



International Baccalaureate®
Baccalauréat International
Bachillerato Internacional



International Baccalaureate®
Baccalauréat International
Bachillerato Internacional

VEILLER AU BIEN-ÊTRE DES ÉLÈVES dans un environnement d'apprentissage numérique

Possibilités d'innovation fondées sur des données probantes pour l'apprentissage et l'enseignement durant les fermetures d'établissements scolaires en raison de la pandémie de COVID-19 et d'autres circonstances

Magdalena Balica
Responsable confirmée de la recherche sur les politiques
Service de recherche de l'IB
Organisation du Baccalauréat International



International Baccalaureate®
Baccalauréat International
Bachillerato Internacional

STIMULER L'IMPLICATION DANS L'APPRENTISSAGE dans un environnement numérique

Possibilités d'innovation fondées sur des données probantes pour
l'apprentissage et l'enseignement durant les fermetures
d'établissements scolaires en raison de la pandémie de COVID-19 et
d'autres circonstances

Magdalena Balica

STIMULER L'IMPLICATION DANS L'APPRENTISSAGE dans un environnement numérique

- Définition : l'implication des élèves est définie par les relations entre le temps, les efforts et les autres ressources pertinentes qu'ils investissent pour optimiser leur expérience et leurs objectifs d'apprentissage.
- Que savons-nous au sujet des effets de l'implication des élèves sur l'apprentissage et le bien-être ?
 - Il existe des liens solides entre l'implication des élèves et des objectifs d'apprentissage positifs, notamment pour ce qui est de la satisfaction, la persévérance, la réussite scolaire et l'engagement social.

STIMULER L'IMPLICATION DANS L'APPRENTISSAGE

Stratégie 4 : la ludification de l'apprentissage

Stratégie 5 : les récits numériques

Stratégie 6 : la participation numérique et la résilience

STIMULER L'IMPLICATION DANS L'APPRENTISSAGE dans un environnement numérique

STRATÉGIE 4 : la ludification de l'apprentissage

En quoi consiste la ludification ?

- Dans un contexte d'apprentissage, la ludification désigne un processus de développement consistant à ajouter des éléments de jeu afin de changer les processus d'apprentissage existants (Sailer, Homner, 2020). Ce n'est pas la même chose que l'apprentissage par le jeu qui implique de concevoir entièrement des jeux sérieux (Deterding *et al.*, 2011), puisque l'apprentissage ludique vise à étoffer ou à modifier un processus d'apprentissage déjà utilisé. L'objectif est de revoir ce processus pour que les apprenants aient l'impression de jouer (Landers *et al.*, 2017).

STIMULER L'IMPLICATION DANS L'APPRENTISSAGE dans un environnement numérique

STRATÉGIE 4 : la ludification de l'apprentissage

- **Que montrent les recherches ?**

ÉLEVÉ	La ludification a des effets limités, mais importants sur les objectifs d'apprentissage relatifs à la cognition, à la motivation et au comportement. Les effets de la ludification sur les objectifs d'apprentissage cognitifs semblent stables, avec diverses ampleurs de l'effet pour les objectifs d'apprentissage liés à la motivation et au comportement (Sailer, Homner, 2020).
ÉLEVÉ	L'intégration de fictions (récits inventés) et d'échanges sociaux fait partie des effets importants que la ludification a eus sur les objectifs d'apprentissage liés au comportement (Sailer, Homner, 2020).
ÉLEVÉ	La ludification, avec la combinaison de compétition et de collaboration, montre une ampleur de l'effet moyenne en ce qui concerne les objectifs d'apprentissage relatifs à la motivation et s'avère plus efficace que les environnements ludiques axés exclusivement sur la compétition (Sailer, Homner, 2020).
FAIBLE	La ludification peut avoir un effet positif sur la santé et le bien-être, notamment en ce qui concerne les comportements en matière de santé (Johnson <i>et al.</i> , 2016).

STIMULER L'IMPLICATION DANS L'APPRENTISSAGE dans un environnement numérique

STRATÉGIE 4 : la ludification de l'apprentissage

- **Idées pour les établissements**

- Avant de commencer un processus d'apprentissage ludique, examiner les approches pédagogiques qui pourraient guider la conception globale et l'enchaînement logique des principales interactions et réfléchir aux objectifs d'apprentissage qui en découleraient.
- Donner aux élèves la possibilité de choisir entre la ludification et des méthodes traditionnelles afin de réduire l'anxiété et de garantir un niveau d'engagement positif.
- Inciter constamment les élèves à autoévaluer leur engagement dans les expériences d'apprentissage ludique et à y réfléchir.

STIMULER L'IMPLICATION DANS L'APPRENTISSAGE dans un environnement numérique

STRATÉGIE 5 : les récits numériques

- **Qu'entend-on par « récits numériques » ?**
- Les récits numériques sont de courtes vidéos ou présentations qui combinent des récits individuels à la première personne avec l'utilisation de supports multimédias (Gladstone, Stasiulis, 2019). Il existe différents types de récits numériques, par exemple les récits personnels (qui font état d'épisodes importants dans la vie d'une personne), les documentaires historiques (qui examinent les événements qui nous aident à comprendre le passé) et les récits qui informent ou instruisent le public sur une stratégie ou un concept en particulier (Robin, 2006).

STIMULER L'IMPLICATION DANS L'APPRENTISSAGE dans un environnement numérique

STRATÉGIE 5 : les récits numériques

- Que montrent les recherches ?

ÉLEVÉ	La ludification a des effets limités, mais importants sur les objectifs d'apprentissage relatifs à la cognition, à la motivation et au comportement. Les effets de la ludification sur les objectifs d'apprentissage cognitifs semblent stables, avec diverses ampleurs de l'effet pour les objectifs d'apprentissage liés à la motivation et au comportement (Sailer, Homner, 2020).
ÉLEVÉ	L'intégration de fictions (récits inventés) et d'échanges sociaux fait partie des effets importants que la ludification a eus sur les objectifs d'apprentissage liés au comportement (Sailer, Homner, 2020).
ÉLEVÉ	La ludification, avec la combinaison de compétition et de collaboration, montre une ampleur de l'effet moyenne en ce qui concerne les objectifs d'apprentissage relatifs à la motivation et s'avère plus efficace que les environnements ludiques axés exclusivement sur la compétition (Sailer, Homner, 2020).
FAIBLE	La ludification peut avoir un effet positif sur la santé et le bien-être, notamment en ce qui concerne les comportements en matière de santé (Johnson <i>et al.</i> , 2016).

STIMULER L'IMPLICATION DANS L'APPRENTISSAGE dans un environnement numérique

STRATÉGIE 5 : les récits numériques

- **Idées pour les établissements**

- Les enseignants peuvent s'appuyer sur de nombreuses ressources pour concevoir une tâche de récit numérique fiable sur le plan pédagogique. Ils doivent définir clairement les aspects du bien-être qu'ils souhaitent aborder à l'aide des récits numériques et donner suffisamment d'informations aux élèves sur le processus.
- S'assurer que les élèves possèdent une culture numérique suffisante pour utiliser les outils adaptés afin d'élaborer un récit numérique.

STIMULER L'IMPLICATION DANS L'APPRENTISSAGE dans un environnement numérique

STRATÉGIE 6 : renforcer la participation numérique et la résilience

- **Renforcer la participation numérique et la résilience**
- La participation numérique désigne la participation active dans la société numérique grâce à l'utilisation de technologies de l'information et de la communication (TIC) modernes, comme Internet. Elle comprend l'accès à Internet, mais aussi à divers services et contenus en ligne (Seifert, Rössel, 2019). La résilience numérique représente les compétences techniques, émotionnelles et de pensée critique nécessaires aux élèves (et aux professionnels de l'éducation) pour profiter des avantages d'Internet, tout en détectant les dangers et en gérant les risques (Young Minds, 2016).

STIMULER L'IMPLICATION DANS L'APPRENTISSAGE dans un environnement numérique

STRATÉGIE 6 : renforcer la participation numérique et la résilience

- Que montrent les recherches ?

ÉLEVÉ	Un usage modéré de la technologie numérique tend à être bénéfique pour le bien-être des enfants et présente de légers effets positifs et notables. Au contraire, un usage inexistant ou trop important peut avoir un léger effet négatif (Kardefelt-Winther, 2017).
ÉLEVÉ	Les jeunes de 14 à 16 ans passent environ deux fois plus de temps dans un environnement numérique que les enfants de 9 à 10 ans (Smahel <i>et al.</i> , 2020).
ÉLEVÉ	Les enfants qui effectuent plus d'activités numériques sont généralement exposés à plus de risques. Cependant, ils sont aussi souvent mieux à même de gérer les situations à risque et subissent moins de dommages (Smahel <i>et al.</i> , 2020).
MOYEN	L'absence de participation au monde numérique peut entraîner un sentiment d'exclusion sociale. À l'inverse, le sentiment d'inclusion sociale peut être suscité par le fait d'avoir accès à Internet ainsi que la volonté et les compétences pour l'utiliser (Seifert, Rössel, 2019).

STIMULER L'IMPLICATION DANS L'APPRENTISSAGE dans un environnement numérique

STRATÉGIE 6 : renforcer la participation numérique et la résilience

Idées pour les établissements

- Diverses évaluations des effets montrent que les programmes de prévention des risques numériques et d'intervention peuvent être efficaces. Les modes d'intervention les plus fréquemment utilisés reposent notamment sur les éléments suivants : sensibilisation à la cyberintimidation, facultés d'adaptation, développement de l'empathie, compétences sociales et de communication, citoyenneté numérique, sensibilisation des parents à la cyberintimidation (Hutson *et al.*, 2018).

CONCLUSIONS ET POINTS À RETENIR POUR LE DÉVELOPPEMENT DES POLITIQUES :

principales conclusions

- **Le bien-être est un élément essentiel pour concevoir un environnement d'apprentissage numérique efficace.** Faute d'entretenir une relation directe avec leurs enseignants et leurs pairs, de nombreux élèves peuvent se sentir isolés, seuls, et diminuer leur implication dans l'apprentissage ou avoir des difficultés à effectuer leurs tâches. Cependant, d'autres élèves peuvent bénéficier de l'apprentissage à distance s'ils maîtrisent l'apprentissage autodirigé. Un échange social moins direct peut aussi faire diminuer le niveau des comportements négatifs, comme le harcèlement et la pression exercée par les pairs. Le présent document a proposé diverses stratégies qui peuvent aider les enseignants à favoriser le bien-être de tous les élèves.
- **Pour tirer profit de l'apprentissage numérique, les élèves doivent posséder les compétences pertinentes et bénéficier de systèmes de soutien adaptés.** Avant de mettre en œuvre un système d'apprentissage numérique, il est important de contrôler la capacité des élèves à gérer ce type d'apprentissage. Ce document a présenté un ensemble de compétences pouvant améliorer le bien-être des élèves tout en favorisant leur participation numérique, leur littératie médiatique, leur métacognition et leur capacité à gérer les différents risques en ligne, comme la cyberintimidation.
- **Il est important que les enseignants intègrent une infrastructure de bien-être dans tous les environnements d'apprentissage numérique pour renforcer les objectifs d'apprentissage et améliorer le bien-être.** La relation entre la technologie, le bien-être et les objectifs d'apprentissage est complexe. Cependant, les établissements doivent considérer le bien-être de tous les élèves comme un principe de base. Si le soutien et la mise en œuvre des mesures de bien-être ne sont pas expliqués clairement, l'utilisation de la technologie est beaucoup moins susceptible d'avoir un effet positif sur l'apprentissage.
- **Les enseignants doivent être correctement formés et accompagnés pour suivre et évaluer le bien-être des élèves dans un environnement numérique.** De plus, le bien-être des enseignants doit constituer une priorité essentielle lors de la planification d'un environnement d'apprentissage numérique.

CONCLUSIONS ET POINTS À RETENIR POUR LE DÉVELOPPEMENT DES POLITIQUES : développement des politiques

- **Faire du bien-être et de la pédagogie une priorité.** Pour être efficace, l'utilisation des technologies d'apprentissage numérique doit être guidée par des objectifs d'apprentissage, d'enseignement et de bien-être plutôt que par une technologie spécifique.
- **Évaluer de manière critique l'effet des différents outils et des différentes technologies sur le bien-être avant de les mettre en œuvre.** Réfléchir aux avantages, aux limites et aux stratégies pour maîtriser les risques pour les différentes catégories d'élèves.
- **Utiliser des preuves pour suivre, évaluer et améliorer le bien-être des élèves dans des environnements d'apprentissage numérique.** On ne connaît pas encore tous les aspects relatifs au bien-être des élèves dans un environnement d'apprentissage numérique. Par conséquent, les établissements scolaires et les enseignants ont la possibilité d'innover et d'expérimenter, de manière réfléchie, dans ce domaine.



International Baccalaureate®
Baccalauréat International
Bachillerato Internacional