



Chuklanov, A. (s.d.) [Image en ligne]. Unsplash.

# USAGES

## DU NUMÉRIQUE

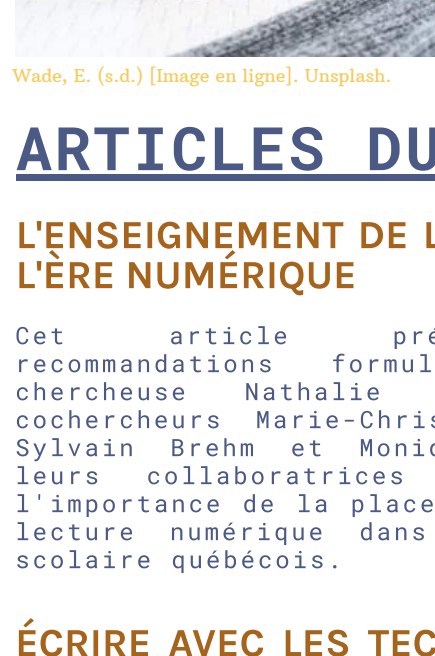
Plusieurs questionnements et enjeux au sujet du numérique ont été soulevés au cours des dernières années ([CSE, 2020](#)). Notamment, on note une exposition de plus en plus tôt dans la vie des enfants aux tablettes, téléphones intelligents et ordinateurs et cela semble occuper une part importante des débats et des enjeux sur la motivation, la concentration ou les capacités d'attention des enfants.

Outre ces questionnements, certains acteurs dans le domaine de l'éducation s'interrogent de manière croissante sur l'usage du numérique par les apprenants, en classe et en dehors. Par exemple, des jeux à vocation pédagogique sont de plus en plus disponibles, et ce, pour des publics variés. On peut même noter la popularité récente des jeux d'évasion (ou *escape games*) virtuels orientés sur l'apprentissage de notions clés de matières scolaires. En outre, les outils numériques entrent de plus en plus fréquemment dans les habitudes de lecture et d'écriture. Par conséquent, plusieurs questions émergent de la littérature scientifique et professionnelle récente entourant les usages que font les apprenants de tous les ordres d'enseignement des outils numériques en marge de la classe et leur impact sur leur réussite éducative.

Ce dossier thématique vise à broser le portrait des usages du numérique par les apprenants de niveau primaire, secondaire et postsecondaire. Sont ainsi abordés les thèmes de la littératie, des jeux ainsi que d'autres usages ayant un objectif pédagogique.

## La littératie avec le numérique

Les compétences en lecture et en écriture sont appelées à s'étendre de plus en plus à de nouveaux supports de lecture et d'écriture grâce à l'ère du numérique dans laquelle nous nous trouvons. Cette section aborde le concept de la littératie numérique, mais offre aussi un aperçu des possibilités que ces nouvelles modalités offrent pour les apprentissages à tout âge.



Wade, E. (s.d.) [Image en ligne]. Unsplash.

### ARTICLES DU RIRE

#### L'ENSEIGNEMENT DE LA LECTURE À L'ÈRE NUMÉRIQUE

Cet article présente les recommandations formulées par la chercheuse Nathalie Lacelle, les cochercheurs Marie-Christine Beaudry, Sylvain Brehm et Monique Lebrun et leurs collaboratrices pour échanger l'importance de la place accordée à la lecture numérique dans le programme scolaire québécois.

#### ÉCRIRE AVEC LES TECHNOLOGIES : IMPACTS SUR LA MOTIVATION ET LA COMPÉTENCE À ÉCRIRE DES ÉLÈVES

96% des 835 élèves ayant participé à cette recherche se perçoivent comme de meilleurs scripteurs quand ils utilisent l'ordinateur pour écrire.

#### LA LITTÉRATIE NUMÉRIQUE

Cet article présente les bases de la littérature médiatique multimodale (LMM) et la manière dont elle se décline dans les situations de lecture et d'écriture dans un contexte numérique.

#### LES MÉDIAS NUMÉRIQUES CONTRIBUENT-ILS AUX PREMIERS APPRENTISSAGES EN LECTURE ?

L'utilisation des outils ou médias numériques à la maison peut-elle contribuer au développement des compétences en lecture des enfants d'âge préscolaire ?

### RECHERCHES

Développer les littératies multiples - Multilittératies - avec la littérature numérique au Cégep

Incidence du numérique sur l'apprentissage du lire, dire, écrire

Littératie numérique: ça s'enseigne !

### ARTICLES DE SYNTHÈSE

Apprendre à l'aide de nouveaux outils ?

« Autour de l'adulte de demain : Éducation à la littératie numérique

Des trousseaux pour développer la littératie numérique

How to use technology as a driver for literacy, inclusion and independence

L'amélioration du français au bout des doigts

Le livre audio, nouvel outil pédagogique pour favoriser l'apprentissage de la lecture ?

Lire à l'ère des écrans

Lire sur papier, lire sur écran : en quoi est-ce différent ?

Littératie numérique au collégial

Next-Gen Literacy

### RESSOURCES

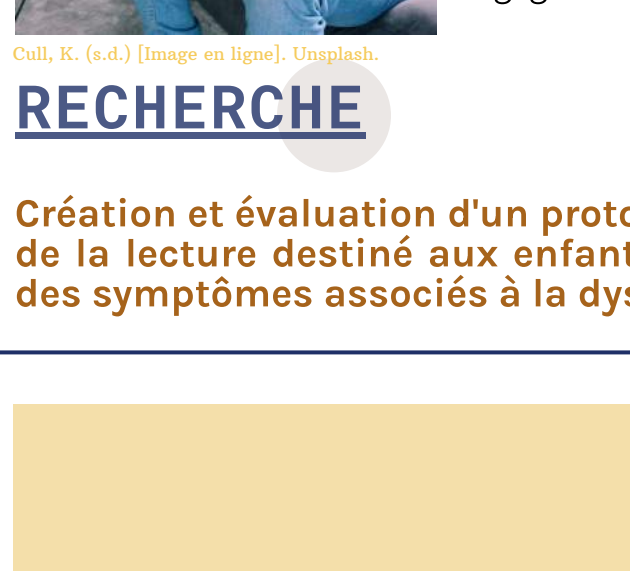
• À Go, On Lit !

• Utiliser, comprendre et créer : un cadre de littératie numérique pour les écoles canadiennes

• Élodil

## Des jeux à caractère pédagogique

Le numérique offre aussi aux apprenants de différents ordres d'enseignement (primaire, secondaire et postsecondaire) une panoplie de jeux vidéo, jeux sérieux et applications ludiques, mais aussi à caractère pédagogique. Un jeu peut ainsi être davantage qu'une source de distraction lors des temps libres; il peut contribuer à engager et à motiver les apprenants dans leurs apprentissages.



Spratt, A. (s.d.) [Image en ligne]. Unsplash.

### RECHERCHE

Création et évaluation d'un prototype de jeu sérieux pour l'apprentissage de la lecture destiné aux enfants francophones du primaire présentant des symptômes associés à la dyslexie

### ARTICLES DE SYNTHÈSE

How The Mystery Skype Game Helps Kids Learn Geography and Connect with Others Globally

Can Minecraft Camp Help Open Up The Tech World to Low-Income Kids ?

La sciences des jeux éducatifs numériques [vidéo]

Le jeu vidéo pour apprendre l'histoire

On apprend mieux avec le jeu ? [webinaire]

Pédagogie innovante : pour réviser l'histoire-géo, les élèves créent un escape game numérique

Research to make (fun) multi-player gaming an educational experience

8 reasons game-based learning is growing (continued)

### JEUX PÉDAGOGIQUES ET APPLICATIONS

#### Niveau primaire

• Interland

• Enki et la galerie des mystères

#### Niveau secondaire

• Fonofonies

• Ikigai

• Le jeu d'évasion de la compétence numérique

#### Niveau post-secondaire

• La caverne

• Un cadavre dans l'entrepôt



### POUR ALLER PLUS LOIN

• Jeux sérieux gratuits

• Université de Louvain Learning Lab

## Des usages qui nourrissent les apprentissages

L'ère du numérique est aussi une occasion pour l'ensemble des élèves et étudiants de se mettre en action différemment lors de leurs apprentissages en classe ou à l'école. Une variété grandissante d'initiatives donnent un aperçu des possibilités qui sont à la disposition des apprenants pour favoriser la collaboration en classe, la résolution de problème et plus encore.

### ARTICLES DU RIRE

#### L'APPRENTISSAGE CONNECTÉ

Le présent article du RIRE propose un survol d'un sondage qui explore la présence et l'utilisation du numérique en enseignement au Canada.

#### QU'EST-CE QU'UN LABORATOIRE CRÉATIF ?

Un LC, c'est un environnement physique ou virtuel de création et de collaboration. Il peut être ouvert à la communauté, et les technologies numériques y sont généralement intégrées.

### Recherches

Le numérique pour l'apprentissage collaboratif : nouvelles interfaces, nouvelles interactions

Le numérique pour une hybridation de qualité : de l'incertitude à la pérennité des transformations à l'œuvre

Laboratoires créatifs en milieux scolaires : Guide d'implantation

### Synthèses scientifiques

Les usages effectifs du numérique en classe et dans les établissements scolaires

Numérique et apprentissages scolaires - Rapport de synthèse

### Rapport

Éduquer au numérique - Rapport sur l'état et les besoins de l'éducation 2018-2022

À voir : un [article de l'École branchée](#) est aussi disponible sur ce thème. Il fait le bilan du rapport du Conseil supérieur de l'Éducation.

### Documents gouvernementaux

Cadre de référence de la compétence numérique



Vous souhaitez développer votre compétence numérique ou celle d'un élève ou étudiant ? Consultez l'outil accompagnant le cadre de référence de la compétence numérique. On y trouve un portrait de la compétence numérique en **douze dimensions** ainsi que des outils pour les explorer.

### ARTICLES DE SYNTHÈSE

Je sketchnote, tu sketchnotes... vous sketchnoterez !

La technopédagogie au service des adultes

Technologies et apprentissage

Sketchnoting pour apprendre et travailler

### Quelques exemples de l'École en réseau

Vivre la démarche d'investigation et de coélaboration à travers Science en réseau!

Le Musée de la mémoire vivante dans des classes du Québec

L'infrastructure d'orientation et de soutien de l'École en réseau : quatre cas d'illustration

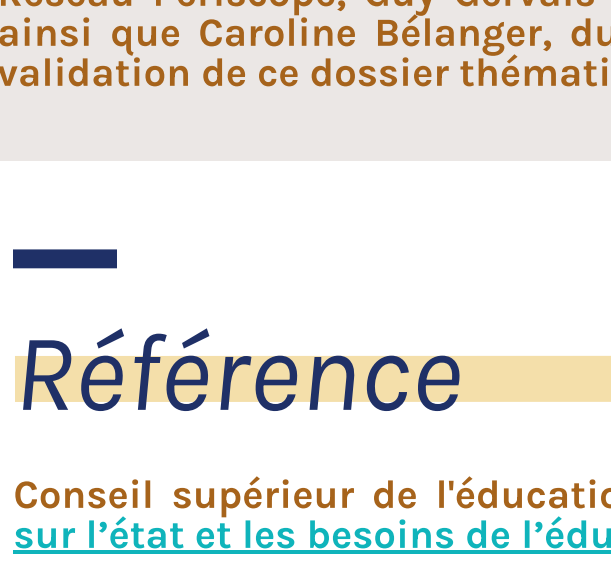
### RESSOURCES

• Les adolescents et la technologie : portrait d'une génération

• Citnum

• Guide d'utilisation pédagogique des médias sociaux

• Panorama des outils numériques au service des apprentissages



## Référence

Conseil supérieur de l'éducation (2020). [Éduquer au numérique : Rapport sur l'état et les besoins de l'éducation 2018-2020](#). Québec, 118 p.