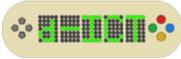


E-book





MODULE 1: Introduction à l'enseignement à distance de la formation professionnelle

Introduction

La pandémie de COVID-19 a contraint de nombreux établissements d'enseignement, y compris l'EFP (enseignement et formation professionnels), à passer à l'apprentissage en ligne. En conséquence, les éducateurs ont dû adopter de nouvelles méthodes d'enseignement et de nouvelles ressources numériques pour s'assurer que les apprenants peuvent accéder efficacement au matériel pédagogique et participer efficacement aux cours en ligne. Il est essentiel que les apprenants connaissent les différentes ressources numériques utilisées par les éducateurs de l'EFP pendant la pandémie, et ce pour plusieurs raisons. Tout d'abord, cela peut aider les apprenants à accéder au matériel pédagogique et à trouver les ressources qui leur conviennent le mieux. Deuxièmement, cela peut les exposer à des méthodes d'enseignement innovantes et efficaces qu'ils n'ont peut-être pas rencontrées auparavant. Troisièmement, cela peut les aider à développer des compétences en littératie numérique qui sont essentielles à la réussite sur le marché du travail. Enfin, elle peut promouvoir un état d'esprit d'apprentissage tout au long de la vie et d'adaptabilité aux nouvelles technologies. Dans l'ensemble, il est essentiel que les apprenants connaissent les ressources numériques utilisées par les éducateurs de l'EFP pendant la pandémie pour réussir leurs études et leur future carrière.

7

L'objectif du module 1 est de présenter l'importance des ressources numériques dans l'enseignement de la formation professionnelle et de donner un aperçu des différents types de ressources numériques utilisées par les éducateurs de la formation professionnelle pendant la pandémie. Il met également l'accent sur le concept de littératie numérique et sur l'importance de développer les compétences numériques des apprenants de l'EFP. En outre, le module couvre les avantages et les limites de l'enseignement à distance de l'EFP, ainsi que les principes pédagogiques nécessaires à l'efficacité de l'enseignement et de la formation à distance. Selon ce qui précède, il y a quatre chapitres :

1. Vue d'ensemble de l'enseignement à distance de la formation professionnelle
2. Types de ressources numériques pour l'enseignement à distance de l'EFP
3. Avantages et limites de l'enseignement et de la formation à distance



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



4. Principes pédagogiques d'un enseignement à distance efficace de la FEP

Contenu

Chapitre 1. Vue d'ensemble de l'enseignement à distance de la formation professionnelle

L'enseignement et la formation professionnels (EFP) sont un domaine clé de l'éducation et de la formation qui permet aux individus d'acquérir les compétences et les connaissances nécessaires à la réussite de l'emploi et du développement de carrière. Ces dernières années, le domaine de la formation professionnelle a subi une transformation importante, avec l'avènement des technologies numériques et des environnements d'apprentissage en ligne. L'enseignement à distance est une forme d'enseignement et de formation à distance qui permet aux individus d'accéder à des supports et à des ressources d'apprentissage de n'importe où dans le monde, à tout moment. Ce chapitre donne un aperçu de la définition et des caractéristiques de l'enseignement et de la formation professionnels à distance, ainsi que de son histoire et de son évolution. En outre, le chapitre contextualise l'enseignement à distance de l'EFP dans le contexte de la pandémie de COVID-19, en examinant les façons dont l'enseignement et la formation à distance sont devenus essentiels pour les individus et les organisations du monde entier.

8

1.1 Définition et caractéristiques de l'enseignement et de la formation professionnels à distance

L'enseignement à distance est une forme d'enseignement et de formation à distance qui permet aux apprenants d'accéder à des supports et à des ressources d'apprentissage par le biais de technologies numériques, sans avoir besoin d'interactions en face à face avec des éducateurs ou des formateurs. Ce mode d'apprentissage se caractérise souvent par sa flexibilité, son accessibilité et sa commodité, car les apprenants peuvent accéder au matériel et aux ressources d'apprentissage de n'importe où dans le monde, à tout moment. En outre, l'enseignement à distance intègre souvent des outils multimédias, des plateformes en ligne et des technologies de communication pour faciliter l'apprentissage et la collaboration.

1.2 L'histoire et l'évolution de l'enseignement et de la formation professionnels à distance



L'histoire de l'enseignement à distance remonte au début du 20e siècle, lorsque les cours par correspondance ont été introduits pour la première fois comme moyen de dispenser un enseignement et une formation à distance. Depuis lors, l'enseignement à distance a considérablement évolué, avec le développement des technologies numériques et des environnements d'apprentissage en ligne. Aujourd'hui, l'enseignement à distance est un domaine dynamique et en pleine expansion, avec un nombre croissant d'organisations et d'institutions proposant des programmes d'enseignement et de formation à distance.

1.3 Contextualisation de l'enseignement et de la formation à distance dans le contexte de la pandémie de COVID-19

La pandémie de COVID-19 a eu un impact profond sur le domaine de l'éducation et de la formation, avec des fermetures généralisées d'écoles et de lieux de travail qui ont entraîné une transition vers des environnements d'apprentissage et de travail à distance. Dans le contexte de l'EFP, la pandémie a mis en évidence la nécessité de modes d'éducation et de formation flexibles et accessibles, l'EFP à distance apparaissant comme une solution clé pour les organisations et les individus. En conséquence, il y a eu une expansion rapide des programmes et des initiatives d'enseignement à distance de l'EFP en réponse à la pandémie.

9

Chapitre 2 : Ressources numériques pour l'enseignement à distance de l'EFP

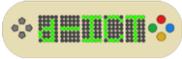
À l'ère numérique actuelle, l'utilisation des ressources numériques a considérablement transformé le paysage de l'enseignement et de la formation professionnels (EFP) à distance. Ce chapitre donne un aperçu de la diversité des ressources numériques disponibles pour l'enseignement et la formation à distance, y compris les outils et ressources multimédias, les plateformes en ligne et les systèmes de gestion de l'apprentissage, ainsi que les technologies de communication. La compréhension et l'utilisation efficace de ces ressources sont essentielles pour que les éducateurs et les apprenants de l'EFP puissent s'engager dans des expériences d'apprentissage à distance significatives et interactives.

2.1 Aperçu des ressources numériques pour l'enseignement à distance de l'EFP :



**Cofinancé par
l'Union européenne**

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



L'enseignement à distance de l'EFP s'appuie fortement sur diverses ressources numériques qui facilitent l'apprentissage et renforcent l'engagement. Ces ressources englobent un large éventail de formats, notamment du texte, des images, de l'audio, de la vidéo et des éléments interactifs. Ils permettent aux apprenants d'accéder à des contenus éducatifs à distance, de collaborer avec leurs pairs et leurs éducateurs, et de participer à des activités d'apprentissage interactives. L'utilisation efficace des ressources numériques dans l'enseignement à distance améliore l'expérience d'apprentissage, favorise l'engagement des apprenants et favorise l'acquisition de compétences professionnelles.

2.2 Outils et ressources multimédias pour l'enseignement et la formation à distance :

Les outils et ressources multimédias jouent un rôle essentiel dans l'enseignement à distance de l'EFP en offrant des expériences d'apprentissage dynamiques et interactives. Ces outils englobent une variété d'applications, de logiciels et de plates-formes qui facilitent la création, la manipulation et la diffusion de contenu multimédia. Un exemple frappant d'outils multimédias pour l'enseignement à distance est le logiciel de création et de montage vidéo. Des applications telles qu'Adobe Premiere Pro et Camtasia permettent aux enseignants de créer des conférences vidéo, des didacticiels et des démonstrations attrayants qui peuvent être facilement partagés avec les apprenants. Ces outils offrent des fonctionnalités telles que le montage vidéo, l'enregistrement d'écran et les effets spéciaux, permettant aux éducateurs de fournir un contenu visuellement attrayant et informatif.

10

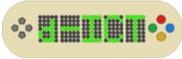
Les outils de conception graphique sont une autre ressource précieuse pour l'enseignement à distance de l'EFP. Des logiciels tels que Canva et Adobe Photoshop permettent aux enseignants de concevoir des infographies, des présentations et des supports d'apprentissage visuellement convaincants. Grâce à des modèles préconçus et à des interfaces intuitives, ces outils permettent aux enseignants de créer des visuels d'aspect professionnel qui améliorent la compréhension et la rétention des concepts de l'EFP.

Les applications de réalité virtuelle (RV) ont gagné en popularité dans l'enseignement à distance de l'EFP en raison de leur nature immersive. Des plateformes telles qu'Engage et Mozilla Hubs permettent aux enseignants de créer des environnements d'apprentissage virtuels où les apprenants



**Cofinancé par
l'Union européenne**

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



peuvent explorer des simulations et des scénarios réalistes. La technologie de réalité virtuelle offre des expériences pratiques, permettant aux apprenants de mettre en pratique des compétences, telles que le fonctionnement de l'équipement ou les protocoles de sécurité, dans un cadre virtuel sûr et contrôlé. Cette approche d'apprentissage expérientiel favorise l'engagement et la rétention des connaissances dans la formation professionnelle.

Les logiciels de simulation sont une autre ressource précieuse pour l'enseignement à distance de l'EFPP. Des outils tels que SimScale et Labster permettent aux enseignants de simuler des scénarios et des expériences du monde réel qui sont difficiles à reproduire dans des contextes d'apprentissage traditionnels. Les apprenants peuvent interagir avec ces simulations, prendre des décisions et observer les conséquences, développant ainsi leur pensée critique et leurs compétences en résolution de problèmes. L'apprentissage par simulation est particulièrement efficace dans les domaines de la formation professionnelle tels que l'ingénierie, la santé et les métiers techniques.

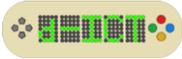
2.3 Plateformes en ligne et systèmes de gestion de l'apprentissage pour l'enseignement à distance de l'EFPP :

11

Les plateformes en ligne et les systèmes de gestion de l'apprentissage (LMS) servent de hubs centralisés pour l'organisation et la diffusion des cours d'EFPP à distance. Ces plateformes offrent un large éventail de fonctionnalités qui prennent en charge la gestion et la diffusion de contenu éducatif. Moodle, par exemple, est un LMS open-source populaire qui offre une suite complète d'outils pour les enseignants. Il permet la création de contenu, la gestion des évaluations, le suivi des progrès et les activités collaboratives, favorisant ainsi une expérience d'apprentissage structurée et interactive. Moodle propose également une gamme de plugins et d'extensions, permettant la personnalisation et l'intégration de fonctionnalités supplémentaires en fonction des besoins spécifiques des éducateurs de l'EFPP.

Canva, une autre plateforme largement utilisée, offre une interface conviviale et des outils de conception de cours intuitifs. Les enseignants peuvent facilement créer et organiser le contenu des cours, les devoirs et les discussions au sein d'une interface visuellement attrayante et accessible. Canvas offre également des fonctionnalités telles que la collaboration en temps réel, l'intégration





multimédia et des options d'évaluation robustes, permettant aux enseignants de dispenser des cours d'EFPP à distance attrayants et interactifs.

Blackboard est un LMS complet qui offre un riche ensemble de fonctionnalités pour l'enseignement à distance de l'EFPP. Il offre des outils de gestion de contenu, de communication, d'évaluation et d'analyse des apprenants. Les enseignants peuvent créer et organiser le contenu des cours, animer des discussions, effectuer des évaluations et suivre les progrès des apprenants à l'aide de l'interface conviviale de Blackboard. Le système prend également en charge l'intégration avec des outils et des plateformes externes, ce qui permet d'intégrer de manière transparente des ressources multimédias et d'autres outils numériques dans l'expérience d'apprentissage.

Google Classroom, une plate-forme largement adoptée, tire parti de la puissance de la suite d'outils de Google pour l'enseignement à distance de l'EFPP. Avec Google Classroom, les enseignants peuvent facilement créer et distribuer des devoirs, partager des ressources et fournir des commentaires en temps opportun aux apprenants. Il s'intègre parfaitement à Google Drive, ce qui permet l'édition et le stockage collaboratifs de documents. La plateforme prend également en charge les fonctionnalités de communication, permettant aux éducateurs et aux apprenants d'interagir par le biais d'annonces, de commentaires et de messages privés.

12

2.4 Technologies de communication pour l'enseignement à distance de l'EFPP :

Une communication efficace joue un rôle crucial dans l'enseignement à distance de l'EFPP, en favorisant l'interaction et la collaboration entre les apprenants et les éducateurs. Les technologies de communication offrent des moyens de communication synchrone et asynchrone, permettant aux apprenants et aux éducateurs de se connecter et de s'engager dans des interactions significatives. Parmi les exemples de technologies de communication pour l'enseignement à distance de l'EFPP, citons les outils de visioconférence (par exemple, Zoom, Microsoft Teams), les forums de discussion, les plateformes de messagerie instantanée et les outils collaboratifs d'édition de documents. Ces technologies facilitent la communication en temps réel, les discussions de groupe, le retour d'information des pairs et le travail collaboratif sur les projets, favorisant ainsi un environnement d'apprentissage interactif et social dans l'enseignement à distance de l'EFPP.



Les ressources numériques constituent l'épine dorsale de l'enseignement à distance de l'EFP, permettant aux éducateurs de créer des expériences d'apprentissage attrayantes et interactives pour les apprenants. Dans ce chapitre, nous avons exploré la diversité des ressources numériques disponibles, y compris les outils et les ressources multimédias, les plateformes en ligne et les systèmes de gestion de l'apprentissage, ainsi que les technologies de communication. La familiarité avec ces ressources permet aux éducateurs et aux apprenants de naviguer efficacement dans le monde de l'enseignement à distance de l'EFP, en maximisant l'engagement et les résultats d'apprentissage.

Chapitre 3 : Avantages et limites de l'enseignement et de la formation à distance

L'enseignement et la formation professionnels à distance (EFP) sont devenus de plus en plus populaires ces dernières années, en particulier pendant la pandémie de COVID-19, en raison de sa flexibilité et de son accessibilité. Cependant, malgré ses avantages, l'enseignement et la formation professionnels à distance présentent également des limites et des défis qui doivent être résolus pour garantir son efficacité. Dans ce chapitre, nous examinerons les avantages et les limites de l'enseignement et de la formation professionnels à distance, ainsi que les stratégies permettant de surmonter les obstacles et d'améliorer son efficacité.

13

3.1 Avantages de l'enseignement et de la formation professionnels à distance : flexibilité et accès

L'enseignement à distance présente plusieurs avantages par rapport à l'enseignement traditionnel en classe. L'un des avantages les plus importants est la flexibilité qu'il offre, permettant aux apprenants d'adapter leurs études à d'autres engagements. Au lieu de planifier leur journée en fonction des cours, les étudiants peuvent décider quand, où et combien de temps ils veulent étudier.

Un autre avantage de l'enseignement à distance est le confort qu'il procure. Les apprenants peuvent créer un environnement accueillant et paisible qui les aide à se concentrer sur leurs études, plutôt que de lutter pour faire face à une salle de classe occupée et écrasante.



L'éducation en ligne est également avantageuse car les mises à jour et l'assistance sont instantanées. Les tuteurs peuvent facilement créer et communiquer les modifications apportées aux cours, tandis que les étudiants peuvent recevoir ces mises à jour et y répondre rapidement. L'assistance est généralement disponible via la messagerie instantanée ou les appels vidéo, ce qui permet d'obtenir facilement de l'aide en cas de besoin.

Le coût est un autre avantage de l'apprentissage en ligne. Il est beaucoup moins cher à mettre en œuvre que l'enseignement traditionnel, avec moins de frais généraux tels que la location de salles de classe et les coûts d'impression. Cela signifie que les étudiants peuvent économiser de l'argent et qu'une plus grande partie de l'argent qu'ils dépensent est investie dans l'amélioration et la recherche de cours.

Enfin, l'enseignement à distance est respectueux de l'environnement. Il réduit les émissions de CO₂ car les étudiants n'ont pas à se rendre aux cours et à en revenir, et l'énergie est économisée sur l'éclairage et le chauffage des grands amphithéâtres. Dans l'ensemble, l'apprentissage à distance offre une alternative flexible, confortable, rentable et écologique à l'enseignement traditionnel.

14

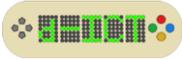
3.2 Limites de l'enseignement et de la formation professionnels à distance : défis techniques et pédagogiques

L'enseignement à distance a ses inconvénients et peut ne pas convenir à tout le monde. Même s'il y a plusieurs avantages à l'apprentissage en ligne, il y a aussi quelques inconvénients à considérer.

L'un des principaux inconvénients est le besoin de discipline. Les apprenants à distance doivent être responsables de leur propre organisation et doivent s'assurer qu'ils respectent les horaires et les délais. Ils doivent vérifier régulièrement leurs e-mails et s'assurer qu'ils ne prennent pas de retard dans leurs études.

Un autre inconvénient est le sentiment potentiel d'isolement. Les apprenants à distance peuvent ne pas avoir la même interaction sociale que dans un environnement de classe traditionnel, ce qui peut entraîner de la frustration ou un manque de motivation. Bien que les groupes de réseaux sociaux





soient une option, les apprenants peuvent se sentir plus à l'aise pour discuter du contenu du cours s'ils avaient rencontré leurs pairs en face à face.

De plus, l'apprentissage en ligne peut ne pas convenir à tous les styles d'apprentissage, et certains étudiants peuvent le trouver frustrant s'ils sont adaptés à un apprentissage pratique ou à de petits groupes.

Les problèmes techniques peuvent également être un inconvénient majeur pour les apprenants à distance. Ils ont besoin de connexions Internet fiables et d'appareils fonctionnels pour accéder aux cours en ligne et faire leurs devoirs.

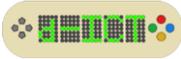
Enfin, il peut y avoir une diminution de la vie sociale, car l'apprentissage à distance demande beaucoup de temps et d'efforts. Les étudiants peuvent avoir besoin de sacrifier certaines de leurs activités sociales pour réussir leurs études. Cependant, les avantages à long terme de l'apprentissage à distance peuvent en valoir la peine.

15

3.3 Surmonter les obstacles et améliorer l'efficacité de l'enseignement et de la formation professionnels à distance

Malgré les défis liés à l'enseignement et à distance de l'EFP, il existe plusieurs façons de surmonter les obstacles et d'améliorer son efficacité. L'un des principaux moyens consiste à fournir un soutien aux apprenants par le biais de divers canaux, tels que le tutorat virtuel et le mentorat, afin de s'assurer qu'ils ont accès aux ressources et aux conseils dont ils ont besoin. Les éducateurs peuvent également élaborer et mettre en œuvre des stratégies d'évaluation efficaces qui tiennent compte des défis uniques de l'apprentissage à distance, telles que des évaluations par projet ou l'utilisation de simulations virtuelles pour mesurer les compétences.

Une autre considération importante est la nécessité d'offrir une formation et un perfectionnement professionnel adéquats aux éducateurs eux-mêmes, afin de s'assurer qu'ils sont bien équipés pour concevoir et mettre en œuvre des programmes efficaces d'enseignement et de formation professionnelle à distance. Cette formation peut inclure des compétences techniques pour



l'utilisation de divers outils et plateformes numériques, ainsi que des stratégies pédagogiques pour engager les apprenants et promouvoir des résultats d'apprentissage efficaces.

En outre, la collaboration entre les éducateurs et d'autres parties prenantes du secteur de l'EFPP, y compris les professionnels de l'industrie et les employeurs, peut également contribuer à améliorer l'efficacité de l'EFPP à distance. En travaillant ensemble, les intervenants peuvent identifier les domaines à améliorer et concevoir des programmes qui répondent aux besoins changeants des apprenants et du marché du travail.

Dans l'ensemble, bien qu'il y ait certainement des défis associés à l'EFPP à distance, il reste une option importante et précieuse pour les apprenants qui cherchent à acquérir de nouvelles compétences et à faire progresser leur carrière. En adoptant des stratégies qui s'attaquent aux limites et renforcent les avantages de ce mode d'apprentissage, les éducateurs et les parties prenantes peuvent contribuer à faire en sorte que l'EFPP à distance reste une approche pertinente et efficace de l'éducation et de la formation.

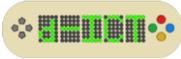
16

Chapitre 4 : Principes pédagogiques d'un enseignement à distance efficace de la FEP

La théorie et l'andragogie de l'apprentissage des adultes mettent l'accent sur le fait que les apprenants adultes ont des caractéristiques et des motivations uniques qui affectent la façon dont ils apprennent. Selon Tough (1984), les adultes sont autonomes, ont accumulé des expériences de vie et préfèrent les approches d'apprentissage centrées sur les problèmes. Par conséquent, les éducateurs de l'EFPP doivent concevoir et faciliter des expériences d'apprentissage pertinentes, pratiques et centrées sur l'apprenant.

4.1 Conception pédagogique et stratégies pour l'enseignement à distance :

Une conception et des stratégies pédagogiques efficaces sont cruciales pour promouvoir l'engagement, la motivation et les résultats d'apprentissage dans l'enseignement à distance de l'EFPP. Dans l'enseignement à distance de l'EFPP, la conception et la prestation de l'enseignement doivent être adaptées pour répondre aux divers besoins et préférences d'apprentissage des apprenants adultes. Les stratégies pédagogiques telles que les discussions en ligne, les études de cas, les simulations et les projets collaboratifs peuvent renforcer l'engagement des apprenants et promouvoir l'apprentissage actif. En outre, l'utilisation de ressources multimédias, telles que des vidéos, des podcasts et des modules interactifs, peut offrir des expériences d'apprentissage variées et flexibles aux apprenants de l'EFPP.



4.2 Méthodes d'évaluation et d'évaluation de l'enseignement et de la formation professionnels à distance :

L'évaluation et l'évaluation sont des éléments essentiels de l'enseignement et de la formation à distance pour s'assurer que les apprenants ont atteint les résultats d'apprentissage escomptés. Diverses méthodes d'évaluation, telles que des quiz, des examens, des devoirs et des évaluations basées sur des projets, peuvent être utilisées pour évaluer les connaissances et les compétences des apprenants. Les méthodes d'évaluation, telles que les sondages et les formulaires de rétroaction, peuvent également être utilisées pour recueillir les commentaires des apprenants sur leurs expériences d'apprentissage et identifier les domaines à améliorer.

Dans ce chapitre, nous avons discuté des principes pédagogiques de l'EFP à distance, y compris la théorie et l'andragogie de l'apprentissage des adultes, la conception et les stratégies pédagogiques, ainsi que les méthodes d'évaluation et d'évaluation. En appliquant ces principes à l'enseignement à distance de l'EFP, les éducateurs peuvent créer des expériences d'apprentissage attrayantes, centrées sur l'apprenant et efficaces pour les apprenants de l'EFP.

17

Des méthodologies de pointe

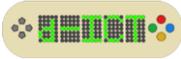
Une méthodologie d'apprentissage en ligne asynchrone gamifiée peut intégrer une gamme d'approches pédagogiques, de méthodologies, de pratiques d'enseignement et d'apprentissage innovantes et de pointe, telles que :

- Apprentissage personnalisé : L'apprentissage personnalisé consiste à adapter les expériences d'apprentissage aux besoins et aux intérêts de chaque apprenant. Dans une méthodologie d'apprentissage en ligne asynchrone gamifiée, cela peut être réalisé grâce à des technologies d'apprentissage adaptatif, à un feedback personnalisé et à des parcours d'apprentissage individualisés.
- Micro-apprentissage : Le micro-apprentissage consiste à décomposer le matériel d'apprentissage en petits morceaux de la taille d'une bouchée qui peuvent être complétés en peu de temps. Cette approche est bien adaptée à l'apprentissage en ligne gamifié, car les apprenants peuvent relever de courts défis ou des mini-jeux qui renforcent les concepts d'apprentissage.
- Apprentissage par le jeu : L'apprentissage par le jeu consiste à utiliser des éléments du jeu, tels que des points, des niveaux et des classements, pour créer une expérience d'apprentissage plus engageante et motivante. Cette approche est idéale pour une méthodologie d'apprentissage en ligne



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



gamifiée, où les apprenants peuvent gagner des récompenses et de la reconnaissance pour avoir terminé des activités d'apprentissage.

- Apprentissage social : L'apprentissage social consiste à apprendre des autres, que ce soit par la collaboration ou l'observation. Dans une méthodologie d'apprentissage en ligne gamifiée, cela peut être réalisé grâce à des fonctionnalités sociales, telles que les forums de discussion, les commentaires des pairs et la reconnaissance sociale.

- Apprentissage par l'expérience : L'apprentissage par l'expérience consiste à apprendre par la pratique et à réfléchir sur l'expérience. Dans une méthodologie d'apprentissage en ligne gamifiée, cela peut être réalisé par le biais de simulations, d'études de cas et de scénarios interactifs.

- Réalité augmentée et virtuelle : Les technologies de réalité augmentée et virtuelle peuvent offrir aux apprenants des expériences d'apprentissage immersives et interactives. Dans une méthodologie d'apprentissage en ligne gamifiée, ces technologies peuvent être utilisées pour créer des mondes virtuels ou des simulations qui améliorent l'expérience d'apprentissage.

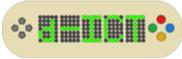
- Apprentissage mobile : L'apprentissage mobile consiste à utiliser des appareils mobiles, tels que des smartphones et des tablettes, pour accéder au matériel d'apprentissage. Dans une méthodologie d'apprentissage en ligne gamifiée, l'apprentissage mobile peut être utilisé pour fournir aux apprenants un accès en déplacement aux activités et aux défis d'apprentissage.

- Gamification de l'évaluation : La gamification peut également être appliquée au processus d'évaluation, les apprenants gagnant des points, des badges ou d'autres récompenses pour avoir terminé des évaluations ou démontré leur maîtrise des concepts d'apprentissage.

18

L'intégration de ces approches pédagogiques, méthodologies, pratiques d'enseignement et d'apprentissage innovantes et de pointe dans une méthodologie d'apprentissage en ligne asynchrone gamifiée peut créer une expérience d'apprentissage plus engageante, motivante et efficace pour les apprenants de l'EFPP.

Étude de cas



S. est une éducatrice professionnelle pour adultes spécialisée dans le marketing numérique. Elle donne des cours en ligne et en personne à de jeunes étudiants adultes qui souhaitent faire carrière dans le domaine. S. est toujours à la recherche de moyens nouveaux et innovants d'engager ses apprenants et de les aider à développer les compétences dont ils ont besoin pour réussir dans l'industrie.

Pour rendre ses cours à distance plus interactifs et engageants, S. décide d'intégrer une méthodologie d'apprentissage en ligne asynchrone gamifiée. Elle croit que cette approche aidera ses apprenants à rester motivés et engagés, tout en leur donnant l'occasion de développer leurs compétences de manière amusante et engageante.

Pour ce faire, S. utilise un système de gestion de l'apprentissage (LMS) spécialement conçu pour le eLearning gamifié. Elle sélectionne une gamme d'éléments de gamification, notamment des points, des niveaux, des badges et des classements, pour motiver et récompenser ses apprenants. Elle intègre également des parcours d'apprentissage personnalisés, des modules de micro-apprentissage et des fonctionnalités d'apprentissage social dans la structure du cours.

19

Par exemple, S. conçoit un module de micro-apprentissage qui met les apprenants au défi de créer une campagne de marketing sur les réseaux sociaux en seulement 10 minutes. Le module est divisé en petits morceaux, chacun d'entre eux se concentrant sur un aspect différent de la campagne. Les apprenants gagnent des points et des badges pour avoir terminé chaque segment et sont récompensés par une reconnaissance dans un classement pour avoir terminé l'ensemble du module.

S. intègre également l'apprentissage par le jeu dans la structure du cours. Elle conçoit des mini-jeux qui renforcent les concepts d'apprentissage, comme un jeu-questionnaire qui teste les connaissances des apprenants en matière de terminologie du marketing numérique. Le jeu est conçu pour être à la fois amusant et éducatif, les apprenants gagnant des points et des récompenses pour avoir répondu correctement aux questions.



Pour encourager l'apprentissage social, S. crée des forums de discussion où les apprenants peuvent collaborer et partager des idées les uns avec les autres. Elle utilise également la rétroaction des pairs et la reconnaissance sociale pour encourager les apprenants à se soutenir mutuellement et à célébrer les réussites des uns et des autres.

S. utilise également les technologies de réalité augmentée et virtuelle pour créer des expériences d'apprentissage immersives et interactives. Par exemple, elle crée une simulation de réalité virtuelle qui permet aux apprenants de s'entraîner à créer et à mettre en œuvre une campagne Google Ads de manière réaliste et engageante.

Enfin, S. gamifie le processus d'évaluation, les apprenants gagnant des points, des badges et d'autres récompenses pour avoir terminé les évaluations et démontré leur maîtrise des concepts d'apprentissage. Cette approche procure aux apprenants un sentiment d'accomplissement et de reconnaissance pour leur travail acharné.

20

Dans l'ensemble, la méthodologie d'apprentissage en ligne asynchrone gamifiée de S. s'est avérée être un moyen très efficace d'engager et de motiver ses apprenants. En intégrant une gamme d'approches pédagogiques, de méthodologies, de pratiques d'enseignement et d'apprentissage innovantes et avant-gardistes, S. a créé une expérience d'apprentissage amusante et engageante qui a aidé ses apprenants à développer les compétences dont ils ont besoin pour réussir dans l'industrie du marketing numérique.

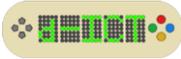
Tâche : Analyse réflexive

Après avoir examiné l'étude de cas fournie, essayez de répondre aux questions de réflexion suivantes :



**Cofinancé par
l'Union européenne**

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



- Identifier les éléments clés de la gamification utilisés par S. dans ses cours à distance. Comment ces éléments contribuent-ils à l'engagement et à la motivation des apprenants ?
- Discutez des avantages et des défis potentiels de l'intégration de la gamification dans les environnements d'apprentissage en ligne en vous basant sur l'expérience de S.
- Imaginez que vous êtes un formateur ou un éducateur professionnel dans un domaine différent (par exemple, l'apprentissage des langues, l'éducation à la santé, les sciences de l'environnement, la formation à la vente, la littératie financière, etc.). Comment pourriez-vous adapter la méthodologie eLearning gamifiée de S. à votre domaine ? Décrivez les éléments et les stratégies de gamification spécifiques que vous intégreriez.

L'objectif de cette analyse réflexive est de s'engager dans une pensée critique et d'examiner des expériences personnelles afin que les participants acquièrent de nouvelles perspectives et idées. L'analyse réflexive permet aux individus de comprendre leurs réussites et leurs lacunes, d'identifier les domaines à améliorer et d'élaborer des plans d'action pour les situations futures.

21

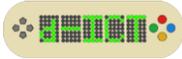
Quiz

Exemples:

- 1) Vrai ou faux : L'enseignement à distance est une forme d'éducation qui ne se déroule que dans une salle de classe traditionnelle.
 - a) Faux
 - b) Vrai

- 2) Lequel des éléments suivants est un avantage de l'enseignement à distance de la formation professionnelle ?
 - a) Réduction des coûts.
 - b) Une plus grande flexibilité.





- c) Augmentation de l'interaction sociale.
- d) Toutes les réponses ci-dessus.

3) Lequel des énoncés suivants constitue une limite de l'enseignement à distance de l'EFPP ?

a) Défis techniques.

- b) Accès limité aux ressources.
- c) Flexibilité réduite.
- d) Toutes les réponses ci-dessus.

4) Discutez brièvement de l'importance de la conception pédagogique dans l'enseignement à distance de l'EFPP. (environ 50 mots)

Réponse : La conception pédagogique consiste à créer des expériences d'apprentissage efficaces, efficientes et engageantes. Dans l'enseignement à distance de l'EFPP, la conception pédagogique est cruciale pour garantir que les résultats d'apprentissage sont atteints et que les apprenants sont engagés et motivés tout au long du processus d'apprentissage. Une conception pédagogique efficace implique de comprendre les besoins des apprenants, de définir des objectifs d'apprentissage clairs, de sélectionner le contenu et les méthodes d'enseignement appropriés, et de concevoir des évaluations qui mesurent les résultats d'apprentissage.

5) Vrai ou faux : L'apprentissage personnalisé consiste à adapter les expériences d'apprentissage aux besoins et aux intérêts de chaque apprenant.

a) Vrai

b) Faux





- 6) Lequel des énoncés suivants est un principe pédagogique de l'enseignement à distance de la formation professionnelle ?
- a) Apprentissage personnalisé.
 - b) Apprentissage social.
 - c) Apprentissage par l'expérience.
 - d) Tout ce qui précède.**
- 7) Quels logiciels permettent aux enseignants de concevoir des infographies, des présentations et des supports d'apprentissage visuellement attrayants ?
- a) Adobe Premiere Pro
 - b) Camtasia
 - c) Canva (en anglais seulement)**
 - d) S'engager
- 8) Vrai ou faux : Les logiciels de simulation ne sont pas efficaces dans les domaines de la formation professionnelle tels que l'ingénierie, la santé et les métiers techniques.
- a) Faux**
 - b) Vrai
- 9) Quelle plateforme en ligne offre une suite complète d'outils pour les enseignants, y compris la création de contenu, la gestion des évaluations, le suivi des progrès et les activités collaboratives ?
- a) Moodle**
 - b) Toile
 - c) Tableau noir
 - d) Google Classroom (en anglais seulement)





- 10) Quel est le moyen d'améliorer l'efficacité de l'enseignement et de la formation professionnels à distance ?
- a) Réduire le nombre de canaux virtuels de tutorat et de mentorat
 - b) Ne pas offrir de formation ou de perfectionnement professionnel aux éducateurs
 - c) Collaborer avec les professionnels de l'industrie et les employeurs**
 - d) Élaboration de stratégies d'évaluation inefficaces

Pour aller plus loin

de la Peña, D., Lizcano, D., & Martínez-Álvarez, I. (2021). Apprendre par le jeu : modèle de ludification dans l'enseignement à distance de niveau universitaire. *Informatique de divertissement*, 39, 100430.

DigComp : le cadre européen pour aider les jeunes à acquérir des compétences numériques (20 septembre 2016). [Vidéo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=ii1sgxgnOlc>

24

Hrastinski, S. (2008). Le potentiel de la communication synchrone pour améliorer la participation aux discussions en ligne : une étude de cas de deux cours d'apprentissage en ligne. *Information et gestion*, 45(7), 499-506.

Muntean, C. I. (2011, octobre). Accroître l'engagement dans l'apprentissage en ligne grâce à la gamification. In Proc. 6th international conference on virtual learning ICVL (Vol. 1, pp. 323-329).

Références

Adobe Premiere Pro [Logiciel informatique]. (s.d.). Récupéré de <https://www.adobe.com/products/premiere.html>

Blackboard [Système de gestion de l'apprentissage]. (s.d.). Récupéré de <https://www.blackboard.com/>

Camtasia [Logiciels informatiques]. (s.d.). Récupéré de <https://www.techsmith.com/camtasia.html>



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



Canva [Logiciel informatique]. (s.d.). Récupéré de <https://www.canva.com/>

Canvas [Système de gestion de l'apprentissage]. (s.d.). Récupéré de <https://www.instructure.com/canvas>

Engage [Plateforme de réalité virtuelle]. (s.d.). Récupéré de <https://engagevr.io/>

Centre européen pour le développement de la formation professionnelle. (2018). Cadre européen des certifications pour l'éducation et la formation tout au long de la vie (CEC) : rapport sur l'autocertification (mise à jour 2018). Luxembourg : Office des publications de l'Union européenne.

Centre européen pour le développement de la formation professionnelle. (2021). Centre de connaissances sur l'EFP. Récupéré de <https://www.cedefop.europa.eu/en/themes/vet-knowledge-centre>

25

Google Classroom [Système de gestion de l'apprentissage]. (s.d.). Récupéré de <https://classroom.google.com/>

Holmberg, B., Hrsg. Bernath et Busch, F. W. (2005). L'évolution, les principes et les pratiques de l'enseignement à distance (Vol. 11). Oldenburg : Bis.

Laurillard, D. (2013). L'enseignement en tant que science de la conception : construire des modèles pédagogiques pour l'apprentissage et la technologie. Routledge.

Labster [Logiciel de simulation]. (s.d.). Récupéré de <https://www.labster.com/>

Liaw, S. S. (2008). Étude de la satisfaction perçue, de l'intention comportementale et de l'efficacité de l'apprentissage en ligne par les étudiants : une étude de cas du système Blackboard. Informatique et éducation, 51(2), 864-873.



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



Moodle [Système de gestion de l'apprentissage]. (s.d.). Récupéré de <https://moodle.org/>

Université d'Oxford. (s.d.). Avantages et inconvénients de l'enseignement à distance. Université d'Oxford. Récupéré de <https://www.oxfordcollege.ac/news/advantages-disadvantages-distance-learning/>

Tough, A. (1985). L'andragogie en action : appliquer les principes modernes de l'éducation des adultes.

UNESCO. (2021). Perturbation de l'éducation à la COVID-19 et réponse à celle-ci. Récupéré de <https://en.unesco.org/covid19/educationresponse>





MODULE 2: Compétences numériques dans l'enseignement à distance de l'EFP

Introduction

La crise provoquée par le COVID 19 a incité des millions de formateurs à adapter leurs cours et leurs formations. En très peu de temps, ils ont dû trouver des solutions pour livrer du matériel, réaliser des exercices et accompagner leurs formateurs à distance, quel que soit le type de formation et le niveau des formateurs. Bien que certains d'entre eux soient impliqués dans l'utilisation d'objets numériques depuis longtemps, il n'est pas toujours évident d'identifier les compétences associées à ces pratiques.

La formation évolue avec le numérique, tout comme les compétences. Les éducateurs doivent non seulement mettre en œuvre les pratiques existantes, mais aussi construire et développer des compétences spécifiques pour l'apprentissage à distance. L'objectif de ce module est simple : il vous invite à identifier et intégrer les compétences numériques qui caractérisent la formation à distance, ainsi que leurs forces et faiblesses. Vous aurez également accès à des ressources théoriques utiles et pertinentes pour l'information et la formation. Il est divisé en quatre chapitres thématiques :

27

1. Compétences de la pédagogie active en ligne
2. Créer du contenu interactif et rechercher de l'information
3. Sécurité et identité numérique
4. Auto-évaluation des compétences numériques et évaluation des apprenants en ligne.





Contenu

Chapitre 1. Les compétences de la pédagogie active en ligne

1.1 Définition de la technopédagogie

Il est évident et facile de comprendre que le terme techno-pédagogie vient de la fusion de deux concepts clés : la technologie et la pédagogie. La technopédagogie, telle que théorisée par le Centre d'étude et de développement pour l'innovation technopédagogique (CÉDIT) du Québec, se définit comme la science qui étudie les méthodes d'enseignement qui intègrent les nouvelles technologies de l'information et de la communication.

« La technopédagogie implique une réflexion et une fusion judicieuse de la pédagogie et de la technologie. Ce terme désigne des pratiques qui combinent à la fois des aspects pédagogiques (par exemple, les méthodes d'enseignement et d'apprentissage, la motivation, les compétences à développer chez les formateurs, etc.) et des aspects technologiques (par exemple, l'utilisation de l'ordinateur, du web, des tableaux blancs interactifs, etc.).

28

Cette définition s'appuie sur deux enseignements importants pour adopter une position e-learning rationnelle et durable :

- Les moyens technologiques gérés et utilisés par les formateurs en ligne soutiennent la pédagogie.
- Les technologies sont alors considérées comme un moyen au service d'une pédagogie active et non comme une fin en soi. L'objectif commun de ces innovations est d'améliorer la qualité de l'apprentissage des formateurs.

1.2 Développer les compétences de coaching

Le rôle du formateur dans l'enseignement à distance est appelé à changer. Le formateur n'a plus seulement à développer le contenu du cours, mais son activité est orientée vers l'accompagnement. De ce fait, ils n'ont plus la seule responsabilité de transmettre des connaissances, mais accompagnent les stagiaires dans leurs apprentissages : pour leur apporter la plus grande autonomie possible, éviter



le sentiment d'isolement et soutenir leur motivation. Il est clair que le formateur n'est plus le seul détenteur du savoir, ni le seul transmetteur du savoir.

1.3 Qu'est-ce que la pédagogie active ?

La pédagogie est un concept qui met l'accent sur la participation et l'implication des apprenants dans leur propre processus d'apprentissage. Dans un environnement de travail sans papier, il est essentiel de trouver des moyens d'engager les apprenants de manière efficace et interactive. Cette pratique combine des stratégies pédagogiques avec les technologies modernes. La pédagogie active consiste à impliquer les apprenants de diverses manières plutôt que de les occuper. Il s'agit de mobiliser des compétences plutôt que de faire de l'exercice. Cela signifie que les apprenants sont encouragés à jouer un rôle actif dans leur propre parcours d'apprentissage, plutôt que d'être des récepteurs passifs d'informations. Tous les moyens sont mis en œuvre pour obtenir la participation la plus active des apprenants : ils sont acteurs de leur apprentissage.

29

Les neurosciences ne cessent d'enrichir les méthodes d'apprentissage actif. L'apprentissage actif peut être défini comme un processus par lequel les apprenants s'engagent dans des activités qui les obligent à réfléchir, à analyser, à synthétiser et à évaluer les connaissances acquises, plutôt que de simplement recevoir des informations. Les neurosciences ont montré que l'apprentissage actif est plus efficace que les méthodes d'apprentissage traditionnelles à l'ère de l'enseignement à distance. Des études menées par Steve Masson et Stanislas Dehaene, tous deux professeurs de neuroéducation à Queber, ont montré que l'apprentissage actif stimule le cerveau et favorise la rétention de l'information. Provoquer une interaction directe avec l'information d'une manière qui implique l'apprenant dans l'apprentissage permet de stocker plus efficacement les données dans la mémoire à long terme. L'apprentissage actif stimule également les régions du cerveau associées à la prise de décision, à la résolution de problèmes et à la créativité, des compétences essentielles dans la vie professionnelle et personnelle.



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



1.4 Donner vie à un apprentissage actif, authentique et interactif

L'apprentissage actif peut prendre de nombreuses formes et offrir différents choix de production en ligne aux apprenants. Voici quelques idées de productions, pour stimuler la curiosité, la motivation, la collaboration et l'autonomie des apprenants :

- Discussions de groupe
- projet de recherche
- Jeux de rôle
- Débats
- Défis collaboratifs
- Portfolios numériques
- résolution de problème

30

L'apprentissage devient actif lorsque le contenu de l'apprentissage est :

- En lien avec l'actualité.

Exemple : acquérir des connaissances en parlant de la politique de votre pays.

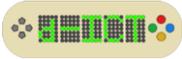
- Lié à la vie quotidienne.

Exemple : Enseignement de la géométrie à partir d'un cas de construction d'un potager urbain.

- Utile au monde.

Exemple : Intégrez les impacts de la crise actuelle sur le changement climatique dans votre cours.

Chapitre 2. Création de contenu interactif et recherche d'informations



1.1 Produire de l'apprentissage multimédia

L'absence physique d'un formateur caractérise l'enseignement à distance. D'autre part, les connaissances du formateur sont présentes sous des formes diverses et multiples (vidéo, audio, textes, présentations, galeries photos, références bibliographiques, etc.). Ce matériel d'apprentissage doit être conçu de manière à encourager autant que possible l'apprentissage autonome et stimulant. En formation à distance, on parle de médiation technologique, car les consignes et le contenu de la formation sont « médiatisés » via des supports technologiques. Lorsqu'il enseigne à distance, le formateur doit donc créer un support pédagogique « orienté utilisateur ». L'introduction d'anecdotes, de visuels et de tutoriels vidéo rend les cours plus interactifs. Le contenu doit être scénarisé et doit être au plus proche des pratiques sociales actuelles afin d'engager les apprenants.

1.2 Les douze principes de Mayer

Si vous créez une vidéo de formation, une présentation PowerPoint ou un cours eLearning, comment vous assurez-vous que votre produit final sera une ressource d'apprentissage efficace et comment sélectionnez-vous les informations essentielles ?

31

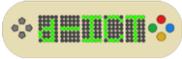
Les 12 principes de la théorie de l'apprentissage multimédia, qui se concentre sur la façon dont notre cerveau sélectionne l'information et notre capacité d'attention, décrits par Richard Mayer, un psychologue de l'éducation américain de l'Université de Californie, vous donneront quelques conseils.

1. Le principe de cohérence

Qu'il s'agisse de sons, d'images ou de mots : tout ce qui est inutile et risque de surcharger la charge attentionnelle des apprenants doit disparaître. Simplifiez au maximum

2. Le principe de la signalisation





Les humains apprennent mieux lorsque des fonctions ou des objets sont utilisés pour signaler des points importants.

3. Le principe de redondance

Les apprenants apprennent mieux grâce à une combinaison d'animation et de narration. Cette approche permet aux apprenants de mieux comprendre et de ne pas surcharger leur charge d'information. Exemple : un powerpoint ou une animation live (pédagogie synchrone) peut être accompagné d'une version PDF consultable par les apprenants.

4. Le principe de continuité spatiale

Les formateurs apprennent mieux lorsque les mots et les images correspondantes sont présentés à proximité les uns des autres.

5. Le principe de continuité temporelle

La voix off doit être bien synchronisée avec une vidéo.

6. Le principe de segmentation

Diviser une leçon en petits morceaux, la segmenter permet un meilleur apprentissage en ligne. Les apprenants mémorisent mieux un contenu bien segmenté en petites séquences.

Exemple : il vaut mieux avoir trois vidéos de 2 minutes qu'une vidéo de 6 minutes.

7. Le principe de la formation

Fournissez aux apprenants des informations clés avant la séquence d'apprentissage principale. Exemple : Brainstorming, création d'une leçon d'introduction ou d'un aide-mémoire à utiliser tout au long de la formation

8. Principe de modalité

Le principe de modalité, étroitement lié au principe multimédia, va plus loin et postule que les animations visuelles fonctionneront mieux en conjonction avec l'oral qu'avec le texte.

9. Principe du multimédia



Illustrez les textes avec des visuels parlants plutôt que d'utiliser uniquement du texte.

10. Principe de personnalisation

On apprend mieux dans un style conversationnel que dans un style formel, cela permet une meilleure mémorisation. Les récits doivent donc utiliser un langage verbal.

11. Voice principe

Nous apprenons mieux avec une voix humaine qu'avec une voix synthétique.

12. Image ou principe humain

La présence de l'interlocuteur à l'écran n'est pas obligatoire.

Note : Il est bien sûr utopique d'imaginer une application systématique de ces douze principes que vous avez certainement appliqués intuitivement. Nous vous recommandons plutôt d'appliquer celles qui vous semblent avoir du sens par rapport aux spécificités de vos formations.

33

Chapitre 3. Sécurité/Sûreté et empreinte numérique

Cette thématique englobe les notions de vie privée, de gestion des identités et de cybersécurité que les formateurs en ligne doivent maîtriser. Tout utilisateur et notamment le formateur en ligne doit maîtriser son identité numérique et avoir des connaissances à ce sujet.

La gestion de votre identité numérique, c'est garder le contrôle de votre image en ligne ; Rester dans les limites de la sécurité, être conscient des risques que nos actions et comportements en ligne peuvent avoir sur nous-mêmes et sur les autres.

3.1 Qu'est-ce qu'une empreinte numérique ?

Une empreinte numérique – parfois appelée ombre numérique ou empreinte électronique – fait référence à la trace de données que vous laissez derrière vous lorsque vous utilisez Internet. Cela inclut les sites Web que vous visitez, les e-mails que vous envoyez et les informations que vous



soumettez en ligne. Une empreinte numérique peut être utilisée pour suivre les activités et les appareils en ligne d'une personne.

Chaque fois que vous utilisez Internet, vous laissez derrière vous une traînée d'informations connue sous le nom d'empreinte numérique. L'empreinte numérique se développe de plusieurs façons, par exemple en publiant sur les réseaux sociaux, en s'abonnant à une newsletter, en laissant un avis en ligne ou en achetant en ligne.

Parfois, il n'est pas toujours évident que vous contribuez à votre empreinte numérique. Par exemple, les sites Web peuvent suivre votre activité en installant des cookies sur votre appareil, et les applications peuvent collecter vos données sans que vous le sachiez. Une fois que vous autorisez une organisation à accéder à vos informations, elle peut vendre ou partager vos données avec des tiers. Pire encore, vos informations personnelles pourraient être compromises lors d'une violation de données. Vous entendez souvent les termes « actif » et « passif » en ce qui concerne les empreintes digitales numériques :

34

- Empreinte numérique active

Une empreinte numérique active est l'endroit où l'utilisateur a délibérément partagé des informations sur lui-même, par exemple en publiant ou en participant à des sites de réseaux sociaux ou à des forums en ligne. Si un utilisateur est connecté à un site Web avec un nom d'utilisateur ou un profil enregistré, tous les messages qu'il publie font partie de son empreinte numérique active. D'autres activités qui contribuent à l'empreinte numérique active comprennent le remplissage d'un formulaire en ligne – comme l'abonnement à une newsletter – ou l'acceptation des cookies sur votre navigateur.

- Empreinte numérique passive



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



Une empreinte numérique passive est créée lorsque des informations sont collectées sur l'utilisateur sans que celui-ci ne s'en rende compte. Par exemple, cela se produit lorsque les sites Web collectent des informations sur le nombre de visites des utilisateurs, leur origine et leur adresse IP. Il s'agit d'un processus caché, dont les utilisateurs ne se rendent peut-être pas compte. D'autres exemples d'empreintes digitales passives incluent les sites de réseaux sociaux et les annonceurs qui utilisent vos likes, partages et commentaires pour vous profiler et vous cibler avec un contenu spécifique.

3.2 Pourquoi l'empreinte numérique est-elle importante ?

Les empreintes digitales numériques sont importantes pour les raisons suivantes :

1. Ils sont relativement permanents, et une fois que les données sont publiques – ou même semi-publiques, comme cela peut être le cas avec les publications Facebook – le propriétaire a peu de contrôle sur la façon dont les autres les utiliseront.
2. Une empreinte numérique peut déterminer la réputation numérique d'une personne, qui est désormais considérée comme aussi importante que sa réputation hors ligne.
3. Les employeurs peuvent vérifier l'empreinte numérique de leurs employés potentiels, en particulier leurs médias sociaux, avant de prendre des décisions d'embauche.
4. Les mots et les photos que vous publiez en ligne peuvent être mal interprétés ou modifiés, ce qui peut offenser involontairement.
5. Le contenu destiné à un groupe privé peut se propager à un cercle plus large, ce qui peut nuire aux relations et aux amitiés.
6. Les cybercriminels peuvent exploiter votre empreinte numérique en l'utilisant à des fins telles que l'hameçonnage pour accéder à un compte ou créer de fausses identités basées sur vos données.

35



Pour ces raisons, il vaut la peine de réfléchir à ce que votre empreinte numérique dit de vous. De nombreuses personnes essaient de gérer leur empreinte numérique en faisant attention à leurs activités en ligne afin de contrôler les données qui peuvent être collectées en premier lieu.

3.3 Exemples d'empreinte numérique

Un utilisateur peut avoir des centaines d'articles qui font partie de son empreinte numérique. Voici quelques-unes des façons dont les utilisateurs contribuent à leur empreinte numérique :

Achats en ligne

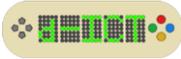
- Effectuez des achats sur des sites e-commerce.
- Inscrivez-vous pour recevoir des coupons ou créez un compte.
- Téléchargement et utilisation d'applications d'achat
- Abonnez-vous aux newsletters de la marque

36

Services bancaires en ligne

- Utilisation d'une application bancaire mobile
- Achat ou vente d'actions
- Abonnez-vous à des publications financières et à des blogs
- Ouverture d'un compte de carte de crédit

Médias sociaux



- Utilisation des médias sociaux sur votre ordinateur ou vos appareils
- Se connecter à d'autres sites Web à l'aide de vos identifiants de médias sociaux
- Communiquer avec des amis et des contacts
- Partagez des informations, des données et des photos avec vos contacts
- Rejoindre un site ou une application de rencontre

Lire l'actualité

- S'abonner à une source d'information en ligne
- Affichage d'articles dans une application d'actualités
- Abonnement à la newsletter d'une publication
- Republier les articles et les informations que vous avez lus

37

Chapitre 4. Évaluation en ligne des apprenants et compétences numériques

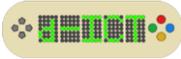
Un formateur doit être capable d'évaluer ses apprenants en s'adaptant au processus d'apprentissage qui caractérise l'enseignement à distance. L'évaluation aide les apprenants à comprendre leur apprentissage et à fournir une rétroaction sur leurs progrès. Qu'elle soit réalisée en présentiel ou à distance, l'évaluation a pour but d'informer les apprenants sur leurs apprentissages.

4.1 Évaluation des apprentissages : critères à respecter.

Pour que l'évaluation favorise l'apprentissage, certains critères doivent être respectés :

- Il est nécessaire que le formateur et le(s) formateur(s) définissent des attentes explicites et compréhensibles par tous.





- Il est nécessaire de préciser les critères d'évaluation. Les critères doivent être mesurables et pertinents par rapport aux objectifs d'apprentissage.
- Tout le monde doit pouvoir apprendre sur une période de temps suffisante. En effet, les formateurs apprennent à des rythmes différents et il est important qu'ils aient suffisamment de temps pour pratiquer.
- Les formateurs doivent encourager leurs apprenants à s'approprier leur processus d'apprentissage et à comprendre les avantages de l'auto-évaluation. Les formateurs doivent être en mesure de fournir des corrections individualisées. Ils doivent être en mesure de fournir une rétroaction individualisée qui aidera l'apprenant à améliorer ses compétences et ses capacités.
- Ils doivent laisser une place à l'erreur en offrant une seconde chance. S'ils ne le font pas, les apprenants ne seront pas en mesure d'apprendre de leurs erreurs et seront moins susceptibles de s'améliorer.

38

4.2 Comment évaluer les apprenants à distance

L'évaluation des apprenants à distance est un processus complexe et peut être difficile à réaliser. De nombreux facteurs sont à prendre en compte, tels que la technologie utilisée, le type d'évaluation, le nombre de formateurs impliqués, etc. Voici quelques règles d'or pour évaluer les apprenants à distance.

- Évaluer les besoins

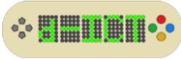
Un formateur doit évaluer ce qui est nécessaire lors de l'évaluation à distance. Il doit être en mesure d'évaluer les compétences d'un apprenant et de fournir un retour d'information en conséquence.

- Évaluation des compétences par niveaux de maîtrise



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



L'évaluation des compétences par niveau de maîtrise est une pratique courante dans l'évaluation à distance. Il vise à s'assurer que les formateurs qui sont plus autonomes et avec qui la rétroaction n'est plus en face à face qu'ils sont sur la bonne voie dans leur développement et leurs progrès à l'école.

- Apprendre aux apprenants à s'auto-évaluer

L'auto-évaluation est l'une des compétences les plus importantes que les apprenants doivent développer. Il faut faire confiance aux apprenants. Cela les aide à comprendre ce qu'ils savent faire et ce qu'ils doivent améliorer. En fait, ce processus aide les apprenants à évaluer leurs forces, leurs faiblesses et leurs domaines d'amélioration.

- Utilisez des quiz et de courts QCM avec rétroaction automatique.

L'évaluation des apprenants à distance via des quiz et des QCM permet de remonter leurs progrès et permet aux formateurs d'utiliser ces évaluations pour améliorer leurs notes. Le formateur peut demander aux apprenants de répondre à des quiz. De plus, les apprenants qui réussissent l'exercice doivent expliquer la réponse attendue ou s'autocorriger. Dans ce cas, l'apprenant peut alors envoyer le résultat de son autocorrection pour obtenir un feedback personnalisé. Ce feedback est essentiel pour les apprenants, il va les rassurer. Le formateur peut présenter une sélection de tests autocorrectifs avec des instructions sur la façon d'utiliser chaque quiz.

- Évaluer les apprenants à l'oral

Ce type d'évaluation demande plus d'efforts que les autres types d'évaluations, car il n'est pas aussi quantitatif que les autres. Le formateur doit être en mesure d'identifier si un apprenant maîtrise ou non une compétence particulière en écoutant ses réponses et en notant en conséquence. L'avantage de ce type d'évaluation est qu'il permet une plus grande flexibilité quant au moment, au lieu et à





la manière dont il peut être utilisé dans l'enseignement. Il peut également être nécessaire pour un suivi individualisé des apprenants en difficulté.

4.3 Compétences en communication : Rétroaction

La rétroaction est une réponse consciente et réfléchie aux actions, aux résultats, aux méthodes, aux attitudes ou aux comportements d'une personne. D'une manière générale, la rétroaction dans l'enseignement est définie comme l'information que le formateur fournit au formateur sur l'achèvement des tâches d'apprentissage (Rossier et Daele, 2009). Cette rétroaction peut être donnée dans un contexte formel ou informel et à différents moments du processus d'apprentissage. Le feedback devient un support d'apprentissage et permet au formateur de progresser ou d'avancer (feedforward), lorsqu'il :

- Donne l'occasion au formateur de prendre du recul par rapport à une mission et vise à l'améliorer.
- Aide à la préparation d'une évaluation finale ou sommative.
- Donne au formateur les clés pour progresser de manière plus autonome

40

● Cinq raisons de s'intéresser aux commentaires

1. Acte avant tout de communication, le feedback peut aussi être l'occasion d'un dialogue entre formateur.
2. Un bon feedback soutient l'apprentissage, améliore les performances ultérieures et développe l'autonomie de l'apprenant.
3. Il peut contribuer au développement d'une perception positive de ses compétences ou d'un sentiment d'auto-efficacité, ainsi qu'à la motivation scolaire.
4. Il améliore l'adéquation entre les attentes du formateur et le rendement du formateur.
5. Il permet au formateur de réguler et d'ajuster son enseignement en fonction des retours d'expérience donnés aux formateurs.

● Pourquoi est-ce si important à distance ?



Le feedback est extrêmement important dans l'enseignement à distance. Les formateurs peuvent réinvestir les commentaires des formateurs et les considérer comme un facteur de motivation où les contacts en face à face sont réduits. Cette relation entre feedback et motivation des formateurs est plus intrinsèque dans l'enseignement à distance que dans l'enseignement en présentiel : c'est un levier de concentration. Le formateur devra donc se concentrer sur le qualitatif plutôt que sur le quantitatif.

Types possibles de rétroaction en ligne et quelques outils :

Écrit : Outils de révision (Word), bulles de commentaires (Google Doc), annoter des PDF (annotateur PDF, Acrobat DC, tablette, Notability+ iAnnotate)

Audio/vidéo : Sur l'œuvre elle-même, annoter le PDF + audio (Acrobat DC), Trainer prend selfie (Flipgrid), Capture d'écran du son de l'ordinateur : le formateur filme son écran pendant la correction de l'œuvre : (Flipgrid, Camstudio, Jing).

41

Des méthodologies de pointe

- La classe inversée



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



L'enseignement en ligne et hybride permet d'utiliser la classe inversée comme méthode d'apprentissage. Dans sa définition de base, la classe inversée ou « apprentissage inversé » consiste, comme son nom l'indique, à inverser le concept traditionnel de classe. C'est une manière d'organiser le temps de travail à l'école différemment : la partie cours magistral du cours est donnée à l'aide d'outils numériques (capsules vidéo, lectures personnelles, visites virtuelles, podcasts...). La découverte et l'apprentissage des connaissances se font en dehors de la classe, au rythme du formateur, tandis que le temps de classe est consacré à des activités d'apprentissage actif, de débats et de discussions.

Les avantages de ce modèle sont nombreux, mais le principal est la liberté qu'il procure. C'est libérateur pour les formateurs car ils ne sont plus obligés de rester assis en silence pendant des heures ; Ils peuvent désormais « vivre » en classe et avoir des échanges riches avec le formateur et les autres formateurs

- Différenciation

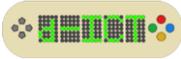
La « différenciation pédagogique » ou « pédagogie différenciée » est un outil permettant de gérer et de réduire les différences entre formateurs et de gérer l'hétérogénéité dans les groupes d'apprenants.

42

En pratiquant la formation à distance, le formateur utilise des outils numériques pour évaluer les acquis et les difficultés de chaque apprenant indépendamment des autres. Le formateur peut proposer des activités complémentaires ou des exercices de renforcement ou même avancer plus rapidement dans le sujet. Il peut également adapter les méthodes d'apprentissage, les outils spécifiques à chaque apprenant et lui permettre de progresser à son rythme.

Les outils numériques permettent au formateur d'individualiser l'apprentissage et de pratiquer un véritable enseignement différencié en fonction des besoins de chaque apprenant. Sans oublier les apprenants ayant des besoins spécifiques, le formateur peut utiliser des outils numériques ou non numériques qui peuvent soutenir individuellement l'apprentissage de TOUS les apprenants. Ainsi, un apprenant peut utiliser des supports d'apprentissage spécifiques à ses difficultés. Quant aux apprenants les plus faibles, ils peuvent bénéficier d'un accompagnement personnalisé, chacun progressant à son rythme et en fonction de ses capacités.





Étude de cas

Thème : Évaluer les apprenants dans le cadre d'un procès simulé en ligne

Lieu : Faculté de droit de l'Université de Lausanne, Suisse

- Contexte

En 2020, à la Faculté de droit de l'Université de Lausanne, la distanciation physique créée par le Covid a incité plusieurs membres du corps professoral à adopter des modèles d'enseignement nouveaux pour eux. Chaque année, des formateurs en droit international sont évalués dans le cadre d'une expérience appelée Mood Court. Il s'agit d'un jeu de rôle simulé qui reconstitue un procès judiciaire basé sur une affaire fictive mais crédible impliquant la protection internationale des droits de l'homme. Les formateurs, qui se destinent à devenir avocats, doivent plaider en face à face en équipe, soit du côté de la victime, soit du côté de l'État. En raison de la pandémie et de l'impossibilité de réaliser cet exercice en présentiel, les formateurs ont dû réaliser cet exercice à distance.

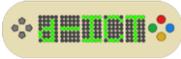
43

- Le défi

Évaluez les apprenants à distance sur une simulation d'essai qui devrait normalement se dérouler en personne.

- Solution/compétences

En 2020, Evelyne Schmidt, professeure de droit international, a mis en place un Mood Court en ligne avec sa classe de formateurs. Elle a d'abord procédé à une phase d'introduction en ligne, via Zoom, expliquant toutes les attentes et les objectifs d'apprentissage de cet exercice. Les formateurs ont ensuite eu une phase de rédaction de plaidoyer (sur plusieurs semaines) qui a donné lieu à de nombreux retours personnalisés en ligne et à l'oral de la part du formateur avec l'ensemble des équipes. Les plaidoiries se sont ensuite déroulées entièrement sur Zoom, dans les conditions d'un véritable procès, sur des sessions de deux heures, avec des tests préalables minutieux des micros et du matériel.



Les essais Zoom se sont déroulés de la manière suivante :

- La professeure et ses assistants ont joué le rôle de juge auprès des équipes de formateurs qui ont mené la plaidoirie.
- Les formateurs qui ne se disputaient pas pouvaient suivre le procès blanc sur Zoom et évaluer les arguments de leurs camarades de classe (points positifs et négatifs) via un formulaire. Ce processus de ludification a rendu l'évaluation participative et collectivement stimulante. L'évaluation des non-participants n'a pas été prise en compte dans la note finale des formateurs, mais a fait l'objet d'un retour d'information de la part du formateur et d'une discussion collective.
- Les formateurs qui argumentent en équipe ne sont évalués que sur la qualité de l'argumentation ; Aucun jugement de première instance n'est rendu.

Quiz

44

Exemples:

1) Quel est le principe fondateur de la technopédagogie ?

a) Les outils numériques sont utilisés pour améliorer l'apprentissage et l'expérience des apprenants.

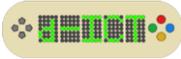
b) La pédagogie est secondaire : la prise en main des outils numériques et leur utilisation prime sur l'apprentissage.

2) Laquelle des propositions suivantes correspond à la méthode de pédagogie active ?

a) Mettez en place un jeu de défi d'équipe en ligne.

b) Multiplier les formes de feedback avec ses apprenants en ligne.

c) Organisez une journée de jeu de rôle en ligne.



d. Donner une conférence en ligne.

3) Les neurosciences cognitives permettent d'identifier et de comprendre les méthodes d'apprentissage qui favorisent la mémoire, l'attention et l'assimilation des connaissances.

a) Vrai

b) Faux

4) Lorsqu'un instructeur conçoit un support d'apprentissage numérique et présente quelque chose oralement avec une illustration visuelle (image) sur ce support, quel principe de Meyer l'instructeur a-t-il mis en œuvre ?

a) Le principe de la formation

b) Le principe de redondance

c) Le principe de segmentation

5) Dans un cours en ligne, la rétroaction avec les apprenants est moins importante que dans une salle de classe.

a) Vrai

b) Faux

6) Une empreinte numérique passive est créée lorsque des informations sur l'utilisateur sont collectées sans que l'utilisateur n'en ait conscience.

a) Vrai

b) Faux

45



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



7) Quels outils utiliseriez-vous pour faire du feedback en ligne avec votre formateur ?

- a) Outils de révision (Word)
- b) Toile
- c) Flipgrid (Grille inversée)
- d) Bulle de commentaires (Google drive)

Pour aller plus loin

Leonardi, Paul (2022) L'état d'esprit numérique : ce qu'il faut vraiment pour prospérer à l'ère des données, des algorithmes et de l'IA

Dehaene, Stanislas (2021), Comment nous apprenons : la nouvelle science de l'éducation et du 46
cerveau

Reiners, T. et L. C. Wood (2015). La gamification dans l'éducation et les affaires. Cham : Springer International Publishing.

Saumon, G. (2013). L'e-tivité : la clé de l'apprentissage actif en ligne. Taylor et Francis.

Salter, D. J., et Prosser, M. (2013). Cas sur les pratiques d'enseignement de qualité dans l'enseignement supérieur. Hershey PA : Référence en sciences de l'information.

Shank, J. D. (2014). Ressources éducatives libres interactives : un guide pour trouver, choisir et utiliser ce qui existe pour transformer l'enseignement collégial. San Francisco : Jossey-Bass.

Références

Article:

Archambault Leanna, Piliers de la pédagogie en ligne : un cadre pour l'enseignement dans les environnements d'apprentissage en ligne



Site internet:

Université de Toronto, Ressources, Apprentissage actif à l'université de Toronto

<https://teaching.utoronto.ca/resources/active-learning-at-the-university-of-toronto/>

Livres:

Alexander, J. A. M. Van Deursen, Éducation et apprentissage numériques - Compétences numériques

Lambert, M., Rossier, A. et Daele, A. (2009). Retour d'information aux formateurs.

Rodet, J. (2004). Le feedback comme moyen d'apprentissage ?

Masson Steve, Jacob, Odile 2020, Activez vos neurones pour mieux apprendre et enseigner.

Vidéo - TED :

47

Daphne Koller : Ce que nous apprenons de l'éducation en ligne.

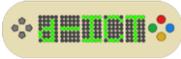
Koller encourage les meilleures universités à mettre en ligne gratuitement leurs cours les plus fascinants, non seulement en tant que service, mais aussi en tant que moyen de rechercher comment les gens apprennent.

https://www.ted.com/talks/daphne_koller_what_we_re_learning_from_online_education



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



MODULE 3: Méthodologies et outils pour améliorer l'interaction et le travail d'équipe des apprenants dans l'enseignement à distance de l'EFP

Introduction

Ce module présente les avantages de l'apprentissage collaboratif, met en évidence certaines stratégies pour concevoir et mettre en œuvre des pratiques efficaces d'apprentissage collaboratif en ligne et donne un aperçu de certains outils et plateformes numériques utiles que les enseignants peuvent utiliser dans leurs cours.

Le chapitre 1 (Apprentissage collaboratif et coopératif dans l'enseignement à distance) décrit les cadres théoriques les plus importants qui favorisent le rôle de la collaboration et de la coopération dans l'enseignement et l'apprentissage.

Le chapitre 2 (Stratégies pour engager les élèves dans la coopération et la collaboration en ligne) donne un aperçu des stratégies et des méthodologies que les enseignants peuvent utiliser pour engager les élèves dans la coopération et la collaboration en ligne.

Chapitre 3 (Outils numériques utiles pour favoriser l'interaction et la collaboration) - décrit les principaux outils numériques en ligne que les enseignants peuvent utiliser pour engager les élèves dans la coopération et la collaboration en ligne.

Le chapitre 4 (Comment concevoir et préparer des expériences d'apprentissage collaboratif en ligne) propose quelques conseils à garder à l'esprit lors de la conception d'une expérience d'apprentissage collaboratif en ligne.

Contenu

Contenu théorique lié au module e-book. Utilisez un maximum de 4 chapitres

Chapitre 1 L'apprentissage collaboratif et coopératif dans l'enseignement à distance



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



Les technologies numériques peuvent être utilisées pour favoriser l'interaction, la collaboration et la coopération dans les pratiques d'enseignement et pour renforcer la capacité à travailler en équipe.

Dans ce chapitre, nous présenterons les cadres théoriques les plus importants qui favorisent le rôle de la collaboration et de la coopération dans l'enseignement et l'apprentissage.

1.1. Apprentissage collaboratif

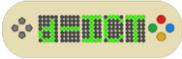
Nous apprenons mieux ensemble. C'est l'idée simple sur laquelle repose le cadre d'apprentissage collaboratif. Certaines études montrent qu'il existe une corrélation positive entre des pratiques d'enseignement efficaces et l'apprentissage collaboratif. Par exemple, Barkley, Major et Cross (2014) ont montré comment l'apprentissage collaboratif a un impact positif sur :

- Implication de l'élève dans le processus d'apprentissage
- persistance
- développement personnel
- l'amélioration des résultats obtenus chez un large éventail d'élèves.

Dans le cadre de l'apprentissage collaboratif, les élèves travaillent ensemble en « partageant équitablement la charge de travail au fur et à mesure qu'ils progressent vers les résultats d'apprentissage escomptés » (Barkley et coll., 2014, p. 4). Cette collaboration et cette répartition équitable du travail « engagent activement les élèves dans leur propre apprentissage [...] dans un contexte social favorable et stimulant » (Barkley et coll., 2014, p. 13).

Autres activités de collaboration :

- aider à favoriser la communauté et à contrer les sentiments potentiels de déconnexion ou d'isolement ;
- aider les élèves à s'approprier et à assumer la responsabilité partagée de leur apprentissage ;
- Développer une dynamique de groupe positive en engageant les étudiants dans des approches de renforcement de l'esprit d'équipe.



Les activités d'apprentissage collaboratif peuvent être conçues de manière synchrone, pendant les cours, à l'aide de travaux de groupe et d'outils numériques collaboratifs ; de manière asynchrone entre les cours, en utilisant quelque chose comme un forum de discussion CourseWorks.

1.2. Apprentissage coopératif

L'apprentissage coopératif est une méthodologie d'enseignement et une approche pédagogique axée sur la coopération entre les élèves, visant à atteindre un objectif commun. Par coopération, nous entendons quelque chose de différent de la collaboration : dans la collaboration, chaque membre d'un groupe travaille sur chaque partie de la tâche à accomplir, tandis que la coopération prévoit une répartition plus structurée des rôles, dans laquelle chaque membre contribue en fonction de ses compétences et de ses inclinations. Comme dans beaucoup d'autres nouvelles approches d'enseignement, l'apprentissage coopératif est une alternative aux leçons frontales traditionnelles, en tirant parti des compétences relationnelles, cognitives et émotionnelles des élèves.

La méthodologie d'apprentissage coopératif encourage

- Travail de groupe et relations horizontales : l'idée que l'objectif commun ne peut être atteint que par le travail d'équipe permettra à l'élève de développer une idée positive de la dépendance relationnelle
- Tutorat par les pairs : Plutôt que de se référer à des autorités extérieures au groupe, les élèves s'auto-évalueront et corrigeront leur travail de manière indépendante, apprenant à voir leurs propres valeurs et attitudes personnelles.

L'apprentissage coopératif représente un terrain d'entraînement important pour les étudiants, car il les aide à développer des compétences de plus en plus utiles dans le monde du travail : compétences en matière de travail d'équipe et d'interdépendance positive, participation égalitaire, interaction constructive, compétences sociales, capacité d'auto-évaluation/autocorrection et réflexions métacognitives.

1.3. Apprentissage collaboratif en ligne



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



L'apprentissage collaboratif en ligne est étroitement lié au cadre théorique de la communication assistée par ordinateur (CMC), ou apprentissage en réseau. Harasim (2012) décrit l'apprentissage collaboratif en ligne (OCL) comme suit (p. 90) : « La théorie de l'apprentissage collaboratif en ligne fournit un modèle d'apprentissage dans lequel les élèves sont encouragés et soutenus à travailler ensemble pour créer des connaissances : inventer, explorer des moyens d'innover et, ce faisant, rechercher les connaissances conceptuelles nécessaires pour résoudre des problèmes plutôt que de réciter ce qu'ils pensent être la bonne réponse (...) Dans la théorie de l'OCL, l'enseignant joue un rôle clé non pas en tant que compagnon d'apprentissage, mais en tant que lien avec la communauté du savoir, ou l'état de l'art dans cette discipline. L'apprentissage est défini comme un changement conceptuel et est essentiel à l'acquisition de connaissances.

L'apprentissage collaboratif en ligne est à la base de certaines pratiques d'apprentissage numérique typiques, telles que celles des communautés de pratique et d'apprentissage. Les communautés de pratique sont des groupes de personnes qui partagent une préoccupation ou une passion pour quelque chose qu'elles font et qui apprennent à mieux le faire en interagissant régulièrement (Wenger - Trayner)

51

1.4. Apprentissage par cohorte

L'apprentissage par cohorte (CBL) est une approche d'apprentissage collaboratif - qui devient courante dans l'apprentissage en ligne - où les étudiants favorisent une communauté au sein du groupe et apprennent ensemble, fournissent un soutien social et collaborent. Dans l'apprentissage par cohorte, les étudiants progressent ensemble tout au long d'un cours et leurs instructeurs ou « mentors » les amènent à franchir des étapes données. Les élèves, que ce soit en personne ou en ligne, favorisent la création d'une communauté au sein du groupe en apprenant ensemble, en offrant un soutien social et en collaborant. Selon la conception du cours, il peut y avoir un objectif global pour l'ensemble de la cohorte ou des objectifs individuels pour chaque étudiant fixés par l'instructeur.

Contrairement à d'autres méthodologies d'apprentissage en ligne précédentes (comme les MOOC et les cours asynchrones) qui offraient une expérience d'apprentissage passive et avaient un faible taux



d'achèvement et d'engagement, CBL offre une nouvelle expérience d'apprentissage actif et interactif avec un taux d'engagement élevé des étudiants.

En CBL, les apprenants suivent une série de cours ensemble, ont le même emploi du temps et doivent respecter le même délai. Ce regroupement et cette synchronisation des activités d'apprentissage leur permettent de se sentir connectés et de rester motivés pour terminer l'apprentissage dans un délai programmé et ne pas être à la traîne, étant également motivés à le faire par leurs pairs.

Chapitre 2 - Stratégies pour faire participer les élèves à la coopération et à la collaboration en ligne

Dans ce chapitre, vous trouverez des stratégies et des méthodologies que vous pouvez utiliser pour engager les élèves dans la coopération et la collaboration en ligne

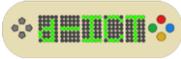
Évaluation par les pairs : il s'agit d'un processus de partage de connaissances et d'expériences entre pairs en prenant en compte les critiques constructives et les commentaires des pairs, des collègues et des camarades de classe.

52

Il aide les élèves à acquérir des compétences permanentes en matière d'évaluation et de rétroaction aux autres, et leur permet également d'acquérir les compétences nécessaires pour s'auto-évaluer et améliorer leur propre travail.

Classe inversée : elle inverse le rôle de l'enseignant-apprenant : l'enseignant fournit du matériel, des tutoriels, des liens et du matériel d'apprentissage numérique aux élèves qui créeront la leçon sur la base de ce qu'ils ont reçu. En utilisant le potentiel des nouveaux dispositifs numériques, la leçon est décomposée en plusieurs moments, à l'intérieur et à l'extérieur de la classe (Mary Beth et al. 2015). Les étudiants explorent d'abord le contenu fourni en dehors des cours (en visionnant, par exemple, une vidéo de cours préenregistrée ou un module numérique ou en effectuant une lecture ou un travail préparatoire). Le temps passé en classe est organisé autour de l'engagement, de la recherche et de l'évaluation des étudiants, ce qui leur permet de s'attaquer aux concepts du cours, de les appliquer et de les développer.





Apprentissage par projet. Dans cette méthode, un groupe d'étudiants se voit confier un travail de projet sur lequel ils doivent travailler seuls ou en groupe. Il demande aux élèves d'utiliser tout ce qu'ils ont appris et de proposer un projet. Une telle stratégie est idéale pour les jeunes professionnels qui apprennent, car elle leur permet de contribuer à leurs portefeuilles.

Narration numérique. Il est basé sur un groupe d'étudiants organisant le contenu d'apprentissage à travers une structure narrative soutenue par divers types de contenus et d'éléments numériques tels que la vidéo, l'audio, les images, les textes, les cartes, etc.

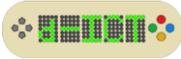
Forum de discussion en ligne. Un forum de discussion en ligne est comme un fil de discussion axé sur un sujet d'apprentissage spécifique. Les participants se réunissent et laissent leurs commentaires en dessous et donnent leur avis. Le forum de discussion s'est avéré efficace, en particulier pour les étudiants timides et silencieux qui seraient plus performants lors des discussions en ligne. Les enseignants peuvent utiliser des forums de discussion en ligne pour rendre l'apprentissage à la fois interactif et amusant. Ils peuvent l'augmenter en ajoutant des rebondissements comme dans une chasse au trésor, en laissant des indices que les élèves doivent enquêter ou résoudre à l'aide du matériel d'apprentissage pour trouver la réponse.

53

Débat en ligne. Il s'agit d'une discussion en ligne en direct informée, dans laquelle deux équipes soutiennent et contredisent une affirmation donnée, en se plaçant dans un domaine (PRO) ou dans l'autre (CONTRE). Cette méthodologie peut être précédée d'une phase préparatoire d'apprentissage coopératif et d'évaluation par les pairs.

Think-Pair-Share en ligne. C'est le travail traditionnel en binôme, uniquement en ligne. Cette méthode fournit un compagnon à chaque élève et les fait travailler à leurs côtés. Non seulement ils se soutiennent mutuellement tout au long du processus, mais cette tactique apprend également aux





élèves à coexister avec les autres. Contrairement aux exercices en grand groupe, il est plus intime et donc plus efficace pour créer des liens entre les étudiants.

Écritures rapides en ligne. Il s'agit d'encourager les élèves à noter rapidement leurs pensées, leurs commentaires, leurs questions, leurs mots clés, au fur et à mesure qu'ils avancent dans la séance, puis à les poser à la fin. Cet exercice exige que les élèves prêtent attention aux détails afin qu'ils puissent être en mesure de prendre des notes à leur sujet. C'est une stratégie rapide parfaite pour améliorer la pensée critique.

Cartographie d'affinité. La cartographie affinitaire est parfaite pour favoriser l'apprentissage collaboratif. On pose aux élèves une situation et on leur demande ensuite d'écrire dessus. Par exemple, une situation peut être « à quel point nos vies seraient-elles différentes si l'ordinateur n'avait jamais été inventé ? », puis ils essaieraient de répondre au scénario dans une série. Ensuite, les élèves regrouperont leurs idées similaires en catégories et discuteront de la raison pour laquelle l'idée particulière s'inscrit dans sa catégorie. Ils compareront également leurs points de vue et proposeront des affirmations à l'appui. Cette tactique aidera à améliorer les compétences de pensée critique des élèves et à maîtriser l'art d'organiser leurs pensées.

54

Évaluer-Diagnostiquer-Agir. Cette activité en trois étapes est également un excellent moyen d'améliorer la pensée critique et les compétences en résolution de problèmes. Ici, l'instructeur fournit aux étudiants un sujet de scénario stimulant, puis leur demande a) d'évaluer la situation, c'est-à-dire d'isoler le problème clé, b) de le diagnostiquer, c'est-à-dire de trouver la raison principale du problème, c) d'agir, c'est-à-dire de concevoir une solution ou une action pour le problème.

Chapitre 3 - Des outils numériques utiles pour favoriser l'interaction et la collaboration

Dans ce chapitre, nous présenterons les principaux outils numériques en ligne que vous pouvez utiliser pour engager les étudiants dans la coopération et la collaboration en ligne.



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



MIRO <https://miro.com>

Miro est une plateforme de tableau blanc en ligne très utile pour l'apprentissage collaboratif. Il s'agit d'une plateforme gratuite, au design très intuitif et compréhensible, excellente pour structurer les idées tout en encourageant les personnes et les équipes à collaborer. Les équipes et les groupes peuvent utiliser Miro pour participer à un brainstorming, planifier des activités, donner/demander des commentaires et des suggestions, présenter différents concepts et bien d'autres activités. La plateforme propose également une section de chat en direct, de commentaires et de vidéos. De plus, vous pouvez facilement inviter des personnes à collaborer les unes avec les autres sur le même tableau.

Le tableau blanc numérique de Miro offre une multitude de possibilités d'apprentissage et de collaboration pour les cours en ligne ou mixtes. Vous trouverez ici 5 jeux collaboratifs basés sur Miro : <https://miro.com/blog/online-or-blended-classes/>

55

Teachfloor <https://www.teachfloor.com/>

Teachfloor est une plateforme d'apprentissage collaborative et basée sur des cohortes qui permet aux entreprises et aux écoles de créer et de gérer des cours en ligne basés sur des cohortes. Les créateurs de cours peuvent créer leur programme tout en combinant des activités synchrones et asynchrones. Avec Teachfloor, les organisations peuvent gérer leur communauté d'apprenants, créer de l'interaction et augmenter l'engagement des apprenants. Vous pouvez utiliser Teachfloor pour créer facilement des cours d'apprentissage basés sur des cohortes ; créer un environnement collaboratif à l'aide de l'apprentissage par les pairs ; Gérez les communautés pour encourager les discussions et les connexions précieuses. Vous pouvez également intégrer Zoom dans Techfloor pour exécuter des cours synchronisés.

Nearpod <https://nearpod.com>



Nearpod est un outil collaboratif intuitif et utile qui permet aux enseignants de créer des leçons, des présentations interactives et des évaluations simples. Avec Nearpod, les enseignants peuvent

- Créez des leçons multimédias et interactives avec des quiz, des vidéos, des enquêtes, des outils de dessin, etc. Une fois la leçon terminée, elle peut être partagée sur les principaux réseaux sociaux ou via un lien direct ;
- impliquer les élèves, qui peuvent interagir avec le contenu chaque fois que l'enseignant active leurs appareils ;
- Attribuez des tâches, visualisez le travail des élèves en temps réel et accédez à un rapport détaillé des activités. De plus, l'enseignant peut suivre les activités réalisées par ses élèves, contrôler leurs appareils (smartphones, tablettes) et fournir un retour immédiat sur la mise en œuvre de l'activité.

Balançoire <https://web.seesaw.me/>

56

Seesaw permet aux apprenants de collaborer sur des dessins, des vidéos, des PDF, des textes, etc. Pour encourager la collaboration, les enseignants peuvent inclure des instructions à chaque leçon, attribuer des tâches aux apprenants et évaluer leurs réponses. Chaque apprenant peut même créer son journal d'apprentissage personnel et collaboratif. De cette façon, ils peuvent partager leur contenu avec leurs enseignants et leurs pairs. La traduction multilingue est une caractéristique remarquable, en particulier pour les étudiants ESL.

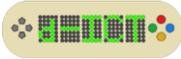
Pont Poire <https://www.peardeck.com/>

Pear deck permet aux enseignants de créer des présentations interactives où les participants peuvent contribuer à l'aide de leur propre appareil. Pendant la présentation, les élèves peuvent interagir avec l'enseignant par le biais de questions, de dessins, de choix multiples, de problèmes, etc. Les différentes réponses peuvent être consultées par l'enseignant et peuvent servir de point de départ à des discussions ultérieures en classe.



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



Ses modèles d'évaluation interactifs sont au cœur de son modèle d'affaires. L'ajout de questions dans les modèles est aussi simple que d'y répondre en temps réel. De cette façon, un retour d'information rapide est possible, ce qui fonctionne bien avec toutes les parties concernées. De plus, les enseignants et les élèves peuvent importer des leçons à partir de Google Slides, PowerPoint et Keynotes.

Kialo Edu kialo.com

Kialo est une plateforme de discussion publique conçue pour faciliter les débats raisonnés en ligne sur des sujets complexes. Kialo Edu est une version personnalisée de Kialo spécialement conçue pour une utilisation en classe. Son format clair et visuellement attrayant permet de suivre facilement la structure logique d'une discussion et facilite une collaboration réfléchie. Avec Kialo, les enseignants peuvent organiser des débats en classe : ils peuvent créer des discussions pour leurs élèves, où ils peuvent mettre en pratique leurs connaissances, développer leurs propres points de vue sur le contenu de la classe et consolider ce qu'ils ont appris. L'enseignant peut également utiliser Kialo pour évaluer l'apprentissage : les enseignants peuvent demander aux élèves d'écrire une discussion Kialo au lieu d'une dissertation - ou utiliser les discussions Kialo pour décrire des projets d'écriture plus importants. La structure de l'arbre d'argumentation de Kialo amène les élèves à considérer les contre-arguments, à développer un plan logique de leur argumentation et à visualiser comment leurs idées s'imbriquent les unes dans les autres.

57

Edpuzzle <https://edpuzzle.com/>

Edpuzzle est une plateforme vidéo tout-en-un, qui permet aux enseignants de créer des leçons vidéo interactives et des expériences d'apprentissage engageantes pour leurs élèves. Avec Edpuzzle, l'enseignant peut prendre n'importe quelle vidéo, intégrer ses propres questions d'évaluation et suivre les progrès de vos élèves. Il est utile d'augmenter l'engagement des étudiants en transformant les vidéos en expériences d'apprentissage actif ; Augmenter l'autonomie des élèves mais aussi les responsabiliser, Gagner du temps en classe pour un apprentissage de niveau supérieur



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



Blendspace www.blendspace.com

Blendspace (maintenant connu sous le nom de TES Teach) est développé par la société de programmes éducatifs TES.com (maintenant connue sous le nom de TES Teach) et offre aux enseignants des moyens faciles de mélanger leur classe avec du contenu numérique, leur permettant d'accéder à diverses ressources et de forger des leçons groupées et interactives. Son objectif est de permettre aux enseignants de se fondre parfaitement dans la salle de classe de manière efficace et efficiente. Blendspace peut être utilisé pour créer et collecter facilement des ressources Web, intégrer du contenu en ligne (tels que des vidéos, des images, etc.), suivre les progrès des élèves, personnaliser l'apprentissage des élèves en temps réel. Il existe plusieurs façons d'utiliser blendspace dans Classroom : vous trouverez ici quelques suggestions :

Gamification

Afin de favoriser une approche de gamification, les enseignants peuvent utiliser [Wordwall](#) et [Kahoot !](#), tandis que pour les quiz ou les enquêtes normaux, [Socrative](#) et le classique Google Forms sont très fonctionnels et [aussi Mentimeter](#).

58

Chapitre 4 - Comment concevoir et préparer des expériences d'apprentissage collaboratif en ligne

Dans ce chapitre, vous trouverez cinq conseils à garder à l'esprit lors de la planification d'une expérience d'apprentissage collaboratif en ligne.

(Les conseils ci-dessous sont tirés de : « Strategies for Effective Collaborative Learning », Columbia CTL - Center for teaching and learning »)

4.1. Favoriser un environnement inclusif et une communauté de classe

La réussite de l'apprentissage collaboratif dépend d'une communauté de classe inclusive, où les élèves se font confiance et se respectent mutuellement. Envisagez d'utiliser des activités sociales brise-glace (p. ex., apprendre des noms, trouver des intérêts communs) pour aider les élèves à se réchauffer les uns les autres avant de commencer leurs activités de collaboration. Pour plus de



**Cofinancé par
l'Union européenne**

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



stratégies sur la promotion de la communauté dans votre cours, consultez la ressource *Community Building in Online and Hybrid (HyFlex)* du CTL.

4.2. Concevoir et planifier intentionnellement l'apprentissage collaboratif

Un apprentissage collaboratif efficace nécessite de la prévoyance et de la planification. Bien qu'il soit possible de demander aux élèves de former rapidement des groupes ad hoc pendant le cours, vous voudrez également prendre le temps avant le cours de réfléchir aux stratégies technologiques et pédagogiques pour soutenir au mieux les objectifs d'apprentissage de l'activité.

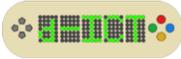
4.3. Communiquer l'objectif et les attentes de l'activité

Lorsque les élèves comprennent la raison d'être et les étapes d'action spécifiques de l'activité donnée, ils sont plus susceptibles d'être engagés et engagés dans leur apprentissage.

- Soyez clair avec les élèves sur le but de l'activité en question : Qu'espérez-vous qu'ils retirent de la nature collaborative de la tâche ? Quelles sont vos attentes en matière d'engagement des étudiants et à quoi doivent-ils s'attendre de la part de leurs collaborateurs ?
- Soyez explicite dans vos attentes : chaque élève doit-il prendre des notes, ou y aura-t-il un seul preneur de notes pour le groupe ? Vous attendez-vous à ce que les groupes partagent avec l'ensemble de la classe ?

4.4. Associez-vous à vos étudiants

Étant donné que l'un des principaux objectifs de l'apprentissage collaboratif devrait être d'impliquer activement les élèves dans leur propre apprentissage, en les aidant à s'approprier le processus et l'expérience, il est important de travailler en partenariat avec vos élèves tout au long du processus. Ce partenariat peut prendre plusieurs formes, en fonction des objectifs et du contexte de votre cours. Voici quelques activités que vous pourriez envisager :



- Co-construire les lignes directrices et les attentes pour l'expérience d'apprentissage collaboratif.
- Attribuez des rôles aux élèves (ou demandez-leur de choisir leurs propres rôles). L'utilisation de rôles dans l'apprentissage collaboratif aide chaque élève à assumer la responsabilité d'une partie différente de la tâche donnée.

4.5. Utiliser des technologies spécifiques pour faciliter les activités d'apprentissage collaboratif

Les outils de technologie éducative que vous choisirez dépendront des objectifs de votre cours, des objectifs de l'activité spécifique, ainsi que du contexte du cours. Par exemple, si vous demandez aux élèves de réaliser une activité pendant les heures de cours, vous pouvez demander aux groupes de prendre des notes dans un document collaboratif (comme un Google Doc). Si vous demandez aux élèves de collaborer en dehors des cours, vous pouvez envisager d'autres outils asynchrones pour engager les élèves dans les forums de discussion en ligne.

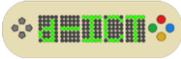
Des méthodologies de pointe

Approches pédagogiques :

60

Les expériences d'apprentissage collaboratif en ligne sont basées sur les approches pédagogiques suivantes :

- Cadre d'apprentissage collaboratif : dans l'apprentissage collaboratif, les élèves travaillent ensemble en « partageant équitablement la charge de travail au fur et à mesure qu'ils progressent vers les résultats d'apprentissage escomptés ».
- Apprentissage coopératif : une méthodologie d'enseignement et une approche pédagogique axées sur la coopération entre les élèves, visant à atteindre un objectif commun.
- Apprentissage collaboratif en ligne (OLC) : où l'enseignant joue un rôle clé non pas en tant que compagnon d'apprentissage, mais en tant que lien avec la communauté du savoir, ou l'état de l'art dans cette discipline. Dans l'OLC, l'apprentissage est défini comme un changement conceptuel et est la clé de l'acquisition de connaissances.



- L'apprentissage par cohorte (CBL), une approche d'apprentissage collaboratif dans laquelle les élèves favorisent une communauté au sein du groupe et apprennent ensemble, fournissent un soutien social et collaborent.

Pratiques d'apprentissage :

Les principales pratiques d'apprentissage suggérées pour accroître la collaboration en ligne sont les suivantes :

- Éducation par les pairs et évaluation par les pairs
- Salle de classe inversée
- Apprentissage par projet
- Forums de discussion en ligne et débats en ligne
- Cartographie d'affinité
- Évaluer-Diagnostiquer-Agir
- En ligne Réfléchir, associer, partager
- Écritures rapides en ligne

61

Étude de cas

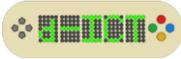
Elisa est enseignante d'un cours de marketing et de communication. Le cours est configuré comme un hybride : il se déroule en partie en présentiel (12 heures) et en partie en ligne (12 heures). Le cours s'adresse à 15 étudiants âgés de 16 à 18 ans.

Pour faciliter l'apprentissage et stimuler l'interaction, la collaboration et la coopération entre ses élèves, elle décide de concevoir une expérience d'apprentissage hybride basée sur l'apprentissage coopératif en utilisant les méthodologies et outils suivants :



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



- **Apprentissage par projet.** Au début du cours, Elisa assigne une tâche à la classe : le cours sera consacré à la conception et à la planification d'une campagne de communication pour promouvoir un nouveau restaurant dans la ville.

Elisa utilise les outils numériques suivants :

- MIRO : des tableaux blancs collaboratifs et des post-it numériques pour présenter le cours, accueillir les étudiants, leur permettre de se présenter et créer un climat de confiance et d'informalité avec quelques ice-breaks ;
 - Edpuzzle va créer une première leçon vidéo interactive
 - Mentimeter recueille les commentaires en temps réel des étudiants
- **Apprentissage coopératif.** La classe conçoit la campagne en se divisant en 5 groupes, en fonction de leurs aptitudes, de leurs intérêts et de leurs compétences : un groupe définira la marque, un groupe travaillera sur l'image visuelle, un groupe produira le plan média et social media, un groupe une vidéo promotionnelle, un groupe une affiche.

62

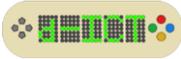
Elisa utilise les outils numériques suivants :

- Salles MIRO et Zoom pour prendre en charge le travail d'équipe asynchrone des groupes
 - Forum de discussion en ligne sur Kialo Edu pour soutenir le travail d'équipe asynchrone
- **Classe inversée :** Elisa fournit d'abord du matériel sur les principales théories et techniques de communication, puis demande aux groupes d'élèves de préparer une leçon, chacun sur son propre thème de travail.

Elisa utilise les outils numériques suivants :

- MIRO pour partager et organiser les supports de formation qu'il juge utile de donner aux étudiants : vidéos, documents pdf, images, bibliographies, etc.
- Forum de discussion en ligne sur Kialo pour soutenir le travail d'équipe asynchrone





- **Évaluer-Diagnostiquer-Agir** : Elisa fournit aux étudiants le scénario du restaurant et les invite à l'évaluer, à découvrir les principaux enjeux clés et les objectifs à atteindre avec la campagne ; définir les stratégies de communication à mettre en œuvre.

Elisa utilise les outils numériques suivants :

- Deck Pear pour créer une présentation interactive du scénario où les élèves peuvent contribuer à l'aide de leur propre appareil. Au cours de la présentation, les élèves peuvent interagir avec elle par le biais de questions, de dessins, de choix multiples, de problèmes, etc.
- Forum de discussion en ligne sur Kialo Edu pour soutenir les débats asynchrones sur le scénario du restaurant
- **Digital Storytelling** : chaque équipe à la fin du cours présente son travail à l'aide d'une structure narrative intégrant des contenus numériques tels que de la vidéo, de l'audio, des images, des textes.

63

Tâche : Analyse réflexive

Imaginez que vous êtes un apprenant en formation professionnelle. Vous devez concevoir une expérience d'apprentissage collaboratif hybride pour vos élèves afin de favoriser **l'interaction et le travail d'équipe dans votre classe**.

- Quels apprentissages, quelles stratégies et quels outils numériques répondent le mieux à vos besoins ?
- Quelles sont les principales difficultés que vous pensez rencontrer, en tant qu'enseignant, pour favoriser l'interaction et le travail d'équipe dans l'expérience d'apprentissage hybride ? Réfléchissez à votre expérience jusqu'à présent et faites une proposition pour surmonter chacune d'entre elles.



- Quelles sont, selon vous, les principales difficultés auxquelles vos élèves devront faire face ? Réfléchissez à votre expérience jusqu'à présent et faites une proposition pour surmonter chacune d'entre elles.

Quiz

Exemples:

1) Quelle est la différence entre l'apprentissage collaboratif et l'apprentissage coopératif ?

a) Dans l'apprentissage coopératif, chaque membre d'un groupe travaille sur chaque partie de la tâche à accomplir, tandis que dans l'apprentissage collaboratif, il existe une répartition plus structurée des rôles, dans laquelle chaque membre contribue en fonction de ses compétences et de ses inclinations

b) Dans l'apprentissage collaboratif, chaque membre d'un groupe travaille sur chaque partie de la tâche à accomplir, tandis que dans l'apprentissage coopératif, il prévoit une répartition plus structurée des rôles, dans laquelle chaque membre contribue en fonction de ses compétences et de ses inclinations

2) Quelle pratique d'apprentissage collaboratif inverse le rôle enseignant-apprenant ?

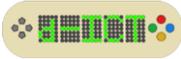
a) Forum de discussion en ligne

b) Salle de classe inversée

c) Apprentissage par projet.

d) Examen par les pairs

64



3) Évaluer-Diagnostiquer-Agir est basé sur un groupe d'étudiants organisant le contenu d'apprentissage à travers une structure narrative soutenue par divers types de contenus et d'éléments numériques tels que la vidéo, l'audio, les images, les textes, les cartes, etc.

a) Vrai

b) Faux

4) Laquelle des méthodes d'apprentissage soutient le mieux un processus de partage des connaissances et de l'expérience entre pairs en prenant en compte les critiques constructives et les commentaires des pairs / collègues / camarades de classe

a) Classe inversée

b) Narration numérique

c) Écritures rapides en ligne

d) Examen par les pairs

65

5) Miro est une plateforme qui permet aux enseignants de créer et de gérer des cours en ligne basés sur des cohortes

a) Vrai

b) Faux

6) Miro est une plate-forme de tableau blanc en ligne qui prend en charge les activités collaboratives telles que le brainstorming.

a) Vrai

b) Faux



7) Quel outil utiliseriez-vous pour soutenir une discussion publique en ligne ?

- a) Miro
- b) Balançoire à bascule
- c) Edpuzzle (en anglais seulement)

d) Kialo

8) Énumérez au moins 3 éléments clés à garder à l'esprit lors de la planification d'une expérience d'apprentissage collaboratif en ligne :

- 1.
- 2.
- 3.
- ...

66

Pour aller plus loin

-<https://ctl.columbia.edu/resources-and-technology/teaching-with-technology/teaching-online/community-building/> : <https://ctl.columbia.edu/resources-and-technology/teaching-with-technology/teaching-online/community-building/>

-Apprendre par la discussion : <https://ctl.columbia.edu/resources-and-technology/resources/learning-through-discussion/>



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



-Apprentissage collaboratif : <https://ctl.columbia.edu/resources-and-technology/teaching-with-technology/teaching-online/collaborative-learning-online/>

-Évaluation par les pairs : <https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/assessment-evaluation/peer-assessment#:~:text=Peer%20assessment%20or%20peer%20review,and%20improve%20their%20own%20work>

-Comment utiliser Miro pour les cours en ligne ou mixtes : <https://miro.com/blog/online-or-blended-classes/#during-class>

67

Harbin, M.B. (2020). Prise de notes collaborative : un outil pour créer une salle de classe collégiale plus inclusive. Enseignement collégial 68(4), 214-220.

Références

-Barkley, E.F., Major, C.H., et Cross, K.P. (2014). Techniques d'apprentissage collaboratif : Guide à l'intention du corps professoral des collèges, deuxième édition. Jossey-Bass.

-Harasim, L. (2012) Théorie de l'apprentissage et technologies en ligne, New York/Londres : Routledge

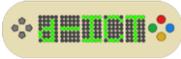
-Wenger-Trayner, E. et Wenger-Trayner, B. (2015) Une introduction aux communautés de pratique : un bref aperçu du concept et de ses utilisations. Disponible auprès des auteurs à <https://www.wenger-trayner.com/introduction-to-communities-of-practice>.



-Jacobs, G. M., et Ivone, F. M. (2020). Intégrer l'apprentissage coopératif dans l'enseignement à distance. TESL-EJ, 24(1), n1. : <https://www.tesl-ej.org/pdf/ej93/a1.pdf>

-« La minorité silencieuse qui prospère en ligne » 17 avril 2020 Kaeppl, Kristi, Université du Connecticut : <https://gcci.uconn.edu/2020/04/17/the-quiet-minority-that's-thriving-online/#>





MODULE 4: Méthodologies et outils pour renforcer la motivation des apprenants dans l'enseignement à distance de l'EFP

Introduction

La ludification dans l'enseignement à distance de l'EFP est apparue comme une approche puissante et innovante pour engager et motiver les apprenants dans les programmes d'enseignement et de formation professionnels dispensés à distance.

Il s'agit d'intégrer des éléments de jeu, des mécanismes et des dynamiques dans l'expérience d'apprentissage afin d'améliorer l'engagement de l'apprenant, d'augmenter sa motivation et de promouvoir une participation active.

L'enseignement et la formation professionnels (EFP) à distance sont apparus comme une approche dynamique pour permettre aux apprenants d'accéder à une éducation de qualité, quelles que soient les contraintes géographiques ou les contraintes de temps.

Ce module intitulé « Méthodologies et outils pour améliorer la motivation des apprenants dans l'enseignement à distance de l'EFP » explorera une gamme de stratégies, de méthodologies et d'outils qui se sont avérés efficaces pour motiver les apprenants dans le contexte de l'enseignement à distance de l'EFP.

69

Le module sera divisé en 4 chapitres comme suit :

- Nous nous plongerons dans les théories et les modèles qui sous-tendent la motivation (chapitre 1), examinerons les facteurs qui influencent la motivation des apprenants et découvrirons des méthodes d'évaluation pour évaluer les niveaux et les besoins de motivation des apprenants.

Dans l'enseignement à distance traditionnel, les apprenants peuvent souvent être confrontés à des défis tels qu'un manque d'interaction, une motivation limitée et un sentiment de détachement.

- Il guidera l'apprenant à travers des techniques pratiques pour recueillir les commentaires des apprenants, analyser leurs perspectives (chapitre 2) et adapter les



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



approches pédagogiques en conséquence. Nous explorerons le pouvoir de la personnalisation et de la personnalisation dans l'enseignement à distance de l'EFPP, en favorisant l'interaction sociale et la collaboration entre les apprenants

- Une présentation d'études de cas et d'exemples concrets, vous permettant d'assister à la mise en œuvre réussie de stratégies de motivation dans l'enseignement à distance de l'EFPP (chapitre 3) sera développée et aidera les apprenants à avoir une compréhension globale des méthodologies et des outils disponibles pour renforcer la motivation des apprenants, vous permettant ainsi de créer un environnement d'apprentissage virtuel engageant et motivant.
- Enfin, il fournira aux éducateurs ou aux formateurs de l'EFPP qui cherchent à améliorer l'engagement des apprenants, comment optimiser les programmes d'apprentissage à distance ou un programme d'études en incorporant des stratégies de motivation dans leur matériel pédagogique.

Explorons maintenant les méthodologies et les outils qui renforceront la motivation des apprenants dans le domaine dynamique de l'enseignement à distance de l'EFPP.

70

Contenu

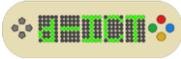
Chapitre 1 : Comprendre la motivation des apprenants

Le premier chapitre de ce module vise à fournir une compréhension globale de la motivation des apprenants dans le contexte de l'enseignement à distance de la formation professionnelle. La motivation joue un rôle très important dans l'engagement, la persévérance et la réussite des apprenants dans leur parcours éducatif, y compris lorsque l'on parle de gamification. En explorant différentes théories et modèles de motivation, les éducateurs peuvent obtenir des informations précieuses sur les facteurs qui influencent la motivation des apprenants et sur la manière de l'améliorer efficacement.



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



Trois sous-sous-chapitres nous aideront à comprendre comment la motivation fonctionne efficacement et pourquoi cela est important pour les apprenants qui vivent le processus d'apprentissage à distance.

- Théorie et modèles de motivation
- Facteurs influençant la motivation des apprenants
- Évaluer la motivation des apprenants

1.1 Théories et modèles de motivation :

Il existe différentes théories et modèles qui expliquent la motivation des apprenants.

- L'une des théories dominantes est *la hiérarchie des besoins de Maslow*,

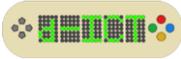


Maslow's hierarchy of needs

- ce qui suggère que les individus sont motivés par une série de besoins hiérarchiques, tels que les besoins physiologiques, de sécurité, sociaux, d'estime et de réalisation de soi - *Maslow (1943)*.
- Une autre théorie influente est la théorie de l'autodétermination (<https://selfdeterminationtheory.org/theory/>), qui souligne l'importance de la motivation intrinsèque, de l'autonomie, de la compétence et de la parenté pour favoriser la motivation des apprenants.

Définition : « *La théorie de l'autodétermination (TSD) représente un cadre général pour l'étude de la motivation et de la personnalité humaines. SDT articule une méta-théorie pour*





encadrer les études motivationnelles, une théorie formelle qui définit les sources extrinsèques intrinsèques et variées de motivation, et une description des rôles respectifs de la motivation intrinsèque et des types de motivation extrinsèque dans le développement cognitif et social et dans les différences individuelles.

- De plus, la théorie de l'espérance et de la valeur met l'accent sur la façon dont les croyances des apprenants et la valeur perçue d'une tâche influencent leur motivation à s'y engager.

Définition : « *La théorie de l'espérance et de la valeur est une théorie de la motivation qui décrit la relation entre l'attente d'un élève pour la réussite d'une tâche ou l'atteinte d'un objectif par rapport à la valeur de l'achèvement de la tâche ou de l'atteinte de l'objectif* ».

<https://education.okstate.edu/site-files/documents/motivation-classrooms/motivation-minute-expectancy-value-theory.pdf>

1.2 Facteurs influençant la motivation des apprenants :

Comprendre les facteurs qui influencent la motivation des apprenants est le meilleur moyen pour les éducateurs de concevoir des stratégies de motivation efficaces à intégrer dans leur module.

Cette section explore les facteurs intrinsèques et extrinsèques qui ont un impact sur la motivation des apprenants. Les facteurs intrinsèques comprennent les intérêts des apprenants, leurs croyances en matière d'auto-efficacité et la pertinence du contenu d'apprentissage par rapport à leurs objectifs et aspirations.

Les facteurs extrinsèques englobent les récompenses externes, la reconnaissance, les interactions sociales et l'environnement d'apprentissage. En identifiant ces facteurs, les éducateurs peuvent adapter leurs approches pédagogiques pour maximiser la motivation des apprenants.

- Motivation intrinsèque.

La motivation intrinsèque fait référence au désir et au plaisir internes qui poussent les individus à s'engager dans des activités pour leur satisfaction inhérente. Lorsque les apprenants sont intrinsèquement motivés, ils s'engagent dans l'apprentissage pour le plaisir





et l'épanouissement qu'il apporte, plutôt que pour des récompenses ou des conséquences externes.

Il faut aussi ajouter que la curiosité est un puissant facteur de motivation intrinsèque. Les apprenants ont une inclination naturelle à explorer et à rechercher de nouvelles connaissances. En concevant des expériences d'apprentissage ludiques qui piquent la curiosité des apprenants, par exemple en posant des questions stimulantes, en présentant des scénarios intrigants ou en créant du mystère et du suspense, nous pouvons stimuler leur motivation intrinsèque à participer activement et à en découvrir davantage.

L'objectif de la présence de l'apprenant est d'acquérir de nouvelles compétences, en particulier dans l'apprentissage de l'EFP, et cela se passe à la satisfaction de l'apprenant, en particulier lorsque le jeu lui offre l'occasion de démontrer ses nouvelles compétences dans un domaine particulier. Il est alors possible d'ajouter des activités de résolution de problèmes, des simulations ou des projets du monde réel.

L'autonomie et la capacité d'avoir le contrôle sur leurs expériences d'apprentissage favorisent l'engagement et la motivation intrinsèque. Offrir des choix et des opportunités aux apprenants de prendre des décisions et de personnaliser leur parcours d'apprentissage favorise un sentiment d'autonomie. Donner aux apprenants leur autonomie favorise leur engagement et leur motivation, car ils se sentent propriétaires et responsables de leur parcours d'apprentissage.

73

- Motivation extrinsèque

La motivation extrinsèque implique des récompenses externes et de la reconnaissance qui stimulent l'engagement et la performance des apprenants.

Bien que la motivation intrinsèque soit considérée comme plus durable à long terme, l'utilisation appropriée de la motivation extrinsèque peut compléter et améliorer l'expérience globale d'apprentissage gamifiée.

C'est pourquoi, l'intégration de récompenses et de réalisations dans des expériences d'apprentissage gamifiées peut motiver les apprenants à réussir. Comme nous l'avons déjà mentionné ci-dessus, ces récompenses peuvent prendre la forme de badges virtuels, de





points, de niveaux ou de classements, qui offrent une reconnaissance visible et un sentiment d'accomplissement.

1.3 Évaluer la motivation des apprenants.

Il existe différentes méthodes pour évaluer la motivation des apprenants, telles que les enquêtes d'auto-évaluation, les entretiens et l'observation.

Après avoir exploré différents types de motivations, y compris intrinsèques, extrinsèques, et apprenez à utiliser des outils d'évaluation appropriés pour évaluer les niveaux de motivation et les besoins des apprenants. En recueillant des données sur la motivation des apprenants, les éducateurs peuvent prendre des décisions éclairées sur les stratégies les plus appropriées pour améliorer la motivation.

Les différentes évaluations possibles sont :

- Entretiens et conversations individuelles : cette méthode consiste à concevoir des questions pour que les apprenants réfléchissent à leur niveau de motivation, à leurs intérêts, à leurs objectifs et à leurs compétences perçues.
- Entretiens et conversations individuelles : cette méthode consiste à mener des entretiens ou des conversations individuelles avec les apprenants qui peuvent fournir des informations plus approfondies sur leur motivation.
- Observations et suivi des comportements : cette méthode consiste à observer le comportement des apprenants et à suivre leurs schémas d'engagement peut également être une méthode précieuse pour évaluer la motivation.
- Peer et Self-assessment : cette méthode consiste à proposer à l'apprenant de travailler en binôme et de procéder à des activités d'auto-évaluation.

À la fin, une fois les données d'évaluation recueillies, les éducateurs doivent les analyser et les interpréter pour en tirer des conclusions significatives.

Chapitre 2 : Principes et concepts fondamentaux de la ludification.



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



La collecte des commentaires des apprenants doit se faire dans le cadre de l'EFP à distance, car elle fournit des informations précieuses sur leurs expériences, leurs défis et leurs préférences qui améliorent la motivation.

En effet, en sollicitant un retour d'information, les éducateurs peuvent mieux comprendre les motivations des apprenants, les raisons pour lesquelles ils suivent le programme de formation et leur niveau d'engagement, ainsi que leur satisfaction à l'égard du matériel pédagogique et de l'environnement d'apprentissage.

Ce chapitre met l'accent sur :

- l'importance de recueillir les commentaires des apprenants comme moyen d'améliorer l'expérience globale d'apprentissage et de renforcer la motivation des apprenants,
- concevoir un mécanisme de rétroaction,
- en les analysant,
- et les appliquer pour améliorer le contenu d'apprentissage et augmenter la motivation.

75

2.1 Méthodes et outils pour recueillir les commentaires des apprenants :

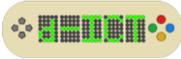
Dans cette section, nous explorons diverses méthodes et outils que les éducateurs peuvent utiliser pour recueillir efficacement les commentaires des apprenants.

Quels sont les outils pertinents ?

Les sondages sont une méthode populaire et efficace, qui permet aux éducateurs de recueillir des données quantitatives et qualitatives sur les expériences, les préférences et les suggestions des apprenants. Il est facile à mettre en œuvre et de nombreux outils en ligne sont disponibles en ligne (google form, survey monkey, slido, Socrative,..) <https://www.educatorstechnology.com/2023/01/tools-to-remotely-collect-students.html>

Les entretiens et les entretiens individuels sont l'occasion d'échanges approfondis et d'un feedback personnalisé. Il permet aux apprenants d'expliquer exactement leurs attentes librement et de partager des commentaires sur leurs attentes.

Les séances de groupe de discussion donnent l'occasion à de petits groupes de personnes de discuter librement des commentaires des participants. L'idée est de rassembler des personnes



d'une même classe virtuelle ou de partager les mêmes objectifs d'apprentissage afin d'améliorer la session de formation globale.

Demander un retour d'information renforce la confiance des participants, ils se sentent écoutés et cela augmentera la motivation en même temps.

Les forums de discussion en ligne permettent aux apprenants de partager leurs réflexions, de s'engager dans des interactions entre pairs et de fournir un retour d'information continu. En lisant les commentaires et même en participant au forum, ils partagent des conseils et des idées pour mieux apprendre et se motiver mutuellement.

Les éducateurs peuvent tirer parti d'une combinaison de ces méthodes et outils pour obtenir une vue complète des perspectives des apprenants.

2.2 Concevoir une rétroaction efficace et ses mécanismes :

La conception de mécanismes de rétroaction efficaces implique un examen attentif des

- l'objectif,
- format
- et le moment du processus de collecte de commentaires.

76

Première étape : proposer des questions claires et courtes/concises afin d'éviter d'utiliser un jargon ou une terminologie complexe qui pourrait dérouter les apprenants.

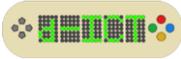
Deuxième étape : le type de questions à utiliser : échelles de notation ou questions ouvertes. Cela dépend de la nature de la rétroaction.

Les échelles d'évaluation permettent aux apprenants de fournir une rétroaction quantifiable, indiquant leur niveau d'accord ou de satisfaction sur une échelle (p. ex., de 1 à 5 ou de « pas du tout d'accord » à « tout à fait d'accord »).

Les questions ouvertes, quant à elles, encouragent les apprenants à fournir des réponses détaillées et qualitatives (utilisées pour exprimer leurs pensées, leurs idées et leurs suggestions).

Troisième étape : il faut prendre en compte les possibilités de feedback spécifique et constructif. L'idée est d'inclure des questions qui incitent les apprenants à fournir des exemples ou des suggestions spécifiques. Évitez de poser des questions génériques comme





« *Avez-vous apprécié le cours ?* », les éducateurs peuvent poser des questions plus précises telles que « *Quelles activités ou tâches spécifiques avez-vous trouvées les plus intéressantes et pourquoi ?* » ou « *Quelles améliorations suggèreriez-vous pour les forums de discussion afin d'améliorer l'interaction entre pairs ?* » Cela améliorera la qualité des réponses.

En demandant aux apprenants de fournir des exemples et des suggestions spécifiques, les éducateurs peuvent gagner et améliorer l'expérience d'apprentissage.

Quatrième étape : l'anonymat et la confidentialité doivent être encouragés pour garantir des réponses honnêtes et authentiques dans les mécanismes de rétroaction.

Recommandations : avant de finaliser le feedback, pourquoi ne pas envisager une session de test pilote avec un petit groupe d'apprenants ? Cela permet aux éducateurs d'identifier les ambiguïtés ou les problèmes dans le sondage, les protocoles d'entrevue ou les structures des forums de discussion.

77

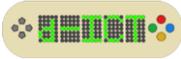
2.4 Analyser et interpréter les commentaires des apprenants.

Maintenant que les commentaires des apprenants ont été recueillis, les éducateurs doivent analyser et interpréter les données pour trouver des informations significatives/utiles.

Quelles sont les stratégies d'organisation et d'analyse des données de rétroaction qui incluent des techniques d'analyse qualitative telles que le codage thématique et l'analyse de contenu ?

Comment identifier les thèmes, les modèles et les tendances communs dans le feedback des apprenants et prendre des décisions éclairées par les données ?

- Pour analyser efficacement les retours d'expérience des apprenants, les éducateurs doivent d'abord organiser les données de manière « *systématique* ». Pour ce faire, vous pouvez créer une base de données ou une feuille de calcul pour compiler les réponses aux commentaires. Certains logiciels utilisent automatiquement cette option afin de gagner du temps pour l'analyse.
- Le codage thématique et l'analyse de contenu sont des techniques d'analyse qualitative qui permettent aux éducateurs d'identifier des thèmes, des modèles et des



tendances communs dans la rétroaction des apprenants. *Le codage thématique consiste à attribuer systématiquement des étiquettes ou des codes à des segments de données qui partagent des thèmes ou des concepts similaires.* Ce processus permet aux éducateurs de catégoriser et de regrouper les réponses aux commentaires en thèmes ou catégories significatifs

Définition : « *Le codage thématique, également appelé analyse thématique, est un type d'analyse qualitative des données qui permet de trouver des thèmes dans un texte en analysant le sens des mots et la structure des phrases.* »

<https://getthematic.com/insights/coding-qualitative-data/#:~:text=Thematic%20coding%2C%20also%20called%20thematic,are%20most%20frequent%20in%20feedback.>

- Les éducateurs peuvent identifier des thèmes, des modèles et des tendances communs dans les commentaires des apprenants. En examinant la fréquence et l'importance de thèmes ou de modèles spécifiques
- Analyser la rétroaction en tenant compte des tendances et des thèmes identifiés dans la rétroaction des apprenants.

78

Les éducateurs peuvent déterminer les ajustements ou les améliorations nécessaires pour améliorer l'expérience d'apprentissage.

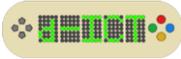
2.5 Appliquer les commentaires des apprenants pour améliorer l'expérience d'apprentissage et les stratégies de motivation :

L'objectif ultime de la collecte des commentaires des apprenants est d'améliorer la conception pédagogique et les stratégies de motivation dans l'enseignement à distance de l'EFPP.

En examinant attentivement les commentaires et en y réfléchissant, les éducateurs peuvent identifier les domaines à améliorer, modifier le matériel pédagogique, affiner les techniques de motivation et fournir un soutien supplémentaire si nécessaire.

Après avoir analysé pour identifier les thèmes récurrents, les préoccupations communes et les domaines où des améliorations sont nécessaires, les éducateurs peuvent identifier des





domaines spécifiques d'amélioration tels que la clarté du contenu, les méthodes d'enseignement, les stratégies d'évaluation ou l'intégration de la technologie, plus d'informations sur une thématique spécifique, une approche d'évaluation différente, l'amélioration de certaines activités considérées comme inutiles ou non pertinentes, la qualité du logiciel utilisé compte tenu de l'approche en ligne, les disponibilités des mentors, ...

Une fois que les domaines d'amélioration ont été identifiés, les éducateurs peuvent modifier le matériel pédagogique en conséquence et, surtout, les **éducateurs peuvent utiliser ce retour d'information pour affiner les stratégies de motivation et les adapter afin de mieux s'aligner sur les besoins motivationnels des apprenants.**

Chapitre 3 : Identifier les techniques et les outils de motivation

Ce chapitre donne un aperçu des différentes techniques de motivation qui peuvent être employées pour améliorer la motivation des apprenants dans l'enseignement à distance de l'EFPP.

Les éducateurs exploreront un éventail de stratégies et d'approches qui se sont avérées efficaces pour promouvoir l'engagement, la persévérance et la réussite. En comprenant les différentes techniques de motivation disponibles, les éducateurs peuvent sélectionner les plus appropriées pour répondre aux besoins et aux préférences uniques de leurs apprenants.

3.1 Se fixer des objectifs et faire des exercices d'autoréflexion :

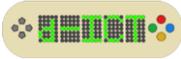
L'établissement d'objectifs est une technique de motivation puissante qui aide les apprenants à établir des objectifs et une direction clairs dans leur parcours d'apprentissage.

Comment guider les apprenants dans la fixation d'objectifs réalistes et réalisables à court et à long terme ?

Le professionnel de la formation professionnelle doit guider l'apprenant et l'aider

- en tenant compte de leurs capacités, de leurs ressources et de leurs contraintes de temps actuelles ;
- Diviser les objectifs plus larges en jalons plus petits et gérables pour s'assurer que les progrès sont mesurables et réalisables.





En effet, se fixer des objectifs réalistes et réalisables aide l'apprenant à éprouver un sentiment d'accomplissement et à rester motivé.

Les exercices d'autoréflexion sont un moyen pour les apprenants d'évaluer leurs progrès, d'identifier les forces et les domaines à améliorer, et de cultiver un sentiment d'appropriation de leur apprentissage.

Ce sont des outils précieux pour que les apprenants s'approprient leur apprentissage. Les éducateurs peuvent mettre en place régulièrement des activités d'autoréflexion où les apprenants peuvent évaluer de manière critique leurs réalisations, leurs défis et les stratégies qu'ils ont utilisées.

Exemple : le journal : pourquoi ne pas tenir un journal d'apprentissage où ils pourront noter régulièrement leurs pensées, observations et réflexions sur leurs expériences d'apprentissage. Il comprendra ce qu'ils ont appris ? Comment ont-ils appliqué leurs connaissances ? et quels sont les défis ou les réussites qu'ils ont rencontrés ? Cette formation est-elle intéressante et répond-elle à leurs attentes d'apprentissage ? Pourquoi est-ce engageant ou pourquoi pas ?

Cet exercice favorise la conscience de soi et permet aux apprenants de suivre leur croissance et leurs progrès au fil du temps. Il aidera également le formateur à améliorer les activités proposées et à gagner en motivation.

En intégrant des exercices d'établissement d'objectifs et d'autoréflexion, les éducateurs peuvent favoriser la motivation intrinsèque et promouvoir un état d'esprit de croissance chez les apprenants.

3.2 Surveillance et suivi des progrès :

Le suivi régulier des progrès des apprenants joue un rôle important dans le maintien de la motivation.

Comment mettre en œuvre des systèmes et des stratégies pour suivre les réalisations des apprenants et fournir un retour d'information en temps opportun ?

- L'utilisation de listes de contrôle : les éducateurs peuvent fournir aux apprenants une liste de contrôle des tâches, des jalons ou des objectifs d'apprentissage à atteindre.





- Les tableaux de progression sont un autre outil efficace pour suivre et visualiser les progrès des apprenants.

- L'utilisation de plateformes d'apprentissage numériques est souvent équipée de fonctions de suivi intégrées.

En plus des méthodes de suivi visuel, les éducateurs peuvent célébrer les étapes et les réalisations des apprenants.

En donnant aux apprenants une visibilité sur leurs progrès et en reconnaissant leurs réalisations, les éducateurs peuvent renforcer la motivation des apprenants en leur donnant un sentiment d'accomplissement et d'orientation.

3.4 Renforcement positif et récompenses :

Le renforcement positif et les récompenses peuvent avoir un impact significatif sur la motivation et l'engagement des apprenants.

Quelles sont les techniques permettant d'offrir une rétroaction positive, de la reconnaissance et des récompenses pour renforcer les efforts et les réalisations des apprenants ?

81

- Une technique efficace pour fournir une rétroaction positive consiste à féliciter et à encourager verbalement.

- Les badges et certificats virtuels sont des représentations numériques de la réussite que les apprenants peuvent gagner au fur et à mesure qu'ils progressent dans leur parcours d'apprentissage - ils peuvent être conçus par l'éducateur lui-même, en atteignant des étapes spécifiques, en démontrant des compétences exceptionnelles ou en accomplissant des tâches difficiles.

- La mise en œuvre d'éléments de gamification, tels que des systèmes de points ou des classements, peut être un moyen efficace de fournir un renforcement positif (« *Les classements indiquent qui est le plus performant dans une certaine activité. Les classements ou les meilleurs scores sont utilisés dans la plupart des jeux et des processus gamifiés d'aujourd'hui. L'objectif principal d'un classement est de stimuler l'engagement* »)

<https://grendelgames.com/how-to-improve-engagement-with-leaderboards-in-gamification/#:~:text=Leaderboards%20indicate%20who%20performs%20the,leaderboard%20is%20to%20boost%20engagement.>





- L'organisation d'événements festifs ou la mise en valeur des réalisations des apprenants peuvent également renforcer considérablement la motivation. Peu courant, il a déjà prouvé sa pertinence et a un impact très positif sur l'esprit et la motivation.

3.5 Outils et plateformes numériques pour l'amélioration de la motivation :

Les outils et plateformes numériques offrent une multitude d'opportunités pour renforcer la motivation des apprenants dans l'enseignement à distance de l'EFP.

- Les plateformes de gamification intègrent des éléments de jeu, tels que des points, des badges, des classements et des défis, dans l'expérience d'apprentissage. Ces plateformes transforment le processus d'apprentissage en un environnement de jeu engageant et interactif. Les enseignants peuvent utiliser les plateformes de gamification pour créer des quêtes, des missions et des quiz qui motivent les apprenants à participer activement, à concourir et à progresser tout au long de leur parcours d'apprentissage.
- Les vidéos, les simulations et les présentations interactives captent l'attention des apprenants et rendent l'expérience d'apprentissage plus immersive.
- Outils collaboratifs tels que les éditeurs de documents collaboratifs, les tableaux blancs virtuels, etc.
- Les plateformes d'apprentissage social offrent aux apprenants des espaces où ils peuvent se connecter, participer à des discussions et partager des connaissances et des ressources.

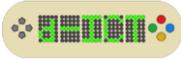
82

Les plateformes de gamification, les ressources multimédias interactives, les outils collaboratifs et les plateformes d'apprentissage social ne sont que quelques exemples explorés. En intégrant ces outils numériques de manière stratégique, les éducateurs peuvent créer des expériences d'apprentissage immersives et stimulantes.

Lors de la sélection de techniques et d'outils de motivation, il est essentiel de tenir compte des caractéristiques et des besoins uniques des apprenants.

Des facteurs tels que l'âge des apprenants, les styles d'apprentissage, les expériences antérieures et les antécédents culturels qui devraient éclairer le choix et la personnalisation





des techniques de motivation doivent être pris en compte. En adoptant une approche centrée sur l'apprenant, les éducateurs peuvent adapter les stratégies de motivation pour qu'elles correspondent aux préférences des apprenants, garantissant ainsi une efficacité et un engagement maximum.

Chapitre 4 : Rédiger du contenu motivant

Le chapitre 4 met l'accent sur l'importance de rédiger un contenu motivant qui engage, inspire et motive les apprenants.

Des techniques efficaces de conception et de rédaction pédagogiques sont un véritable atout lorsqu'elles jouent un rôle important dans la captation de l'attention des apprenants, le maintien de leur motivation et la promotion d'expériences d'apprentissage significatives.

Ce chapitre vise à fournir aux éducateurs des informations et des stratégies précieuses pour créer du contenu motivant dans les environnements d'enseignement à distance de l'EFPP.

83

4.1 Principes de conception pédagogique pour améliorer la motivation :

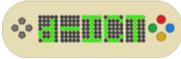
Les éducateurs doivent apprendre des principes tels que :

- pertinence
- authenticité
- l'approche centrée sur l'apprenant,
- et les échafaudages.

En alignant la conception pédagogique sur les principes de motivation, les éducateurs peuvent créer un contenu engageant, significatif et utile pour les apprenants.

Pertinence : la pertinence est un principe fondamental dans la conception pédagogique pour la motivation. Les apprenants sont plus susceptibles d'être motivés lorsqu'ils voient la valeur et l'applicabilité de ce qu'ils apprennent à leur vie, à leurs objectifs et à leurs aspirations. Les éducateurs apprendront à établir la pertinence en reliant les objectifs et le contenu d'apprentissage à des situations réelles, à des contextes de carrière ou à des intérêts personnels.





L'authenticité dans la conception pédagogique fait référence à l'intégration d'expériences et de tâches du monde réel qui reflètent les défis et les complexités que les apprenants peuvent rencontrer dans leur domaine de prédilection / telles que des évaluations authentiques, des études de cas, des simulations, des évaluations basées sur des stages ou même des projets basés sur l'industrie.

L'approche centrée sur l'apprenant est importante, même lorsqu'il s'agit du processus de conception pédagogique. L'idée est de tenir compte des besoins, des intérêts, des connaissances antérieures et des préférences d'apprentissage des apprenants.

L'échafaudage fait référence au soutien et à l'orientation fournis aux apprenants au fur et à mesure qu'ils progressent dans leur parcours d'apprentissage.

« L'échafaudage est le processus qui consiste à diviser les leçons en unités gérables, l'enseignant fournissant des niveaux de soutien décroissants à mesure que les élèves saisissent de nouveaux concepts et maîtrisent de nouvelles compétences.

»<https://pce.sandiego.edu/scaffolding-in-education-examples/#:~:text=Scaffolding%20is%20the%20process%20of,concepts%20and%20master%20new%20skills>.

84

4.2 À l'aide de récits et d'exemples concrets pour susciter l'intérêt des apprenants :

Dans le processus d'apprentissage, de tels exemples ont un impact puissant sur la motivation et l'engagement des apprenants, car ils combinent à la fois un apprentissage théorique et un apprentissage basé sur la réalité. Cela montre les techniques d'intégration de la narration et d'exemples de la vie réelle dans le contenu pédagogique.

Étape 1 : explorer diverses techniques narratives, telles que l'utilisation de personnages convaincants, la création de suspense et l'intégration de rebondissements, pour engager les apprenants dès le début.

Étape 2 : choisir des exemples qui correspondent aux expériences, aux intérêts et aux aspirations des apprenants à l'aide de scénarios auxquels ils peuvent s'identifier, en travaillant à la fois sur *des concepts abstraits et sur des applications pratiques*.

Étape 3 : présenter le concept et illustrer l'application avec pertinence pour renforcer la motivation.





Étape 4 : intégrer des éléments qui résonnent avec les émotions et les expériences des apprenants, favorisant un lien plus profond avec le contenu

En incorporant des récits et des exemples concrets dans le contenu pédagogique, les éducateurs peuvent captiver l'intérêt des apprenants, rendre le contenu pertinent et pertinent, et démontrer l'application pratique des connaissances et des compétences.

4.3 Rédiger des instructions claires :

Des instructions claires sont essentielles pour que les apprenants comprennent et accomplissent efficacement les tâches. En utilisant des techniques telles que le langage simple, en décomposant les tâches complexes en petites étapes et en fournissant des conseils clairs, les éducateurs peuvent assurer la réussite des apprenants et minimiser la frustration.

- Utilisez un langage simple lorsque vous rédigez des instructions. Il doit être clair, direct et exempt de jargon ou de termes techniques inutiles. Cela permet aux apprenants de comprendre facilement les tâches à accomplir sans confusion ni ambiguïté et d'éliminer les obstacles potentiels à la compréhension et de s'assurer que les apprenants peuvent se concentrer sur la tâche elle-même.
- Décomposez les tâches complexes qui entraînent de la frustration et une perte de motivation. L'idée est de transformer des tâches complexes en étapes plus petites, gérables, clairement définies et accompagnées d'instructions spécifiques. En fournissant une ventilation étape par étape, les éducateurs rendent la tâche plus accessible, ce qui permet aux apprenants de progresser progressivement et de gagner en confiance au fur et à mesure qu'ils terminent chaque étape.

85

4.4 Adapter les styles d'écriture aux différents formats de médias :

Différents formats de médias nécessitent des styles d'écriture spécifiques pour maximiser l'engagement de l'apprenant. Quels sont les styles d'écriture adaptés aux différents supports, tels que les contenus textuels, les présentations multimédias et les supports d'apprentissage interactifs qui conviennent le mieux à vos élèves ?



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



L'idée de cette section est d'identifier les techniques d'écriture efficaces dans chaque format, y compris l'utilisation d'un langage engageant, l'intégration de visuels et la création d'éléments interactifs pour améliorer la motivation des apprenants.

- Contenu textuel :
 - **Utiliser une voix active (dans le cours en ligne) pour rendre le contenu plus dynamique et engageant.**
 - Incorporez des titres, des sous-titres et des puces pour organiser le contenu et le rendre plus facile à lire et à comprendre.
 - L'inclusion d'exemples et d'anecdotes pertinents aide les apprenants à relier les concepts théoriques à des situations réelles, ce qui rend le contenu plus pertinent et plus attrayant.

- Présentation multimédia (comme PPT) – un équilibre entre l'élément visuel et le contenu écrit.
 - Contenu concis des diapositives avec l'idée de garder le texte sur chaque diapositive minimal pour éviter de submerger les apprenants et leur permettre de se concentrer à la fois sur les éléments visuels et écrits.
 - Utiliser des visuels percutants à l'aide d'images, de graphiques, de tableaux ou de vidéos pertinents pour améliorer la compréhension et engager visuellement les apprenants.
 - Fournir des explications claires ainsi que des visuels avec des explications claires et concises pour s'assurer que les apprenants comprennent le message.

- Matériel d'apprentissage interactif.
 - Utiliser des invites et des questions interactives à intégrer pour engager activement les apprenants avec le matériel et réfléchir à leur apprentissage.
 - Créer des occasions pour permettre aux apprenants de contribuer avec leurs idées, leurs opinions ou leurs solutions, favorisant ainsi un sentiment d'appartenance et d'implication.





- Concevoir des simulations ou des scénarios interactifs pour appliquer leurs connaissances et leurs compétences dans des situations réalistes.

4.5 Stratégies pour créer des évaluations et des devoirs motivants :

Les évaluations et les devoirs jouent l'un des rôles les plus importants dans le maintien de la motivation des apprenants et la promotion d'une compréhension plus approfondie.

Les éducateurs exploreront des techniques qui intègrent

- Choix et pertinence : cela peut se faire en proposant différents sujets, formats ou approches qui correspondent aux intérêts, aux capacités et aux préférences d'apprentissage des apprenants
- Fournir un feedback significatif : en concevant les évaluations et les devoirs de manière à permettre un feedback personnalisé et constructif : un feedback opportun et spécifique mettant en évidence les points forts, identifie les domaines à améliorer et offre des conseils sur la manière de progresser.
- et permettre des occasions d'auto-réflexion et d'établissement d'objectifs, car cela peut améliorer la motivation et favoriser une compréhension plus profonde

87

En s'engageant dans l'auto-réflexion, les apprenants acquièrent une compréhension plus profonde de leurs forces et de leurs domaines d'amélioration, ce qui conduit à une motivation accrue.

Enfin, des éléments interactifs peuvent être intégrés dans le matériel pédagogique, comme des quiz, des simulations, des laboratoires virtuels et des activités collaboratives. Dans un chapitre précédent, nous avons déjà discuté du fait que des éléments interactifs tels que l'apprentissage par le jeu ou la gamification peuvent être créés et mis en œuvre et seront une clé pour favoriser la motivation des apprenants dans l'approche d'apprentissage à distance de l'EFP. **En effet, concevoir des expériences interactives favorise l'apprentissage actif, favorise la collaboration et augmente la motivation et l'engagement des apprenants.**





Les éducateurs sont encouragés à appliquer les principes de la conception pédagogique, à tirer parti de la narration et d'exemples concrets, à rédiger des instructions claires, à adapter les styles d'écriture aux différents formats médiatiques, à créer des évaluations et des devoirs motivants et à intégrer des éléments interactifs. En employant ces stratégies, les éducateurs peuvent créer des expériences d'apprentissage convaincantes et motivantes qui responsabilisent les apprenants et favorisent leur réussite dans l'enseignement à distance de l'EFEP.

Des méthodologies de pointe

Pour maximiser l'engagement et la motivation des apprenants, de nombreuses pratiques innovantes tirent parti des dernières avancées technologiques et de la recherche en éducation pour créer des expériences d'apprentissage dynamiques et efficaces.

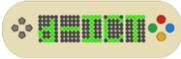
Ce sont différentes approches pédagogiques qui permettent à un éducateur d'améliorer l'engagement et la motivation de l'apprenant. Ils peuvent être utilisés ensemble ou accumulés.

Les parcours d'apprentissage personnalisés développent l'idée d'avoir des expériences d'apprentissage personnalisées adaptées aux besoins des apprenants, individuellement ou en petits groupes. Les intérêts et les styles d'apprentissage doivent également être pris en compte.

Pour recueillir suffisamment d'informations pour y parvenir, les éducateurs peuvent utiliser les données des profils des apprenants et les technologies d'apprentissage adaptatif pour concevoir des parcours d'apprentissage personnalisés.

Les apprenants ont la possibilité de progresser dans le cours à leur propre rythme, d'accéder à des ressources pertinentes et de s'engager dans des activités qui correspondent à leurs objectifs spécifiques. Les parcours d'apprentissage personnalisés responsabilisent les apprenants, augmentent leur motivation et favorisent l'apprentissage autodirigé.





L'apprentissage par projet qui encourage les apprenants à appliquer leurs connaissances et leurs compétences dans des contextes réels. L'idée est de concevoir des projets significatifs qui mettent les apprenants au défi de résoudre des problèmes, de travailler en collaboration et de s'engager dans une pensée critique, tout en répondant à leurs besoins professionnels.

L'apprentissage par le jeu va directement à l'inclination naturelle des apprenants pour le défi, la compétition et l'engagement. La conception de jeux éducatifs (voir modules 5 et 6), de simulations ou d'activités ludiques qui s'alignent sur les objectifs du cours aidera l'apprenant à entrer dans le contenu et à appliquer directement ses connaissances sans ressentir la lourdeur d'un travail approprié. En incorporant des mécanismes de jeu, tels que des points, des niveaux, des récompenses et des classements, les éducateurs créent un environnement d'apprentissage immersif et motivant qui favorise la participation active, la résolution de problèmes et la rétention des connaissances.

Les communautés d'apprentissage social à créer dans le cadre du cours lui-même encouragent les apprenants à se connecter, à collaborer et à se soutenir mutuellement. Il évite la solitude et améliore la motivation.

Les éducateurs sont encouragés à créer des forums de discussion en ligne, des groupes d'étude virtuels ou des communautés de médias sociaux où les apprenants peuvent partager leurs expériences, échanger des idées et fournir des commentaires par leurs pairs et même travailler ensemble à l'aide de logiciels de communication tels que Teams, Zoom, Skype ou Google Meet (intéressant car ils ont des sessions illimitées possibles gratuitement). Les communautés d'apprentissage social favorisent un sentiment d'appartenance, facilitent le partage des connaissances et renforcent la motivation grâce à des expériences d'apprentissage collectives.

Un autre concept consiste à utiliser les approches du microlearning et du mobile learning. Cela permet au contenu d'être plus accessible et potentiellement d'être utilisé sur des appareils mobiles. Par exemple, des modules peuvent être créés de manière plus courte (en





ne rassemblant que les informations les plus pertinentes et des exemples utiles), des vidéos ou des ressources d'apprentissage interactives accessibles à tout moment et en tout lieu.

Le microlearning permet aux apprenants de s'engager dans des activités d'apprentissage par petits incréments, ce qui augmente la rétention et la motivation. L'apprentissage mobile offre flexibilité et commodité, permettant aux apprenants d'intégrer l'apprentissage dans leurs emplois du temps chargés.

Ces approches tirent parti de la technologie, favorisent la collaboration et s'alignent sur les besoins des apprenants, ce qui améliore leur motivation, leur satisfaction et leur réussite dans le cours

Étude de cas

Cette étude de cas explore la mise en œuvre et l'impact de la gamification dans l'enseignement et la formation professionnels (EFP) à distance. L'accent est mis sur un module d'apprentissage en ligne qui utilise des éléments ludiques pour améliorer l'engagement, la motivation et la rétention des connaissances des apprenants et pour découvrir une nouvelle façon d'apprendre.

L'étude de cas examine la conception, le processus de mise en œuvre et les résultats de l'approche de la ludification, fournissant des informations précieuses sur les avantages et les défis potentiels de l'intégration de la gamification dans l'enseignement à distance de l'EFP.

Titre : « La quête de la connaissance : un voyage à travers l'enseignement à distance gamifié de l'EFP »

Contexte : Le secteur de l'EFP adopte de plus en plus les plateformes d'apprentissage en ligne pour offrir des options de formation flexibles et accessibles. Cependant, l'un des principaux défis de l'apprentissage à distance est de maintenir la motivation et l'engagement des



apprenants, car l'absence d'interaction en face à face peut entraîner une réduction de l'interaction et de la participation.

L'histoire : Celia est une étudiante en EFP, qui souhaite compléter ses qualifications EFP à distance.

Alors qu'elle découvre les défis de l'enseignement à distance, elle a trouvé un module d'apprentissage en ligne intéressant qui promet de rendre son expérience d'apprentissage attrayante et amusante grâce à la gamification.

Elle s'inscrit au programme d'enseignement à distance de la formation professionnelle et explore la plateforme en ligne. N'étant pas familière avec le concept de gamification, elle tombe par hasard sur le module d'apprentissage gamifié spécialement conçu pour ses matières de formation professionnelle. Le module lui présente un environnement d'apprentissage immersif rempli de badges, de classements et de défis interactifs.

Pourquoi pas?

91

Enthousiaste à l'idée de commencer son aventure d'apprentissage gamifiée, elle explore le premier module où elle rencontre un mentor virtuel qui la guide à travers diverses activités d'apprentissage, quiz et exercices pratiques. Elle commence son voyage et découvre que chaque tâche accomplie avec succès lui rapporte des points d'expérience (XP), débloquent de nouveaux niveaux et donnant accès à du contenu avancé - tout cela sur le thème de sa matière de formation professionnelle et de son projet professionnel.

Tout au long de son parcours, elle découvre de nouvelles personnes grâce à une communauté en ligne active d'autres apprenants qui utilisent le forum ou le chat pour discuter des sujets, améliorer leurs connaissances et organiser éventuellement des rencontres. Ils proposent même de s'engager dans une compétition amicale dans les classements, de collaborer sur des missions difficiles et de s'encourager mutuellement.

Au fur et à mesure qu'elle progresse dans le module d'apprentissage gamifié, elle rencontre des obstacles et des défis difficiles. Cependant, elle persévère, motivée par la promesse de



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



débloquer des récompenses spéciales, **des badges rares et des** ressources d'apprentissage exclusives.

L'engagement et l'engagement de Celia dans le module d'apprentissage gamifié conduisent à une rétention significative des connaissances et au développement des compétences pratiques. Elle remarque qu'il a confiance en elle lorsqu'elle applique ses apprentissages dans des scénarios du monde réel et comment cela améliore sa motivation et sa volonté de continuer à apprendre et d'atteindre ses objectifs professionnels.

Au fur et à mesure qu'elle termine avec succès le module d'apprentissage gamifié, elle obtient non seulement ses qualifications EFP, mais acquiert également un sentiment d'accomplissement et de fierté.

Les objectifs de cette étude de cas sont de montrer la valeur ajoutée réelle d'un jeu de bonne qualité utilisé dans le programme de formation professionnelle en ligne et comment il augmente la motivation et l'engagement.

92

Lors de la conception d'un module d'apprentissage en ligne pour l'enseignement à distance de l'EFP, des éléments de gamification doivent être incorporés pour aider l'apprenant à s'intéresser et à s'engager davantage dans le programme et à accroître sa motivation.

Il est essentiel d'étudier l'impact de la ludification sur l'engagement et la motivation des apprenants, ainsi que d'évaluer l'efficacité de la ludification pour améliorer la rétention et l'application des connaissances dans les matières de formation professionnelle.

Réfléchissons maintenant à une méthodologie pour créer un jeu en ligne basé sur votre programme d'entraînement et qui améliorerait la motivation.

Nous vous proposons de réfléchir et de suivre les étapes suivantes :

1) l'identification des matières cibles de l'EFP, des profils d'apprenants et des résultats d'apprentissage spécifiques :



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



- Essayez par vous-même de réfléchir à un jeu qui pourrait être intégré à votre programme d'entraînement ? Qui sont vos bénéficiaires ? Qu'est-ce qui pourrait les motiver ?

Il vous donne des conseils pour commencer à concevoir une activité d'apprentissage basée sur le jeu.

2) Étape de conception et de développement, après avoir réfléchi à une plateforme en ligne spécifique ou à un logiciel numérique pour créer un module d'apprentissage interactif en ligne, ou même un concepteur, il est temps de penser à :

- Sur quoi mon jeu pourrait-il être basé ? Quel est mon scénario ?

Ce module comprenait des éléments gamifiés tels que des badges, des classements, un suivi des progrès et des systèmes de récompenses.

Essayez de répondre à la question suivante : pourquoi mon jeu est-il pertinent pour garder toute l'attention et l'engagement de mes bénéficiaires ?

Répond-il à leurs besoins professionnels ?

Est-ce assez amusant et intéressant ?

Inclut-il toutes les stratégies lors de la rédaction d'un contenu de motivation comme : la pertinence, l'authenticité, l'orientation vers l'apprenant et l'échafaudage ?

c) Intégrer le module gamifié dans la plate-forme existante d'enseignement à distance de l'EFP / ou utiliser des outils disponibles gratuitement (comme le formulaire Google* sur lequel vous pouvez créer des jeux de mots, des questions et des énigmes) dans le cadre de votre programme de formation.

La dernière étape est directement liée à votre réalité professionnelle et à vos bénéficiaires.

Vous pouvez maintenant avoir une vue du jeu que vous choisissez de développer : à l'aide d'un logiciel ou en le créant de A à Z.

Posez-vous la question :

Quels sont mes objectifs d'apprentissage ?



Sont-ils clairs pour mes élèves ?

Quelle est la valeur ajoutée de mon jeu ?

Améliore-t-il la motivation des étudiants en étant intéressant et attractif ?

d) Maintenant, évaluez vos conclusions.

Êtes-vous prêt à créer votre propre apprentissage par le jeu ? Si ce n'est pas le cas, peut-être relire les chapitres ci-dessus et voir ce que vous avez manqué ?

Vous pouvez essayer cela encore et encore jusqu'à ce que vous puissiez enfin créer votre propre activité d'entraînement gamifiée.

Cette étude de cas met en évidence l'impact positif de la gamification sur l'enseignement à distance de la formation professionnelle sur la motivation des étudiants. L'intégration d'éléments de jeu en ligne dans le module d'apprentissage en ligne a augmenté l' engagement, la motivation et la rétention des connaissances des apprenants. Les résultats mettent en évidence le potentiel de la gamification en tant qu'outil puissant pour transformer l'enseignement à distance traditionnel de l'EFP en une expérience éducative engageante et efficace.

94

Quiz

Ce quiz évaluera vos connaissances sur la gamification et son impact sur l'enseignement et la formation professionnels (EFP) dans l'enseignement à distance.

Quel outil numérique peut être utilisé pour engager et motiver les apprenants dans l'enseignement à distance de la formation professionnelle ? a) Plateformes de gamification

b) Ressources multimédias interactives

c) Outils collaboratifs

d) Tout ce qui précède



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



Comment la gamification peut-elle améliorer l'enseignement à distance de la formation professionnelle ?

- une)** En rendant l'apprentissage plus engageant et motivant
- b) En éliminant le besoin de matériel d'apprentissage traditionnel
- c) En remplaçant les enseignants par des personnages de jeux

Vrai ou faux : la gamification dans l'enseignement à distance de la formation professionnelle ne s'applique qu'aux jeunes apprenants.

- une)** Vrai
- b) Faux

Comment les éducateurs peuvent-ils tirer parti des outils et des plateformes numériques pour renforcer la motivation des apprenants dans l'enseignement à distance de l'EFPP ?

- a) En incorporant des éléments de gamification et des ressources multimédias interactives
- b) En offrant des possibilités d'apprentissage collaboratif et d'interaction sociale
- c) En utilisant des technologies d'apprentissage adaptatif et des parcours d'apprentissage personnalisés
- d)** Tout ce qui précède

95

Quel est l'objectif de la collecte des commentaires des apprenants dans l'enseignement à distance de l'EFPP ?

- a) Évaluer les progrès des apprenants
- b)** Améliorer la conception pédagogique et les stratégies de motivation
- c) Évaluer l'efficacité des outils technologiques

Lequel des éléments suivants est une méthode efficace pour recueillir les commentaires des apprenants ?

- a) Sondages
- b) Entrevues
- c) Forums de discussion en ligne





d) Tout ce qui précède

Vrai ou faux : la gamification dans l'enseignement à distance de l'EFP devrait remplacer toutes les méthodes d'enseignement traditionnelles.

a) Vrai

b) Faux

Quelles sont les récompenses virtuelles qui peuvent être utilisées pour renforcer les efforts et les réalisations des apprenants dans l'enseignement à distance de l'EFP ?

une) Badges virtuels

b) Certificats de réussite

c) Éloges et reconnaissance verbales

d) grades spécifiques

96

Pourquoi l'anonymat et la confidentialité sont-ils importants dans les mécanismes de rétroaction ?

a) Il encourage les réponses honnêtes et authentiques

b) Il permet d'identifier les apprenants les plus motivés

c) Elle protège les intérêts des éducateurs

Comment les éducateurs peuvent-ils appliquer les commentaires des apprenants pour améliorer la conception pédagogique ?

a) Identifier les axes d'amélioration

b) Modifier le matériel didactique

c) Affiner les techniques de motivation

d) Tout ce qui précède

Pour aller plus loin



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



Qu'est-ce que la gamification – Le pouvoir de la gamification.

https://grendelgames.com/gamification/?gclid=CjwKCAjwg-GjBhBnEiwAMUvNW8TpryIUT4F116b0uHfaBRSjb4kKhTu6EoNkbehEQ2wW-qPUqU5UIRoCjMIQAvD_BwE

6 livres sur la gamification dans l'éducation.

<https://tubarksblog.com/2017/05/08/for-educators-6-books-on-gamification-in-education/>

Concept de gamification UX : principes et tactiques

<https://adamfard.com/blog/gamification#:~:text=At%20its%20core%2C%20gamification%20is,objectives%2C%20rewards%2C%20and%20competition.>

Livres:

La ludification de l'apprentissage et de l'instruction : méthodes et stratégies basées sur le jeu pour la formation et l'éducation, Kapp, Karl M. John Wiley & Sons, 2012

97

Exemple de plateforme de micro learning :

https://go.whatfix.com/lp/microlearning/?utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=Microlearning-Europe-Responsive&utm_term=Microlearning&gclid=Cj0KCQjwj_ajBhCqARIsAA37s0wNh7snZx9J-7IleGAa4a-7prLh88f9zoYIPGBZ-PpKdMNNIHD59kgaAkbQEALw_wcB

Vidéo de microlearning : qu'est-ce que c'est et pourquoi est-ce si puissant ?

<https://kannelle.io/en/blog/microlearning-video-how-to/>

Références

Deci, E. L., et Ryan, R. M. (1985). *Motivation intrinsèque et autodétermination dans le comportement humain*. New York, NY : Plénum.



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



Deci, E. L. et Ryan, R. M. (2000). Le « quoi » et le « pourquoi » de la poursuite d'un but : les besoins humains et l'autodétermination du comportement. *Enquête psychologique*, 11, 227-268.

Ryan, R. M., et Deci, E. L. (2000). La théorie de l'autodétermination et la facilitation de la motivation intrinsèque, du développement social et du bien-être. *Psychologue américain*, 55, 68-7

Comment recueillir les commentaires des clients - 6 méthodes

<https://monkeylearn.com/blog/customer-feedback-methods/>

Le codage thématique est une forme d'analyse qualitative qui consiste à enregistrer ou à identifier des passages de texte ou d'images qui sont liés par un thème ou une idée commune, ce qui permet d'indexer le texte en catégories et donc d'établir un « *cadre d'idées thématiques à son sujet* » (Gibbs 2007).

[https://www.betterevaluation.org/methods-approaches/methods/thematic-coding#:~:text=Thematic%20coding%20is%20a%20form,it%E2%80%9D%20\(Gibbs%202007\).](https://www.betterevaluation.org/methods-approaches/methods/thematic-coding#:~:text=Thematic%20coding%20is%20a%20form,it%E2%80%9D%20(Gibbs%202007).)

98

3 principes de gamification pour un environnement d'apprentissage gamifié

by MATTHEW LYNCH 3 juin 2021

<https://www.thetechedvocate.org/3-gamification-principles-for-a-gamified-learning-environment/>

Qu'est-ce que la théorie de l'autodétermination ?

Comment l'autodétermination influence la motivation, Kendra Cherry, MSEd

<https://www.verywellmind.com/what-is-self-determination-theory-2795387>

La relation enseignant-enfant et l'adaptation scolaire précoce des enfants

Sondra H. Birch, Gary W. Ladd, *Les ordinateurs dans le comportement humain*, Volume 58, mai 2016, pages 48-63



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563215302363>

Journal de psychologie scolaire

Volume 35, numéro 1, printemps 1997, pages 61-79

<https://www.sciencedirect.com/journal/journal-of-school-psychology>

Célébrer les réalisations, reconnaître les réussites pour augmenter la motivation

Par l'équipe de contenu de Mind Tools

<https://www.mindtools.com/ax3c2aw/celebrating-achievement>

Quatre façons de célébrer la réussite des étudiants, « Pourquoi nous devrions célébrer la réussite des étudiants », *Université d'Essex, site Web de l'article ;*

<https://www.essex.ac.uk/staff/student-success/four-ways-to-celebrate-student-success>

Meilleur LMS pour les écoles en 2023 : principales caractéristiques des meilleurs systèmes de gestion de l'apprentissage

99

par Imed Bouchrika, Phd Chief Data Scientist et responsable du contenu

<https://research.com/education/best-lms-for-schools>

Qu'est-ce qu'une plateforme de social learning (et est-ce vraiment ce dont vous avez besoin) ?

Robin Nichols, Responsable du contenu aux États-Unis, 360Learning

<https://360learning.com/blog/social-learning-platform/>

La réalité virtuelle dans l'éducation : avantages, outils et ressources

American University Blog, 16 décembre 2019

<https://soeonline.american.edu/blog/benefits-of-virtual-reality-in-education/>

La motivation dans l'éducation : ce qu'il faut pour motiver nos enfants, *7 janv. 2020 par Beata Souders, MSc., candidate au doctorat en psychologie*



<https://positivepsychology.com/motivation-education/>

Toutes les images proviennent de : pixabay.com





MODULE 5: Gamification dans l'enseignement à distance I

Introduction

La ludification est une stratégie méthodologique utile pour promouvoir l'éducation inclusive, accroître la participation des apprenants et augmenter les niveaux de motivation et d'engagement des apprenants dans leur apprentissage. Cette méthode pédagogique consiste à introduire des éléments de jeu dans un contexte éducatif, profitant ainsi de la curiosité, du plaisir, de la satisfaction ou de l'implication générés par le jeu afin d'améliorer le processus d'enseignement-apprentissage.

La gamification améliorera l'apprentissage à distance, de préférence s'il est asynchrone. Une expérience gamifiée asynchrone peut être utilisée comme une approche alternative aux devoirs. De plus, la gamification peut être utile dans l'enseignement à distance si elle est utilisée de manière continue dans le temps : pas un « jeu », mais une « aventure collective ».

101

Le chapitre 1 explique les concepts de base de la gamification, ses éléments et la différence entre la gamification synchrone et asynchrone. La ludification est une stratégie méthodologique utile pour promouvoir l'éducation inclusive, accroître la participation des apprenants et augmenter les niveaux de motivation et d'engagement des apprenants dans leur apprentissage. Cette méthode pédagogique consiste à introduire des éléments de jeu dans un contexte éducatif, profitant ainsi de la curiosité, du plaisir, de la satisfaction ou de l'implication générés par le jeu afin d'améliorer le processus d'enseignement-apprentissage.

Le chapitre 2 explique les avantages éducatifs de l'utilisation de la gamification dans l'enseignement à distance, en particulier, l'utilisation de la gamification dans l'apprentissage à distance depuis les années 2000, les avantages éducatifs de la gamification, tels que l'augmentation de l'engagement et de la motivation des étudiants, l'apprentissage actif, l'apprentissage personnalisé, l'amélioration de la collaboration et de l'interaction sociale, entre autres ; et certaines fonctionnalités de gamification qui facilitent l'approche interactive dans l'enseignement à distance de l'EFP, telles que les badges, les récompenses, les classements, les classements, le suivi des progrès, les défis, les quêtes, entre autres.





Contenu

Chapitre 1 : Concepts de base sur la gamification

- Qu'est-ce que la gamification ?
- Éléments de jeu dans la gamification
- Gamification synchrone et asynchrone

Chapitre 2 : Avantages pédagogiques de l'utilisation de la gamification dans l'enseignement à distance

- L'utilisation de la Gamification dans l'enseignement à distance
- Avantages pédagogiques de la gamification
- Caractéristiques de la gamification qui facilitent l'approche interactive dans l'enseignement à distance de l'EFPP

102

Chapitre 1 : Concepts de base sur la gamification

Qu'est-ce que la gamification ?

La gamification fait référence à l'utilisation de principes, de mécanismes et d'éléments de conception de jeux dans des contextes non ludiques pour améliorer l'engagement, la motivation et la participation. Il s'agit de prendre des éléments que l'on trouve couramment dans les jeux, tels que les points, les badges, les classements et les défis, et de les appliquer à des activités, des processus ou des systèmes qui ne ressemblent généralement pas à des jeux.

L'objectif de la gamification est de rendre les activités non ludiques plus agréables, interactives et attrayantes en exploitant le désir inhérent des gens de réussite, de reconnaissance, de compétition et de récompenses. En intégrant des éléments de jeu dans divers contextes, tels que l'éducation, le lieu de travail, le fitness, le marketing ou le développement personnel, la gamification vise à stimuler la motivation, à augmenter l'engagement et à promouvoir les comportements ou les résultats souhaités.



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



La gamification ne consiste pas à créer des jeux à part entière, mais plutôt à tirer parti des éléments et des principes du jeu pour améliorer les expériences et atteindre des objectifs spécifiques. Il peut être appliqué sous diverses formes, allant de simples systèmes de points ou de suivi des progrès à des récits, des défis et des expériences immersives plus complexes.

Lorsqu'elle est mise en œuvre efficacement, la ludification peut favoriser un sentiment d'accomplissement, promouvoir l'apprentissage, encourager la résolution de problèmes, faciliter l'interaction sociale et créer une expérience plus engageante et agréable pour les participants. Il peut être utilisé dans un large éventail de contextes pour motiver et engager les utilisateurs, favoriser le changement de comportement, améliorer les résultats d'apprentissage et améliorer les performances globales.

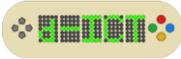
Éléments de jeu dans la gamification

La gamification intègre divers éléments de jeu pour améliorer l'engagement et motiver les participants. Ces éléments de jeu peuvent être utilisés individuellement ou en combinaison pour créer une expérience ludique. Voici quelques-uns des éléments de jeu couramment utilisés dans la gamification :

103

- 1. Points :** Les points sont un élément fondamental du jeu utilisé pour suivre les progrès et donner un sentiment d'accomplissement. Les participants gagnent des points lorsqu'ils accomplissent des tâches, franchissent des étapes importantes ou adoptent les comportements souhaités.
- 2. Badges :** Les badges sont des représentations visuelles de réalisations ou d'étapes importantes. Ils servent de forme de reconnaissance et de réussite, permettant aux participants d'afficher leurs progrès et leur statut.
- 3. Classements :** Les classements classent les participants en fonction de leurs performances ou de leurs progrès, créant ainsi un environnement compétitif. Ils favorisent le sens du défi et incitent les participants à viser les postes les plus élevés.
- 4. Niveaux :** Les niveaux représentent différentes étapes ou niveaux de progression. Les participants commencent à des niveaux inférieurs et débloquent des niveaux plus élevés en accomplissant des





tâches ou en accumulant des points. Chaque niveau présente de nouveaux défis et de nouvelles récompenses.

5. Défis : Les défis présentent des tâches ou des objectifs spécifiques que les participants doivent accomplir. Ils ajoutent un sentiment d'utilité et fournissent un cadre structuré pour l'engagement. Les défis peuvent être basés sur le temps, les compétences ou le contenu.

6. Récompenses : Les récompenses peuvent prendre diverses formes, notamment des biens virtuels, du contenu à débloquent, un accès exclusif ou des incitations réelles. Les récompenses servent de facteurs de motivation, encourageant les participants à s'engager et à atteindre les résultats souhaités.

7. Suivi des progrès : Le suivi des progrès permet aux participants de suivre visuellement leurs progrès. Il donne un sens clair des progrès et aide à fixer des objectifs et des cibles.

8. Narration et narration : La gamification peut incorporer des éléments de narration pour créer un récit convaincant autour des activités ou des tâches. La narration ajoute de la profondeur, de l'immersion et du contexte à l'expérience gamifiée.

104

9. Interaction sociale : La gamification comprend souvent des fonctionnalités sociales, telles que la collaboration, la compétition ou le partage social. Les participants peuvent interagir les uns avec les autres, former des équipes, concourir pour des récompenses ou partager leurs réalisations.

10. Rétroaction et boucles de rétroaction : Une rétroaction opportune et constructive est cruciale dans la gamification. Il aide les participants à comprendre leurs performances, à s'améliorer et à rester motivés. Les boucles de rétroaction garantissent un engagement et des progrès continus.

Ces éléments de jeu sont flexibles et peuvent être personnalisés en fonction des objectifs spécifiques, du public cible et du contexte de mise en œuvre de la gamification. L'utilisation efficace de ces éléments peut améliorer la motivation, l'engagement et l'expérience globale de l'utilisateur.

Gamification synchrone et asynchrone

La gamification synchrone et asynchrone fait référence à différentes approches pour le timing et l'interaction des activités gamifiées. Voici un aperçu des différences :



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



1. Gamification synchrone : Dans la ludification synchrone, les activités et les interactions entre les participants se déroulent en temps réel. Il s'agit généralement d'une participation simultanée et d'une présence simultanée des participants. Parmi les exemples de gamification synchrone, citons les jeux multijoueurs en direct, les compétitions en temps réel ou les activités collaboratives où les participants interagissent et s'engagent les uns avec les autres en temps réel.

Principales caractéristiques de la gamification synchrone :

- Interaction en temps réel entre les participants.
- Rétroaction et réponse immédiates.
- Exige que les participants soient présents simultanément.
- Met l'accent sur la collaboration, la compétition ou l'interaction en temps réel.

2. Gamification asynchrone : Dans la gamification asynchrone, les activités et les interactions entre les participants ne se produisent pas en temps réel. Au lieu de cela, les participants s'engagent avec les éléments gamifiés à leur propre rythme et à leur propre rythme. Ils peuvent accomplir des tâches, atteindre des objectifs ou interagir avec le système gamifié de manière indépendante, sans nécessiter la participation simultanée des autres.

105

Principales caractéristiques de la gamification asynchrone :

- Les participants s'engagent à leur propre rythme et à leur propre rythme.
- Il n'est pas nécessaire de participer simultanément.
- Les activités et les progrès ne dépendent pas du temps.
- Les participants peuvent s'engager individuellement sans interaction en temps réel.

Le choix entre la gamification synchrone et asynchrone dépend du contexte, des objectifs et des préférences spécifiques de l'expérience gamifiée. La gamification synchrone est bien adaptée aux situations où l'interaction, la collaboration ou la compétition en temps réel sont souhaitées. La gamification asynchrone, quant à elle, offre de la flexibilité et permet aux participants de s'engager à



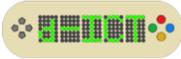
leur convenance, ce qui la rend adaptée à l'apprentissage à votre rythme, à la collaboration à distance ou à des situations où les participants se trouvent dans des fuseaux horaires différents.

Chapitre 2 : Avantages pédagogiques de l'utilisation de la gamification dans l'enseignement à distance

L'utilisation de la gamification dans l'enseignement à distance

La gamification est utilisée dans l'enseignement à distance depuis un certain temps, mais son adoption généralisée s'est accrue ces dernières années avec la croissance des plateformes d'éducation en ligne et les progrès technologiques. Voici une brève chronologie de la gamification dans l'enseignement à distance :

- 1. Début des années 2000** : Le concept de ludification a commencé à attirer l'attention alors que les chercheurs et les éducateurs exploraient des moyens d'améliorer les expériences d'apprentissage grâce à des éléments ludiques. Parmi les premiers exemples de gamification dans l'apprentissage à distance, citons l'utilisation de badges, de classements et de systèmes de points pour motiver et engager les apprenants. 106
- 2. Milieu des années 2000** : Les plateformes d'apprentissage en ligne ont commencé à intégrer des éléments gamifiés dans leurs systèmes. Des fonctionnalités telles que le suivi des progrès, les réalisations et les récompenses virtuelles ont été introduites pour rendre l'expérience d'apprentissage plus interactive et plus agréable pour les élèves.
- 3. Fin des années 2000** : Avec l'essor des médias sociaux et des technologies mobiles, la gamification de l'enseignement à distance s'est encore développée. Les applications et plateformes d'apprentissage mobile intègrent des mécanismes de jeu tels que les niveaux, les quêtes et les défis pour encourager la participation et faciliter l'apprentissage en déplacement.
- 4. Années 2010** : La gamification a continué d'évoluer et est devenue plus répandue dans l'enseignement à distance. Les éducateurs et les concepteurs pédagogiques ont commencé à tirer parti des simulations basées sur le jeu, de la réalité virtuelle, de la réalité augmentée et de la narration interactive pour créer des expériences d'apprentissage immersives et engageantes.



5. Présent : La gamification est devenue une pratique courante dans de nombreux cours en ligne et systèmes de gestion de l'apprentissage. Il est utilisé pour améliorer la motivation des étudiants, augmenter la participation, fournir une rétroaction immédiate, favoriser la collaboration et créer des parcours d'apprentissage personnalisés.

L'adoption de la gamification dans l'apprentissage à distance est motivée par la compréhension que l'intégration d'éléments de type jeu peut améliorer l'engagement, la motivation et la rétention des apprenants. Il offre des possibilités d'apprentissage actif, de résolution de problèmes et de développement des compétences d'une manière interactive et agréable.

Il est important de noter que si la gamification peut améliorer l'expérience d'apprentissage, elle doit être mise en œuvre de manière réfléchie et alignée sur les objectifs pédagogiques. Une conception de gamification efficace tient compte des besoins spécifiques des apprenants, de la matière et des résultats d'apprentissage souhaités.

107

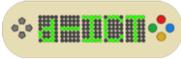
Avantages pédagogiques de la gamification

L'utilisation de la gamification dans l'enseignement à distance peut apporter plusieurs avantages éducatifs aux étudiants. Voici quelques-uns des principaux avantages :

1. Engagement accru : La gamification capte l'attention des élèves et les motive à participer activement au processus d'apprentissage. La nature interactive et immersive des jeux rend l'apprentissage plus agréable, réduit l'ennui et augmente les niveaux d'engagement. Cet engagement accru peut conduire à une meilleure rétention des connaissances et à une meilleure compréhension du sujet.

2. Amélioration de la motivation : La gamification exploite la motivation intrinsèque des élèves en incorporant des éléments tels que des défis, des récompenses et des réalisations. En fixant des objectifs clairs, en fournissant un retour d'information immédiat et en offrant des incitations, la gamification crée un sentiment d'accomplissement et de progrès. Les élèves sont plus susceptibles de rester motivés et investis dans leur parcours d'apprentissage, ce qui entraîne des efforts et un dévouement accru.

3. Apprentissage actif : Les jeux encouragent l'apprentissage actif, où les élèves deviennent des participants actifs plutôt que des destinataires passifs de l'information. Les activités gamifiées



nécessitent souvent la résolution de problèmes, la pensée critique, la prise de décision et la collaboration. Les élèves appliquent activement leurs connaissances et leurs compétences pour surmonter les défis du jeu, favorisant ainsi une compréhension plus profonde et le développement des compétences.

4. Apprentissage personnalisé : La gamification permet des expériences d'apprentissage personnalisées. Les jeux peuvent être conçus avec des fonctionnalités adaptatives qui ajustent le niveau de difficulté en fonction des performances des élèves, offrant ainsi des défis individualisés. Cette approche personnalisée permet de s'assurer que les élèves sont mis au défi et soutenus de manière appropriée, en fonction de leurs besoins et de leurs capacités d'apprentissage uniques.

5. Rétroaction immédiate : Les jeux offrent une rétroaction immédiate, permettant aux élèves de comprendre leurs progrès et leurs performances en temps réel. Les commentaires peuvent prendre la forme de scores, de niveaux, de badges ou de réponses spécifiques dans le jeu. Cette rétroaction immédiate aide les élèves à identifier les domaines à améliorer, à renforcer les comportements corrects et à ajuster leurs stratégies d'apprentissage en conséquence.

108

6. Amélioration de la collaboration et de l'interaction sociale : De nombreuses expériences d'apprentissage ludiques impliquent des activités collaboratives, où les élèves peuvent travailler ensemble vers un objectif commun. La gamification peut favoriser l'interaction sociale et la collaboration grâce à des fonctionnalités telles que les jeux multijoueurs, les défis d'équipe ou les forums de discussion. Cela favorise la communication, le travail d'équipe et l'échange d'idées entre les élèves, améliorant ainsi leurs compétences sociales et interpersonnelles.

7. Maîtrise et apprentissage basé sur la maîtrise : La gamification intègre souvent une approche d'apprentissage basée sur la maîtrise, où les étudiants sont encouragés à maîtriser un concept ou une compétence avant de passer au niveau suivant. Cela favorise une compréhension et une rétention plus profondes des connaissances. Les élèves peuvent revoir le contenu, s'entraîner jusqu'à ce qu'ils atteignent la maîtrise et construire une base solide avant d'aller de l'avant.

8. Informations basées sur les données : Les plateformes de gamification collectent souvent des données sur les progrès, les performances et les comportements d'apprentissage des élèves. Les enseignants peuvent exploiter ces données pour mieux comprendre les forces, les faiblesses et les





modèles d'apprentissage des élèves. Ces informations peuvent aider à personnaliser l'enseignement, à fournir des interventions ciblées et à prendre des décisions éclairées par des données pour soutenir l'apprentissage des élèves.

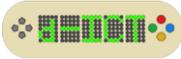
En tirant parti des avantages pédagogiques de la gamification dans l'apprentissage à distance, les éducateurs peuvent créer des expériences d'apprentissage dynamiques et engageantes qui favorisent la participation active, la motivation intrinsèque et les parcours d'apprentissage personnalisés.

Caractéristiques de la gamification qui facilitent l'approche interactive dans l'enseignement à distance de l'EFP

Dans l'enseignement et la formation professionnels (EFP) à distance, la gamification peut être un outil puissant pour faciliter une expérience d'apprentissage interactive et engageante. Voici quelques caractéristiques clés de la ludification qui contribuent à une approche interactive de l'enseignement à distance de l'EFP :

109

- 1. Points et récompenses :** La gamification intègre souvent des systèmes de points et de récompenses pour encourager les progrès et les réalisations des apprenants. En gagnant des points, des badges ou des récompenses virtuelles, les apprenants ressentent un sentiment d'accomplissement et sont motivés à participer activement et à accomplir des tâches.
- 2. Classements et classements :** Les classements affichent les classements de performance des apprenants, créant ainsi un élément compétitif qui encourage l'engagement et une saine compétition entre les apprenants. Il favorise un sentiment d'appartenance à la communauté et permet aux apprenants de comparer leurs progrès à ceux de leurs pairs.
- 3. Suivi des progrès :** La gamification fournit des indicateurs visuels des progrès des apprenants, tels que des barres de progression ou des systèmes de mise à niveau. Un suivi clair des progrès aide les apprenants à fixer des objectifs, à suivre leurs réalisations et à visualiser leur progression dans le cours ou le programme.
- 4. Défis et quêtes :** La gamification comprend des défis ou des quêtes qui obligent les apprenants à accomplir des tâches spécifiques ou à résoudre des problèmes. Ces activités offrent des possibilités



d'apprentissage actif, de résolution de problèmes et de pensée critique, ce qui rend l'expérience d'apprentissage plus interactive et pratique.

5. Rétroaction immédiate : La gamification permet d'obtenir une rétroaction instantanée sur les performances des apprenants. Ces commentaires peuvent prendre la forme de scores, de réalisations ou de messages personnalisés, fournissant aux apprenants des informations opportunes sur leurs progrès et les aidant à comprendre les domaines à améliorer.

6. Interaction sociale : La gamification comprend souvent des fonctionnalités sociales qui favorisent l'interaction et la collaboration entre les apprenants. Il peut s'agir de forums de discussion, de fonctionnalités de chat ou d'activités collaboratives où les apprenants peuvent partager leurs progrès, échanger des idées et se soutenir mutuellement dans leur apprentissage.

7. Personnalisation et choix : La gamification peut offrir aux apprenants la possibilité de personnaliser leur expérience d'apprentissage et de faire des choix qui ont un impact sur leurs progrès. Ce sentiment d'autonomie et de contrôle renforce l'engagement et permet aux apprenants d'adapter leur parcours d'apprentissage à leurs besoins et préférences individuels.

110

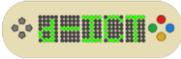
Ces caractéristiques de la gamification dans l'enseignement à distance de l'EFP contribuent à une approche interactive en favorisant l'engagement, la motivation, la participation active et la collaboration des apprenants. En incorporant des éléments de type jeu, les éducateurs de l'EFP peuvent créer un environnement d'apprentissage plus immersif et plus agréable qui améliore l'acquisition de compétences et de connaissances professionnelles.

Des méthodologies de pointe

La ludification dans l'éducation implique l'application d'éléments et de principes de jeu dans un contexte non ludique afin d'améliorer l'expérience d'apprentissage. Il intègre des approches pédagogiques, des méthodologies, des pratiques d'enseignement et d'apprentissage innovantes et de pointe. Voici quelques éléments liés à la gamification qui contribuent à son efficacité :

1. Conception inspirée du jeu : La gamification utilise les principes de conception de jeux pour créer des expériences d'apprentissage engageantes et immersives. Il intègre des éléments tels que des points,





des niveaux, des badges, des classements, des quêtes, des défis et des récits pour rendre le processus d'apprentissage plus interactif et agréable.

2. Rétroaction immédiate : La gamification fournit une rétroaction instantanée aux apprenants, leur permettant d'évaluer leurs progrès et leurs performances en temps réel. Le feedback peut prendre la forme de récompenses, de scores, de badges ou d' **indicateurs visuels, qui motivent les apprenants et les aident à suivre leurs réalisations.**

3. Fixer des objectifs : Fixer des buts et des objectifs d'apprentissage clairs est un aspect fondamental de la gamification. Les apprenants reçoivent des objectifs clairs et des jalons à atteindre, ce qui crée un sentiment d'utilité et d'orientation dans leur parcours d'apprentissage.

4. Progression et avancement : La gamification intègre un sentiment de progression et d'avancement, où les apprenants peuvent passer par différents niveaux ou étapes au fur et à mesure qu'ils démontrent leurs connaissances et leurs compétences. L'avancement procure un sentiment d'accomplissement et motive les apprenants à s'efforcer d'obtenir de meilleurs résultats.

5. Collaboration et compétition : La gamification encourage la collaboration entre les apprenants par le biais de tâches coopératives, de défis d'équipe ou de classements. Il intègre également des éléments de compétition saine, **motivants les apprenants à surpasser leurs pairs et à atteindre des niveaux de réussite plus élevés.**

6. Personnalisation et choix : La gamification permet des expériences d'apprentissage personnalisées en offrant aux apprenants des choix et de l'autonomie. Les apprenants peuvent prendre des décisions, sélectionner des parcours et personnaliser leur parcours d'apprentissage en fonction de leurs intérêts et de leurs préférences.

7. Simulations immersives : La gamification peut impliquer l'utilisation de simulations immersives ou d'environnements virtuels pour fournir un apprentissage pratique et expérientiel. Les apprenants peuvent s'engager dans des scénarios réalistes, des activités de résolution de problèmes ou des simulations qui simulent des situations réelles.

8. Interaction sociale : La ludification comprend souvent des éléments sociaux, tels que des forums de discussion, des commentaires par les pairs ou des défis collaboratifs, afin de promouvoir l'interaction

111





sociale et le partage des connaissances entre les apprenants. Cela favorise un sentiment de communauté et d'engagement.

9. Données et analyses : La gamification exploite les données et les analyses pour suivre les progrès, les performances et le comportement des apprenants. Ces données peuvent être utilisées pour fournir des recommandations personnalisées, identifier les domaines à améliorer et prendre des décisions pédagogiques éclairées.

Ces éléments fonctionnent ensemble pour créer des expériences d'apprentissage engageantes et efficaces dans des environnements gamifiés. En intégrant ces approches et pratiques pédagogiques innovantes, la gamification améliore la motivation, l'engagement et la rétention des connaissances des apprenants.

Étude de cas

Utilisation de la gamification dans l'apprentissage de la médecine vétérinaire (Facultad de Veterinaria, CEU Universities, 46115 Valencia, Espagne)

112

En remplacement d'une activité présentielle qui n'a pas pu être menée en raison de l'épidémie de COVID-19, la Faculté de médecine vétérinaire a introduit l'utilisation des nouvelles technologies, en particulier l'utilisation de vidéos interactives. Une conception méticuleuse et spécifique au projet a été utilisée. Avant de créer les enregistrements, un enseignant qui avait déjà participé à la même activité a rédigé un scénario. L'ensemble du contenu a été divisé en 13 vidéos (d'une durée moyenne de 2 minutes et 26 secondes). En ce qui concerne la relation entre le format et l'arrière-plan, une édition spéciale et des illustrations et des dessins uniques ont été produits pour l'œuvre. Les vidéos contenaient des éléments interactifs et ludiques.

Les résultats ont été incroyablement encourageants. Le taux d'achèvement moyen de la participation des étudiants est de 150 %, ce qui signifie que cinquante pour cent des étudiants ont regardé deux fois plus de vidéos. À la fin de l'activité, un sondage a été mené pour recueillir les commentaires des élèves :

- 98 % des élèves ont évalué la visite virtuelle comme un substitut approprié à la visite d'une ferme réelle.



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



- Tous les étudiants ont attribué les notes les plus élevées à la longueur de la vidéo, aux qualités esthétiques et à la qualité globale.

Les résultats obtenus indiquent que ces méthodologies d'apprentissage alternatif pourraient être appliquées à une variété de matières afin que les étudiants, de manière ludique et détendue, puissent consolider toutes les connaissances qu'ils acquièrent au cours de leur formation vétérinaire, les préparant ainsi à s'engager dans leur future activité professionnelle avec plus de facilité et de sécurité.

Référence :

https://repositorioinstitucional.ceu.es/bitstream/10637/14171/1/Use_Mar%C3%ADn_ES_2022.pdf

Quiz

- 1) La gamification fait référence à l'utilisation de principes, de mécanismes et d'éléments de conception de jeux dans des contextes non ludiques pour améliorer l'engagement, la motivation et la participation. Il s'agit de prendre des éléments que l'on trouve couramment dans les jeux, tels que les points, les badges, les classements et les défis, et de les appliquer à des activités, des processus ou des systèmes qui ne ressemblent généralement pas à des jeux. 113
 - une) Vrai**
 - b) Faux

- 2) Les badges peuvent prendre diverses formes, y compris des biens virtuels, du contenu à débloquent, un accès exclusif ou des incitations réelles. Les badges servent de facteurs de motivation, encourageant les participants à s'engager et à atteindre les résultats souhaités.
 - a) Vrai
 - b) Faux**

- 3) Au début des années 2000, la gamification a continué d'évoluer et est devenue plus répandue dans l'enseignement à distance. Les éducateurs et les concepteurs pédagogiques ont commencé





à tirer parti des simulations basées sur le jeu, de la réalité virtuelle, de la réalité augmentée et de la narration interactive pour créer des expériences d'apprentissage immersives et engageantes.

a) Vrai

b) Faux

4) Veuillez sélectionner les caractéristiques de la gamification qui facilitent l'approche interactive dans l'enseignement à distance de l'EFP

a) Classements

b) Suivi des progrès

c) Forums de discussion

d) Fonctionnalités de chat

e) Tout ce qui précède

114

5) Veuillez expliquer la différence entre la gamification synchrone et asynchrone

Pour aller plus loin

Références

Alsawaier, R. (2018). L'effet de la gamification sur la motivation et l'engagement. Revue internationale des technologies de l'information et de l'apprentissage. DOI : [10.1108/IJILT-02-2017-0009](https://doi.org/10.1108/IJILT-02-2017-0009)



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



Alzahrani, F. ; Alhalafawy, W. (2022). Avantages et défis de l'utilisation de la gamification sur les plateformes d'apprentissage à distance dans l'enseignement supérieur : une revue systématique des études de recherche publiées pendant la pandémie de COVID-19.

Barata, J. ; Gonçalves, D. (2013). Améliorer la participation et l'apprentissage grâce à la gamification. <https://doi.org/10.1145/2583008.2583010>

Boudadi, N. ; Gutiérrez-Colón, M. (2020). Effet de la ludification sur la motivation et la réussite d'apprentissage des étudiants dans l'acquisition d'une langue seconde dans l'enseignement supérieur : une revue de la littérature 2011-2019. La Revue EUROCALL, volume 28, n° 1

Poondej, Ch. ; Lerdpornkulrat, T. (2019). La gamification dans l'apprentissage en ligne : une mise en œuvre de Moodle et son effet sur l'engagement et la performance des étudiants. Technologie interactive et éducation intelligente. DOI : [10.1108/ITSE-06-2019-0030](https://doi.org/10.1108/ITSE-06-2019-0030)





MODULE 6: Gamification dans l'enseignement à distance II

Introduction

La ludification est l'outil utilisé pour intégrer les principes de motivation et d'engagement basés sur le concept de jeu dans les activités ordinaires, telles que l'apprentissage (Deterging et al., 2011). L'objectif principal de la gamification de l'apprentissage est d'encourager les étudiants non motivés à s'impliquer davantage dans l'enseignement à distance synchrone ou asynchrone.

La gamification elle-même ne peut pas atteindre les résultats escomptés. Des recherches antérieures ont montré que le manque de motivation des étudiants dans l'utilisation de la gamification était dû à un modèle de conception motivationnelle incomplet. De plus, il y a toujours un risque que les élèves restent au jeu et ne soient pas intéressés par les connaissances offertes par le jeu. Dans ce cas, certaines stratégies spécifiques devraient être incluses dans la conception de la gamification.

Voici quelques-unes des principales stratégies :

116

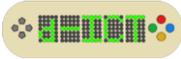
- Utilisation des émotions
- Rétroaction immédiate
- Découverte
- Espaces de décision ouverts
- Un défi
- Contexte

Trois d'entre eux seront présentés dans les chapitres suivants et les trois autres seront inclus.

Contenu

Chapitre 1 : L'utilisation des émotions

Selon no et al. (2013), afin de motiver les élèves, nous devons intégrer la gamification dans l'apprentissage. L'objectif principal de la gamification est d'augmenter la motivation, l'expérience et l'engagement des utilisateurs (Dominguez et al., 2013). En psychologie, il existe une distinction entre deux types de motivation : *les motivations intrinsèques* qui proviennent de notre moi profond et les



motivations *extrinsèques* qui ont à voir avec le monde qui nous entoure (Zichermann et Cunningham, 2011). De nombreux facteurs influent sur la motivation dans l'apprentissage en ligne. Selon le cadre MDA, la ludification de l'apprentissage devrait être basée sur trois composantes : la mécanique, la dynamique et l'esthétique (Hunicke et al., 2004).

- Les mécanismes sont les composants de base du jeu, par exemple les algorithmes et les structures de données, les règles et généralement toutes les actions de base qui ont à voir avec le jeu.
- La dynamique est le comportement d'exécution des mécaniques agissant sur l'entrée du joueur et les autres sorties avec d'autres mécaniques.
- L'esthétique est l'ensemble des réactions émotionnelles provoquées par le joueur.

Selon Keller (2006), la conception motivationnelle peut être utilisée pour améliorer la motivation à apprendre, à travailler, à développer des attributs motivationnels particuliers et à améliorer les compétences motivationnelles des gens en matière d'auto-motivation. En transformant la ludification de l'apprentissage en introduisant des émotions dans la ludification de la conception, il est possible d'obtenir un meilleur comportement des élèves, en particulier lorsque ces émotions ont à voir avec le renforcement de la confiance des apprenants.

117

Sur la base de Zichermann et Cunningham (2011), nous pouvons identifier quatre raisons pour lesquelles les gens jouent à des jeux : pour maîtriser, pour s'affliger, pour s'amuser et pour socialiser. Sur cette base, nous pouvons identifier quatre types de joueurs :

- Les explorateurs, qui croient que l'expérience est l'objectif principal et tentent de la ramener dans leur monde.
- Les performants, qui veulent à chaque fois gagner dans un environnement compétitif.
- Les socialisateurs, qui aiment interagir avec la société, et
- Les tueurs, qui sont comme les accomplisseurs, mais pour eux gagner n'est pas suffisant, parce qu'ils ne veulent pas seulement gagner, mais aussi, ils veulent voir les autres perdre.



Il convient de mentionner qu'il y a des individus qui n'ont pas besoin d'une motivation supplémentaire pour apprendre, qui considèrent que c'est une perte de temps ou qui n'aiment pas rivaliser avec les autres. Ainsi, lors de la conception d'un modèle d'apprentissage en ligne avec des éléments gamifiés, il est important de prendre en considération pourquoi les gens jouent à des jeux et quelles sont leurs habitudes d'apprentissage.

Maximiser la satisfaction, la motivation, l'efficacité et l'efficience des étudiants sont les principaux objectifs de l'apprentissage en ligne. Les étudiants doivent être encouragés à maîtriser des sujets inexplorés et ainsi améliorer leurs connaissances.

De plus, la gamification doit créer des émotions positives chez les élèves en incluant des récompenses virtuelles pour chaque tâche accomplie, telles que des systèmes de score, des points d'expérience, des objets, des ressources, des réalisations, des commentaires, des messages, des animations et du contenu.

Les tactiques qui doivent être utilisées pour stimuler la curiosité de découverte, renforcer la confiance et satisfaire les apprenants sont les suivantes (Erenli, 2013) :

118

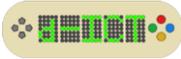
- Tout d'abord, les apprenants doivent connaître les exigences d'apprentissage, par exemple « *Comment les élèves peuvent-ils créer des attentes positives en matière de réussite lorsqu'ils utilisent la gamification ?* ». Dans ce cas, l'objectif principal est de créer des attentes positives en matière de réussite lors de l'utilisation du matériel d'apprentissage en ligne. Cela peut être réalisé en formant les apprenants à l'utilisation d'applications d'apprentissage en ligne et en leur faisant savoir ce que l'on attend d'eux.
- Deuxièmement, la gamification de la conception devrait offrir des opportunités de réussite, par exemple « *Comment l'utilisation d'applications d'apprentissage en ligne soutiendra-t-elle ou améliorera-t-elle les compétences des apprenants ?* ». La réponse est que le jeu doit fournir des situations permettant aux apprenants de réussir avec les applications d'apprentissage en ligne.
- De plus, les apprenants devraient devenir plus responsables, par exemple : « *Comment les apprenants sauront-ils que leur succès est basé sur leurs efforts et leurs capacités ?* ». Les apprenants pourraient en être conscients en liant le succès de l'apprentissage en ligne à l'effort





et aux capacités personnels. La tactique qui pourrait être utilisée est de créer des applications d'apprentissage en ligne qui permettent aux apprenants de se surveiller eux-mêmes.

- De plus, il doit y avoir une récompense et les apprenants doivent savoir comment l'obtenir. La récompense doit être quelque chose de valeur qui sera donné aux apprenants qui terminent des activités avec l'intention de faire en sorte que le comportement se reproduise. Dans ce cas, les apprenants pourraient réclamer des récompenses en utilisant le point.
- En outre, les apprenants doivent être familiers avec l'état de la gamification de l'apprentissage à chaque instant, c'est-à-dire qu'il doit y avoir des conditions qui montreront le statut des apprenants ou qu'il devrait y avoir une reconnaissance de ce qui a été accompli. La tactique qui peut être utilisée ici est d'utiliser des niveaux pour signifier l'achèvement d'objectifs intermédiaires dans l'apprentissage en ligne.
- De plus, les étudiants doivent être encouragés et soutenus de manière positive, en leur fournissant des commentaires pour leur montrer les avantages de l'utilisation de systèmes d'apprentissage en ligne gamifiés.
- De plus, les apprenants doivent être récompensés lorsqu'ils réussissent avec l'apprentissage en ligne. Cela fonctionne comme une incitation à améliorer leurs performances.
- De plus, les apprenants doivent être convaincus qu'il y a un traitement équitable en normalisant les mesures de notation pour les tâches et les réalisations.
- Les élèves ont besoin de connaître leurs réalisations, ce qui peut les encourager à rechercher des défis et à se fixer des objectifs. Une tactique consiste à utiliser des badges pour les récompenser de leur reconnaissance.
- De plus, nous devons prendre en considération le fait que les apprenants veulent s'exprimer à travers des jeux d'apprentissage en ligne. Cela pourrait être fait en les récompensant avec des biens virtuels, tels que des armes, des soldats ou des points pour le jeu.
- Au moins au début, les concepteurs devraient être généreux en offrant des cadeaux pour motiver les apprenants à accomplir leurs tâches.



- Enfin, la compétition est nécessaire pour motiver les apprenants dans la gamification de l'apprentissage. La conception du jeu doit permettre aux élèves de se défier les uns les autres pour obtenir le meilleur score à n'importe quelle activité. La tactique proposée est d'utiliser un tableau de classement pour afficher les meilleurs scores de l'apprentissage du jeu.

De plus, un graphisme de qualité est l'un des objectifs les plus importants, car il doit inspirer les étudiants et créer un environnement chaleureux pour eux. L'absence d'une conception graphique appropriée peut facilement conduire à une mise en œuvre infructueuse. Dans le même temps, en permettant aux apprenants de choisir leur propre arrière-plan, leur type de police ou leur avatar, nous pouvons augmenter leur engagement et leur engagement. La personnalisation est un outil puissant, mais il ne doit pas être surutilisé par les apprenants (Zichermann et Cunningham, 2011).

Tout ce que nous avons à faire est de suivre les conseils de Zichermann et Cunningham (2011) :

« Votre joueur suit son propre parcours. Vous devez vous fixer comme objectif d'aider à paver et à structurer ce voyage. Pour obtenir une loyauté et une connexion à long terme et durables de la part de vos joueurs, vous devez les guider vers le haut de la montagne. Vous n'avez pas besoin d'être la montagne et vous n'avez pas besoin de la créer. Il suffit de les diriger.

120

Chapitre 2 : Contexte

L'apprentissage en ligne par le biais de la gamification tente d'accorder plus d'attention à l'apprentissage qu'aux besoins éducatifs. Ainsi, ses principaux objectifs sont de faciliter l'apprentissage et d'améliorer les connaissances et les compétences des étudiants.

Il souligne que la ludification doit être utilisée comme un outil cognitif qui encourage les apprenants à soutenir et à participer dans un environnement réel semblable à celui d'une classe. On s'attend à ce que cette nouvelle façon d'apprendre soit plus stimulante pour les élèves et qu'ils fassent partie de l'apprentissage actif.





Selon Deterding et al. (2011), la ludification pourrait être caractérisée comme l'utilisation d'éléments de conception de jeu dans des contextes non ludiques. Cette conception doit être adaptée à une variété de conditions d'apprentissage et être élargie en fonction des exigences souhaitées, par exemple l'attention et la pertinence.

Les stratégies pour atteindre ces éléments primaires, l'attention et la pertinence, pourraient être les suivantes :

- Afin de capter l'intérêt des apprenants, nous pourrions utiliser des images ou des animations intéressantes ou maximiser la visibilité.
- Pour stimuler l'intérêt à l'aide de matériel d'apprentissage en ligne, nous pouvons créer des applications d'apprentissage en ligne interactives. De plus, l'interface doit être facile à naviguer. De plus, il doit y avoir un équilibre entre l'esthétique, la convivialité et la visibilité.
- Si nous voulons maintenir l'attention des apprenants, nous devons mettre l'information au premier plan ou utiliser une interface attrayante. De plus, nous pouvons utiliser du contenu à jour.
- L'un des objectifs les plus importants est l'appariement des motifs. Il doit y avoir une convergence entre le matériel d'apprentissage en ligne et l'intérêt personnel des apprenants. Si nous voulons y parvenir, nous devons faire des apprenants un partenaire dans le processus de développement et prêter attention à leur point de vue.
- Un autre objectif important est que le concepteur doit connaître les besoins de l'apprenant. Afin d'atteindre l'orientation vers l'objectif, une analyse d'évaluation des besoins doit d'abord être effectuée, puis l'objectif doit être déterminé.
- Et enfin, la gamification de la conception doit prendre en compte la manière d'adapter le matériel d'apprentissage en ligne aux expériences de l'apprenant. La tactique pour cela est de faire appel à des experts en la matière et de modifier les changements nécessaires dans la gamification existante.

121



Chapitre 3 : Retour d'information

L'e-learning étant un processus dynamique, il nécessite un retour d'information rapide et personnalisé sur les activités de l'utilisateur, surtout lorsque ce retour d'information a à voir avec la gamification. L'utilisation de plusieurs éléments de jeu, tels que les points, les réalisations, les badges, les classements, les niveaux, les défis, pourrait agir non seulement comme une récompense pour les apprenants, mais aussi comme un retour d'information pour le concepteur de la plate-forme d'apprentissage basée sur le jeu. En fonction des récompenses des étudiants, les concepteurs peuvent recueillir les commentaires des utilisateurs et adapter certaines fonctionnalités à leurs besoins.

Glover (2013) a fait valoir que lorsque l'expérience éducative est gratifiante en soi, la ludification peut la rendre plus gratifiante. Pour cette raison, la gamification du design doit faire bon usage des éléments primaires. Nous devons également tenir compte du fait que les récompenses peuvent décourager les apprenants les moins compétitifs et être contre-productives pour ceux qui trouvent que c'est une perte de temps. Ainsi, un mécanisme de récompense doit être soigneusement conçu afin de motiver chacun en fonction de ses habitudes d'apprentissage.

122

Chaque élève pourrait être récompensé si ses efforts sont importants, mais nous devons nous assurer que le mécanisme de récompense n'est pas trop compétitif, car comme il a été mentionné ci-dessus, tous les joueurs ne sont pas des performants et des tueurs. Les concepteurs doivent garder à l'esprit que leur rôle est d'aider et de guider les apprenants vers leurs objectifs, en particulier les débutants qui n'ont aucune expérience auparavant.

Nous présenterons des éléments de conception gamifiés de base et discuterons de la façon dont ils pourraient être utilisés pour les récompenses et les commentaires.

- ***Points***: Ils sont utilisés dans tous les systèmes éducatifs. Chaque élève recevra des points pour la performance de ses devoirs et ses diverses activités dans le système. Ils sont nécessaires dans la gamification afin de motiver les apprenants. Selon Zichermann et Cunningham (2011), il existe cinq types de points : les points d'expérience, les points échangeables, les points de compétence, les points de karma et les points de réputation.

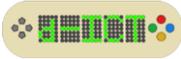


- Points d'expérience : ils peuvent être utilisés pour suivre l'ensemble des progrès dans les systèmes d'apprentissage en ligne.
- Points échangeables : ils conviennent aux jeux sociaux et aux programmes de fidélité.
- Points de compétence : ils peuvent être utilisés comme un ensemble de points bonus que les élèves peuvent gagner pour des activités supplémentaires.
- Points de karma : ils peuvent être utilisés par les étudiants pour obtenir un statut dans un environnement virtuel et cela pourrait être un puissant facteur de motivation pour certaines personnes.
- Points de réputation : quelqu'un peut l'utiliser comme un indicateur de confiance.

Habituellement, les points sont un indicateur visuel d'un niveau accordé qui est calculé sur la base du temps et de l'activité de l'étudiant dans le cours en ligne.

123

- **Badges - Trophées** : Les élèves recevront des badges et des trophées en accomplissant diverses actions liées à leurs activités. Mais les badges et les trophées eux-mêmes ne peuvent pas montrer les progrès des élèves. Ainsi, il devrait y avoir une page de profil pour chaque étudiant où le nombre total de badges peut être affiché. L'existence d'un badge en niveaux de gris qui indiquera la réussite d'un apprenant serait un puissant facteur de motivation. L'obtention d'un badge ne devrait pas être un processus facile, il doit signifier beaucoup pour les étudiants. Les étudiants désirent des badges et des trophées pour toutes sortes de raisons. De plus, les concepteurs doivent prendre en considération le fait que les badges ne doivent pas être laids, ennuyeux ou inutiles, mais qu'ils doivent être drôles et difficiles à obtenir. Pour résumer, les badges représentent les réalisations qui se rapportent à un certain accomplissement.
- **Classement** : les élèves ayant obtenu les meilleurs résultats seront affichés dans un classement. Il s'agit d'une sorte de tableau de bord où les résultats des apprenants sont affichés de haut en bas. Son utilisation est de motiver les apprenants compétitifs. Parce que personne n'aime être au bas du tableau d'affichage, les concepteurs devraient envisager une autre approche. Par



exemple, il peut y avoir plusieurs classements pour chaque activité et un classement pour toutes les activités.

Une autre bonne stratégie consiste à utiliser un classement qui place l'apprenant au milieu sans se soucier du nombre de points qu'il possède. Ce type de classement est utilisé dans les réseaux sociaux. Glover (2013) affirme que le classement est utilisé dans un environnement compétitif, mais qu'il peut également être utilisé pour encourager le travail d'équipe, en faisant référence aux socialisateurs. En règle générale, un classement indique le classement des élèves dans chaque activité. Les élèves peuvent voir quelle activité a déjà été réalisée avec succès par tous les autres élèves, mais ils n'ont pas accès aux notes des autres.

- Niveaux : Enders (2013) a défini les niveaux comme « *des jalons qu'un joueur atteint en accomplissant certaines tâches* ». Les niveaux ont à voir avec la progression. Ils doivent être conçus de manière compréhensible pour les apprenants. De plus, ils doivent être extensibles, lorsqu'il est nécessaire d'élargir le cours. Il devrait y avoir une escalade de la difficulté entre les niveaux. Le feedback de l'apprenant est très important pour les concepteurs pour prendre des décisions et apporter des changements. Les niveaux sont généralement calculés en pourcentages. Selon Glover (2013), le suivi des progrès fournit une rétroaction instantanée. Grâce à la rétroaction, l'étudiant peut voir ce qu'il a déjà fait et le concepteur dispose d'informations sur la façon dont il peut améliorer ou faire progresser l'efficacité de l'apprenant et le motiver à continuer. Dans la gamification de l'e-learning, nous devons permettre aux apprenants de compléter tous les niveaux.
- Défis : Les défis incitent les apprenants à faire n'importe quoi pour gagner des récompenses. Zichermann et Cunningham (2011) affirment que les défis peuvent ajouter de la profondeur et du sens pour les joueurs. Bien qu'ils ne soient pas si courants dans les systèmes d'apprentissage en ligne, ils peuvent susciter l'intérêt des apprenants s'ils sont combinés avec des récompenses, telles que des badges et des trophées. Les élèves doivent être récompensés pour avoir relevé des défis. Les récompenses qu'ils recevront doivent être significatives pour eux. Le type de défis devrait varier en termes de difficulté, de durée et de temps de réalisation. En outre, il pourrait y avoir des défis coopératifs, où des groupes d'étudiants pourraient coopérer pour une récompense. Ce serait un excellent outil de motivation. Généralement, un

124





défi amène les étudiants à tester leurs connaissances et si leur score est supérieur à la moyenne, ils peuvent réussir.

Le feedback est l'une des mécaniques de jeu les plus importantes. Zichermann et Cunningham (2011) pensent que la rétroaction peut être caractérisée comme un retour d'information aux joueurs, où ils peuvent être informés de ce qu'ils ont déjà fait à l'heure actuelle. Grâce au feedback, les apprenants sont en mesure de savoir à tout moment s'ils sont dans la bonne position. Le feedback est également utile pour le concepteur de la gamification car il peut l'utiliser pour améliorer le jeu e-learning. Il convient de souligner que le feedback doit se produire non seulement à la fin du jeu d'apprentissage en ligne, mais aussi pendant tout le processus d'apprentissage en ligne.

Le feedback doit exister dans chaque activité du jeu e-learning, en particulier le feedback visuel, afin de garder une trace de ce que les étudiants ont déjà fait, de ce qu'ils ont terminé, du pourcentage de l'ensemble du jeu e-learning qui a été atteint, du nombre de points qu'ils ont collectés, de leur niveau, etc.

Il est essentiel que les jeux e-learning permettent aux élèves d'expérimenter par eux-mêmes autant de fois qu'ils le souhaitent, et d'échouer afin d'apprendre de leurs erreurs. Après des tentatives infructueuses, les apprenants peuvent recevoir des commentaires pédagogiques positifs et réessayer. Les questions peuvent être randomisées à chaque fois et il peut y avoir plusieurs réponses ainsi que des affirmations vraies ou fausses.

125

Pour résumer, le concepteur doit procéder comme suit :

- Faciliter les niveaux de départ afin d'encourager les élèves à être plus actifs et à aller de l'avant et à terminer tous les niveaux.
- Utiliser des défis et des récompenses pour les élèves lorsqu'ils terminent leurs activités.
- Fournir aux apprenants un retour d'information tout au long du jeu afin de les informer s'ils sont dans la bonne direction.
- Et enfin, donner aux apprenants la chance d'échouer et leur fournir un retour pédagogique positif pour s'améliorer afin d'obtenir une reconnaissance sociale et de bons résultats.





Des méthodologies de pointe

La pédagogie est une méthode et une pratique d'enseignement, qui prend soin de la qualité de l'éducation, des valeurs d'enseignement, des activités d'apprentissage et d'évaluation. La pédagogie, en collaboration avec la technologie et l'éducation, est l'un des éléments de base que nous devons prendre en considération lorsque nous concevons des jeux d'apprentissage en ligne.

Les approches pédagogiques qui peuvent être utilisées pour améliorer la gamification de l'apprentissage en ligne diffèrent de l'apprentissage traditionnel.

Tout d'abord, l'objectif principal des jeux d'apprentissage en ligne est que les élèves découvrent joyeusement les connaissances par eux-mêmes à travers le jeu.

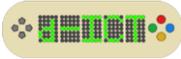
126

Dans tous les cours d'apprentissage en ligne, en particulier les jeux, la quantité de connaissances est structurée en sous-sections plus petites, appelées niveaux, que les étudiants doivent compléter pour être récompensés. Récompenser signifie pour les apprenants qu'ils maîtrisent les connaissances. De cette façon, les étudiants peuvent avoir un retour immédiat à tout moment, ce qui les aide à savoir s'ils se débrouillent bien.

La plupart des jeux d'apprentissage en ligne sont différenciés et adaptés aux besoins des étudiants. De plus, certains d'entre eux donnent aux apprenants la liberté d'échouer, ce qui signifie qu'ils peuvent échouer un nombre infini de fois jusqu'à ce qu'ils passent au niveau suivant. Cela encourage les élèves à ne pas abandonner.

De plus, certains types de récompenses, comme mentionné précédemment, peuvent favoriser la compétition entre les joueurs. Cela peut amener les élèves soit à se passionner pour les jeux, soit à former des groupes les uns avec les autres pour gagner lorsque le jeu le permet. Le choix des approches pédagogiques appropriées peut influencer positivement l'efficacité des jeux d'apprentissage en ligne.





Étude de cas

« E » travaille depuis 14 ans en tant qu'enseignant dans l'enseignement professionnel. Au cours des 4 dernières années, elle a remarqué que de plus en plus de ses élèves abandonnent l'école parce qu'ils ont du mal avec les leçons ou parce qu'ils ne trouvent plus la leçon intéressante.

À partir de son expérience éducative, elle s'est rendu compte qu'il était nécessaire de changer la façon traditionnelle d'enseigner. Elle doit trouver une autre approche pédagogique pour motiver ses élèves. Ainsi, avec l'aide de l'université avec laquelle elle collabore, ils ont fini par concevoir un jeu à visée pédagogique. L'utilisation de la gamification dans l'apprentissage n'est pas très répandue dans son pays, ce fut donc une surprise pour son école.

Son rôle dans la conception du jeu a été crucial, car c'est elle qui connaissait mieux que quiconque les besoins des élèves. Elle a suggéré que le jeu offre des motivations émotionnelles et sociales aux élèves, telles que l'excitation perceptuelle, le statut, la récompense, la confiance en soi, l'expression de soi, l'équité, la compétition, l'altruisme, les opportunités de réussite, la collaboration.

127

De plus, elle a souligné l'importance du système de récompense et elle a suggéré différents types de récompenses, c'est-à-dire des points, des badges-trophées, un classement, des niveaux, des défis, etc. Elle a affirmé que la rétroaction immédiate donne aux étudiants des informations sur leur efficacité et les encourage à continuer. Bien sûr, il y a toujours la possibilité pour les élèves d'avoir accès aux activités du jeu autant de fois qu'ils le souhaitent pour le plaisir d'apprendre.

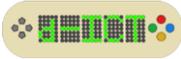
Au bout de six mois, le jeu a été complété et mis en œuvre par les élèves soit pendant le cours, soit en mode asynchrone. La plupart des élèves ont réagi positivement au jeu. De plus, un mois plus tard, une diminution du taux de décrochage scolaire a été constatée. Le jeu a connu un réel succès. Cependant, certains changements au jeu d'apprentissage en ligne sont nécessaires jusqu'à ce que le jeu réponde en grande partie aux besoins et aux désirs des étudiants.

Tâche : Analyse réflexive



Si vous étiez à la place de E, quelles stratégies suggèreriez-vous pour concevoir un tel jeu pour vos élèves ? Pourquoi?





Quiz

1) *Quel est l'objectif principal des jeux d'apprentissage en ligne ?*

a) Motivation

b) Jeux d'argent et de hasard

c) Divertissement

d) Perte de temps

2) *Selon Zichermann et Cunningham (2011), quels sont les quatre types de joueurs et que savez-vous à leur sujet ?*

Réponse correcte : 1. Les explorateurs, qui croient que l'expérience est l'objectif principal et essaient de la ramener dans leur monde, 2. les performants, qui veulent à chaque fois gagner dans un environnement compétitif, 3. les socialisateurs, qui aiment interagir avec la société, et 4. les tueurs, qui sont comme les accomplisseurs, mais pour eux gagner n'est pas suffisant, Parce qu'ils ne veulent pas seulement gagner, mais aussi, ils veulent voir les autres perdre.

129

3) *Toutes les personnes ont besoin d'une motivation supplémentaire pour apprendre.*

a) Vrai

b) Faux

4) *Les apprenants doivent s'exprimer à travers des jeux d'apprentissage en ligne.*

a) Vrai

b) Faux





5) *L'absence d'une conception graphique appropriée peut facilement conduire à :*

a) Une mise en œuvre infructueuse

b) Une mise en œuvre réussie

c) Un environnement chaleureux

d) Une source d'inspiration pour les élèves

6) *Afin de capter l'intérêt des apprenants, nous pourrions utiliser des images ou des animations intéressantes ou maximiser la visibilité.*

a) Vrai

b) Faux

130

7) *Le concepteur du jeu n'a pas besoin de connaître les besoins des apprenants.*

a) Vrai

b) Faux

8) *Quels sont les éléments gamifiés de base utilisés pour les récompenses et les commentaires ?*

Réponse correcte : Points, Classement, Badges-Trophées, Niveaux, Défis

9) *Pourquoi le feedback est-il si important ?*

Réponse correcte : Grâce à la rétroaction, les apprenants sont en mesure de savoir à tout moment s'ils sont dans la bonne position. Le feedback est également utile pour le concepteur de la gamification car il peut l'utiliser pour améliorer le jeu e-learning.



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



10) Nous devons donner aux apprenants la possibilité d'échouer et leur fournir un retour pédagogique positif.

a) **Vrai**

b) Faux





Pour aller plus loin

- Biro, G.I. (2013). Didactique 2.0 : Une analyse pédagogique de la théorie de la ludification dans une perspective comparative avec une attention particulière aux composantes de l'apprentissage. *Comportement procédural-social. Sci.*, 141 : 148-151. DOI : 10.1016/j.sbspro.2014.05.027
- Deci, E. et Ryan, R.M. (1985). *Motivation intrinsèque et autodétermination dans le comportement humain*. 1re éd., Springer Science and Business Media, New York, ISBN-10 : 0306420228.
- Hakulinen, L. (2015). *Approches ludiques pour l'enseignement de l'informatique*. Université d'Aalto.
- Kapp, K.M. (2012). *La ludification de l'apprentissage et de l'instruction : méthodes et stratégies basées sur le jeu pour la formation et l'éducation*. 1re éd., John Wiley and Sons, San Francisco, CA, ISBN-10 : 1118096347.
- Priego, R.G. et Peralta, A. (2013). « Facteurs d'engagement et motivation dans les projets d'apprentissage en ligne et d'apprentissage mixte », *Première conférence internationale sur l'écosystème technologique pour l'amélioration de la multiculturalité (TEEM '13)*. Récupéré de <http://dx.doi.org/10.1145/2536536.2536606>

132

Références

Deterding, S., Dixon, D, Khaled, R. et Nacke, L. (2011). Des éléments de conception de jeu à la gamefulness : définir la gamification, *Actes de MindTrek*, pp. 9-15. Récupéré de <http://dx.doi.org/10.1145/2181037.2181040>



Deterding, S., O'Hara, K., Sicart, M., Dixon, D. et Nacke, L. (2011). « Gamification : Using Game Design Elements in Non-Gaming Contexts », résumé étendu de l'ACMProceeding of CHI, Vancouver.

Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L. et Pagés, C. et al. (2013). Gamifier les expériences d'apprentissage : implications pratiques et résultats. *Comput. Educ.*, 63 : 380-392. DOI : 10.1016/j.compedu.2012.12.020

Enders, B. (2013), *Gamification, jeux et apprentissage, ce que les gestionnaires et les praticiens doivent savoir*, Santa Rosa : The eLearning Guild.

Erenli, K. (2013). L'impact de la gamification, *Revue internationale des technologies émergentes dans l'apprentissage* (IJET), vol. 8, n° 1, p. 15-21, 2013.

Glover, I. (2013). Jouez en apprenant : la gamification comme technique pour motiver les apprenants. Actes de la Conférence mondiale sur le multimédia éducatif, l'hypermédia et les télécommunications, (MHT' 13), AACE, pp : 1999-2008.

133

Hunicke, R., Leblanc, M. et Zubek, R. (2004). « MDA » : une approche formelle de la conception de jeux et de la recherche de jeux. Atelier sur les défis de l'IA dans les jeux, dix-neuvième conférence nationale sur l'intelligence artificielle.

Keller, J.M. (2006), « Qu'est-ce que le design motivationnel » ? 1 », p. 1 à 12.

no, F.F., Telaprolu, V.R. et Rallapalli, S. (2013). « La ludification de l'éducation à l'aide de jeux vidéo en arrière-plan », *La ludification et son application à l'éducation*, pp. 99-107.

Zichermann, G. et Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design : Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. 1re éd., O'Reilly Media, Inc., Sebastopol, ISBN-10 : 1449397670, pp : 182.





MODULE 7: Outils d'évaluation pour l'enseignement à distance

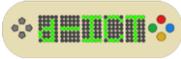
Introduction

L'évaluation est un aspect fondamental de l'enseignement de l'apprentissage des élèves, et pendant la pandémie de Covid-19, les écoles d'EFP n'étaient pas pleinement préparées à évaluer efficacement les stagiaires et les étudiants. Black (1998) a défini trois grandes distinctions d'évaluation :

- A. L'évaluation formative pour faciliter l'apprentissage
- B. Évaluation sommative pour l'examen, le transfert et la certification
- C. Évaluation sommative pour la reddition de comptes au public.

Dans le cas de l'évaluation en ligne ou à distance, le processus d'apprentissage des étudiants comprend différents types d'évaluations, allant des quiz à choix simples et multiples, des examens écrits ou des dissertations, des présentations orales et des évaluations authentiques, y compris des cas basés sur des projets, des jeux et des simulations ou des portfolios électroniques. En particulier dans les écoles d'EFP, qui suivent une approche plus axée sur la pratique de l'évaluation et de l'enseignement, il a été très difficile pour les éducateurs de l'EFP d'évaluer efficacement les étudiants. Grâce à un examen rigoureux des tendances émergentes et des meilleures pratiques dans le domaine, le module guidera les éducateurs dans l'élaboration d'une nouvelle méthode d'évaluation qui intègre des stratégies d'évaluation fondées sur des données probantes et s'aligne sur les principes d'efficacité et de validité de l'éducation. L'apprentissage en ligne peut être qualifié d'outil qui peut rendre le processus d'enseignement et d'apprentissage plus centré sur l'étudiant, innovant et flexible. Cependant, l'utilisation du modèle asynchrone est un moyen d'inculquer la participation active des étudiants en raison de la flexibilité qu'il offre aux étudiants et qui optimise souvent l'expérience d'apprentissage des étudiants. L'enseignement à distance a les caractéristiques d'un apprentissage ouvert et indépendant, d'un apprentissage n'importe où, n'importe quand et basé sur l'information et la communication. L'apprentissage asynchrone à distance doit garantir que l'évaluation implique une interaction entre l'enseignant et l'apprenant,

134



l'apprenant et l'apprenant, et les apprenants avec des moyens d'apprentissage et d'apprentissage.

Contenu

Chapitre 1 : Apprentissage et évaluation en ligne synchrones et asynchrones

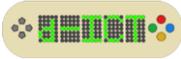
Ce chapitre vise à contribuer au discours sur les méthodes d'apprentissage différenciées dans l'enseignement et la formation professionnels (EFP), en mettant l'accent sur l'utilisation d'outils d'évaluation dans le cadre de modes synchrones et asynchrones. Le chapitre cherche à explorer comment ces méthodes d'évaluation peuvent être utilisées pour améliorer l'expérience d'apprentissage des apprenants de l'EFP et à identifier des stratégies pour améliorer leur expérience globale. Grâce à une analyse critique des avantages et des inconvénients de ces outils d'évaluation, le chapitre fournira des informations précieuses sur leur application pratique et leurs implications pédagogiques. Les deux méthodologies s'inscrivent dans le cadre de l'enseignement à distance, qui est soutenu par des moyens technologiques ou « apprentissage numérique » (Seyffer, Hochmuth et Frey, 2022). Pour commencer, il convient de définir des évaluations synchrones et asynchrones.

135

Évaluation synchrone :

La partie synchrone de chaque procédure d'apprentissage pendant le Covid-19 a été donnée par le biais des outils numériques qui ont fourni une salle de classe numérique en temps réel (c'est-à-dire en utilisant Zoom ou Microsoft Teams), tandis que la composante asynchrone était basée sur des vidéos qui ont été préproduites dans des conditions de laboratoire à l'aide d'une capture vidéo professionnelle ou d'un autre logiciel vidéo. La distinction fondamentale entre les modes d'apprentissage synchrones et asynchrones dans le contexte de l'évaluation réside dans la notion d'évaluation « en temps réel ». En dehors de cela, la distinction entre les modes d'évaluation synchrones et asynchrones réside dans le niveau de flexibilité temporelle requis des apprenants et des instructeurs. L'évaluation synchrone nécessite la présence et l'exécution simultanées des tâches d'évaluation, qui peuvent être accomplies en





personne ou virtuellement. Ce mode d'évaluation comprend généralement des évaluations sommatives à enjeux élevés qui nécessitent une rétroaction immédiate, comme des examens ou des quiz. En revanche, l'évaluation asynchrone se caractérise par un plus grand degré de flexibilité temporelle et offre aux étudiants la possibilité de s'engager dans le matériel de cours à leur propre rythme. Ce mode d'évaluation est souvent utilisé dans les cours en ligne, les programmes d'apprentissage à distance et d'autres contextes éducatifs qui privilégient l'apprentissage à votre rythme (Martin et coll., 2021).

Évaluation asynchrone :

Dans les environnements d'apprentissage asynchrone, les participants peuvent avoir besoin de plus de temps pour peaufiner et soumettre leurs contributions, mais cette approche est souvent associée à un engagement plus réfléchi et réfléchi par rapport à l'apprentissage synchrone (Hrastinski, 2008). La flexibilité accrue de l'apprentissage asynchrone peut permettre aux participants de travailler à leur propre rythme et de fournir des réponses plus réfléchies et délibérées, contribuant ainsi à des discussions plus approfondies et plus significatives. Les environnements d'apprentissage synchrones peuvent favoriser un plus grand sentiment d'engagement et de motivation chez les participants en raison de la présence et des conseils immédiats de l'instructeur, bien que cela puisse se faire au détriment d'une réflexion et d'un engagement plus profonds (Emmanouilidou, 2012). En revanche, l'apprentissage asynchrone permet un type de participation plus réfléchi et délibéré, car les participants ne sont pas limités par des contraintes de temps et peuvent s'engager dans le matériel de cours à leur propre rythme. Cette flexibilité peut faciliter des contributions plus réfléchies et nuancées, ainsi qu'une plus grande autonomie et une plus grande capacité d'action individuelles dans le processus d'apprentissage. La littérature sur l'apprentissage en ligne met généralement l'accent sur l'importance de discussions en ligne structurées avec des lignes directrices et des attentes clairement définies, ainsi que des cours bien conçus qui présentent un contenu interactif et attrayant et des délais flexibles. De plus, l'implication continue des éducateurs est considérée comme cruciale, en particulier pour fournir une rétroaction formative personnalisée et opportune aux apprenants. Prises ensemble, ces stratégies sont largement considérées comme les approches les plus prometteuses pour

136



promouvoir l'apprentissage et faciliter la réussite dans les environnements d'apprentissage en ligne.

Chapitre 2 : Outils d'évaluation

Au fil des ans, les outils d'évaluation ont subi d'importants changements, et depuis l'apparition de la pandémie de Covid-19, les écoles ont dû rapidement transformer leurs méthodes d'évaluation des élèves. En raison du passage à l'enseignement à distance, il était nécessaire d'adopter de nouvelles approches pour évaluer les étudiants, qui variaient selon le mode de prestation du module. Neuf outils les plus courants ont été identifiés et utilisés pour évaluer les élèves lors d'évaluations synchrones. Des quiz en ligne, qui sont idéaux pour mesurer les résultats d'apprentissage auprès d'un large public, des questions ouvertes/à développement qui encouragent la pensée critique et sont les mieux adaptées à l'évaluation de l'apprentissage de niveau supérieur, des activités de glisser-déposer qui les utilisent lorsque les apprenants appliquent les connaissances dans des situations réelles, des entretiens en ligne afin que les étudiants démontrent leurs compétences dans divers domaines, des simulations de dialogue pour aider les apprenants à avoir des conversations réelles avec d'autres, Des sondages/enquêtes en ligne pour recueillir les commentaires directement d'un public sur son expérience d'apprentissage, des activités de type jeu qui peuvent être considérées comme amusantes et non comme des tests, une évaluation et une révision par les pairs fournissant des commentaires de manière cohérente et structurée et enfin des messages de forum qui sont utilisés pour interagir dans le cadre du processus d'apprentissage, tout en vérifiant leur compréhension d'un sujet. Les éléments communs que l'on peut trouver dans ces outils sont qu'ils permettent aux étudiants et aux enseignants de communiquer à l'aide de l'audio, de la vidéo, du chat textuel, du tableau blanc interactif, du partage d'applications, de la mise en commun instantanée, etc. comme s'il s'agissait de salles de classe en face à face (Martin, 2021).

137

Dans un environnement d'apprentissage asynchrone, les étudiants peuvent recevoir des évaluations en partageant le matériel nécessaire en ligne et en leur donnant la liberté de mener des recherches et de terminer la tâche dans les délais impartis. Pour créer une méthode





d'évaluation asynchrone valide, équitable et fiable, il est important de tenir compte du niveau des élèves cibles, du niveau de difficulté du programme d'études et du type de connaissances, d'aptitudes et de compétences qui doivent être évaluées. Le niveau des élèves ciblés indique si l'évaluation est destinée aux élèves. Lors de la conception d'un examen pour les étudiants, les questions doivent être basées sur leur année d'études. En tenant compte de ces facteurs, une méthode d'évaluation asynchrone adaptée et crédible peut être développée. L'évaluation asynchrone doit être basée sur trois éléments pour être réussie. Flexibilité pour les étudiants, ce qui signifie que les étudiants auront la chance d'être évalués dans leur espace sûr à tout moment, sans aucune barrière de temps ou de lieu, ce qui conduit au deuxième élément, qui est l'évaluation de la pensée critique. Les étudiants sont tenus de répondre probablement avec un format à livre ouvert, donc la difficulté de l'épreuve de questions - qui est le troisième élément - nécessitera de grandes compétences de pensée critique, de sorte qu'une réponse n'est pas seulement une mémorisation par le livre. L'apprentissage asynchrone se caractérise par la capacité de l'étudiant à contrôler le temps, le lieu et le rythme de son apprentissage. Il a été démontré que cet élément d'autonomie a un impact positif sur les performances scolaires et scolaires des élèves en permettant l'utilisation de méthodes contemporaines (Ghilay, 2022). Par exemple, les éducateurs peuvent assigner des tâches qui obligent les élèves à écouter un podcast ou à regarder une vidéo pertinente pour leur programme d'études à tout moment, puis évaluer leur compréhension par le biais de réponses enregistrées au format vidéo ou podcast. Cette approche favorise les mécanismes de pensée critique en encourageant les élèves à faire des recherches et à lire des ressources pertinentes et à réfléchir aux questions d'évaluation. En tant que tel, l'apprentissage asynchrone offre aux élèves la possibilité de s'engager dans un apprentissage autodirigé et de développer une gamme de compétences essentielles dans l'économie du savoir d'aujourd'hui, telles que l'autorégulation, la gestion du temps et la littératie numérique.

138

Malgré leurs caractéristiques distinctes, les modes d'apprentissage et d'évaluation asynchrones et synchrones partagent plusieurs points communs qui les rendent précieux pour améliorer l'expérience d'apprentissage des élèves. Les deux modes offrent aux étudiants la possibilité d'assister aux cours de n'importe où, ce qui est particulièrement important en





période de crise, comme la pandémie de Covid-19. De plus, ils fournissent aux élèves des canaux de communication réguliers avec leurs éducateurs et leurs pairs, ce qui contribue à favoriser un sentiment de communauté et de soutien. Cette communication facilite également la création de réseaux entre les étudiants, leur permettant d'échanger des idées et des connaissances en temps réel ou hors ligne. En tant que tels, les modes d'apprentissage et d'évaluation asynchrones et synchrones ont le potentiel d'améliorer les résultats d'apprentissage des élèves et de contribuer à leur réussite scolaire globale.

Par conséquent, pour le résumer en 2 paradigmes simples sur ce qu'est l'évaluation asynchrone et synchrone et fournir une compréhension claire aux éducateurs, Wintemute (2022) l'a parfaitement décrit. L'apprentissage synchrone implique généralement des cours diffusés en direct auxquels les étudiants assistent virtuellement. Dans ce format, les enseignants ou les conférenciers invités présentent leur matériel par le biais d'une diffusion en ligne, et les étudiants peuvent poser des questions à l'aide de webcams, de microphones ou de forums de discussion et de babillards électroniques. Pour améliorer l'engagement en classe, des groupes de discussion par vidéoconférence peuvent être intégrés. Ceux-ci peuvent être aménagés comme des salles de réunion plus petites pour faciliter les discussions directes entre les étudiants. L'apprentissage asynchrone, quant à lui, comporte généralement des cours préenregistrés que les étudiants regardent indépendamment. Les enseignants publient des fichiers vidéo ou audio et des notes de cours en ligne, puis font un suivi avec des quiz pour s'assurer que les étudiants se sont engagés dans la matière. Un autre élément clé de l'apprentissage asynchrone est le forum de discussion, qui offre une expérience interactive et un espace pour l'apprentissage social. Dans cet espace, les enseignants publient des invites de discussion et les élèves peuvent poser des questions et interagir avec leurs pairs. Les modes d'évaluation asynchrone et synchrone s'alignent sur la promotion d'approches centrées sur l'apprenant, qui mettent l'accent sur l'importance de personnaliser l'expérience d'apprentissage pour répondre aux besoins et aux intérêts uniques de chaque élève. Par conséquent, les évaluations formatives et sommatives sont cruciales pour saisir efficacement l'apprentissage (Fondation européenne pour la formation, 2020). Les évaluations authentiques sont de plus en plus populaires, car elles offrent aux apprenants la possibilité





d'effectuer des tâches du monde réel qui peuvent nécessiter des compétences de routine ou des capacités de résolution de problèmes complexes. Ces évaluations peuvent prendre la forme de tâches professionnelles, de portfolios multimédias ou d'autres activités similaires. Pour évaluer les compétences de l'apprenant, les évaluateurs peuvent utiliser des grilles d'évaluation qui décrivent les critères de rendement et les gradations de qualité. Pour les évaluations à fort enjeu, telles que les examens de certification, des processus de modération sont développés pour assurer la cohérence de la notation. Ces processus de modération impliquent généralement que plusieurs évaluateurs évaluent indépendamment les mêmes réponses afin d'établir la fiabilité inter-évaluateurs. Dans l'ensemble, la conception et la mise en œuvre efficaces des évaluations sont essentielles pour favoriser l'apprentissage approfondi et s'assurer que les apprenants acquièrent les connaissances et les compétences nécessaires pour réussir dans leurs activités académiques et professionnelles.

Chapitre 3 : Conception d'évaluations synchrones et asynchrones efficaces

140

Ce chapitre pourrait englober un éventail de sujets pertinents, y compris la conception de critères d'évaluation précis et bien définis, la mise en œuvre de tâches d'évaluation authentiques et la fourniture d'un retour d'information efficace aux apprenants. Afin de s'assurer que les évaluations sont valides et pertinentes par rapport aux compétences et aux connaissances que les étudiants sont censés acquérir, elles doivent être alignées sur les résultats d'apprentissage du cours de FEP. En outre, un large éventail de types d'évaluation - tels que les évaluations formatives et sommatives, les auto-évaluations, les évaluations par les pairs et celles qui intègrent les commentaires d'experts du secteur - devraient être intégrés dans les cours de FEP. L'utilisation d'évaluations authentiques est cruciale pour permettre aux apprenants de simuler des scénarios du monde réel, démontrant ainsi leurs compétences dans des contextes pratiques.

L'intégration de la vidéo asynchrone dans l'apprentissage par problèmes (PBL) est une stratégie potentielle pour améliorer l'efficacité de l'évaluation asynchrone. La vidéo asynchrone a le potentiel d'améliorer l'engagement des élèves et d'offrir des possibilités



d'apprentissage plus approfondi en leur permettant de s'engager avec le matériel à leur propre rythme et à leur propre rythme. Pour être efficaces, les vidéos PBL nécessitent des objectifs d'apprentissage clairs, un calendrier d'apprentissage structuré et des possibilités de réflexion et de rétroaction des élèves. De plus, l'utilisation de la vidéo asynchrone dans PBL peut faciliter la communication et la collaboration entre les étudiants, en particulier dans les environnements d'apprentissage hybrides. L'exploration et l'expérimentation de nouvelles technologies peuvent accroître davantage le potentiel d'une APP efficace et améliorer les résultats d'apprentissage des élèves.

Apprentissage par problèmes (APP)

Pour réussir et obtenir une évaluation asynchrone efficace à l'aide de la PBL vidéo asynchrone, un éducateur de l'EFPP peut suivre les étapes suivantes : Tout d'abord, l'éducateur doit définir clairement les objectifs d'apprentissage que l'évaluation vise à atteindre. Cela permettra de s'assurer que l'évaluation est ciblée et alignée sur les résultats d'apprentissage. Ensuite, l'éducateur doit élaborer un calendrier d'apprentissage structuré qui décrit les étapes que les élèves doivent suivre pour compléter l'évaluation. Cela peut impliquer de décomposer l'évaluation en tâches plus petites, de fixer des échéances pour chaque tâche et de fournir des conseils et des commentaires en cours de route. L'enseignant doit ensuite créer des vidéos asynchrones claires et attrayantes qui s'alignent sur les objectifs d'apprentissage et offrent aux élèves des possibilités d'apprentissage plus approfondi. Les vidéos doivent être courtes et concises, avec une structure et un objectif clairs. Pour faciliter la communication et la collaboration entre les élèves, l'éducateur doit prévoir des occasions de réflexion et de rétroaction. De plus, l'enseignant peut encourager la communication et la collaboration entre les élèves grâce à l'utilisation de la vidéo asynchrone dans PBL. Il peut s'agir de créer des devoirs de groupe, de proposer des discussions en ligne ou d'utiliser des outils collaboratifs tels que Google Docs ou Slack. Enfin, l'éducateur doit expérimenter de nouvelles technologies afin d'accroître le potentiel d'une APP efficace et d'améliorer les résultats d'apprentissage des élèves. Il peut s'agir d'utiliser des plateformes vidéo interactives, de la gamification ou de la réalité virtuelle. En suivant cette approche, un professionnel peut créer une évaluation asynchrone efficace qui engage les élèves dans un apprentissage plus

141





approfondi, améliore leurs résultats d'apprentissage et intègre les avantages de la vidéo asynchrone dans la PBL.

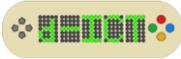
Une autre approche pour concevoir une stratégie d'évaluation asynchrone réussie consiste à utiliser le modèle de pensée conceptuelle. Le design thinking est un processus cognitif et imaginatif qui facilite l'expérimentation, le prototypage, la collecte de commentaires et l'itération (Razzouk et Shute, 2012). Plattner, Meinel et Weinberg (2009) ont proposé un modèle de design thinking qui se caractérise à la fois comme séquentiel et cyclique. Le modèle comprend deux phases distinctes - la phase du problème et la phase de la solution - chacune comportant trois étapes. La phase de problème implique de comprendre le problème, de l'observer et de fournir un point de vue. La phase de solution comprend l'idéation, le prototypage et les tests. Le modèle met l'accent sur l'interaction entre les deux phases, où les étapes de chaque phase sont interconnectées directement ou indirectement.

Pensée conceptuelle

142

Pour créer une évaluation asynchrone efficace à l'aide de l'approche du design thinking, un éducateur de l'EFP peut commencer par définir le problème qu'il souhaite résoudre. Il s'agit d'identifier les objectifs d'apprentissage, de déterminer les aptitudes et les compétences à évaluer et de comprendre les besoins d'apprentissage des élèves. Une fois le problème défini, l'éducateur doit effectuer des recherches pour recueillir des informations sur les styles d'apprentissage, les préférences et les besoins des élèves. Il peut s'agir d'examiner les évaluations et les commentaires antérieurs, de mener des sondages ou des entretiens et d'analyser les données. Sur la base de la recherche et des observations, l'éducateur doit développer une compréhension claire du problème et définir le but, les buts et les objectifs de l'évaluation. Ensuite, l'éducateur doit réfléchir à des méthodes et des approches d'évaluation potentielles qui correspondent au but et aux objectifs définis. Cela peut impliquer d'explorer différents types d'évaluations, telles que des études de cas, des projets, des simulations ou des quiz. Une fois que les méthodes d'évaluation les plus prometteuses ont été identifiées, l'éducateur doit élaborer un prototype d'évaluation. Il peut s'agir de créer une évaluation fictive ou un exemple de tâche qui peut être testé et affiné en fonction des





commentaires. L'éducateur doit ensuite mettre à l'essai l'évaluation avec un petit groupe d'élèves et recueillir des commentaires sur son efficacité, sa facilité d'utilisation et sa pertinence. Sur la base de la rétroaction, l'éducateur doit affiner et améliorer l'évaluation jusqu'à ce qu'elle atteigne les objectifs et les résultats d'apprentissage définis. En utilisant l'approche de la pensée conceptuelle, un enseignant professionnel peut créer une évaluation asynchrone adaptée aux besoins de ses élèves, les impliquer dans le processus d'apprentissage et évaluer avec précision leurs aptitudes et leurs compétences.

En comparant les modes d'évaluation synchrone et asynchrone, on peut observer que l'évaluation synchrone se caractérise par une plus grande simplicité dans son administration et son exécution. Les environnements en ligne synchrones fournissent aux étudiants et aux enseignants une gamme d'outils de communication, notamment l'audio, la vidéo, le chat textuel, les tableaux blancs interactifs, le partage d'applications et les sondages instantanés, qui leur permettent d'interagir de la même manière qu'ils le feraient dans une salle de classe en face à face. Ces environnements permettent aux participants de participer à des discussions, de se voir les uns les autres via des webcams, d'utiliser des émoticônes et de collaborer dans des salles de réunion. Dans l'enseignement supérieur, les technologies en ligne synchrones couramment utilisées comprennent Zoom, Blackboard Collaborate, Elluminate, Adobe Connect et Webex. Les technologies synchrones sont particulièrement utiles pour créer une communauté ou faciliter l'apprentissage social, ainsi que pour discuter de questions moins complexes, apprendre à se connaître ou planifier des tâches. Cependant, les technologies synchrones sont moins flexibles en termes d'horaire et nécessitent que les participants soient disponibles en même temps. D'autre part, ils fournissent une rétroaction immédiate et soutiennent la communication multimodale, ce qui peut améliorer l'expérience d'apprentissage (Martin et Parker, 2014 ; Hrastinski, 2008). Pour mettre en œuvre efficacement l'évaluation asynchrone dans l'EFPP, il est important de disposer de résultats d'apprentissage et de critères d'évaluation clairs.

143

Pour donner un aperçu succinct, la mise en œuvre de techniques d'évaluation en ligne efficaces implique plusieurs éléments clés. Tout d'abord, il est essentiel de créer des scénarios réalistes qui permettent des expériences d'apprentissage significatives. Cela



nécessite d'aligner les objectifs d'apprentissage sur des scénarios réalistes afin de garantir leur pertinence et leur pertinence pour le public visé. Deuxièmement, l'intégration précoce d'outils logiciels et de plateformes appropriés est essentielle pour faciliter un processus d'évaluation en ligne transparent et efficace. De plus, la mise à disposition de mentors en ligne qui peuvent offrir des conseils et un soutien aux apprenants est un facteur important pour promouvoir l'engagement et améliorer les résultats. Enfin, il est essentiel d'offrir une formation sur place, dispensée par un instructeur et adaptée aux besoins d'apprentissage uniques de chaque étudiant, afin d'assurer une expérience d'évaluation en ligne complète et efficace. En intégrant ces éléments dans leurs stratégies d'évaluation en ligne, les éducateurs peuvent optimiser l'efficacité de leurs efforts et améliorer les résultats d'apprentissage de leurs élèves.

Des méthodologies de pointe

Systèmes de gestion de l'apprentissage (LMS) : application ou plate-forme logicielle conçue pour faciliter et gérer la prestation de cours éducatifs, de programmes de formation ou de contenu d'apprentissage. Un LMS fournit divers outils pour la création de contenu, l'administration des cours et le suivi des apprenants, et il permet aux éducateurs d'évaluer les connaissances et les compétences des apprenants par le biais de diverses méthodes d'évaluation, y compris des quiz.

- **Canvas :** Canvas est un LMS basé sur le cloud qui est largement utilisé dans le secteur de l'éducation, des écoles secondaires aux établissements d'enseignement supérieur. Il fournit des outils pour la création de cours, la gestion de contenu et l'évaluation des étudiants.
- **Blackboard :** Blackboard est un autre LMS populaire utilisé dans le secteur de l'éducation. Il fournit des outils pour la prestation de cours, l'évaluation et la collaboration.
- **Moodle :** Moodle est un LMS open-source gratuit et largement utilisé dans le secteur de l'éducation. Il fournit des outils pour la gestion des cours, l'évaluation et la collaboration.



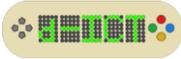
- **Cornerstone OnDemand** : Cornerstone OnDemand est un système de gestion de l'apprentissage à l'échelle de l'entreprise conçu pour la formation et le développement des employés. Il fournit des outils pour la formation à la conformité, l'intégration des employés et le développement des compétences.

Gamification : Bien que les jeux vidéo soient principalement considérés comme une activité de loisir, ils peuvent en fait constituer un moyen d'éducation précieux pour les étudiants et les jeunes. La nature répétitive du jeu oblige les joueurs à s'efforcer d'atteindre des objectifs, en utilisant les informations et les compétences acquises dans les étapes précédentes pour progresser et surmonter les obstacles, et persister jusqu'à l'achèvement final du jeu. Par conséquent, le jeu peut être un outil d'apprentissage très efficace. La gamification est l'utilisation d'éléments de conception de jeux dans des contextes non ludiques, tels que l'éducation. Les outils d'évaluation peuvent être utilisés pour créer des expériences d'apprentissage ludiques qui engagent les élèves et les motivent à apprendre.

- **Kahoot !** Kahoot ! est une plateforme d'apprentissage par le jeu qui permet aux éducateurs de créer des quiz, des sondages et des questions de discussion. Les élèves peuvent accéder à ces jeux sur leurs propres appareils et s'affronter en temps réel.
- **Quizlet** : Quizlet est une plateforme d'apprentissage en ligne qui permet aux enseignants de créer des flashcards, des quiz et des guides d'étude pour leurs élèves. Il dispose également d'un mode de jeu qui transforme l'apprentissage en une activité amusante et engageante.
- **Classcraft** : Classcraft est un jeu de rôle qui transforme la salle de classe en une aventure. Les élèves créent des personnages et se lancent dans des quêtes, gagnant des points d'expérience en accomplissant des devoirs et en faisant preuve d'un bon comportement.
- **Minecraft : Education Edition** : Minecraft : Education Edition est une version éducative du jeu populaire, Minecraft. Il permet aux enseignants de créer des activités et des mondes d'apprentissage personnalisés qui engagent les élèves de manière amusante et immersive.

145



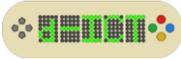


- Duolingo : Duolingo est une application d'apprentissage des langues qui utilise la gamification pour rendre l'apprentissage d'une nouvelle langue amusant et engageant. Il récompense les élèves qui terminent les leçons et les activités, et comprend également des fonctionnalités de type jeu telles que la montée de niveau et l'obtention de badges.

Apprentissage par compétences : L'apprentissage par compétences est une approche dans laquelle les élèves sont évalués en fonction de leur capacité à démontrer des compétences et des connaissances spécifiques. Les outils d'évaluation peuvent être utilisés pour évaluer les progrès des élèves vers l'atteinte des objectifs de compétences et fournir une rétroaction qui peut être utilisée pour améliorer leur rendement. L'apprentissage par compétences peut être une option très efficace pour l'enseignement et la formation professionnels (EFP). Dans cette approche, l'apprentissage est axé sur le développement et l'évaluation de compétences ou d'aptitudes spécifiques, plutôt que sur la simple accumulation de connaissances. Cette approche est bien adaptée à l'EFP, car elle permet aux étudiants d'acquérir une expérience pratique et de développer des compétences spécifiques à l'emploi qui peuvent être immédiatement acquises.

146

- Edmentum Assessments : Cette plateforme d'évaluation en ligne propose des évaluations formatives et sommatives pour les cours de formation professionnelle qui s'alignent sur les objectifs d'apprentissage basés sur les compétences. Les évaluations sont conçues pour évaluer le rendement des élèves dans un éventail de compétences et fournir une rétroaction immédiate aux élèves et aux enseignants.
- Point d'interrogation : Cette plateforme propose une variété de types d'évaluations, notamment des questionnaires à choix multiples, des questions ouvertes et des évaluations basées sur les performances. Les évaluations peuvent être personnalisées pour s'aligner sur des compétences et des objectifs d'apprentissage spécifiques, et peuvent être dispensées en ligne pour l'apprentissage à distance.
- Classtime : Cette plateforme offre des outils d'évaluation et de rétroaction en temps réel pour l'enseignement à distance dans l'EFP. La plateforme permet aux enseignants de créer et de fournir des évaluations qui correspondent à des compétences



spécifiques, et fournit des analyses et des rapports détaillés sur les performances des élèves.

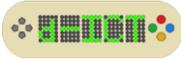
- eSkill : Cette plateforme propose des évaluations basées sur les compétences pour les cours d'EFPP, y compris des évaluations des compétences techniques, des compétences spécifiques à l'emploi et des compétences générales. Les évaluations sont conçues pour être dispensées en ligne pour l'apprentissage à distance et fournissent un retour d'information immédiat aux étudiants et aux enseignants.
- ALEKS : Cette plateforme propose des évaluations adaptatives pour les cours d'EFPP, qui peuvent être personnalisées pour s'aligner sur des compétences et des objectifs d'apprentissage spécifiques. Les évaluations sont conçues pour identifier les domaines dans lesquels les élèves ont besoin d'un soutien supplémentaire et fournir des parcours d'apprentissage personnalisés pour aider les élèves à acquérir les compétences nécessaires.

Étude de cas

147

L'impact du Covid-19 sur l'enseignement à distance : une étude de cas d'étudiants de l'Université de Sharjah

L'apprentissage à distance a eu un impact sur la relation interactive entre l'enseignant et l'élève, et il a été constaté qu'il renforçait cette relation, selon les recherches. Cependant, les membres du corps professoral ont l'impression que l'information dans les environnements d'apprentissage virtuels n'est pas aussi facilement accessible ou claire que dans l'enseignement traditionnel. Afin de faciliter l'enseignement à distance, plusieurs mesures peuvent être prises pour que l'expérience soit fluide et efficace. L'une de ces mesures consiste à mettre au point des méthodes de surveillance électronique pour gérer l'assiduité des étudiants pendant les cours, ce qui pourrait inclure un système qui signale le nombre d'étudiants absents ou sortants pendant un cours. De plus, des mécanismes de sécurité peuvent être mis en place pour empêcher les interférences ou le piratage du système d'apprentissage à distance. Pour aider les étudiants à se familiariser avec l'enseignement à distance et à l'utiliser sans difficulté, les méthodes de cours et les techniques d'enseignement



doivent être diversifiées. En outre, une formation pratique devrait être mise à la disposition des instructeurs afin d'améliorer leurs compétences et leur souplesse dans l'utilisation des techniques d'apprentissage à distance. Pour encourager les élèves à s'intéresser à la technologie, des programmes éducatifs et attrayants tels que « Kahoot » peuvent être mis en œuvre. Enfin, il est important de motiver les instructeurs à améliorer leurs relations avec les étudiants afin de surmonter les soucis et les angoisses causés par le manque d'heures de bureau.

Tâche : Analyse réflexive

Imaginez que vous êtes un apprenant en formation professionnelle qui vient de passer à l'enseignement à distance. Réfléchissez à votre expérience jusqu'à présent et répondez aux questions suivantes :

- Comment la relation interactive enseignant-élève a-t-elle été affectée par le passage à l'enseignement à distance ? De quelles manières a-t-elle renforcé et de quelles manières a-t-elle posé des défis ?
- Discutez de l'accessibilité et de la clarté de l'information dans l'environnement d'apprentissage virtuel par rapport à l'éducation traditionnelle. Quelles difficultés avez-vous rencontrées et comment les avez-vous surmontées ?
- Sur la base de votre expérience, proposez trois mesures qui peuvent être prises pour améliorer l'efficacité de l'enseignement à distance. Expliquez comment chaque mesure permettrait de relever les défis identifiés.

148

L'objectif principal de la tâche est d'inciter les apprenants à réfléchir de manière réfléchie à leurs expériences d'apprentissage à distance et à mieux comprendre les forces et les défis de la relation interactive enseignant-élève et de l'accessibilité de l'information dans l'environnement d'apprentissage virtuel. En répondant aux questions posées, les apprenants acquerront une compréhension plus approfondie de l'impact de l'apprentissage à distance et identifieront les mesures d'amélioration possibles. Cette tâche vise à cultiver la conscience de soi et l'analyse critique, en donnant aux apprenants les moyens de participer à des



discussions et de suggérer des solutions pratiques pour améliorer leur expérience d'apprentissage à distance.

Quiz

1. Comment les méthodes d'évaluation synchrones et asynchrones peuvent-elles être utilisées pour améliorer l'expérience d'apprentissage des apprenants de l'EFP, et quelles stratégies peuvent être mises en œuvre pour améliorer l'expérience globale ? (350 caractères)
2. L'apprentissage synchrone implique des cours préenregistrés que les étudiants regardent de manière autonome.
 - a) Vrai
 - b) Faux**
3. Lequel des éléments suivants est un exemple de système de gestion de l'apprentissage (LMS) :
 - a) Kahoot !
 - b) Quizlet
 - c) Tableau noir**
4. L'apprentissage asynchrone offre aux étudiants la possibilité de s'engager dans un apprentissage autodirigé et de développer une gamme de compétences qui sont essentielles dans l'économie du savoir d'aujourd'hui
 - a) Vrai**
 - b) Faux

149



5. Pouvez-vous expliquer quelle est la différence entre l'apprentissage et l'évaluation synchrones et asynchrones ? (350 caractères)
6. Pouvez-vous décrire les différences entre les technologies de pointe mentionnées ci-dessus ? (350 caractères)

Pour aller plus loin

- Colman, H. (2023, 28 février). 9 façons d'évaluer l'apprentissage des élèves en ligne. Récupéré de <https://www.ispringsolutions.com/blog/8-ways-to-assess-online-student-learning>
- Wintemute, D. (2022, 28 septembre). Classes synchrones ou asynchrones : quelle est la différence ? Récupéré de <https://thebestschools.org/resources/synchronous-vs-asynchronous-programs-courses/>
- West, R. (2021, 3 février). Améliorer l'apprentissage par problèmes grâce à la vidéo asynchrone. Extrait le 21 mars 2023 de <https://er.educause.edu/blogs/2021/2/improving-problem-based-learning-with-asynchronous-video>
- Vidéo : Évaluations asynchrones et évaluations synchrones dans l'enseignement à distance <https://study.com/academy/lesson/asynchronous-vs-synchronous-assessments-in-distance-learning.html>
- Système de gestion de l'apprentissage (LMS) : [https://www.techtarget.com/searchcio/definition/learning-management-system#:~:text=A%20learning%20management%20system%20\(LMS\)%20is%20a%20software%20application%20or,assess%20a%20specific%20learning%20process.](https://www.techtarget.com/searchcio/definition/learning-management-system#:~:text=A%20learning%20management%20system%20(LMS)%20is%20a%20software%20application%20or,assess%20a%20specific%20learning%20process.)
- Miller, M., Lu, Y., et Montplaisir, L. (2017). Les effets des entretiens vidéo asynchrones sur les processus et les perceptions des entretiens. Journal d'apprentissage en ligne, 21(1), 75-94. <https://doi.org/10.24059/olj.v21i1.3398>
- Barbour, M.K. et Harrison, K.U. (2016). Perceptions des enseignants à l'égard de la maternelle à la 12e année en ligne : impact sur la conception d'un programme d'études



supérieures. Journal des systèmes de technologie éducative, 45(1), 74-92. Extrait le 22 mars 2023 de <https://www.learntechlib.org/p/175706/>

•

Références

- Seyffer, S., Hochmuth, M. et Frey, A. (2022). Les défis de la pandémie de coronavirus en tant qu'opportunité pour un apprentissage numérique durable dans l'enseignement et la formation professionnels (EFP). Durabilité, 14(13), 7692. MDPI AG. Récupéré de <http://dx.doi.org/10.3390/su14137692>
- Martin, Florence et Sun, Ting et Turk, Murat et Ritzhaupt, Albert. (2021). Une méta-analyse sur les effets de l'apprentissage synchrone en ligne sur les résultats scolaires cognitifs et affectifs. Revue internationale de la recherche sur l'enseignement ouvert et à distance. 22. 205-242. 10.19173/irrodl.v22i3.5263.
- K. Emmanouilidou & D. Vassiliki & Antoniou, P. & Kyrgiridis, Ps. (2012). Comparaison entre la méthode d'enseignement synchrone et asynchrone du programme de formation sur les connaissances des éducateurs physiques en cours d'emploi. Journal turc en ligne de l'enseignement à distance. 13. 193-208.
- Castro, M.D.B., Tumibay, G.M. (2021) Une revue de la littérature : efficacité des cours d'apprentissage en ligne pour les établissements d'enseignement supérieur à l'aide d'une méta-analyse. Educ Inf Technol 26, 1367-1385. <https://doi.org/10.1007/s10639-019-10027-z>
- Wintemute, D. (2022, 28 septembre). Classes synchrones ou asynchrones : quelle est la différence ? Récupéré de <https://thebestschools.org/resources/synchronous-vs-asynchronous-programs-courses/>
- Ghilay, Y. (2022). Cours quantitatifs dans l'enseignement supérieur : comparaison entre l'enseignement à distance asynchrone et synchrone (5 juillet 2022). Journal de l'éducation et de l'apprentissage ; Vol. 11, n° 5, disponible chez SSRN : <https://ssrn.com/abstract=4155058>

151



- West, R. (2021, 3 février). Améliorer l'apprentissage par problèmes grâce à la vidéo asynchrone. Extrait le 21 mars 2023 de <https://er.educause.edu/blogs/2021/2/improving-problem-based-learning-with-asynchronous-video>

