



**MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION  
NATIONALE,  
DE LA JEUNESSE  
ET DES SPORTS**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

# **GT NUMÉRIQUE – ATELIER EIAH 2021**

#InteractionHybridation – Présentation Axe1

# Sommaire

- 1. Objectif**
- 2. L'autorégulation**
- 3. L'évaluation formative**
- 4. La ludification**
- 5. La scénarisation**
- 6. Enjeux face à l'hybridation**

# Objectifs

## 1. Hybride distanciel/ présentiel

- Identification des enjeux, défis, vigilances, impacts de l'hybridation (distanciel/présentiel) pédagogique et didactique.
- Étudier les usages des outils utilisés en situations hybrides du point de vue
  - de l'enseignant (piloter la classe à distance par exemple)
  - de l'élève (assurer la motivation et l'engagement malgré la distanciation par exemple).

## 1. Thématiques abordées

- L'autorégulation
- Évaluation formative
- Scénarisation
- Ludification

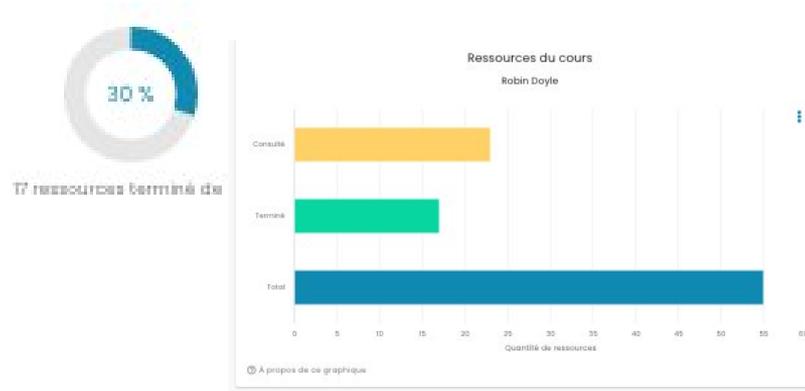
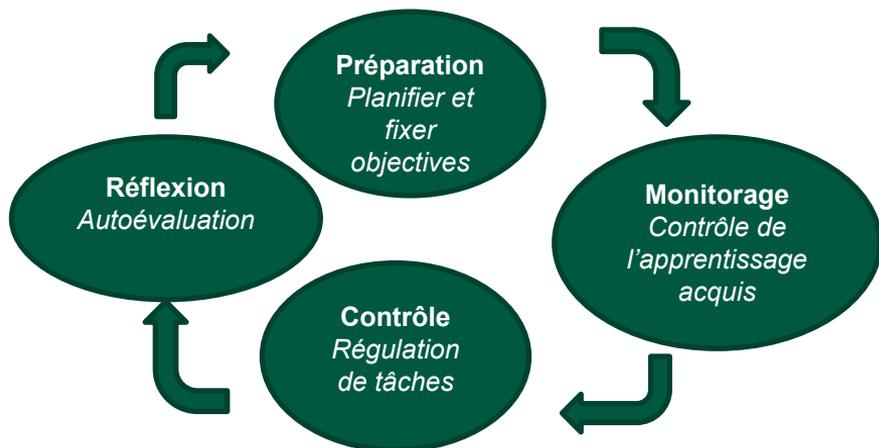
## 1. Livrables

- Une note de synthèse
- Bulletins

# L'autorégulation de l'apprentissage

## Concepts clés

Une **compétence** complexe, clé du **21ème siècle**, structurée en phases.



## Mis en oeuvre dans la classe

- **Préparation** : Activités de mémorisation, de traitement de l'information et de planification
- **Monitoring** : Activités de prise de notes, listes d'erreurs
- **Contrôle** : Activités de recherche d'informations, demande d'aide et structuration de l'environnement de travail
- **Réflexion** : Activités d'auto-évaluation

# L'évaluation formative

## Les concepts clés

Évaluation pour apprendre  
*feedback*

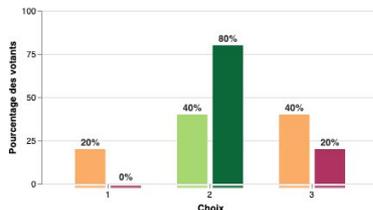
## La mise en œuvre dans la classe

Des activités et des stratégies  
caractéristiques :

- Le questionnement de la classe
- Le *feedback* sous forme textuel plutôt que chiffré
- Les apprenants comme ressources d'apprentissage
- Etc.

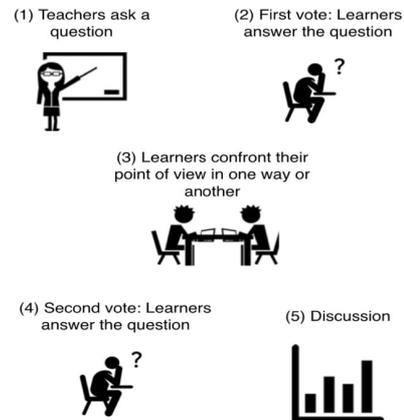
## La technologie en support

- Pour l'évaluation formative à grande échelle
- Collecte et traitement des réponses en masse
- *Feedback* enseignants et étudiants
- Interactions entre pairs
- Clickers, plateformes en ligne



## Contexte d'enseignement hybride

Cas des processus d'évaluation à 2 votes

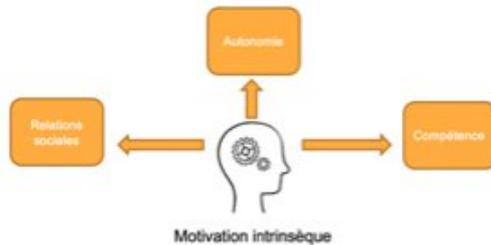


# Ludification des environnements informatiques d'apprentissage en dispositifs hybrides

## Affordances motivationnelles

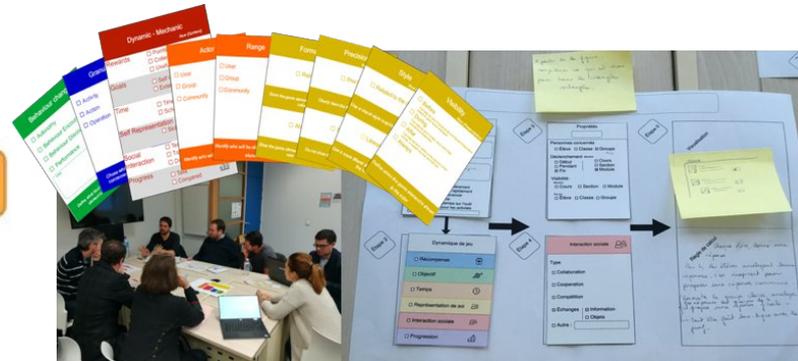
**Propriétés** d'un objet qui permettent de **soutenir les besoins motivationnels** des utilisateurs, favorisant ainsi leur **engagement** et leur **expérience utilisateur**.

➡ Concevoir des systèmes interactifs motivants en se basant généralement sur la théorie de l'auto-determination (SDT, Deci & Ryan).



## La mise en œuvre dans la classe

- Pendant la conception, prévoir différents éléments selon les utilisateurs
- Adapter des éléments au profil de l'utilisateur (modèle de l'utilisateur)
  - Motivation initiale pour l'activité
  - Profil de joueur



## Contexte d'enseignement hybride

Explorer l'affordance des **objets tangibles** et la **physicalisation** de données pour accompagner les **changements d'espaces** (dimensions spatiale, temporelle et sociale) liés à l'hybridation et maintenir une **continuité motivationnelle**. (*lien avec l'axe 2*)



# Scénariser des dispositifs hybrides de formation

**Scénariser**, c'est... trouver et appliquer des **moyens** pour **favoriser l'apprentissage** (Henri & Lundgren-Cayrol, 2003) ; décrire le **déroulement** d'une situation d'apprentissage (Pernin & Lejeune, 2004).

## Oliver & Trigwell (2005)

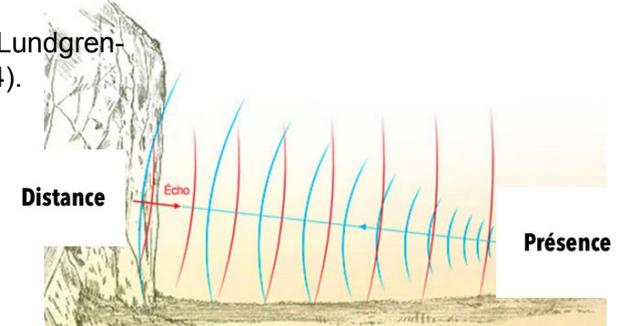
Un dispositif hybride c'est... un **mélange** de l'**apprentissage en ligne** avec le **face-à-face** ; un mélange de **médias** ; un mélange de **contextes** ; un mélange de **théories de l'apprentissage** ; un mélange d'**objectifs d'apprentissage** ; un mélange de **pédagogies**...

## Charlier, Deschryver, & Peraya (2006)

**5 dimensions** pour décrire un dispositif hybride : (1) l'**articulation présence-distance** ; (2) l'**accompagnement** ; (3) la **médiatisation** ; (4) la **médiation** ; (5) le **degré d'ouverture**

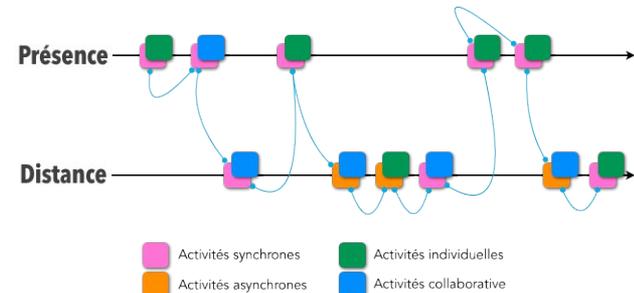
	①		②		③		④	
	Présence	Distance	Présence	Distance	Présence	Distance	Présence	Distance
	Synchrone	Asynchrone	Synchrone	Asynchrone	Synchrone	Asynchrone	Synchrone	Asynchrone
Enseigner								
Apprendre								

**Lebrun (2015)**. Classes inversées : un dispositif spatio-temporel et configurable de l'enseigner et de l'apprendre



## Molinari, Lussi Borer & Van Brederode (2021)

Quels effets d'écho entre distance et présence en classe inversée ?



# Enjeux face à l'hybridation

## L'autorégulation

- La détection des stratégies d'apprentissage (non visibles, internes à l'élève) par des actions visibles.
- Création d'outils et activités visant à modifier le comportement des élèves en classe et en dehors de la classe

## L'évaluation formative

- La transposition des processus d'évaluation formative du présentiel à l'hybride.
- La génération de *feedback* adaptés.
- Susciter les interactions entre pairs.

## La ludification

- Identifier les ruptures motivationnelles pour assurer la continuité.
- Concevoir des dispositifs qui favorisent le maintien de la motivation à travers les espaces

## La scénarisation

- Comment « mélanger » ? Que vaut-il mieux « faire » en présence plutôt qu'à distance (et inversement) ? Comment maintenir la continuité présence-distance ?
- Comment évaluer les effets des dispositifs hybrides (voir [Hy-Sup](#)) ? Comment accompagner leur (re-)conception ?

# Suivi et contact

Contact GTnum

[stephanie.fleck@univ-lorraine.fr](mailto:stephanie.fleck@univ-lorraine.fr)

[audrey.serna@insa-lyon.fr](mailto:audrey.serna@insa-lyon.fr)

Contact DNE

[elie.allouche@education.gouv.fr](mailto:elie.allouche@education.gouv.fr)

[alain.thillay@education.gouv.fr](mailto:alain.thillay@education.gouv.fr)

Suivi de l'actualité : [#GTnum @Edu\\_num](#)



**ACADÉMIE  
DE NANCY-METZ**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*



**ACADÉMIE  
DE LYON**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*



Institut de Recherche  
en Informatique de Toulouse

