

# Les applications conquièrent les écoles

• En Flandre, l'application Smartschool fait un tabac et est utilisée par 9 élèves sur 10.

• Rien de tel côté francophone. Le matériel reste d'ailleurs beaucoup plus pauvre.

• En attendant, ce sont aussi les jeux vidéo qui ont des services à proposer.

**E**n Flandre, elle fait fureur. Mieux, elle fait désormais partie des meubles. En 13 ans, l'application numérique Smartschool a conquis 9 élèves sur 10 dans le secondaire, alors qu'après trois ans elle accroît sa présence dans la partie francophone du pays (sans qu'existent encore des chiffres officiels).

Smartschool est un service informatique que l'on appelle aujourd'hui un environnement numérique de travail (ENT). Disponible sur un ordinateur, une tablette ou un smartphone, cette application met en lien les directions, les enseignants, les parents et les élèves en leur offrant une même plateforme informatique et des services administratifs, logistiques et pédagogiques.

## Organisation et pédagogie

Concrètement, il existe ainsi une multitude de fonctionnalités allant du journal de classe numérique, aux messageries internes, en passant par la planification annuelle, la gestion des locaux pour l'équipe éducative, des exercices de remédiation, des contrôles digitaux, des vidéos ou même des parcours d'apprentissage individuels. Les possibilités sont objectivement très nombreuses, assez simples d'utilisation et surtout rassemblées sous une seule et même bannière.

*"C'est certain que cela ne remplacera jamais une rencontre réelle avec un enseignant, mais cela me permet de mieux suivre mon enfant et surtout de mieux m'organiser pour l'aider dans ses devoirs et sa scolarité",* explique Laurence, maman d'un petit garçon de 12 ans. *"Lui est très enthousiaste, et cela lui apprend en plus à utiliser à bon escient les nouvelles technologies."*

Aider tous les acteurs de l'enseignement à dialoguer et à s'organiser pour assurer un meilleur soutien aux élèves, telles sont les ambitions de Smartschool. Pour autant, cela ne reste qu'un outil, préviennent chacun de leurs côtés Bruno De Lièvre, professeur à l'université de Mons, et Pascal Balancier, expert à l'Agence du numérique, l'ancienne Agence wallonne des télécommu-

nications. Son efficacité *"dépendra inévitablement de l'utilisation que l'on en fera"*.

## Les résultats sont inconnus

*"Aucune étude scientifique ne nous permet d'affirmer que Smartschool améliore les résultats des élèves",* reconnaît Christophe Demaer, responsable de la société pour la Belgique francophone. *"Notamment parce que nous-mêmes n'avons pas accès aux résultats des élèves",* explique-t-il en évoquant ce qui est mis en place avec les services juridiques des différents réseaux de l'enseignement néerlandophone pour que la vie privée des utilisateurs soit au mieux préservée. *"Pour autant, je suis certain qu'une bonne utilisation de Smartschool permet par exemple aux profs de gagner beaucoup de temps."*

Avec un coût de base de 5 euros par élève et par mois, l'application demande un certain investissement financier, mais permet de dégager des marges à d'autres endroits, *"ne fût-ce que dans l'achat de journaux de classe papier. Après deux ou trois ans d'utilisation adéquate, Smartschool permet aux écoles de gagner de l'argent",* assure encore Christophe Demaer.

Au-delà des coûts et dès lors des enjeux commerciaux qui s'y cachent (en la matière, Smartschool, en dialogue constant avec les écoles et leurs besoins a pu écraser la concurrence en Flandre), Bruno De Lièvre ne veut pas voir dans l'émergence de ces nouvelles applications le risque d'une plus importante fracture numérique. *"L'accès à Internet n'est désormais plus un obstacle insurmontable en Belgique, mais les écoles devront se montrer attentives à la petite partie des élèves qui ne bénéficient pas encore d'un accès régulier à Internet."*

Quoi qu'il en soit, conclut Pascal Balancier, nous n'assistons qu'aux *"balbutiements"* des possibilités informatiques. *"Nous ne sommes qu'au début d'un long processus d'appropriation de ces outils par les équipes enseignantes."* Les usages prochains et leurs potentialités sont encore loin d'être imaginés, mais les outils s'affinent et conquièrent les écoles. Le journal de classe "old school" peut se faire du souci.

**Bosco d'Otreppe**

***"Cela ne remplacera jamais une rencontre réelle avec un enseignant, mais cela me permet de mieux suivre mon enfant et surtout de mieux m'organiser pour l'aider dans sa scolarité."***

**LAURENCE**

Maman d'un garçon de 12 ans.

## Les francophones, toujours à la traîne

Les francophones pourraient-ils rattraper le retard numérique de leurs écoles ? La ministre de l'Éducation, Joëlle Milquet (CDH), promet de plancher sur deux grands dossiers dans le courant de la législature. Mettre en place une vaste plateforme de partage pour les enseignants, et proposer l'équivalent d'un "Smartschool" gratuit aux écoles de la Communauté. Pour l'heure cependant, rien de précis n'a encore été annoncé.

*"Avec le Plan numérique du Gouvernement wallon cependant, on renoue avec un peu d'espérance", explique Pascal Balancier. "Le grand problème de notre enseignement c'est que ce sont les régions qui sont responsables du budget des infrastructures, et c'est la Fédération qui s'occupe du volet pédagogique. Or, faute*

*d'accords et de politiques coordonnées, à quoi cela sert-il d'avoir des ordinateurs ou des tableaux numériques s'ils sont sous-exploités et mal utilisés ?"*

Si l'on s'en tient aux chiffres cependant, le bulletin est loin d'être excellent et l'enseignement francophone ne tient pas la comparaison face aux bons résultats obtenus à l'international. En primaire, plus de 12 élèves doivent se rassembler autour d'un ordinateur alors qu'ils sont 7 en secondaire. À titre de comparaison, si l'on prend la moyenne européenne, ils ne sont que 7 par ordinateur en primaire et moins de 5 en secondaire. Et, toujours au niveau francophone, seuls 87 % de ces ordinateurs sont connectés à internet, souvent à *"de très faibles débits"* expliquait le Plan numérique du Gouvernement wallon lui-même.

**BdO**

## 9

### ÉLÈVES

En Flandre et dans le secondaire, neuf élèves sur dix utilisent une application numérique pour s'organiser, suivre leurs points et dialoguer avec les enseignants.

## La concurrence

### Menteos, Claroline et Moodle

**D'autres applications existent.** En Belgique francophone, 25 écoles utilisent le projet Menteos qui s'adresse principalement aux élèves et aux enseignants et qui permet *"une meilleure gestion des ressources, de la communication et des événements"* au sein des établissements.

**Plus connu** et internationalement reconnu est le projet Claroline Connect. Né entre les murs de l'UCL, tourné à l'origine vers l'enseignement supérieur, il est désormais lui aussi utilisé par des écoles secondaires, notamment dans le cadre d'un projet pilote actuellement en cours. Son objectif, à l'instar, entre autres, du très international Moodle est également d'offrir une plate-forme de collaboration en ligne, afin de faciliter la formation des élèves et la gestion d'une année scolaire dans toutes ses dimensions.

## Les réseaux sociaux

### Et Facebook dans tout cela ?

**L'école** devrait-elle s'emparer de Facebook ? C'est l'avis de l'enseignant Charles Dielens, auteur du livre *"Facebook, une présence efficace pour votre école"*. Il en est certain, offrir à un établissement une visibilité positive sur les réseaux sociaux ne pourra que lui être bénéfique.

**Plus largement**, l'enjeu est aussi d'apprendre au sein des écoles à utiliser Facebook à bon escient. Officieusement ou officiellement d'ailleurs, de plus en plus d'écoles communiquent via Facebook avec leurs élèves qui n'hésitent pas, quant à eux, à créer des groupes privés pour échanger sur le devoir du jour, l'interro du lendemain, ou même pour partager les questions d'examens qui auraient fuité. La ministre Milquet s'en souvient d'ailleurs très bien.

## Les jeux vidéos

### Les codes du jeu vidéo au service de l'enseignement

**Six îles**, des paysages qui évoluent, un avatar qui grandit. Les éditions Van In, spécialisées dans l'enseignement pédagogique proposent désormais aux écoles et aux enseignants le programme en ligne Wazzou (ou Bingel en néerlandais).

**Le concept, très simple**, reprend les codes du jeu vidéo. Chaque enfant parcourt son île (une par année) avec son avatar numérique et est soumis à autant d'épreuves différentes qu'il y a de matières à aborder. Intelligent, le programme s'adapte en fonction de ses points forts ou de ses faiblesses. Cela fait plusieurs années que la pédagogie lorgne sur les jeux vidéos pour rendre les activités d'apprentissage plus proactives. *"Sur le plan cognitif, ils sont intéressants"*, confirme le chercheur Benoît Virole. *"Ils sont excellents pour apprendre à planifier une séquence d'action. Ils multiplient les possibilités pédagogiques."*