

# Les Conséquences D'un Environnement D'apprentissage Stimulant Sur La Motivation Et L'engagement Des Etudiants

**Un projet pilote mené par l'Ohalo College, situé à Katzrin en Israël, et l'équipe Steelcase Education, combine des pédagogies interactives au sein d'un espace d'apprentissage actif.**

🕒 Lire 6 minutes

## UNE APPROCHE INEDITE

Un contexte dynamique et en constante évolution nécessite d'adapter et de modifier les approches pédagogiques: l'étudiant n'est désormais plus considéré comme un récepteur passif des connaissances transmises, mais bien comme un participant actif à l'acquisition de ces connaissances. Cette approche nécessite de changer en profondeur le processus d'enseignement, et remet en cause les relations hiérarchiques traditionnelles entre enseignant et étudiants ainsi que l'espace physique d'apprentissage.

De nos jours, l'espace d'apprentissage doit être flexible et dynamique afin d'être en mesure de s'adapter aux besoins changeants du processus d'apprentissage.

Cette flexibilité facilite les changements d'interaction entre l'enseignant et les étudiants et améliore la performance de plusieurs méthodes d'apprentissage telles que l'enseignement en classe entière, l'apprentissage entre pairs, l'apprentissage en groupes, etc.

Il est également important d'offrir aux étudiants un accès facilité aux informations. L'espace d'apprentissage doit intégrer l'infrastructure technique permettant aux étudiants de collaborer entre eux et d'interagir avec l'enseignant.

L'espace doit créer des "opportunités" d'apprentissage, c'est-à-dire qu'il doit faciliter la recherche et l'acquisition de connaissances et de compétences. L'interaction entre la conception des espaces physiques et l'intégration de technologies et de nouvelles méthodes pédagogiques donne lieu à une perspective plus holistique du "concept de design orienté sur l'apprentissage."

## OBJECTIF DU PROJET

La reconnaissance du fossé existant entre les approches modernes et traditionnelles a débouché sur un projet pionnier mis en œuvre au sein du département des Sciences de l'éducation de l'Ohalo College, situé à Katzrin en Israël, avec la collaboration de l'équipe Steelcase Education.

L'objectif visait à créer une combinaison expérimentale de pédagogies interactives au sein d'un environnement d'apprentissage innovant soutenu par la technologie. L'espace physique d'apprentissage doit permettre une variété d'interactions entre l'enseignant et les étudiants en offrant plusieurs types de "configurations" possibles par le biais desquelles les étudiants ont accès à différentes expériences d'apprentissage.

Des études ont démontré que l'élaboration d'un espace d'apprentissage spécifiquement créé à cet effet a une incidence sur l'attention, la motivation et la performance des étudiants.

## **UNE EXPERIENCE D'APPRENTISSAGE INEDITE**

Les chercheurs de Steelcase Education et l'Ohalo College ont travaillé conjointement à la conception et l'équipement d'une série de salles de cours orientées vers l'apprentissage actif afin de traduire leur vision en un exemple concret.

Nous souhaitons comprendre dans quelle mesure la conception d'un espace d'apprentissage améliore le désir d'apprendre et comment l'enseignant perçoit l'influence du nouvel espace d'apprentissage en comparaison avec la salle de cours traditionnelle.

L'échantillon d'étude était composé de 87 étudiants de différentes cultures et de 12 enseignants de l'Ohalo College, situé à Katzrin (Israël). Les participants ont rempli le questionnaire d'évaluation en ligne portant sur la fonctionnalité de l'espace d'apprentissage actif au début et à la fin du semestre.

---

Les paramètres suivants ont été utilisés pour l'évaluation relative à l'apprentissage actif :

- Capacité à faire preuve de créativité
- Motivation pour assister au cours
- Capacité à obtenir une note supérieure
- Participation en classe
- Collaboration
- Concentration
- Implication active
- Possibilité d'être engagé
- Utilisation de moyens variés
- Commentaires possibles pendant le cours
- Scénarios issus de la vie quotidienne
- Méthodes pédagogiques optimales
- Mouvements physiques au sein de l'espace
- Stimulation
- Performance
- Expérience enrichissante

---

## **UN MODELE D'APPRENTISSAGE CYCLIQUE**

Le processus interactif est fondé sur un modèle cyclique d'apprentissage dynamique qui va de la recherche individuelle au débat en groupe.

Le travail démarre au niveau individuel, puis s'effectue entre pairs et en groupes de différentes tailles, pour aboutir à la création d'une "communauté d'apprentissage." Les problèmes et les questions sont ensuite examinés et les étudiants sont invités à apporter des réponses en se fondant sur la recherche en ligne.

1. **Definition** du sujet à traiter
2. **Recherche** individuelle sur le sujet
3. **Confirmation** par l'enseignant de l'orientation de la recherche
4. **Debat** sur les conclusions individuelles au sein d'un petit groupe
5. **Resolution** choisir la solution au sein du groupe
6. **Planification** des étapes suivantes
7. **Approbation** par l'enseignant de la solution et du plan établi
8. **Mise En Œuvre** de la solution

## DES RESULTATS ENCOURAGEANTS

Plus de 80 % des étudiants et enseignants interrogés ont fait état d'une augmentation importante de la créativité, de la motivation et de la participation en classe lorsqu'ils étudiaient ou enseignaient au sein du nouvel espace d'apprentissage. L'espace d'apprentissage facilitait l'utilisation des technologies et conférait plus d'autonomie aux étudiants et aux enseignants, ce qui constitue un élément essentiel de la motivation. On observe une augmentation significative de l'engagement des étudiants de manière générale.

### POURCENTAGE DE PARTICIPANTS A L'ETUDE FAISANT ETAT D'UNE AUGMENTATION EN MATIERE DE:

	Lehrkräfte (n=15)	Étudiants (n=87)
Créativité	100%	95%
Motivation	100%	87%
Leistung	93%	83%
Engagement	100%	92%

## MOYENNE PARMIS LES ETUDIANTS

	Nouvelle salle de cours	Ancienne salle de cours
Méthodes d'enseignement	39%	27%
Espace d'apprentissage	40%	25%

## MOYENNE PARMIS LES ENSEIGNANTS

Méthodes d'enseignement	41%	24%
Espace d'apprentissage	42%	21%

Pour chacun des paramètres, l'expérience d'apprentissage et d'enseignement s'est nettement améliorée en ce qui concerne les mouvements physiques et la stimulation générale.

Les appréciations des étudiants et des enseignants à l'égard des méthodes d'enseignement et des espaces d'apprentissage étaient nettement plus élevées au sein des nouvelles salles de cours en comparaison avec les anciennes ; ils percevaient par ailleurs le travail dans ces nouveaux espaces comme plus stimulant.

Pour optimiser la réussite des étudiants, l'expérience d'apprentissage et d'enseignement doit évoluer afin d'accompagner les activités génératives et l'apprentissage entre pairs.

Ce projet pilote démontre que les salles de cours et les méthodes d'enseignement innovantes peuvent améliorer la résolution des problèmes, la communication et la collaboration — les compétences nécessaires aux étudiants d'aujourd'hui.

## METHODES D'ENSEIGNEMENT

	Nouvelle salle de cours	Ancienne salle de cours
Collaboration	100%	82%
Concentration	92%	86%
Implication active	98%	82%
Possibilité de participer	<b>98%</b>	92%
Moyens multiples	<b>100%</b>	76%
Commentaires possibles pendant le cours	<b>96%</b>	82%
Scénarios issus du quotidien	<b>94%</b>	84%
Meilleures manières d'apprendre	<b>96%</b>	76%
Mouvements physiques	<b>100%</b>	54%
Stimulation	<b>94%</b>	64%
À l'aise pour participer	<b>100%</b>	90%
Expérience enrichissante	<b>96%</b>	80%

## ESPACES D'APPRENTISSAGE

	Nouvelle salle de cours	Ancienne salle de cours
Collaboration	98%	82%
Concentration	96%	81%
Implication active	98%	82%
Possibilité de participer	<b>100%</b>	72%
Moyens multiples	<b>98%</b>	76%
Commentaires possibles pendant le cours	<b>96%</b>	76%
Scénarios issus du quotidien	<b>98%</b>	68%
Meilleures manières d'apprendre	<b>100%</b>	70%
Mouvements physiques	<b>98%</b>	64%
Stimulation	<b>100%</b>	78%
À l'aise pour participer	<b>98%</b>	76%
Expérience enrichissante	<b>100%</b>	72%