



Solidarités numériques en éducation : une culture en émergence

17,18 ET 19 NOVEMBRE 2021

COLLOQUE 100% NUMÉRIQUE

Choisir le format de communication 1, 2 ou 3 :

1	O Communication orale	
	<input type="checkbox"/> Scientifique	<input type="checkbox"/> Partage d'expérience ou d'innovation
Si votre communication fait partie d'un symposium, veuillez en indiquer le titre :		
2	O Symposium ou atelier (<i>workshop</i>)	
	<input type="checkbox"/> Court (1h30)	<input type="checkbox"/> Long (3h00)
3	<u>O Communication numérique asynchrone</u>	
	<input type="checkbox"/> <u>Scientifique</u>	<input type="checkbox"/> Partage d'expérience ou d'innovation
Thématique :		
<input type="checkbox"/> Apprentissage et numérique <input type="checkbox"/> Jeux sérieux <input type="checkbox"/> Apprentissage et robotique <input type="checkbox"/> Compétences numériques <input type="checkbox"/> Culture et numérique <input type="checkbox"/> Compétences numériques <input type="checkbox"/> Intelligence artificielle <input type="checkbox"/> Littératie numérique, pratiques <input type="checkbox"/> Pédagogiques innovantes		
<input type="checkbox"/> Formation à distance <input type="checkbox"/> Modélisation et gestion des connaissances <input type="checkbox"/> Formation numérique en milieu de travail <input type="checkbox"/> <u>Environnement numérique d'apprentissage</u> <input type="checkbox"/> Apprentissage collaboratif à l'aide du numérique <input type="checkbox"/> Évaluation numérique des apprentissages <input type="checkbox"/> Développement des interactions et rétroactions à distance <input type="checkbox"/> Santé mentale et formation à distance <input type="checkbox"/> Technologies et usages novateurs		

Voir page 2 pour texte de résumé



Quelle utilisation de la classe « Bitmoji » par les enseignants en contexte de pandémie ?

Dragone Laëtitia, Service d'Ingénierie Pédagogique et Numérique éducatif - Université de Mons (Belgique), laetitia.dragone@umons.ac.be

Boumazguida Karim, Cellule Facultaire de Pédagogie Universitaire - Université de Mons (Belgique), karim.boumazguida@umons.ac.be

Temperman Gaëtan, Service d'Ingénierie Pédagogique et Numérique éducatif - Université de Mons (Belgique), gaetan.temperman@umons.ac.be

De Lièvre Bruno, Service d'Ingénierie Pédagogique et Numérique éducatif - Université de Mons (Belgique), bruno.delievre@umons.ac.be

Résumé

La Covid-19, et plus précisément les différents confinements, ont provoqué de nombreux changements au sein du paysage scolaire. La situation de pandémie a poussé les enseignants à s'adapter, à modifier leurs pratiques pédagogiques pour mettre en place un enseignement à distance d'urgence, dans un laps de temps parfois très court, afin de compenser la suspension des cours en présentiel et d'assurer une forme de continuité pédagogique. Les enseignants sont rapidement passés d'un enseignement traditionnel face à face à un enseignement à distance d'urgence. La crise sanitaire a mobilisé leur créativité et a ainsi permis l'émergence de nombreuses pratiques innovantes telles que la classe Bitmoji simulant la salle de classe physique dans un environnement en ligne rendant ce passage à distance moins difficile. En effet, pour maintenir une forme de continuité dans les apprentissages, certains enseignants ont mis en place des environnements d'apprentissage en ligne ludiques et accueillants, représentant une salle de classe virtuelle Bitmoji leur permettant d'organiser et présenter leurs cours (Kay, 2020).



Selon le Cambridge Dictionary (2021), un Bitmoji est une image de dessin animé numérique destinée à ressembler à son créateur [ici, l'utilisateur de l'application éponyme] mobilisée dans les communications électroniques. Les nombreux groupes sur Facebook, les milliers d'échanges sur Twitter et les publications sur Instagram au sujet de cette pratique témoignent de l'engouement relatif des enseignants pour cette pratique. L'usage de ces salles de classes virtuelles ne cesse de croître comme l'indique le nombre de nouveaux inscrits chaque semaine dans le célèbre Groupe Facebook "Bitmoji Craze For Educator" à près de 600000 abonnés. Cet enseignement à distance d'urgence peut être facilité lorsque les enseignants et les apprenants mobilisent des outils numériques qui leur sont familiers et plus accessibles. Un tel environnement offre la possibilité d'être similairement proche de l'espace physique en classe. Cet espace étant familier pour les élèves, il leur serait plus accessible et susciterait, par conséquent, leur intérêt. Alors que certaines institutions se tournent vers des systèmes de gestion d'apprentissage comme Moodle, d'autres enseignants se sont appuyés sur des environnements numériques d'apprentissage comme les classes Bitmoji.

Par ailleurs, les classes Bitmoji permettent de promouvoir l'affect et de maintenir les liens qui unissent le professeur aux élèves en vue de soutenir l'apprentissage. Ce lien passe par le renforcement du sentiment d'appartenance au cours d'une période où il n'était plus permis aux élèves d'être ensemble physiquement en classe. Outre l'utilisabilité de l'environnement à distance, les enseignants peuvent répliquer les routines usuellement mises en œuvre dans leurs pratiques pédagogiques en classe (Fuentes & Grimes, 2020).

Dans le cadre de cette recherche exploratoire, nous nous intéresserons aux perceptions des enseignants (N = 67) en contexte de pandémie concernant les effets d'une classe virtuelle Bitmoji au regard du modèle e-3Cs (Figg, Lu, Lu & Crawford, 2020). Le modèle e-3Cs s'articule autour de 5 dimensions pour évaluer l'efficacité perçue d'un environnement numérique pour l'apprentissage. Le premier niveau concerne l'engagement. L'environnement d'apprentissage doit être attrayant et éveiller la curiosité des élèves en tenant compte, par exemple, de leurs intérêts. Le second niveau s'intéresse aux interactions sociales entre les apprenants mais aussi entre ceux-ci et leur enseignant (Farrell, Manion & Rincon-Gallardo, 2017). L'environnement offre l'opportunité aux apprenants de collaborer et de s'entraider pour améliorer leurs apprentissages (Siemens, 2005). Figg et ses collègues (2020) reconnaissent à la collaboration une opportunité de consolider les apprentissages. En effet, les apprenants sont amenés, par les échanges, à remettre en question



leurs propres représentations. Enfin, le partage est essentiel car il offre la possibilité aux élèves d'apprécier leurs progrès et ainsi de s'auto-évaluer.

Dans cette communication, nous présenterons dans un premier temps les usages des classes virtuelles Bitmoji. Nous préciserons les différents types d'utilisation (par discipline, par chapitre, intégration dans un LMS...) mis en place par les répondants à notre enquête. Nous nous intéresserons également aux formations et vidéos-tutorielles suivies par les enseignants afin de les aider dans l'appropriation des fonctionnalités de cet environnement numérique à distance.

Dans un second temps, nous expliciterons les perceptions des enseignants quant aux avantages de mettre en œuvre une classe Bitmoji et ce, en prenant appui sur le modèle e-3Cs (Figg, Lu, Lu & Crawford, 2020). Nos résultats indiquent notamment que les enseignants considèrent qu'une classe Bitmoji permet d'organiser les ressources pédagogiques et d'humaniser l'enseignement à distance par le biais d'un espace chaleureux et accueillant, tout en créant un sentiment d'appartenance. Nous investiguons également le sentiment de compétence des enseignants tant dans la maîtrise technique des outils numériques que dans les usages pédagogiques du numérique.

En dernier lieu, nous nous intéresserons à la place qu'occupe la créativité en contexte éducatif pour les utilisateurs des classes Bitmoji.

Références

- Birch, R., & Lewis, K. (2020). Building Partnerships to Support Teachers With Distance Learning During the Covid-19 Pandemic: Cohorts, Confidence, and Microteaching. *Issues in Teacher Education*, 29(1/2), 149-157.
- Farrell, J., Manion, C., & Rincon-Gallardo, S. (2017). Reinventing schooling: Successful radical alternatives from the Global South. In K. Bickmore, R. Hayhoe, C. Manion, K. Mundy, & R. Read (Eds.), *Comparative and international education* (pp. 59-87). Toronto : Canadian Scholars.
- Figg, C., Lu, C., Lu, O., & Crawford, K. (2020). e-3Cs: A Research-Based Model for Effective Digital Learning for K-6 Schools. *A journal of educational research and practice*, 29(2), 24-29.



Solidarités numériques en éducation : une culture en émergence

17,18 ET 19 NOVEMBRE 2021

COLLOQUE 100% NUMÉRIQUE

Fuentes, D. & Grimes, N. (2020). Creating Google Classrooms Using Bitmoji and Google Slides: An early Pandemic Pedagogical Response. In E. Langran (Ed.), *Proceedings of SITE Interactive 2020 Online Conference* (pp. 114-119). Online: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).

Kay, R. (2020). How to Thrive in Online Learning Environments. In Ontario Tech University (Eds.), *Thriving in an Online World - A Guide for Busy Teachers (Grades 7 to 12)* (pp. 2-15). Ontario : Ontario Tech University.

Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology & Distance Learning*, 2(1).
