E CONF SERIES

International Conference on Economics, Finance, Banking and Management
Hosted online from Paris, France
Website: econfseries.com 24th March, 2025

SOUTIEN DIDACTIQUE AU DÉVELOPPEMENT DES COMPÉTENCES CYBERPÉDAGOGIQUES DANS UN ENVIRONNEMENT D'APPRENTISSAGE NUMÉRIQUE

Bekchonova Shoira Bazarbayevna
Docteur en sciences pédagogiques, professeur associé, New Age University
e-mail : shoirabekchonova09@gmail.com

Annotation

Le développement des compétences cyberpédagogiques des élèves dans un environnement d'apprentissage numérique nécessite un accompagnement didactique moderne. Cette étude analyse des méthodes telles que l'enseignement modulaire, l'enseignement adaptatif et individualisé, la ludification et les technologies interactives. Ces méthodes permettent non seulement d'améliorer les connaissances des élèves, mais aussi de développer leur capacité de réflexion autonome, leur utilisation de technologies innovantes et l'application d'approches pédagogiques modernes.

Mots-clés: éducation numérique, compétences cyberpédagogiques, accompagnement didactique, gamification, apprentissage adaptatif.

INTRODUCTION

L'adoption généralisée des technologies numériques dans le système éducatif moderne a placé la formation de nouvelles compétences – les compétences cyberpédagogiques – au premier plan et constitue un enjeu majeur. L'environnement d'apprentissage numérique offre aux élèves des possibilités d'apprentissage autonome et de fonctionnement efficace dans les espaces virtuels. Dans ce contexte, il est essentiel que les élèves acquièrent des compétences en matière d'utilisation efficace des technologies de l'information et de la communication (TIC), de création de contenu numérique, de collaboration au sein d'équipes virtuelles et de cybersécurité.

Le développement des compétences cyberpédagogiques est un élément fondamental de l'éducation contemporaine. Il vise à former les élèves à devenir des apprenants

autonomes et à améliorer leur capacité à utiliser les technologies innovantes. Il est donc crucial d'examiner en profondeur, à travers cette recherche, l'essence, les méthodes et les aspects pratiques du développement des compétences cyberpédagogiques des élèves dans l'environnement d'apprentissage numérique.

REVUE DE LITTÉRATURE

La recherche scientifique sur les processus de développement des compétences cyberpédagogiques des étudiants englobe l'intersection de la pédagogie moderne et des innovations technologiques.

Le concept de compétences cyberpédagogiques s'appuie sur le concept de « Génération Net » de D. Oblinger et J. Oblinger (2005). Ces auteurs soulignent la nécessité de développer chez les étudiants modernes des compétences d'adaptation aux environnements numériques, de filtrage de l'information et de collaboration en équipe.

G. Kress (2010) recommande d'intégrer de manière cohérente le texte et le contenu visuel dans le processus éducatif afin d'améliorer la capacité des étudiants à fonctionner efficacement dans les environnements numériques.

V. Bespalko (2002) a développé la théorie de l'enseignement modulaire, mettant l'accent sur la maîtrise autonome de chaque module et son fondement dans une approche individualisée. R. Reiser et J. Dempsey (2018) recommandent d'utiliser le modèle ADDIE (Analyse, Conception, Développement, Mise en œuvre, Évaluation) pour élaborer des supports pédagogiques étape par étape. Ce modèle joue un rôle clé dans l'organisation des outils didactiques pour le développement des compétences cyberpédagogiques.

Cheng, Sun et Chen (2018) recommandent des approches théoriques pour étudier l'efficacité des robots éducatifs, mais notent qu'il n'existe pas suffisamment de données issues d'expériences pédagogiques concrètes.

Cette revue de la littérature souligne l'importance des fondements théoriques et des applications pratiques dans le développement des compétences cyberpédagogiques, tout en identifiant les lacunes dans la recherche actuelle qui nécessitent une exploration plus approfondie.

MÉTHODOLOGIE

Un ensemble complet de méthodes de recherche scientifiques et pratiques est appliqué pour étudier les processus de développement des compétences cyberpédagogiques des étudiants dans un environnement d'apprentissage numérique. Ces méthodes incluent l'analyse et la synthèse, l'observation, l'enquête, l'analyse statistique, la modélisation et la comparaison. Grâce à l'analyse et à la synthèse, les sources scientifiques existantes sont examinées en profondeur afin de déterminer le contenu des compétences cyberpédagogiques et d'identifier les conditions nécessaires à leur développement. Les méthodes d'observation et d'enquête sont utilisées pour recueillir des données sur le niveau d'utilisation des technologies numériques par les étudiants, ainsi que sur leurs avantages et leurs limites. L'analyse statistique et la modélisation constituent des outils essentiels pour évaluer objectivement les résultats et développer les approches pédagogiques les plus efficaces.

Au cours du processus de recherche, des exercices interactifs, des simulations et diverses expérimentations pédagogiques sont réalisés. Des outils d'apprentissage numériques (par exemple, les MOOC, Google Classroom, Moodle) sont utilisés pour optimiser le processus d'acquisition des connaissances, et des modèles d'enseignement adaptatifs sont testés. La méthode comparative est employée pour évaluer l'efficacité de divers outils numériques, tels que les laboratoires virtuels, les éléments de gamification et les technologies de réalité virtuelle/réalité augmentée. Des recommandations pratiques pour développer les compétences cyberpédagogiques des étudiants sont ainsi formulées. Ces méthodes se complètent, permettant une exploration approfondie et multidimensionnelle des enjeux prioritaires de la recherche.

DISCUSSION

Le développement des compétences cyberpédagogiques des élèves dans un environnement d'apprentissage numérique est considéré comme une exigence fondamentale du système éducatif moderne. Ce processus fait appel à des méthodes innovantes telles que l'enseignement modulaire, les approches adaptatives et individualisées, la ludification et les technologies interactives. Ces méthodes

contribuent à développer les compétences des élèves en matière d'utilisation de contenus numériques, de collaboration dans des environnements virtuels et de cybersécurité.

Ce processus se heurte toutefois à des difficultés : le manque de compétences numériques des enseignants, l'absence d'outils didactiques garantissant l'égalité des chances et le manque d'infrastructures technologiques. Par conséquent, la reconversion du personnel pédagogique, l'enrichissement des ressources numériques et la personnalisation du processus éducatif grâce à l'intelligence artificielle et aux technologies du big data figurent parmi les enjeux les plus urgents. Il devient ainsi possible de renforcer l'autonomie des élèves, d'utiliser des technologies innovantes et d'appliquer des approches pédagogiques modernes.

Conclusion

Développer les compétences cyberpédagogiques des élèves dans un environnement d'apprentissage numérique est l'une des exigences clés de l'éducation moderne. Des méthodes telles que l'enseignement modulaire, les approches adaptatives, la ludification et les technologies interactives jouent un rôle crucial dans ce processus. Cependant, des problèmes tels que le manque de compétences numériques des enseignants, la disponibilité limitée des outils didactiques et l'insuffisance des infrastructures technologiques doivent être résolus. Il est donc essentiel de préparer les élèves à devenir des spécialistes capables de penser de manière autonome, d'utiliser efficacement les technologies innovantes et de maîtriser les approches pédagogiques modernes.

Références

1. Oblinger, D., & Oblinger, J. (2005). Educating the Net Generation. EDUCAUSE. 288 p.
2. Kress, G. (2010). Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication. London: Routledge. 45-60-p.
3. Беспалько В.П.(2002). Педагогическое проектирование: теория и практика. Москва: Мысль. 110-130-с.

4. Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (2018). Trends and Issues in Instructional Design and Technology (4th ed.). Pearson. 89-104-p.
5. Cheng, Y. W., Sun, P. C., & Chen. (2018). The essential applications of educational robot: Requirement analysis from the perspectives of experts, researchers and instructors. Computers & Education, 126, 399–416.