

Moderniser les invariants Freinet pour intégrer le numérique en classe – Mise au point d'un outil de formation

Dominique Verpoorten, ULiège, dverpoorten@uliege.be
Emmanuel Chapeau, ULiège, emmanuel.chapeau@uliege.be

Comment concilier les principes pédagogiques édictés au début du 20^e siècle par Célestin Freinet avec certains enjeux techno-pédagogiques du numérique scolaire? Cette question travaille et préoccupe des enseignants Freinet soucieux d'intégrer le numérique dans leur pratique professionnelle tout en préservant le cadre Freinet de leurs apprentissages. Notre communication lors du colloque ROC 2021 a porté un éclairage sur le processus de développement de *pixus.be*, *la pédagogie Freinet à l'ère du numérique*, un outil de formation en ligne qui mobilise les invariants Freinet et les adapte au contexte du numérique.

Obstacles rencontrés par le terrain de recherche

La décision de construire l'outil de formation trouve sa source dans de multiples interactions avec des enseignants travaillant dans 11 écoles pratiquant la pédagogie Freinet à Liège (Belgique). Un travail d'accompagnement techno-pédagogique conduit sur plusieurs années a mis en évidence une série d'obstacles liés à l'introduction d'outils numériques dans leur classe. Ces obstacles ont été classés selon la typologie de Ertmer (1999) en facteurs extrinsèques (manque de matériel, de temps, de formation...) et intrinsèques (Chapeau & Verpoorten, 2020). Concernant ces derniers, il est en effet apparu que, même si les enseignants parvenaient à mettre en œuvre des formes de techno-pédagogie, ces « réussites » s'accompagnaient d'un questionnement fondamental sur l'adéquation, voire la compatibilité, entre ces usages et les valeurs de la pédagogie Freinet qu'ils apprécient et revendiquent. A la suite d'entretiens menés avec les enseignants sur base de ce travail de classification des obstacles, il est apparu que cette hésitation pédagogique et morale, en tension avec des réalisations pratiques en classe, générait à son tour un doute par rapport aux invariants Freinet, notamment en regard de leur rôle et de leur efficacité à une époque contemporaine. Pourtant, ces 30 invariants, « inattaquables et sûrs » (Freinet, 1964), ont précisément été édictés en 1964 par Célestin Freinet pour offrir une forme de balisage au champ, une boussole susceptible d'orienter ou de réorienter les pratiques des enseignants se

réclamant de cette approche pédagogique. Devant ce constat, les questions suivantes nous ont semblé devoir être considérées : les invariants sont-ils toujours en mesure d'offrir une guidance pour des usages numériques alors qu'ils ont été édictés à une époque analogique ? Si oui, comment activer leur potentiel à produire du sens dans des activités d'apprentissage intégrant des technologies digitales ? Pour proposer une réponse adaptée, explicite et méthodique aux enjeux conceptuels soulevés par cette approche rétrospective, une démarche de recherche-développement, susceptible de conduire à une forme actualisée utile des invariants d'origine, a été initiée. Le confinement et son recours accentué au numérique a par ailleurs renforcé la nécessité et l'urgence de cet effort d'actualisation de l'héritage historique de la pédagogie Freinet.

Définition d'une solution multimédia adaptée aux difficultés du terrain

La démarche entamée nous a orientés vers le développement informatique et multimédia d'un outil de formation amenant les enseignants à une meilleure connaissance des invariants et à une réflexion personnelle et communautaire sur la pertinence de leur (ré-)activation dans le champ de la techno-pédagogie. La première étape a consisté en un retour au document-mère des invariants : le code pratique édicté en 1964 par Célestin Freinet. L'étude rigoureuse des différents paramètres (fonctions du texte, marqueurs d'énonciation, régime discursif, illustrations, pointage des tensions, etc.) constituant cette matrice a révélé une structuration de forme et de contenu qui a été exploitée pour le texte d'actualisation. Encadrée par cette analyse préparatoire, la réécriture proprement dite de 25 des 30 invariants a constitué un travail long et intense qui a ensuite été soumis à deux profils d'experts, Freinet et numérique, afin de valider cette première phase. Pour ce faire, nous avons recouru à la méthode Delphi qui, à travers un processus structuré, organise la production, l'agrégation et la modification des opinions d'un groupe indépendant d'experts appelés à se prononcer sur des scénarios futurs à la fois possibles et souhaitables. Delphi se présente donc comme un outil de construction d'un consensus, d'un cadre collectif agréé.

Développement d'un prototype

La seconde phase de notre travail portait sur le développement à proprement dit de l'outil. Nous avons opté pour une ergonomie en capacité de rendre compte, visuellement et structurellement, du dialogue produit entre 25 invariants Freinet et le numérique. Nous avons dès lors organisé Pixus en 25 balises structurées chacune autour de 3 matériaux distincts.

- Une capsule vidéo d'une durée approximative de 5 minutes qui nous permet de présenter succinctement la relation entre un invariant spécifique et le numérique.

- Un texte qui vulgarise le travail systématique mené en amont autour de la relation entre cet invariant et le numérique.
- Le texte de l'invariant original de Célestin Freinet dont les notions-clés mobilisées dans le cadre de notre travail bénéficient d'un surlignage visuel.

Nous avons également pensé la navigation du site en fonction du profil usager afin de permettre à ce dernier de parcourir chacune des 25 balises selon des modalités alternatives en fonction de ses centres d'intérêt et de ses besoins. Cette réflexion a mené à une distribution des 25 balises dans 8 modules facilement identifiables selon une thématique propre. De la sorte, l'utilisateur peut entrer dans l'outil par la thématique de son choix tout en conservant l'accès à l'ensemble des contenus à tout moment. Ajoutons qu'un questionnaire facultatif proposé à l'entrée du site permet à l'utilisateur d'identifier les modules les plus utiles en fonction des réponses formulées.

Précisons également que Pixus offre deux niveaux distincts de profondeur selon l'intensité des informations recherchées par l'utilisateur. Le premier niveau permet un accès aux seules vidéos complétées par un texte court résumant les données principales formulées de manière injonctive. Le second niveau est focalisé sur les contenus textuels tout en permettant l'écoute simultanée de la vidéo en relation. Ce dispositif permet au visiteur de choisir à chaque instant le niveau de profondeur qu'il estime le plus adapté à ses besoins ou à ses préférences en termes d'expérience multimédia.

Notons enfin que la charte graphique de Pixus fut élaborée en lien direct avec la thématique principale *Freinet numérique*. Les illustrations produites à cet effet combinent certaines signalétiques scolaires (comme des effets craie sur tableau noir) avec une imagerie puisée dans la sphère numérique.

Mise à disposition de l'outil

Maintenant que la version beta de Pixus est finalisée, nous envisageons de soumettre à nouveau ce travail à notre panel d'experts Freinet et numérique dans le cadre d'un second tour du Delphi. Quand nous aurons exploité les remarques et recommandations du panel, nous adapterons l'outil à ces exigences nouvelles.

Notre travail se poursuivra par la rencontre programmée entre l'outil et 3 publics distincts.

Le premier groupe est constitué des enseignants Freinet de l'enseignement communal liégeois avec lesquels nous avons collaboré dès l'entame du projet. Nous désirons vérifier avec précision l'efficacité de Pixus en fonction des demandes qu'ils avaient formulées.

Le second groupe est formé d'étudiants de la Haute-École de la Ville de Liège (HEL) en catégorie pédagogique option pédagogie Freinet. Pour ce panel, notre objectif est d'évaluer la valeur formative de Pixus dans le cadre de la formation initiale notamment en regard des autres ressources Freinet auxquelles ces étudiants ont été confrontés pendant leur cursus.

Le troisième groupe comprend une série de futurs enseignants pour lesquels la pédagogie Freinet n'est pas explicitement inscrite dans le cursus. Notre objectif est principalement exploratoire et vise à détecter un potentiel intérêt de ce public pour l'outil.

Conclusion

À travers Pixus nous espérons avoir développé une solution inédite en capacité d'accompagner efficacement les enseignants Freinet en questionnement vis-à-vis de l'intégration du numérique dans leur milieu scolaire. Par ailleurs, nous formulons l'espoir de voir Pixus gagner de plus larges territoires d'exploitation que l'unique espace Freinet, notamment pour le potentiel de cet outil à conduire et alimenter, pour tout enseignant, une approche réflexive et critique à l'égard du numérique scolaire.

Références

- Ertmer, P. (1999), Addressing first- and second order barriers to change: Strategies for technology integration. Educational Technology Research and Development, *in Educational Technology Research and Development* · December 1999.
- Freinet, C. (1964), Les invariants pédagogiques, Code pratique de l'École moderne, *Éditions de l'École moderne française, Bibliothèque de l'École moderne*, N°25, 1964.
- Chapeau, E & Verpoorten, D (2020), Conjoindre Freinet et le numérique : obstacles et perspectives, *Colloque Didactifen 2020*, consultable en ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=eZFCr35xZtI>
-