

Effet de deux modalités de diffusion d'une formation sur la programmation via l'outil Scratch à destination des enseignants sur le sentiment d'efficacité personnelle et l'anxiété informatique

La transition actuelle vers un monde numérique représente une mutation structurelle irréversible (Fédération Wallonie-Bruxelles, 2017). Par ailleurs, il y a un véritable regain d'attention pour le développement de la pensée informatique. Son apprentissage est une nécessité économique pour le pays et sociétale pour les jeunes élèves, citoyens de demain (Cagan, Archambault & Barbeau, 2014). Ainsi, le développement de la pensée algorithmique est l'un des champs du référentiel numérique de la FWB dans le cadre du Pacte pour un Enseignement d'Excellence. Ce type d'apprentissage est notamment possible grâce à des outils comme Scratch (Temperman, Anthoons, De Lièvre et de Stercke, 2014). Les recherches relatives à l'intégration du numérique dans les pratiques pédagogiques affirment que la formation des enseignants représente un des facteurs de succès important pour réussir cette intégration (Peraya, Viens & Karsenti, 2002). Maîtriser ces technologies et être capable de les intégrer dans des activités d'apprentissage où elles peuvent apporter une plus-value nécessite donc d'assurer la formation continue des enseignants (Villeneuve, Karsenti et Collin, 2013). En outre, le Baromètre Digital Wallonia (2018) indique que le score de compétence d'efficacité numérique des personnes formées est supérieur à celui des individus n'ayant reçu aucune formation. De plus, le fait d'avoir suivi une formation joue un rôle décisif dans la réduction du niveau d'anxiété et dans l'acceptation de l'innovation (Peraya, Viens et Karsenti, 2002). Lors de ce colloque, nous exposerons les résultats de notre recherche visant l'administration d'une formation relative à l'enseignement de la programmation, via l'outil Scratch. Nous avons initié des enseignants du secondaire inférieur à l'usage de Scratch selon deux modalités de formation: pas à pas ou en une seule fois. L'objectif est de porter un éclairage sur les effets de ces deux modalités de formation, sur le sentiment d'efficacité personnelle et sur le niveau d'anxiété informatique.

Cagan, A., Archambault, J-P. & Bardeau, F. (2021, 6 juillet). Faut-il enseigner le code aux enfants ? Consulté à l'adresse <https://www.epi.asso.fr/revue/lu/11406a.htm>

Fédération Wallonie Bruxelles. (2017). *Pacte pour un Enseignement d'Excellence: Avis N°3 du Groupe Central*. Bruxelles : Ministère de l'éducation.

Digital Wallonia (Éd.). (2018). *Baromètre Digital Wallonia - Éducation & Numérique 2018: infrastructure, ressources et usages du numérique dans l'éducation en Wallonie et à Bruxelles*. Jambes, Belgique : Agence du Numérique.

Temperman, G., Anthoons, C., De Lièvre, B., & De Stercke, J. (2014). Tâches de programmation avec Scratch à l'école primaire : Observation et analyse du développement des compétences en mathématique. *Frantice.net*, 9, 94-105.

Peraya, D., Viens, J., & Karsenti, T. (2002). Formation des enseignants à l'intégration pédagogique des TIC : Esquisse historique des fondements, des recherches et des pratiques. *Revue des sciences de l'éducation*, 28(2), 243-264. <https://doi.org/10.7202/007353ar>

Villeneuve, S., Karsenti, T., & Collin, S. (2013). Facteurs influençant l'utilisation des technologies de l'information et de la communication chez les stagiaires en enseignement du secondaire. *Education et francophonie*, 41(1), 30-44. <https://doi.org/10.7202/1015058ar>