



# Éditorial

## Volume 29

► **Élise Lavoué** (Rédactrice en chef de STICEF)

---

---

J'ai le plaisir d'introduire ce volume 29 de la revue STICEF, qui démontre une nouvelle fois son approche pluridisciplinaire pour traiter les questions de recherche ayant trait à la conception, la réalisation, la mise en œuvre, la validation, l'évaluation, l'apprentissage et l'usage de dispositifs informatiques destinés à faciliter les apprentissages. Après une année 2021 à nouveau marquée par la crise sanitaire, l'année 2022 est signe de retour à la « normale », même si nous pouvons nous questionner sur d'éventuelles modifications de pratiques autour de l'usage des environnements numériques d'apprentissage sur le long terme. De premières études émergent sur ce sujet, à l'instar de celles menées par Pascale Catoire, Manuel Schneewele, Sonia Tesson et Elodie Tricard (publiée dans le numéro varia) et par Christine Michel et Laëtitia Pierrot (publiée dans le numéro spécial EIAH) qui apportent un premier éclairage sur cette question. La revue STICEF invite d'autres chercheurs à interroger sous différents angles les conséquences de l'intégration « en urgence » des outils numériques dans les pratiques afin d'assurer la mise à distance des enseignements et la « continuité pédagogique », que ce soit sous forme d'articles de recherche ou de rubriques proposant des retours d'expérience.

### 1. Composition du volume

Ce nouveau volume est composé de 2 numéros, le premier étant le numéro varia qui regroupe 3 articles de recherche acceptés « au fil de l'eau », je les introduis ci-après. Nous rappelons que chaque article est évalué selon un processus rigoureux, encadré par un méta-relecteur qui sollicite au moins deux évaluateurs. Le second numéro, coordonné par Nour El Mawas, Marie Lefèvre et Christine Michel, est dédié aux articles sélectionnés suite à la 10<sup>ème</sup> édition de la conférence EIAH (Environnements Informatiques pour l'Apprentissage Humain) qui a eu

lieu en ligne du 7 au 10 juin 2021, organisée par la Haute École Pédagogique Fribourg (HEP|PH FR). Sur les 11 articles soumis, 6 ont été retenus selon ce même processus. Nous renvoyons à l'éditorial de ce numéro spécial pour une présentation des articles qu'il rassemble. Nous tenons à remercier très sincèrement les éditeurs de ce numéro spécial, le comité de rédaction, le comité de lecture, ainsi que tous les relecteurs extérieurs pour la précieuse expertise qu'ils ont apportée. Nous tenons également à remercier les auteurs pour les améliorations successives de leurs articles à l'aide des retours apportés par les relecteurs et les éditeurs.

## **2. Volume 29, numéro 1 (varia)**

L'article de Guillaume Bonvin et Éric Sanchez aborde l'approche de ludicisation et son application dans la classe, à travers une étude empirique conduite dans des écoles secondaires en Suisse et au Brésil. Les auteurs s'appuient sur la plateforme de jeu Classcraft dédiée à la ludicisation de la gestion de classe, pour caractériser l'influence du jeu sur le comportement des élèves et comprendre la part des décisions de l'enseignant, de la culture organisationnelle de l'institution et des élèves eux-mêmes sur cette influence. À partir d'une méthodologie mixte fondée sur l'analyse de traces d'interaction et des entretiens semi-directifs, les auteurs montrent que l'introduction d'un même jeu (Classcraft) peut se traduire, selon les élèves, les enseignants et les institutions considérées, par la mise en place de situations très différentes dont les effets sur les élèves ne sont pas moins différents.

Pascale Catoire, Manuel Schneewebe, Sonia Tesson et Elodie Tricard apportent un éclairage sur les changements dans les pratiques pédagogiques de terrain lors du confinement, à partir d'une étude exploratoire menée auprès de 1994 enseignants du supérieur et des premier et second degrés et étudient comment le terme de « continuité pédagogique » a été mis en œuvre. Ils montrent que l'importance des usages des outils numériques, imposés par la mise à distance des enseignements, a été assez variable selon les outils et les niveaux d'enseignement, les enseignants ayant finalement peu investi de nouvelles pratiques pédagogiques.

Enfin, Iza Marfisi-Schottman et Isabelle Vinatier proposent l'outil de formation en Réalité Virtuelle TGRIS (Teacher-Guided Realistic Interview Simulator) destiné aux Conseillers Pédagogiques (CP). À partir de la simulation d'un entretien avec un Agent Conversationnel Animé (ACA), cet outil amène les CP à prendre conscience de leurs propres états

émotionnels, lorsqu'ils sont confrontés aux réactions déstabilisantes d'un enseignant réfractaire au conseil. L'étude menée auprès de 32 CP, à partir des données collectées pendant les entretiens avec l'ACA et d'un debriefing post-expérience, montre qu'une simulation avec TGRIS semble à même de faire naître des émotions, de manière consciente, et de créer des situations expérientielles provoquant des déstabilisations émotionnelles, toutefois plus adaptées aux CP expérimentés, qui avaient déjà vécu des entretiens problématiques.

### **3. Du nouveau pour la revue**

L'année 2022 a été synonyme de changement pour la revue STICEF. Nous avons procédé à un renouvellement du comité de lecture de la revue, dont les membres sont invités prioritairement à relire une ou deux soumissions d'article par an, sans exclure de faire appel à des experts extérieurs sur des thématiques spécifiques. Les membres actuels du comité de lecture de la revue ont été invités à confirmer leur volonté de poursuivre leur investissement et à renseigner leurs centres d'intérêt afin de faciliter l'affectation la plus pertinente possible à la relecture des soumissions. Certains ayant fait part de leur volonté de « passer la main », ce fut l'occasion d'accueillir de nouveaux membres, que nous tenons à remercier d'avoir accepté cet engagement : Sandra Nogry, Gaëtan Temperman, Stéphanie Fleck, Amel Yessad, Pierre Laforcade et Nadine Mandran. Ce comité de lecture renouvelé apporte des expertises complémentaires dans différents domaines, afin d'assurer autant que possible l'évaluation des articles par au moins un chercheur en informatique et un chercheur en sciences humaines et sociales, tel que souhaité dans la politique pluridisciplinaire de la revue.

Également, un groupe de travail constitué de membres du comité de rédaction a élaboré une nouvelle feuille de style ; une version MS Word et une version Latex sont désormais proposées aux auteurs. Je les remercie pour ce travail considérable, qui permet à la revue de s'adapter aux pratiques rédactionnelles devenues courantes au sein de certaines disciplines. Cette nouvelle feuille de style a été voulue plus simple d'utilisation par les auteurs, et les références bibliographiques mises en forme selon le style APA 7e édition à partir d'un logiciel de gestion bibliographique comme Zotero ou Endnote.

Par ailleurs, le comité de rédaction a engagé des réflexions pour rendre possibles et susciter les échanges entre les relecteurs et les auteurs via la plate-forme de gestion des soumissions afin, d'une part, que les auteurs

## **Élise LAVOUÉ**

puissent poser des questions aux relecteurs sur des points particuliers de leur évaluation et, d'autre part, que les relecteurs puissent si besoin demander des éclaircissements aux auteurs sur leur soumission afin d'affiner leur évaluation.

Tout cela a pu être réalisé grâce aux membres du comité de rédaction pleinement investis dans leurs rôles et sans lesquels la revue ne pourrait exister. Le comité de rédaction de la revue a ainsi le souci de faire évoluer la revue afin de l'adapter constamment aux nouvelles pratiques et aux demandes des chercheurs. Nous invitons tout un chacun à nous faire part de suggestions qui seront étudiées avec attention. La revue est au service de la communauté EIAH à travers l'association ATIEF et ne peut exister sans l'investissement de ses membres.