



**Choisir format de communication A, B ou C :**

<b>A</b>	<input type="checkbox"/> Communication orale simple	
	<input type="radio"/> Scientifique	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Partage d'expérience ou d'innovation</b>
	Si votre communication fait partie d'un symposium, veuillez en indiquer le titre :	
<b>B</b>	<b>X Symposium Regards croisés: transformation numérique de l'école en tant qu'organisation apprenante</b>	
	<b>x Court (1h30)</b>	<input type="radio"/> Long (3h00)
<b>C</b>	<input type="checkbox"/> Atelier pratique (main sur les touches)	
	Indiquez le nombre maximum de participants si nécessaire :	
	Indiquez vos besoins technologiques spécifiques si nécessaire :	
<b>Thématique :</b>		
<input type="radio"/> Intelligence artificielle <input type="radio"/> Formation à distance <input type="radio"/> Réalité virtuelle ou augmentée <input checked="" type="checkbox"/> <b>Apprentissage et numérique</b> <input type="radio"/> Programmation informatique <input type="radio"/> Formation hybride ou classe inversée <input type="radio"/> Jeux sérieux et ludification <input type="radio"/> <i>Thématique spéciale</i> : Robotique		

Voir page 2 pour texte de résumé



## Perspective d'une enseignante-chercheure: soutenir le potentiel créatif et l'autonomisation des jeunes adultes par le développement de leur compétence numérique

---

Céline Boucher, Ph. D, Centre d'éducation des adultes Outremont, [celine.boucher@csmb.qc.ca](mailto:celine.boucher@csmb.qc.ca)  
Nathalie Frigon, doctorante, UQAM [nathalie.frigon.3@courrier.uqam.ca](mailto:nathalie.frigon.3@courrier.uqam.ca)

---

### Résumé (obligatoire) :

Avec leur téléphone intelligent, certains adultes analphabètes sont déjà des utilisateurs du numérique, principalement orienté vers le divertissement ou la communication par message texte. En intégrant, et valorisant, un environnement numérique quotidien dans une classe de niveau présecondaire (département d'alphabétisation), nous souhaitons sensibiliser les adultes apprenants vers une utilisation efficace des technologies à l'école, mais aussi dans la société en général. Apprendre à utiliser certaines applications peut, pour certains, faciliter la conciliation école-famille-travail. De fait, faire réaliser que les connaissances numériques s'avèrent essentielles à acquérir, dans la société actuelle, et avec lesquelles ils devront sûrement composer lorsqu'ils seront sur le marché du travail. Nous cherchons ainsi à développer les compétences numériques des adultes "apprenants" en les guidant à travers des situations d'apprentissage multidisciplinaires, signifiantes et complexes, où ils mettent à profit leur créativité et leur esprit collaboratif. Pour ce faire, la classe numérique permet de créer des projets d'apprentissage variés et créatifs, aboutissant à des échanges entre les apprenants. Les activités proposées stimulent des idées et encouragent des initiatives et des découvertes personnelles. Les projets réalisés en classe mettent à profit l'acquisition de nouvelles compétences numériques à des fins d'apprentissage, de créations personnelles et collectives, et ce, dans une perspective de polyvalence et de préparation au monde du travail en perpétuel changement.

### Références

Collin S., Brotcorne P., Fluckiger C., Grassin J.-F., Guichon N., Muller C., Ntebutse J.-G. Ollivier C., Roland N., Schneider E., Soubrié T. (2016). *Vers une approche sociocritique du numérique en éducation : une structuration à l'œuvre*. Adjectif.net [En ligne] <http://www.adjectif.net/spip/spip.php?article387>

Ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur (2019). *Cadre de référence de la compétence numérique*. Québec: Gouvernement du Québec.

Vallenduc, G. (2012). Contre la fracture numérique, l'alphabétisation. *Le journal de l'alpha, Alphabétique*, 182(1), 1-8.



## 1. Problématique et concepts-clés

Le département d'alphabétisation est composé de deux groupes d'adultes apprenants. Dans le premier, nous y retrouvons des personnes analphabètes qui ne sont jamais allées à l'école ou qui sont très peu scolarisées dans une langue autre que le français. Nous sommes en présence d'une majorité de femmes avec des enfants, étant monoparentales ou non. Dans le second groupe, nous sommes dans le premier niveau de la présecondaire, l'équivalent du deuxième cycle de niveau primaire. Dans ce groupe on y retrouve souvent une majorité de jeunes adultes masculins âgés de 17 à 25 ans. Ces deux classes d'adultes apprenants sont majoritairement issus de l'immigration ou des communautés culturelles établies à Montréal et dans ses banlieues avoisinantes. Nous côtoyons donc plusieurs nationalités avec des réalités socioéconomiques très arides pour certains d'entre eux. Malgré tout, la grande majorité, sinon la très grande majorité possèdent un téléphone intelligent. Le département d'alphabétisation est situé dans un centre d'éducation aux adultes, où l'ensemble des classes mis à part des groupes précis (francisation, le programme CADRE et le groupe CRÉATION) est composé d'élèves majoritairement en autoapprentissage. Ces élèves consultent, au besoin, un enseignant désigné. Dans ce centre des adultes, comme c'est le cas dans les autres centres des adultes de la Commission scolaire, il existe tout un environnement éducatif vierge à défricher et à développer. De plus, une série d'échange à travers un site Facebook fermé regroupant près de 800 enseignants de la FGA à travers le Québec démontre clairement qu'une fracture numérique existe vraiment à l'éducation aux adultes. Certains enseignants n'ont même pas accès à un TNI sur une base quotidienne. Toutefois, en ce qui nous concerne, le contexte socioculturel composé de personnes immigrantes vivant en milieu urbain est à considérer même si les compétences numériques doivent être déployées dans toutes les écoles et les centres d'éducation des adultes de la province.

Lors d'événements récents, notamment des colloques et des conférences, nous est apparu immense l'écart entre ce qui se fait autour de l'intégration du numérique chez les élèves du secteur jeune au primaire et au secondaire, comparativement à ce qui est réalisé au secteur adulte. De plus, une différence notable, entre les lieux d'apprentissage privé et public, frappe également l'imaginaire. L'utilisation d'outils numériques variés et créatifs est en train de former une génération d'adultes qui, lorsqu'ils se retrouveront sur le marché du travail, voudront poursuivre avec des approches innovantes et collaboratives développées grâce aux classes numériques. Les jeunes adultes qui se retrouvent à l'éducation des adultes sont présentement en position d'iniquité sociale et professionnelle. Ces deux observations ont solidement positionné la mise en marche d'une démarche réflexive autour de ces iniquités. Faire saisir les opportunités sociales et professionnelles qu'un environnement numérique représente afin que les enseignants à l'éducation des adultes puissent mettre de l'avant de nouvelles approches pédagogiques. Valenduc (2012) soutient dans ses propos que la **fracture numérique**, donc la nature des inégalités numériques, va au-delà à l'accès aux technologies. C'est plutôt les usages qui en sont faits qui peuvent poser problème, d'autant plus que "l'omniprésence des technologies numériques dans notre environnement professionnel et domestique peut constituer un risque supplémentaire pour les personnes en difficulté face à la lecture et à l'écriture" (p. 6). En contexte d'apprentissage, comme ce sera le cas dans leurs métiers futurs, ils risquent de se retrouver **analphabètes numériques**, en plus d'apprendre une nouvelle langue, s'adapter à un autre mode de fonctionnement social, éducatif et professionnel. C'est le cas notamment de ce qu'on observe chez les adultes, plus particulièrement ceux du département d'alphabétisation.

Il apparaît donc primordial, pour l'éducation des adultes, de se familiariser au monde numérique qui mérite d'être davantage compris, intégré et appliqué de manière à orienter nos élèves vers le développement de leur compétence numérique tel que proposé par le Ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur, MÉES, (2019). Plus spécifiquement, c'est la dimension qui consiste à "*Guider nos apprenants afin qu'ils puissent adopter une perspective de développement personnel et professionnel avec le numérique dans une posture d'autonomisation*" qui est visée. Pour réduire cette fracture numérique, il est essentiel de les outiller. Pour les parents, c'est pour qu'ils puissent suivre le tempo qui s'installe de plus en plus dans les classes du primaire. Pour les étudiants plus jeunes, grands utilisateurs du divertissement numérique, les amener à comprendre d'autres fonctionnalités et éveiller chez eux une qualité liée à la curiosité, à l'expérimentation et à l'apprentissage. De surcroît, les



mettre davantage en confiance face à la technologie de plus en plus présente sur le marché du travail.

Cette problématique est apparue comme un contexte de recherche intéressant pour faire émerger l'idée d'un projet postdoctoral. Mais d'abord, c'est devant une suite d'agents facilitateurs mis en place par notre direction d'établissement d'enseignement que nous nous sommes engagées dans un changement important de notre pratique professionnelle et pédagogique. Pour guider nos réflexions, nous avons pris assise sur les propos de Simon Collin, titulaire de la Chaire de recherche du Canada sur les enjeux socioculturels du numérique en éducation, qui propose: « ...l'**approche sociocritique** pour étudier les relations entre le profil et le contexte socioculturel des élèves et leur disposition à apprendre avec le numérique, à l'école et à l'extérieur de l'école » (Collin et al., 2016). C'est alors que le chemin intuitif et exploratoire de l'intégration du numérique entrepris dans notre département d'alphabétisation au début de l'année scolaire 2018-2019 s'est avéré non seulement pertinent, mais tout à fait essentiel. En plus d'aider nos apprenants à franchir des étapes scolaires et de faciliter leur entrée sur le marché du travail ou accéder à des études de niveau secondaire, nous devons les outiller à faire face, en tant qu'individus et en tant que parents, aux compétences numériques nécessaires pour fonctionner dans la société d'aujourd'hui. Que ce soit par exemple pour remplir des formulaires gouvernementaux en ligne, qui illustre le risque d'une éventuelle forme d'iniquité sociale.

C'est en observant l'utilisation faite du cellulaire par les adultes apprenants dans la classe, en comparant le faible niveau d'usage de toutes les applications par ces derniers, que l'intégration du numérique s'est imposée dans notre conscience. Nous estimons essentiel que cet outil devienne, pour eux, aussi utilitaire et efficace que ludique.

## 2- Innovation technopédagogique

C'est à partir d'une démarche réflexive que des commentaires des élèves ont été recueillis, des observations ou des réflexions ont ancré des actions avec une visée soit, celle de développer leur compétence numérique. Au départ, c'est le potentiel du numérique par des activités de création avec des applications gratuites sur Internet qui a été l'élément déclencheur. Par la suite, un projet "Artiste à l'école", visant la création de photos et de vidéos avec le téléphone intelligent, s'est enclenché pendant la session d'été 2018, mais qui se réalisait durant l'hiver 2019. Ces premières expériences ont permis d'amorcer le concept d'une **classe numérique**. En parallèle, lors de la rentrée scolaire à la fin du mois d'août, le personnel de l'école se voit présenter une série de conférences et de projets d'intégration du numérique dans son enseignement. Nous apprenons que des chariots de portables Chromebook sont mis à notre disposition. Dans la classe du présecondaire, l'utilisation de ces appareils permet de bonifier l'enseignement par le biais de situations d'apprentissage et de la création d'activités numériques hebdomadaires. Et surtout, en plus du téléphone intelligent pour certains, tous auront l'occasion de découvrir l'usage qu'ils peuvent en faire, pour apprendre et créer.

Dès septembre 2018, une classe numérique avec Classroom a été créée et a évolué, puis un mode de fonctionnement et une routine se sont installés. Des activités variées ont été développées. Au départ, nous vivions des activités similaires à celles utilisées traditionnellement, mais cela s'est avéré de mauvais choix. Le potentiel de l'outil numérique ne pouvait être déployé dans sa globalité. Il a plutôt été décidé d'utiliser les classes numériques pour développer d'autres compétences et de créer des projets qui dureraient plusieurs semaines avec des objectifs pédagogiques plus diversifiés. Le but était d'utiliser les classes numériques pour permettre aux adultes de se découvrir d'autres compétences. C'est ainsi que les quatre savoirs essentiels, soient écrire, lire, écouter et parler, ont été tour à tour travaillés à travers divers projets de nature ludique et pédagogique. Traditionnellement, les élèves étaient habitués à travailler sur un même document durant plusieurs jours. Avec le numérique cependant, ils peuvent être davantage impliqués dans leur apprentissage en créant leurs propres productions sur support



multimédia.

Pendant la session automne-hiver 2018, des projets à long terme ont été menés avec l'aide de diverses applications de la suite Google éducation, par exemple des présentations Google slides sur un sujet choisi et présenté dans le local multifonctionnel sous forme de "work-lab" avec rétroaction de la part des pairs, des affiches imaginées avec "Canva" pour accompagner un document écrit, la création de livres numériques avec "Book Creator" et des projets photos et vidéo avec d'autres applications gratuites sur le téléphone intelligent ont occupés les classes hebdomadaires. En cours d'année, certains ont allongé leur temps d'utilisation des technologies, en bonifiant leurs propres apprentissages avec des sites éducatifs interactifs. Le progrès observé est notable, car l'aisance acquise avec l'outil Chromebook démontre que c'est dans la pratique régulière que la technologie développe d'autres habiletés et polyvalences qui, elles, leur seront utiles et essentielles lorsqu'ils seront sur le marché du travail ou à la recherche d'un emploi.

Pendant la session été 2019, un projet a démarré avec deux femmes adultes analphabètes. Afin de leur permettre d'améliorer leur capacité d'apprentissage par le biais de la technologie numérique. L'objectif était de vérifier leur capacité d'adaptation à l'outil Chromebook et d'observer les changements et transformations sur le court terme. Pour ce faire, durant 6 semaines à 2 heures par jour, elles étaient en contact avec l'environnement numérique soit sur le portable pour des activités pédagogiques simples (envoi de photos d'un oiseau de leur pays par courriel, cybercartes, Google map pour une sortie, etc.) ou soit sur le téléphone intelligent pour l'initiation à diverses applications disponibles; le courriel, le texto, les réseaux sociaux et divers sites de nouvelles, météo, etc.

### 3- Résultats et retombées pour la recherche

Plusieurs répercussions ont été observées et il était fascinant de voir les jeunes adultes apprenants découvrir tout ce qui peut être réalisé avec la suite Google éducation. Il était aussi ahurissant de voir à quel point ils se retrouvent à nouveau déstabilisés devant une nouvelle application avec la peur de perdre l'information ou le travail réalisé par exemple. C'est après quelques semaines qu'une certaine confiance en soi s'installe et que la compréhension de l'univers infonuagique rend possibles les expérimentations et les apprentissages.

Au niveau des apprentissages scolaires, une des principales observations sur le terrain de la pratique concerne l'amélioration du français écrit, parlé, lu et écouté, qui a progressé. On attribue ce gain d'une part au contexte ludique et interactif de ce nouvel environnement d'apprentissage. Les élèves analphabètes à l'écrit développent de nouvelles capacités d'apprentissage avec l'outil numérique. Ils se transforment positivement et acquièrent de la confiance devant des activités pédagogiques de français ou de mathématiques simples réussis seuls et sans support de l'enseignant.

Sur le plan des compétences personnelles et interpersonnelles, c'est à la présentation et à l'échange avec les pairs, qui oblige à peaufiner davantage sa compréhension des outils technopédagogiques. Par ailleurs, les projets développés par les adultes apprenants les amènent à partager des opinions, des idées et à développer leur créativité. Ils se découvrent également de nouvelles capacités d'apprentissage en menant des projets à long terme, développant ainsi leur persévérance à la tâche, tout en peaufinant leurs projets, car la plupart de leurs projets feront l'objet d'une présentation devant leurs confrères et consœurs. L'émulation par leurs pairs les amène ainsi à dépasser leurs limites et à vivre des succès. Certains s'en trouvent grandement valorisés, ce qui les amène à développer un sentiment de fierté personnelle, surtout que plusieurs d'entre eux ont déjà eu à vivre des échecs. Cela contribue également à créer un sentiment de collégialité. Ce sentiment semble vouloir s'installer d'ailleurs plus facilement dans une classe soutenue par le numérique,



car les élèves sont plus souvent amenés à interagir et à s'entraider. Ce qui est le plus frappant, en somme, c'est de constater à quel point l'usage d'un outil numérique les sort du contexte scolaire; manifestant une attitude à agir dans la bonhomie, tout en étant dans la rigueur de l'apprentissage, sans même qu'ils ne s'en rendent compte.

Certaines situations deviennent également des références qui permettent de saisir l'importance de poursuivre cet engagement vers la transformation d'une classe vers le numérique. Des observations semblables ont pu être constatées au secteur jeune. Ce qui est nouveau, c'est bien le contexte d'apprentissage singulier et combien urgent, que devient l'avènement des classes numériques au secteur de l'éducation aux adultes. L'impact de certains apprentissages modifie considérablement leur intégration sociale et professionnelle. À cet égard, on cite en exemple une élève, en particulier, qui a littéralement vécu un changement important dans sa vie personnelle, au moment du décès du conjoint qui lui était scolarisé. C'est grâce à l'apprentissage soutenu vers une meilleure utilisation du numérique qu'elle a pu expérimenter l'importance de poursuivre ses classes d'alphabétisation. Il y a là une réalité bien concrète et imminente qui la stimule à apprendre à lire et à écrire. Comprendre le fonctionnement de certaines applications lui permet maintenant d'échanger avec des membres de sa famille situés à l'étranger et la stimule à maîtriser de courts messages écrits.

Finalement, comme équipe enseignante, nous avons la possibilité de promouvoir la richesse d'un enseignement de qualité diversifié et efficace. Nous pouvons ainsi plus facilement développer de nombreuses stratégies d'apprentissage individualisées essentielles à l'éducation des adultes où la grande majorité des apprenants ont vécu des difficultés scolaires répétitives. Dans une classe numérique, il est plus facile de travailler dans une formule action-rétroaction, en utilisant toutes les possibilités qui sont offertes dans les différentes applications et divers outils sur Internet.