

## ANNEXE II : Valeur ajoutée du numérique : que dit la recherche ?

Rapport de synthèse Tricot Chesné (Numérique et apprentissages scolaires – CNAM / CNECO ; octobre 2020)

Nature de l'effet	Fonctions pédagogiques
Plutôt positif	<ul style="list-style-type: none"><li>- Présenter de l'information, représenter ce qu'on ne savait/pouvait pas représenter auparavant, enrichir les informations ;</li><li>- Rechercher de l'information ;</li><li>- Résoudre des problèmes et calculer ;</li><li>- S'entraîner ;</li><li>- Apprendre à distance ;</li><li>- Évaluer, s'autoévaluer, suivre les progrès et les difficultés des élèves ;</li><li>- Faciliter l'accès à l'école et à l'apprentissage pour les élèves à besoins éducatifs particuliers ;</li><li>- Produire un texte, un document, seul ou à plusieurs ;</li><li>- Expérimenter ;</li><li>- Apprendre à faire sur simulateur ou en réalité virtuelle Mé-moriser, apprendre par cœur (notamment du lexique en LVE).</li></ul>
Plutôt limité	<ul style="list-style-type: none"><li>- Regarder une vidéo, une animation Jouer ;</li><li>- Créer un objet technique, une œuvre picturale ou sonore ;</li><li>- Écouter un document sonore, écouter un texte sonorisé ;</li><li>- Regarder / lire un document multimédia.</li></ul>
Absence d'effet	<ul style="list-style-type: none"><li>- Programmer ;</li><li>- Faire émerger des idées, développer sa créativité ;</li><li>- Motiver ;</li><li>- Lire et comprendre un texte, apprendre à lire.</li></ul>
Plutôt négatif	<ul style="list-style-type: none"><li>- Prendre des notes ;</li><li>- Poser des questions, demander de l'aide ;</li><li>- Découvrir des concepts abstraits ;</li><li>- Coopérer.</li></ul>