

**PROJET DE RECHERCHE**  
Université de Sherbrooke et ÉtudeSecours

# Sommet du numérique en éducation

29 avril 2021

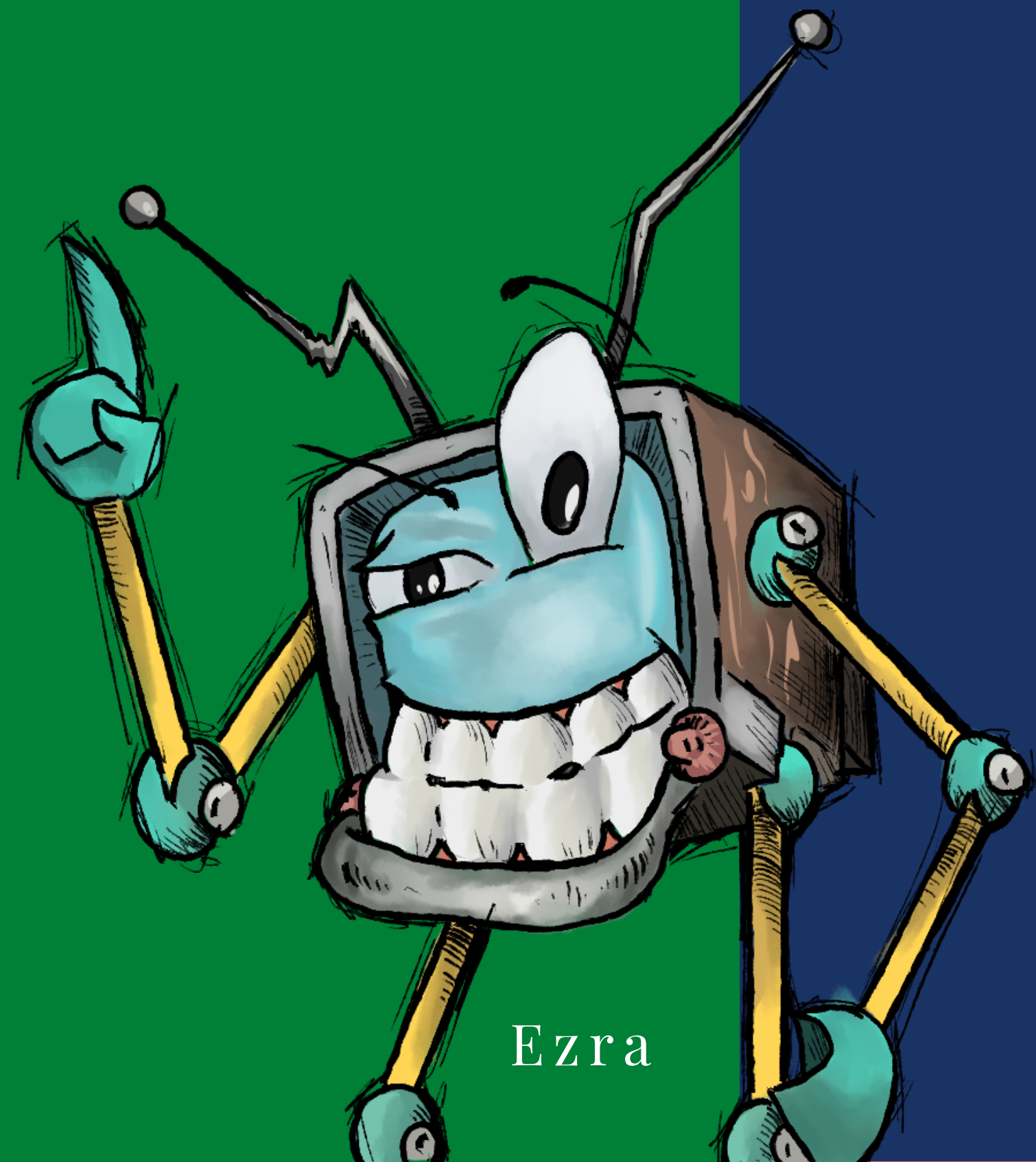


UNIVERSITÉ DE  
SHERBROOKE



# OBJECTIF GÉNÉRAL

Accompagner ÉtudeSecours dans la réflexion et la construction d'une nouvelle plateforme d'apprentissages à partir des meilleures pratiques issues de la recherche en soutien à la motivation et à l'engagement : une étude ciblant les contenus mathématiques d'élèves de 4e secondaire.



**Présentation d'une nouvelle plateforme d'apprentissages**

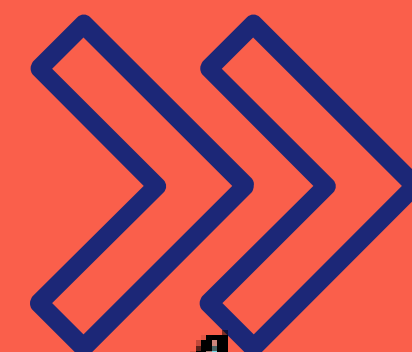


# ÉTUDE

SECOURS

Le meilleur allié  
pour réussir

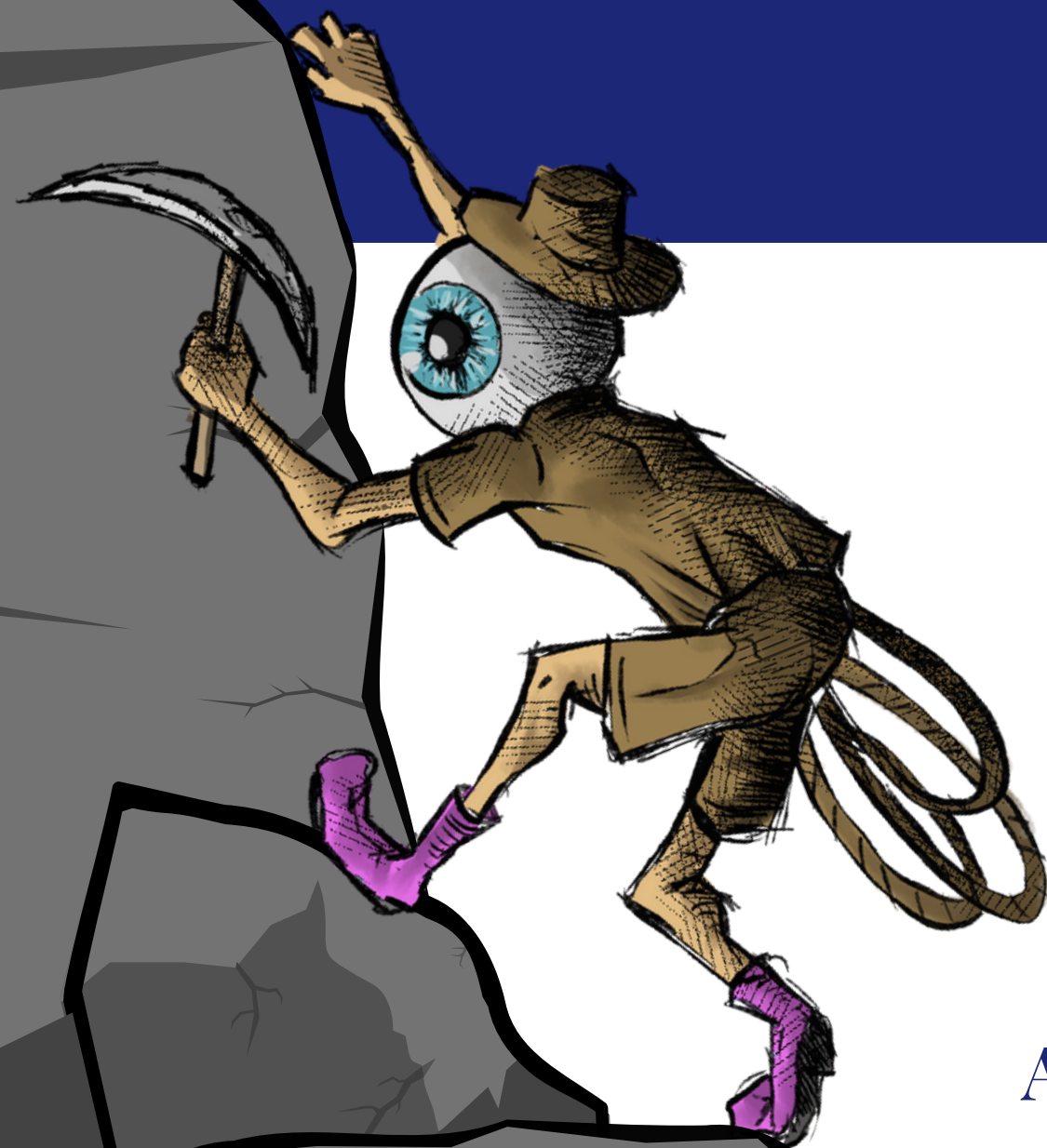
10  
ANS



Première école secondaire en ligne  
reconnue par le MÉQ

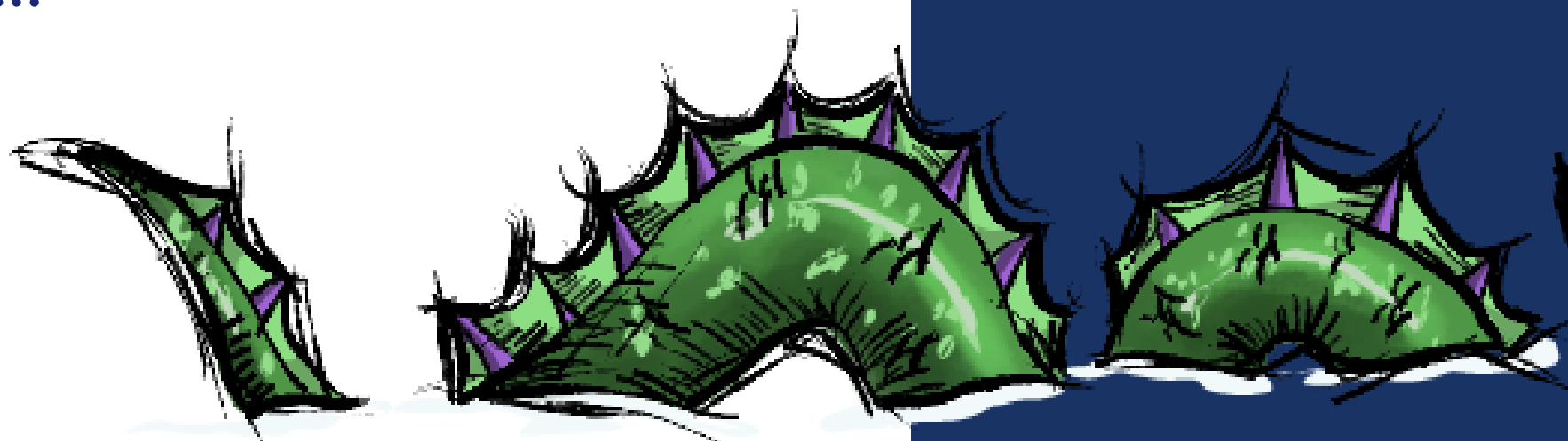
- Entreprise innovante en technopédagogie
- 300 écoles alliées
- 2000 élèves par année

Apprentissages en ligne - Rigueur - Innovation

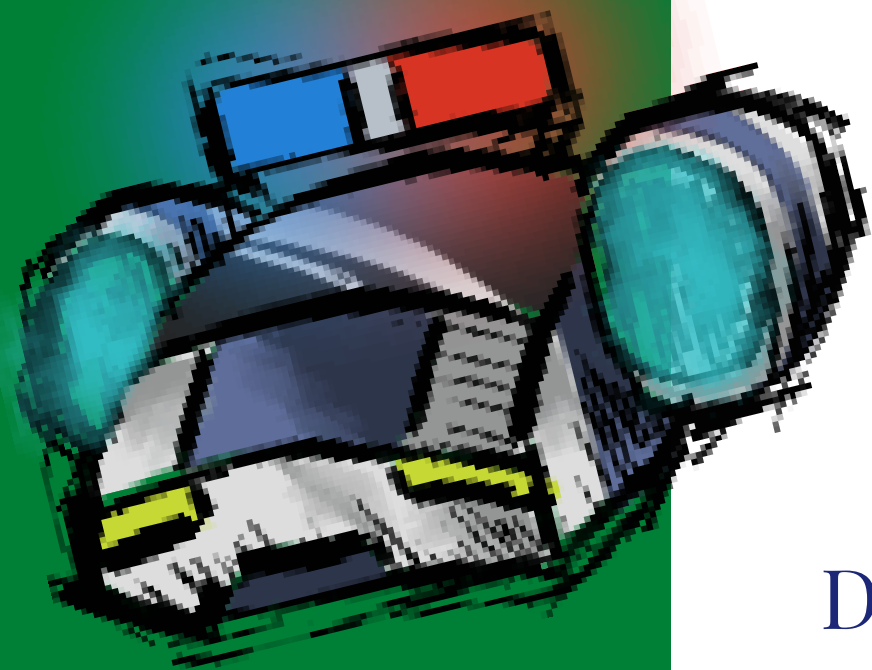


- Les besoins des élèves et des écoles ont évolué depuis 10 ans.
- ÉtudeSecours est une référence pour répondre aux besoins particuliers. Flexibilité.
- Services complémentaires aux écoles privées et publiques. Collaboration.
- Désir de pousser plus loin et d'innover... réflexion de 3 ans.
- Le bonheur des rencontres fortuites...

# Répondre aux besoins des écoles et des élèves



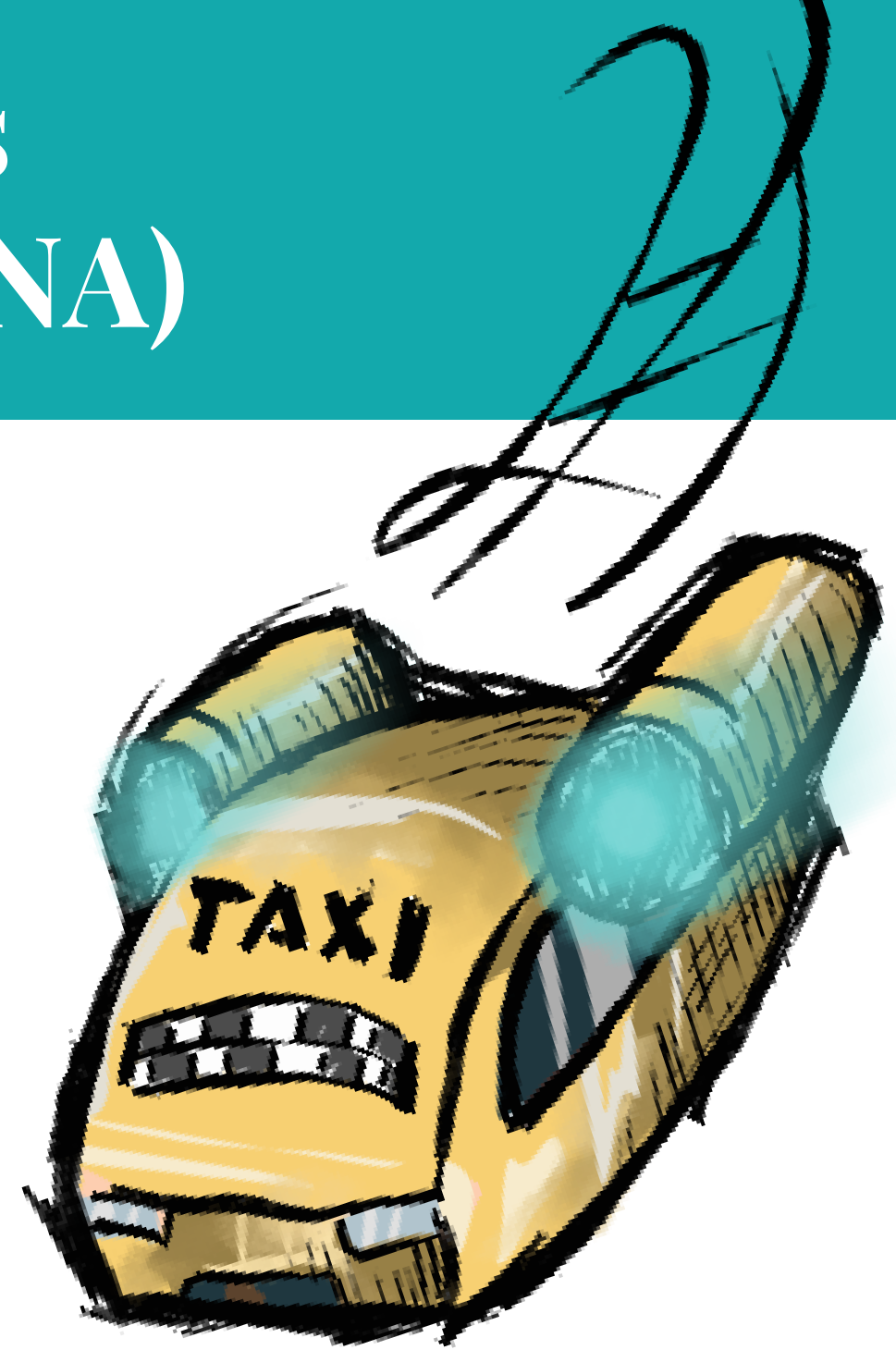
# Ingénierie pédagogique dans les environnements numériques (ENA)



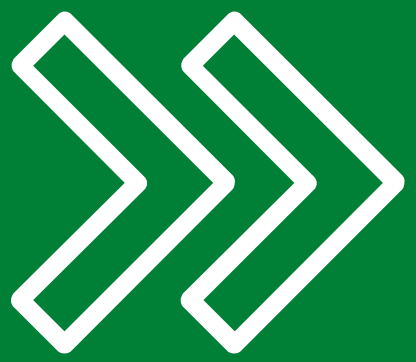
- **Personnalisation de l'apprentissage (CLOp)**

Deux approches (Bejoui, 2017 et Basque, 2010)

- 1) Agent externe : enseignant, conseils, rencontres, capsules, etc.
- 2) Agent interne : l'élève



# Ingénierie pédagogique dans les environnements numériques (ENA)



## Structure des CLOM

- Moyens de communication
- Ressources variées





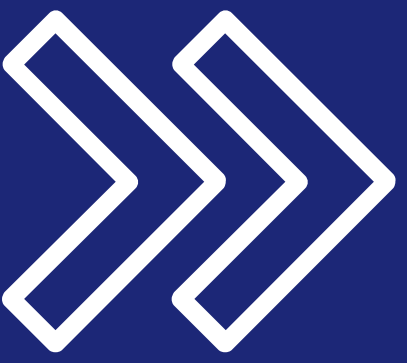
- **Cinq autres principes**  
(Margaryan et coll., 2014)

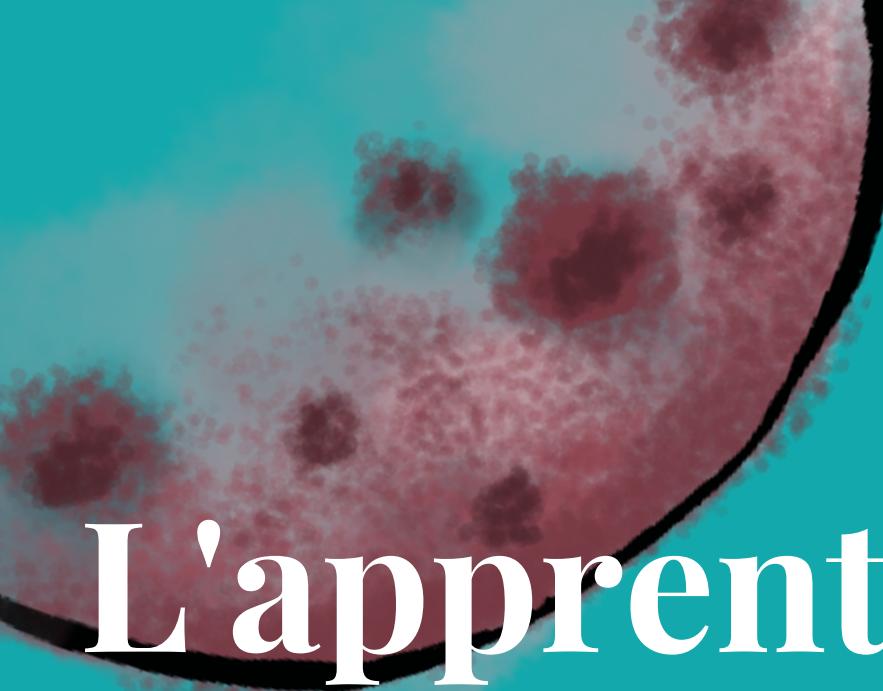
1. Connaissances collectives
2. Collaboration
3. Différenciation
4. Authenticité des ressources
5. Rétroaction



- **Grands principes d'un bon ENA**  
(Merrill, 2013)

1. Principe de la tâche au centre
2. Activation des connaissances
3. Démonstrations
4. Application
5. Intégration





# L'apprentissage en ligne



## Un rôle différent pour l'enseignant(e)

- Guide
- Personne ressource
- Motivateur
- Flexibilité
- Disponibilité

## Établir un lien de confiance avec l'élève

- Ses motivations
- Son style d'apprenant
- Sa gestion du stress et de son temps
- Ses compétences technologiques
- Sa perception de sa capacité à réussir dans la matière
- Son intérêt pour la matière



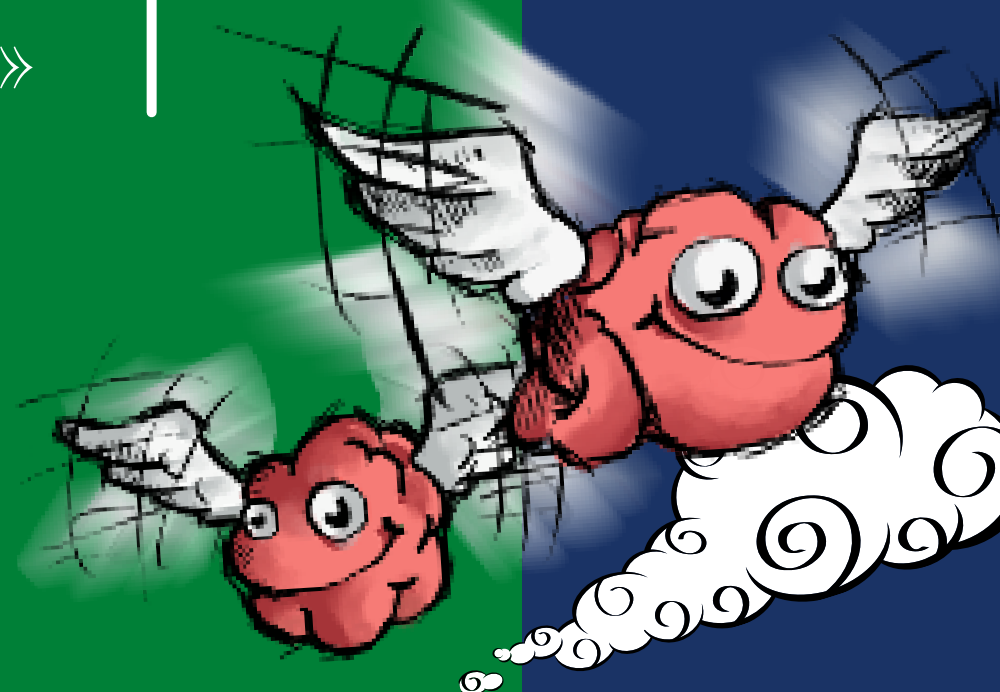




# La motivation et l'engagement

« **Concept dynamique** qui a ses origines dans la perception qu'un élève a de lui-même et de son environnement et qui l'incite à choisir une activité, à s'y engager et à persévérer dans son accomplissement afin d'atteindre un but. »

Viau (1994, p. 7)



## Avantages

- Gestion du temps
- Respect du rythme d'apprentissage
- Confort

## Défis

- Dimension sociale

# Les avantages tirés de la littérature



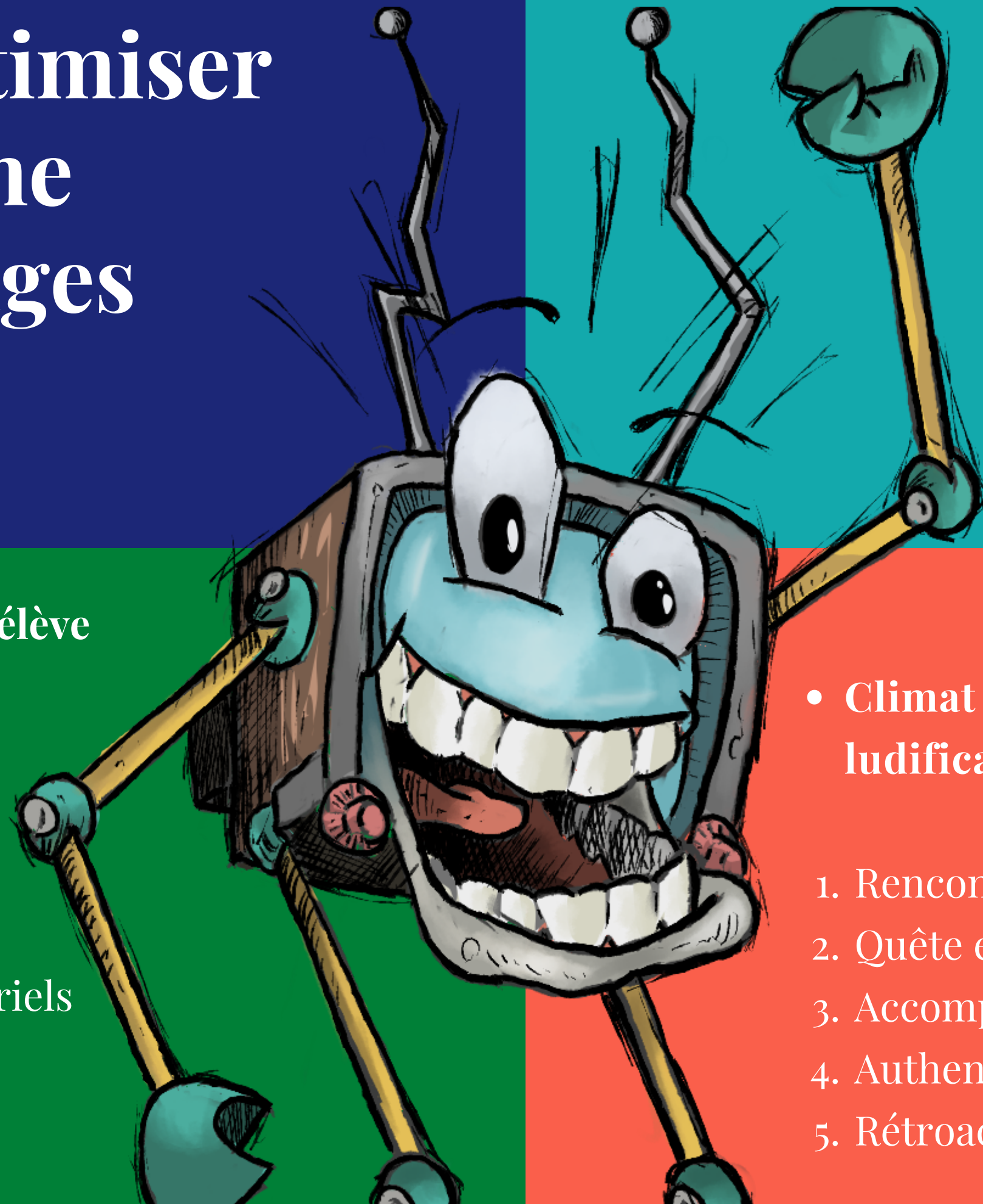
- Autonomie
- Interdépendance
- Liberté/flexibilité
- Responsabilisation
- Démocratie
- Participation active
- Technologiques



# Comment optimiser une plateforme d'apprentissages asynchrone?

- Relation de confiance entre l'élève et l'enseignant(e)

1. Importance des rencontres synchrones
2. La différenciation
3. L'utilisation des forums/courriels
4. Authenticité des ressources
5. Rétroaction



- Activités pédagogiques

1. Perception de la valeur
2. Outils d'apprentissages
3. Éléments déclencheurs
4. Activités signifiantes et authentiques

- Climat de travail et de collaboration et ludification (*gaming*)

1. Rencontre en sous-groupe avec les pairs
2. Quête et énigmes
3. Accompagnement par la technologie (Ezra)
4. Authenticité des ressources
5. Rétroaction (humaine et techno)



Une petite visite en  
guise de conclusion