RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
Liberté
Égalité
Fraternité

RESEAU-CANOPE.FR
CANOPÉ
RÉSEAU DE FORMATION DES ENSEIGNANTS

Un meilleur climat scolaire ? Apprendre et enseigner dans un cadre paisible

CRÉA-THON

CAHIER DE TENDANCES
2023

Édito

MARIE-CAROLINE MISSIR

DIRECTRICE GÉNÉRALE

DE RÉSEAU CANOPÉ

Événement de formation et d'émergence d'idées, moment de créativité et de collaboration au service de l'éducation, le Créathon propose à tout un chacun de se questionner vis-à-vis du numérique, de sa culture et de ses apports.

Le 25 janvier 2023, Réseau Canopé, l'Université de Poitiers, Grand Poitiers et la Région Nouvelle-Aquitaine ont invité les participants à s'associer à cette réflexion. À l'issue des 24 heures de création, un jury de spécialistes a sélectionné 6 projets qui ont bénéficié de plusieurs temps d'accompagnement : un suivi à distance entre février et juin 2023 et une semaine d'accélération dans les locaux de Réseau Canopé et de ses partenaires poitevins.

Cette année, le choix des partenaires s'est porté sur la question du climat scolaire. Il a été motivé par un contexte de sortie de crise sanitaire et trouve écho dans les discours de rentrée du ministre et du programme « Notre École, faisons-la ensemble ».

Proposer aux élèves les meilleures conditions pour apprendre et grandir en citoyens est un enjeu primordial pour l'École.

Les partenaires du Créathon ont donc pris le parti cette année de questionner la place, l'apport mais aussi les risques du numérique dans leur approche de la thématique du climat scolaire. Nous sommes en effet convaincus que le système éducatif doit non seulement s'approprier le numérique, dans des usages éclairés et raisonnés, mais aussi pouvoir le mettre en débat et le questionner.

La lecture des prochaines pages vous apportera les réponses de nos participants sur le rôle du numérique au service du bien-être et du climat scolaires. Il permettra, je le souhaite aussi, à tous les lecteurs de découvrir des solutions pensées collectivement pour de meilleures conditions d'apprentissage au service des équipes éducatives.

Ce cahier de tendances est augmenté d'une nouvelle section. Nous nous réjouissons en effet de pouvoir apporter, en plus des tendances identifiées, un regard parallèle de la recherche sur ces questions, afin de faire de ce cahier de tendances un lieu d'innovation appuyé par les propos de chercheurs. À l'image de ce que le monde de l'éducation et de la formation tente de mettre en œuvre chaque jour, il nous semblait primordial de vous proposer ce regard additionnel.

Ce cahier de tendances est riche d'idées, de propositions, mais aussi et surtout de futurs projets que nous aimerions voir prendre vie. Nous souhaitons vivement qu'il valorise la réflexion de chacune des équipes du Créathon, afin qu'elle alimente et inspire tous les acteurs de l'éducation et de la formation.

Somm

CRÉDITS

DIRECTRICE DE PUBLICATION
Marie-Caroline Missir

DIRECTRICE DE L'ÉDITION
Tatiana Joly

DIRECTEUR DE LA RECHERCHE ET DU DÉVELOPPEMENT SUR LES USAGES DU NUMÉRIQUE ÉDUCATIF (DRDUNE)
Romain Vanoudheusden

CHEFFE DE PROJET
Alexandra Coudray, DRDUNE
Lucie Pottier, DRDUNE

CO-RÉDACTRICES
Lucie Pottier, DRDUNE
Melina Solari Landa, DRDUNE
Chrystel Lupant, DRDUNE

SUIVI ÉDITORIAL
Magali Skoludek-Flori

CONCEPTION ET RÉALISATION GRAPHIQUE
Isabelle Guicheteau

IMPRESSION
Dupliprint

PHOTOS

p. 2 : © Guillaume Heraud Photographe
p. 8 : © Monkey Business Images/ Shutterstock
p. 11, 19 : © wavebreakmedia/ Shutterstock
p. 14, 20 : © Ground Picture/ Shutterstock
p. 16 : © goodluz/Shutterstock
p. 22 : © mangpor2004/Shutterstock
p. 26 : © Drazen Zigic/Shutterstock
p. 28 : © REDPIXEL.PL/Shutterstock
p. 32 : © Paul.vsky/Shutterstock
p. 36 : © Rawpixel.com/Shutterstock
p. 40 : © Lopolo/Shutterstock

naire

6 Introduction

8 Créathon 2023

- 10 ZOOM SUR
- 12 DÉFIS POUR LES ÉQUIPES PARTICIPANTES
- 13 AU TERME DES 24 HEURES
- 14 MÉTHODOLOGIE

16 Les tendances transverses

- 18 REPRÉSENTATIONS DU CLIMAT SCOLAIRE
- 20 IMPORTANCE D'UN BON CLIMAT SCOLAIRE
- 22 REPRÉSENTATIONS DU NUMÉRIQUE
- 24 UTILISATEURS CIBLES

26 Apprendre et enseigner dans un cadre paisible

- 28 DÉVELOPPER LE SENTIMENT D'APPARTENANCE
- 30 DÉVELOPPER LE LIEN SOCIAL : PISTES D'APRÈS LA RECHERCHE
- 32 AMÉLIORER LES CONDITIONS D'APPRENTISSAGES
- 34 MOTIVATION ET APPRENTISSAGE : CE QU'EN DIT LA RECHERCHE
- 36 LA PLACE DES ÉMOTIONS À L'ÉCOLE
- 38 ÉMOTIONS ET APPRENTISSAGE : CE QUE DIT LA RECHERCHE
- 40 LUTTER CONTRE LE HARCÈLEMENT ET LES VIOLENCES SCOLAIRES
- 42 HARCÈLEMENT ET VIOLENCES SCOLAIRES : PISTES D'APRÈS LA RECHERCHE

44 Conclusion

46 Équipes participantes

47 Bibliographie

Introduction

L'édition 2023 du Créathon n'échappe pas à la règle. Cette année encore, l'événement a été une nouvelle opportunité de faire converger innovation et éducation autour du numérique éducatif.

La question du climat scolaire a pris une nouvelle ampleur ces dernières années, notamment suite à la succession de crises (sanitaires, géopolitiques, environnementales). Elle est devenue un enjeu majeur des politiques publiques qui réalisent de nombreuses études sur le sujet. Les questions sociétales ont en effet un fort impact sur les préoccupations des élèves et étudiants, tant dans leur quotidien que dans leur projection vers l'avenir, pouvant entraîner des conséquences importantes sur leurs activités d'apprentissage mais également sur les relations qu'ils peuvent avoir avec les enseignants, les personnels administratifs ou encore leur famille.

Le numérique, de plus en plus présent dans les établissements scolaires comme outil pédagogique ou de vie scolaire, vient questionner, voire bousculer, des pratiques et règles du quotidien, induisant une nécessité d'adaptation. Ainsi, l'intérêt porté à ce thème a été l'occasion de proposer aux Créathoniens de faire preuve de créativité en interrogeant le numérique comme élément participant à l'amélioration de la qualité de vie à l'École, et plus généralement du climat scolaire.

Les éléments abordés dans ce cahier de tendances sont issus d'une analyse qualitative et d'un croisement des données des livrables finalisés et transmis à l'issue du hackathon. Il se fonde ainsi exclusivement sur les projets des participants à l'événement, dont il reflète les tendances les plus générales, sans aucune visée représentative. La démarche d'analyse a permis d'explorer les solutions proposées par les participants et d'en extraire des tendances communes aux différents projets. Par ailleurs, cette observation approfondie a également permis de prendre en compte les spécificités propres à chaque projet et de comprendre les contextes, les problématiques et les solutions proposés par les équipes.

Le Créathon a été organisé par Réseau Canopé, l'Université de Poitiers, Grand Poitiers et la Région Nouvelle-Aquitaine avec le soutien du Réseau des professionnels du numérique et de l'image (SPN), de l'académie de Poitiers et la région académique de la Nouvelle Aquitaine, du Centre national d'enseignement à distance (CNED), de l'Espace Mendès-France, de l'Institut des hautes études de l'Éducation et de la formation (IH2EF), et de la Direction générale de l'enseignement scolaire (DGESCO).

CRÉA-THON 2023

10 ZOOM SUR

12 DÉFIS POUR LES ÉQUIPES PARTICIPANTES

13 AU TERME DES 24 HEURES

14 MÉTHODOLOGIE

Hackathon pédagogique francophone, le Créathon fait rimer éducation et innovation depuis sa première édition en 2015. Des équipes de 3 à 5 personnes se sont mises au défi de concevoir, en 24 heures, un nouveau produit ou service éducatif pour résoudre des problématiques en milieu scolaire. Pour l'édition 2023, les organisateurs du Créathon ont souhaité proposer aux équipes de travailler autour de la thématique « Un meilleur climat scolaire ? Apprendre et enseigner dans un cadre paisible » afin d'interroger le climat scolaire, le bien-être et le vivre ensemble, dans un contexte où le numérique peut être mobilisé.

ZOOM SUR

Climat scolaire

Le climat scolaire repose sur une expérience subjective et collective de la vie scolaire ; il renvoie à la qualité et au style de vie dans un établissement scolaire, à la sécurité, mais aussi à l'engagement des acteurs, à leur motivation, et au plaisir qu'ils éprouvent au sein de l'établissement. C'est un phénomène global qui ne se limite pas aux élèves, puisque tous les acteurs sont concernés par celui-ci : les élèves, les enseignants, les personnels, les cadres ainsi que les parents d'élèves. C'est au sein de cet écosystème que différents éléments (interaction, collaboration, *leadership*…) vont influer sur la qualité du climat scolaire.

Selon Cohen, McCabe *et al.* (2009), il existe 5 éléments composant le climat scolaire :

- les relations (relations positives entre tous, respect de la diversité, collaboration, participation des élèves et des parents aux décisions…) ;
- l'enseignement et l'apprentissage (qualité de l'instruction, pédagogie différenciée, valorisation de la créativité, apprentissage social, émotionnel et éthique, développement professionnel…) ;
- la sécurité (physique et émotionnelle) ;
- l'environnement physique (propreté, espace et matériel adéquat, esthétisme, offre extrascolaire…) ;
- le sentiment d'appartenance (sentiment d'être relié à la communauté scolaire, engagement, enthousiasme des professeurs et des élèves).

Bien-être à l'école

Le bien-être, dans le cadre scolaire, renvoie à une approche centrée sur l'individu, à une dimension subjective de la qualité de vie à l'École. Il correspond à une évaluation qui est à la fois cognitive et affective, faite par un acteur de l'éducation, de son niveau de contentement face à ses expériences vécues dans le contexte scolaire et tous les domaines de vie la scolaire : pédagogique, psychologique, affective, physique.

Numérique

Le numérique se rapporte à un ensemble de techniques, d'outils technologiques et de procédés, mais aussi à des utilisations, des usages, des pratiques et des visions du monde qui engendrent des changements sociétaux profonds liés notamment à l'utilisation d'internet. Le numérique marque ainsi notre temps et participe aux évolutions contemporaines. Il se définit comme le *fait social* et culturel total (Cerisier, 2020) impactant les usages, valeurs et normes sociétales.

Le numérique dans l'éducation ne se résume donc pas seulement à apprendre avec des outils numériques mais à faire évoluer les pratiques, connaissances, compétences des uns et des autres pour s'adapter aux transformations sociétales qui émergent.

DÉFIS POUR LES ÉQUIPES PARTICIPANTES

Sujet

La thématique du Créathon a été dévoilée dès l'ouverture des inscriptions afin que chaque participant puisse appréhender le thème au mieux.
Le jour J, une première phase de réflexion a été proposée aux équipes de sorte qu'elles puissent confronter leurs visions initiales ou leurs compréhensions des enjeux soulevés par la thématique de cette année.

Ressources

En amont du jour J, les participants ont eu accès à une liste de ressources permettant d'apporter des connaissances sur différents axes qui composent la thématique :

- le climat scolaire de manière générale ;
- la co-éducation ;
- la justice scolaire ;
- la prévention et la gestion des violences et du harcèlement ;
- la coopération entre élèves ;
- la qualité de vie à l'école ;
- les compétences socio-émotionnelles ;
- le numérique.

Livrables

Au terme des 24 h, les équipes devaient transmettre les 3 livrables suivants :

- une fiche descriptive du projet ;
- un scénario détaillé d'usage de la solution ;
- une vidéo de 3 minutes, présentant le projet.

AU TERME DES 24 HEURES

À l'issue du Créathon, **43 projets** ont été livrés. 40 projets, déposés par 166 participants, ont été retenus pour l'analyse de ce cahier de tendances, les 3 autres n'étant pas complets.

166 PARTICIPANTS

• Enseignants	60
• Étudiants	30
• Élèves	4
• Salariés de l'Éducation nationale	44
• Salariés hors Éducation nationale	28

7 PAYS

MÉTHODOLOGIE

Un accompagnement à distance a été proposé ainsi qu'une méthodologie de travail spécialement conçue pour l'événement, inspirée de plusieurs méthodes de conception.

Réflexion

Cette première phase visait à aider les participants à s'approprier la thématique du Créathon 2023 en réfléchissant, en collectif, à ce qu'elle représentait pour eux. Ce travail de réflexion avait comme objectif de faciliter par la suite l'émergence d'idées pour imaginer le futur projet.

Problématique

L'objectif de cette phase était d'aider les participants à élargir le champ des possibles en matière de défis à relever. Une phase de vote permettait ensuite de recentrer l'objectif sur une seule et unique question qui deviendrait le challenge du jour. Enfin, les participants formulaient leur problématique débutant par « Comment pourrions-nous... ».

Inspiration

Cette phase visait à s'inspirer d'un ensemble de solutions existantes qui pourraient aider à répondre aux enjeux de leur problématique.

Idéation des solutions

Lors de cette phase d'idéation, chaque groupe devait envisager un maximum de solutions possibles à leur défi pour ensuite se concentrer sur la qualité d'une seule.

Production

Une fois le challenge et la solution choisis, l'équipe devait les transformer en différentes étapes d'action qu'elle détaillerait dans un scénario d'usages. Ce dernier était accompagné d'une fiche descriptive du projet ainsi que d'une vidéo de 3 minutes visant à expliquer le projet

Les tendances transverses

18 REPRÉSENTATIONS DU CLIMAT SCOLAIRE

20 IMPORTANCE D'UN BON CLIMAT SCOLAIRE

22 REPRÉSENTATIONS DU NUMÉRIQUE

24 UTILISATEURS CIBLES

Cette partie expose les éléments transversaux, issus de la totalité des projets des équipes, ainsi que leurs représentations sur la thématique. La majorité des équipes venant de France, ces représentations sont donc principalement issues d'un contexte éducatif français.

REPRÉSENTATIONS DU CLIMAT SCOLAIRE

La représentation que les Créathoniens de l'édition 2023 ont du « climat scolaire » se compose de plusieurs éléments, certains étant plus présents que d'autres, en ordre d'importance :

- la qualité des relations entre les acteurs de l'éducation ;
- la qualité de vie à l'École qui peut se décomposer en :
  - le bien-être des acteurs,
  - un cadre d'apprentissage serein,
  - la bienveillance entre tous les acteurs ;
- la sécurité émotionnelle ;
- l'existence d'un milieu d'entraide, de coopération et de collaboration ;
- des modalités d'enseignement qui prennent en compte les besoins des apprenants ;
- un cadre qui se soucie de la lutte contre les violences au moyen de la prévention ;
- un collectif avec un fort sentiment d'appartenance ;
- le vécu et les expériences de tous les acteurs de l'École.

Par ailleurs, ils ont mis en avant 5 stratégies comme les principales à mettre en place pour favoriser le bien-être chez les enseignants et les apprenants.

Du coté des enseignants, par ordre de récurrence :

- choisir des méthodes pédagogiques et outils adaptés aux élèves ;
- favoriser des bonnes relations de travail collectif au sein de l'établissement par des temps et espaces d'échange, de partage et de collaboration, de projets communs, etc. ;
- nourrir un cadre de travail convivial, sain, paisible et sécurisant pour tous ;
- valoriser le travail de l'enseignant par la reconnaissance et de meilleures conditions de travail, notamment le salaire ;
- créer du temps de parole où les enseignants puissent se sentir écoutés et accompagnés dans des solutions.

Du côté des apprenants par ordre de récurrence :

- créer un environnement sécurisant, motivant et serein propice aux apprentissages où les apprenants se sentent valorisés et soutenus, où la sécurité émotionnelle des élèves est favorisée par l'écoute active, la confiance et l'accueil des émotions ;
- choisir des méthodes et ressources pédagogiques adaptées aux élèves
- mettre en place des dispositifs d'accompagnement et de soutien psychosociaux pour les apprenants ;
- favoriser les échanges entre pairs, la cohésion et des bonnes relations avec les enseignants.

IMPORTANCE D'UN BON CLIMAT SCOLAIRE

Pour les Créathoniens, les conséquences d'un mauvais climat scolaire sont différentes en fonction des acteurs.

En ordre d'importance, les conséquences pour **les enseignants** seraient :

- un sentiment de mal-être, du stress, de la frustration, de la fatigue continue pouvant parfois entraîner une absence pendant les temps de classe, voire une démission ;
- un désinvestissement dans leur travail, tant face aux élèves que dans les projets de l'établissement
- une perte de confiance en soi ; au niveau professionnel et dans la satisfaction qu'ils éprouvent dans leur métier d'enseignant
- une baisse de la qualité des enseignements ;
- plus de conflits récurrents avec les élèves, les parents et les collègues.

Les apprenants, face à un mauvais climat scolaire, éprouveraient :

- une démotivation pour se rendre dans leur établissement entraînant parfois de l'absentéisme ;
- des difficultés d'apprentissage et des résultats scolaires en baisse, voire un échec scolaire ;
- une sécurité émotionnelle compromise ;
- une dégradation des relations interpersonnelles menant à des conflits, de l'agressivité et l'isolement des apprenants ;
- une augmentation des risques psychosociaux chez les apprenants, parfois jusqu'à la mise en danger d'eux-mêmes (conduites à risque, addictions, etc.).

Les parents, du fait d'un mauvais climat scolaire, expérimenteraient :

- une inquiétude pour leurs enfants et le sentiment d'être dépassés ;
- une perte de confiance envers l'école et une colère contre le système scolaire ;
- des tensions familiales avec les enfants, avec des comportements difficiles et des difficultés de communication ;
- un désengagement de la scolarité de leurs enfants ;
- l'instauration de mauvaises relations entre les parents, les enseignants et l'élève.

REPRÉSENTATIONS DU NUMÉRIQUE

Le numérique en éducation

Pour les Créathoniens, le numérique est un outil bénéfique aux apprentissages qui :

- aide à l'efficacité, facilite les pratiques de travail de groupe et favorise l'autonomie des élèves ;
- facilite l'accès à une diversité de ressources ;
- facilite les échanges entre les différents acteurs ;
- permet de mutualiser les informations mais nécessite des compétences spécifiques pour son utilisation.

Les apports

Les apports attribués aux usages du numérique dans l'éducation par les Créathoniens sont :

- l'aide à l'efficience et l'efficacité dans les apprentissages ;
- la facilité de communication entre les acteurs, donc la possibilité de favoriser la création du lien social ;
- la diversification d'approches pédagogiques ;
- le développement de la motivation et de l'engagement des apprenants.

Les limites

Les limites que les Créathoniens observent de l'utilisation du numérique dans l'éducation sont :

- l'accessibilité : outils, équipement, connexion, électricité ;
- l'accès conditionné par la formation aux compétences numériques des usagers ;
- la perte du lien social et l'isolement des apprenants ;
- le risque d'utilisation abusive avec l'exposition à la violence, au harcèlement et la dépendance aux écrans.

Toutes les réponses sont présentées par ordre de récurrence.

UTILISATEURS CIBLES

3 types de bénéficiaires constituent le principal public cible des solutions imaginées par les Créathoniens : les apprenants (dans 86 % des projets), les enseignants (81 % auxquels s'adjoignent les personnels d'établissement dans 42 % des projets) et les parents (67 %).

37/40
PROJETS

Apprenants

Les apprenants, entendus comme des individus en environnement d'apprentissage et qui suivent un enseignement, constituent les bénéficiaires principaux des solutions proposées par les participants au Créathon 2023. Ce public cible est constitué majoritairement d'élèves du 2nd degré, mais également du 1er degré. 3 solutions visent le public estudiantin – donc hors cadre scolaire *stricto sensu*.

Les solutions imaginées ont pour vocation de développer les compétences douces, c'est-à-dire des compétences humaines et comportementales comme l'estime de soi et l'autonomie, tout en renforçant les capacités de communication. Grâce à l'utilisation des solutions, la motivation des apprenants se trouverait augmentée, de même que leur responsabilisation. La solidarité et l'inclusion participent également de la plus-value pour les apprenants, évoluant de fait dans un climat scolaire prenant en compte leurs besoins émotionnels et psychologiques.

35/40 PROJETS

Enseignants et personnels d'établissements

Tout comme les apprenants, les enseignants participent du public privilégié des projets développés lors du Créathon 2023.
Les bénéfices identifiés par les Créathoniens concernent le gain de temps et l'amélioration des conditions de travail, aussi bien pour les enseignants que pour les apprenants, au profit d'un climat de classe apaisé.
Pour la communauté éducative au sens large (personnels d'établissements, direction comprise), les projets ont pour ambition première de renforcer l'accompagnement éducatif et pédagogique, tout en permettant de consacrer moins d'énergie à la gestion de conflits. La synergie et la cohésion d'équipe s'en trouverait augmentée, renforçant de fait l'action de l'établissement au profit des apprentissages.

29/40 PROJETS

Parents

Si les parents ne sont pas les premiers bénéficiaires des solutions imaginées par les Créathoniens, ces dernières auraient un impact sur la vie familiale. Les plus-values identifiées résident dans le renforcement du lien entre l'établissement scolaire et les parents et, pour ces derniers, la possibilité de suivre la scolarité de leurs enfants (leurs résultats et progrès, mais aussi leurs besoins), tout en favorisant la co-éducation. Les interactions ainsi renforcées participeraient du bien-être et de l'épanouissement de l'ensemble des acteurs.

7/40 PROJETS

Autres bénéficiaires

Pour quelques équipes, l'environnement social de l'apprenant tirerait également avantage de la mise en œuvre des projets et solutions imaginées. L'environnement géographique direct d'un établissement, les collectivités, organisations et associations, ou les autres établissements à caractère public tels que Réseau Canopé, constituent 16,3 % des bénéficiaires des solutions proposées lors du Créathon. Les gains, pour cette catégorie de bénéficiaires, résideraient dans une meilleure visibilité par une communication augmentée, des collaborations facilitées, la mutualisation d'actions. Le tissu social s'en trouverait renforcé et cela se ferait au bénéfice des missions de l'École, à savoir permettre à des citoyens de s'épanouir pleinement dans la société.

Apprendre et enseigner dans un cadre paisible

28 DÉVELOPPER LE SENTIMENT D'APPARTENANCE

30 DÉVELOPPER LE LIEN SOCIAL : PISTES D'APRÈS LA RECHERCHE

32 AMÉLIORER LES CONDITIONS D'APPRENTISSAGES

34 MOTIVATION ET APPRENTISSAGE : CE QU'EN DIT LA RECHERCHE

36 LA PLACE DES ÉMOTIONS À L'ÉCOLE

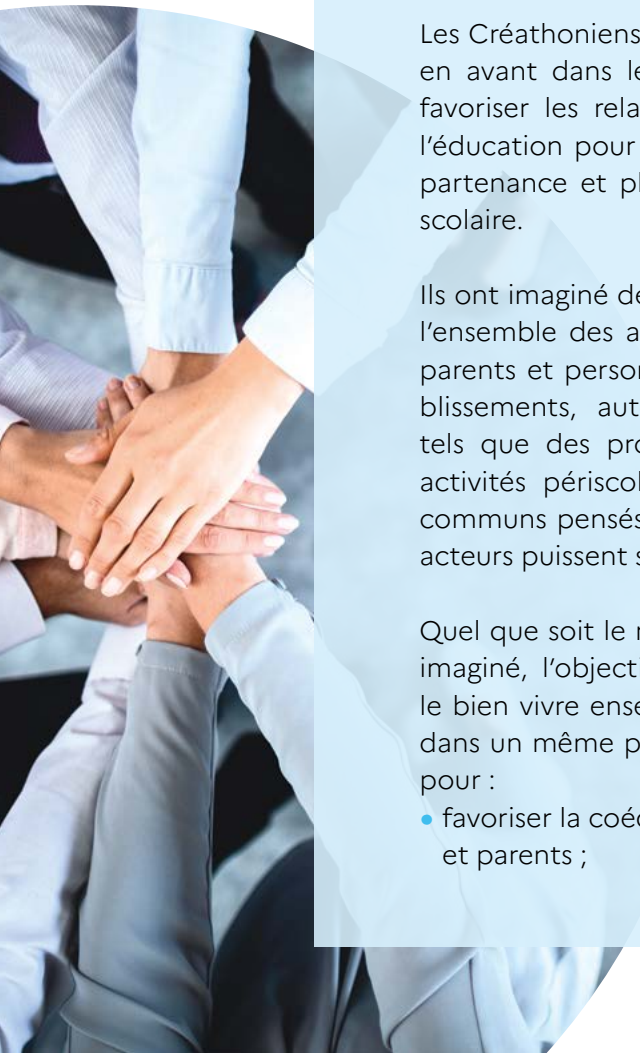
38 ÉMOTIONS ET APPRENTISSAGE : CE QUE DIT LA RECHERCHE

40 LUTTER CONTRE LE HARCÈLEMENT ET LES VIOLENCES SCOLAIRES

42 HARCÈLEMENT ET VIOLENCES SCOLAIRES : PISTES D'APRÈS LA RECHERCHE

Les équipes ont été force de propositions pour trouver des solutions afin d'améliorer le climat scolaire et permettre un cadre d'apprentissage et d'enseignement paisible.
Pour répondre à cette thématique, elles proposent des projets favorisant les relations entre les acteurs de l'éducation afin de développer un sentiment d'appartenance, que ce soit à la classe ou à l'ensemble de l'établissement. Elles mettent également en avant l'importance de la qualité de la formation et proposent pour ce faire différentes solutions et méthodologies pédagogiques. Enfin, les projets imaginés proposent aussi de rendre l'environnement scolaire plus sécurisant en prévenant les violences scolaires et en mettant en place un accompagnement et des actions de remédiation le cas échéant.

DÉVELOPPER LE SENTIMENT D'APPARTENANCE



Favoriser les relations entre acteurs

Les Créathoniens sont nombreux à avoir mis en avant dans leur projet l'importance de favoriser les relations entre les acteurs de l'éducation pour agir sur le sentiment d'appartenance et plus largement sur le climat scolaire.

Ils ont imaginé des solutions visant à fédérer l'ensemble des acteurs, élèves, enseignants, parents et personnels administratif des établissements, autour de projets communs tels que des projets d'établissements, des activités périscolaires ou encore des lieux communs pensés et aménagés pour que les acteurs puissent se rencontrer et échanger.

Quel que soit le moyen ou le type de projet imaginé, l'objectif premier est de favoriser le bien vivre ensemble en faisant collaborer dans un même projet ces différents publics, pour :

- favoriser la coéducation entre enseignants et parents ;

- permettre à chacun de s'engager dans l'établissement en étant source de proposition et en participant aux projets d'établissement ;
- développer et valoriser les compétences et talents de chacun ;
- mieux se connaître et favoriser le respect de l'autre.

Dans ces projets, les équipes ont largement valorisé les méthodes des pédagogies dites actives, qu'il s'agisse de collaboration, de partage d'expérience, de compétences ou d'idées afin de permettre à chacun de contribuer au bien-être de son établissement. La pédagogie de projet est notamment mise en avant. À destination des élèves, elle a pour objectif qu'ils puissent apprendre en s'engageant de manière active dans des projets réels ayant un impact positif sur le climat scolaire.

À NOTER

Dans plus de 75 % de ces projets, le numérique est principalement utilisé pour mettre en relation les individus et favoriser les interactions et la collaboration.

Développer l'estime de soi des élèves

Dans une moindre mesure, certains projets portant sur le développement du sentiment d'appartenance des acteurs afin d'améliorer le climat scolaire se sont centrés sur le développement de l'estime de soi des élèves. En leur permettant de se sentir plus valorisés au sein de leur établissement, les Créathoniens visent l'intégration de tous ainsi que la réussite scolaire des élèves.

Pour ce faire, les projets proposent aux élèves de les rendre acteurs de leur établissement, et de ce fait, également acteurs de leurs apprentissages, en participant à la prise de décision et à la réalisation de projets d'établissement. De même, un changement de posture de la part de l'adulte, notamment de l'enseignant, est préconisé dans ces projets, en tendant vers plus d'horizontalité *via*, par exemple, la communication positive ou encore le travail en partenariat avec les élèves.

DÉVELOPPER LE LIEN SOCIAL

PISTES D'APRÈS LA RECHERCHE

Se servir du numérique

Si les services numériques offrent de plus en plus de possibilités d'interagir, d'échanger et de partager, c'est parce que les pratiques numériques sont avant tout « une affaire de conversation » (Cardon et Prieur, 2021). Le numérique a permis une transformation des liens sociaux déjà existants (Pasquier, 2021) notamment par l'utilisation des vidéoconférences, des réseaux sociaux, des forums, etc. Cela est d'autant plus vrai pour les adolescents qui semblent développer une performance sociale dans la mise en œuvre des compétences relationnelles en contexte numérique (Leporcq, Siroux et Draelants, 2013).

Dans le cas des forums, les participants inscrits peuvent échanger dans des espaces privés et collectifs en suivant les codes et règles sociales propres à ces espaces. Des groupes sociaux se créent notamment entre les membres du noyau dur des discussions. Ainsi, Beaudouin (2021) montre que les forums sont des espaces de construction de connaissances et de lien social autour d'un sujet d'intérêt.

L'horizontalité au service des apprentissages

D'après Jacobs (2019), si le projet d'établissement favorise la collaboration horizontale entre ses acteurs, l'environnement d'enseignement aura plus de chances de se diriger vers l'accompagnement, la liberté d'action et l'ouverture d'espaces. De la même manière, si l'enseignant prend la posture d'accompagnement où le contrôle de l'activité est confié dans certaines phases aux élèves, la gestion de l'activité sera déléguée ainsi que l'utilisation des outils nécessaires à sa réalisation. Ceci répond à ce que Bétrancourt (dans Fleck et Massou, 2021) signale comme l'un des enjeux de l'usage numérique en milieu scolaire : le fait que les outils numériques ne restent pas entre les mains des enseignants, qu'ils circulent auprès des élèves pour leur permettre la création et l'utilisation de ressources, objets et connaissances.

AMÉLIORER LES CONDITIONS D'APPRENTISSAGES

Pour améliorer le climat scolaire, des équipes ont fait le choix d'axer leur projet sur la qualité de la formation, que ce soit du côté des apprenants ou des enseignants. En améliorant les conditions d'apprentissages, *via* l'engagement ou encore le bien vivre en classe, les participants visent la réussite scolaire.

Distinguer des profils

Pour améliorer les conditions d'apprentissage, des participants proposent d'identifier des profils d'apprentissage *via* le numérique. L'objectif est ici de permettre aux apprenants de mieux se connaître en développant une culture de soi (savoirs, savoirs-être, savoir-faire) pour déployer des stratégies d'apprentissage adéquates. Cela permettra alors à l'enseignant une meilleure compréhension de ses élèves afin de construire des parcours différenciés et de fournir des ressources correspondant à leurs profils et répondant à leurs besoins.

Renforcer la motivation

Les Créathoniens ont mis l'accent dans leur projet sur l'importance de s'engager dans les apprentissages en favorisant le plaisir d'apprendre mais aussi celui d'enseigner. Pour ce faire, l'une des méthodes pédagogiques mise en avant dans les solutions imaginées repose sur la ludopédagogie, une méthodologie d'apprentissage basée sur le jeu ou sur ses mécaniques. Le jeu est alors utilisé au service des apprentissages en proposant différentes activités ludiques telles que :

- des mises en situation afin de faire vivre une expérience concrète ;
- des jeux collectifs interclasses ;
- des quiz ou exercices ludiques.

De même, la collaboration a une place centrale, et ce pour 75 % des projets, afin de renforcer la motivation dans les apprentissages, que cela soit entre apprenants ou avec d'autres acteurs de l'éducation (enseignants, personnels d'établissement), tout comme le fait de responsabiliser l'apprenant en lui permettant de faire des choix, en favorisant le développement de son autonomie et en le rendant acteur de ses apprentissages.

À NOTER

Pour les participants qui ont axé une grande partie, voire l'intégralité de leur projet, sur une solution numérique, celle-ci semble être perçue dans leur argumentaire comme un vecteur de motivation.

Favoriser les relations au sein de la classe

Le bien vivre ensemble, au sein d'un classe, semble être, pour les Créathoniens, un élément central pour améliorer le climat scolaire et les conditions d'apprentissage. Vont être alors privilégiées notamment les relations enseignants-élèves *via* une adaptation de la posture de l'enseignant et de son enseignement ainsi que l'entraide entre pairs *via* le travail de groupe et la collaboration.

Par la mise à disposition de ressources et outils en ligne, le numérique apparaît comme un outil facilitant les interactions ainsi que la continuité entre les apprentissages scolaires et ceux réalisés dans la sphère privée. Il contribue de ce fait à l'entretien d'un climat scolaire positif afin de garantir une coéducation. Dans 60 % des projets, le numérique a été pensé afin de renforcer l'implication des parents dans le suivi scolaire de leurs enfants, que cela soit dans leurs apprentissages, mais aussi plus largement dans la vie de l'établissement (activités périscolaires, projets d'établissement…).

MOTIVATION ET APPRENTISSAGE

CE QU'EN DIT LA RECHERCHE

Le numérique comme vecteur de motivation ?

La motivation est une situation dans laquelle un engagement se fait et où l'attention se centre vers un objet donné. Ainsi, selon Viau (2009), dans le cadre scolaire, la motivation de l'élève est ce qui va faire qu'il s'engage ou non dans l'activité qui lui est proposée, et plus généralement, dans ses apprentissages. Elle se traduit alors par un choix, une persévérance, un engagement cognitif et une performance dans la tâche réalisée.

Pour Tricot (2016), la motivation joue un rôle essentiel dans les apprentissages scolaires puisqu'ils mobilisent une forte attention et que la distinction entre la tâche à effectuer et son but n'est pas toujours très claire et bien comprise par les élèves. Il est alors nécessaire de maintenir l'attention et la motivation, bien souvent de manière extrinsèque *via* l'enseignant, les pairs, des méthodes de travail, ou encore l'introduction de différents dispositifs. Si le numérique a souvent été utilisé comme outil pour améliorer la motivation des élèves dans leurs apprentissages, l'efficacité en reste modeste. Les travaux montrent aujourd'hui que si le numérique produit de l'intérêt chez les élèves en tant que nouveauté dans une classe, cet intérêt n'est qu'à court terme, et passé l'effet de nouveauté, la motivation diminue. De même, pour un même outil numérique, la motivation de l'élève sera différente en fonc-

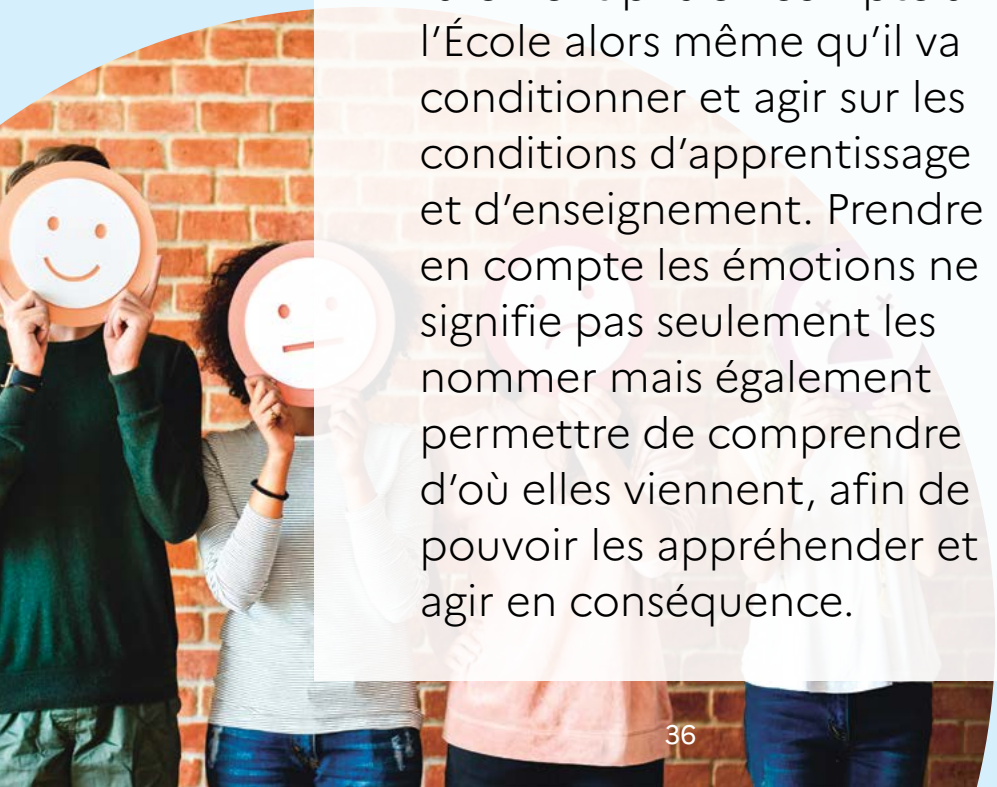
tion de la tâche à réaliser (Tricot, 2016). Il est à noter également que la motivation, comme l'engagement, est une variable difficile à isoler et mesurer lors d'expérimentation.

Le jeu au service des apprentissages ?

Dans notre société, le jeu est associé au développement et à l'apprentissage de l'enfant, et ce dès son plus jeune âge, et de ce fait, il est de plus en plus utilisé comme une méthode pédagogique. On parle d'apprentissage par le jeu. Sont alors présents en classe certains jeux conçus à l'origine pour des usages récréatifs, détournés à des fins pédagogiques, ou des jeux à visée principalement éducative appelés jeux sérieux ou jeux éducatifs. Pour Sanchez (2023), si le jeu peut être source de motivation, d'engagement et favoriser l'autonomie et, plus généralement, les apprentissages, ces effets ne sont pas automatiques. Ils dépendent notamment de la manière dont il va être introduit en classe par l'enseignant et de la façon dont l'élève va se l'approprier. En effet, plusieurs études (Lavigne, 2022 ; Tricot, 2016) ont nuancé le lien entre jeu et motivation. Un élève peut alors très bien jouer sans y montrer d'intérêt et, inversement, peut être motivé sans activités ludiques. Sanchez (2023) préconise alors aux enseignants une mise en scène du jeu en introduisant le jeu par la construction d'un « univers narratif », en faisant part aux élèves des enjeux, mais aussi en organisant un temps d'échange *a posteriori* afin que les élèves puissent réfléchir et se questionner sur les stratégies mises en place et les acquis.

LA PLACE DES ÉMOTIONS À L'ÉCOLE

Certains des Créathoniens ont décidé d'axer leur projet sur la prise en compte et la gestion des émotions afin de tendre vers un meilleur climat scolaire. Selon eux, à ce jour, l'état émotionnel des élèves mais aussi celui des enseignants n'est que trop rarement pris en compte à l'École alors même qu'il va conditionner et agir sur les conditions d'apprentissage et d'enseignement. Prendre en compte les émotions ne signifie pas seulement les nommer mais également permettre de comprendre d'où elles viennent, afin de pouvoir les appréhender et agir en conséquence.



Prise en compte des émotions

L'objectif de prendre en compte les émotions pour ces équipes est de créer un cadre rassurant et propice aux apprentissages. Dans les propositions des Créathoniens, la prise en compte des émotions se réalise principalement *via* une application numérique, souvent ludifiée, où l'élève devra, soit en début et fin de journée, soit en début d'heure de cours, renseigner son état émotionnel. Cette expression des émotions permettra alors à l'enseignant de mettre en place une pédagogie différenciée en fonction des états émotionnels et des besoins des élèves, afin de les faire progresser dans leurs apprentissages.

À NOTER

Les équipes intègrent les adultes, notamment les enseignants, dans la prise en compte des émotions en proposant qu'ils renseignent eux aussi leur état émotionnel. Toutefois, si la volonté de prendre en compte les émotions de ce public est exprimée, les équipes ne semblent pas savoir comment y procéder ni dans quel but.

La prise en compte des émotions dans les projets passe également par un changement de posture. Du côté de l'enseignant, il est invité à adopter une position d'écoute active envers l'élève. Elle vise à accompagner l'expression des émotions en écoutant activement l'élève et en lui permettant de mettre des mots sur ses émotions vécues afin qu'il puisse par lui-même gérer ses émotions et résoudre les problématiques rencontrées. Du côté de l'élève, prendre en compte ses propres émotions mais aussi celles de ses camarades contribuerait à une meilleure compréhension de soi et des autres, et de ce fait, à un meilleur climat de classe.

Gestion des émotions

Prendre en compte les émotions, quelles qu'elles soient, et les accepter permet souvent de mieux les appréhender en décidant, en fonction de celles-ci, de la meilleure façon d'agir et de réagir.

Pour ce faire, les Créathoniens ont imaginé différents moyens pour aider à la gestion des émotions :

- en apprenant de façon ludique *via* des jeux et mises en situation basés sur l'apprentissage émotionnel. L'élève sera invité à accueillir et gérer les émotions en acquérant des attitudes à avoir face à soi et aux autres ;
- en prévenant le débordement émotionnel, en aidant l'enseignant dans la gestion de classe et en lui apportant des ressources pour accompagner l'élève.

ÉMOTIONS ET APPRENTISSAGE

CE QUE DIT LA RECHERCHE

Qu'est-ce qu'une émotion ?

Une émotion est un processus rapide, qui, selon Sander (2013), est constituée de 2 étapes :

- un mécanisme de déclenchement face à un événement donné ;
- des réponses multiples (physiologique, motrice, motivationnelle).

Si l'émotion est une expérience personnelle, elle peut être perceptible par les autres en raison des expressions physiologiques notamment engendrées par celle-ci, pouvant ainsi affecter le comportement mais également les interactions avec les autres (Audrin, 2020). Des compétences émotionnelles vont alors être nécessaires afin de pouvoir gérer ses émotions. Selon Luminet (2017), il en existe 5 :

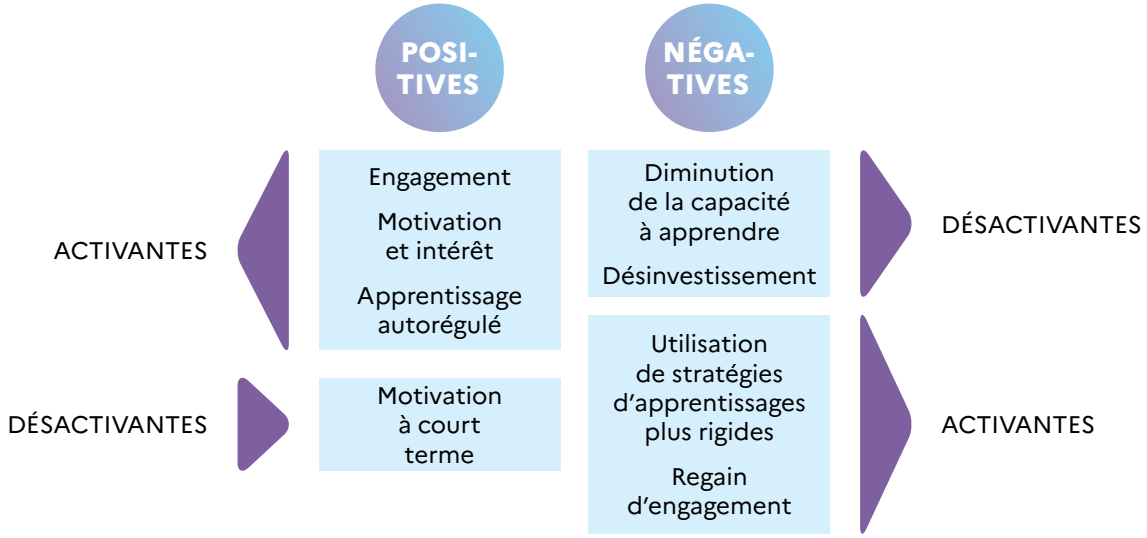
- **identifier** ses émotions et celles d'autrui ;
- **comprendre** d'où viennent les émotions et leurs conséquences ;
- **exprimer** ses émotions et accompagner les autres à le faire ;
- **réguler** ses émotions et ses réactions et celles d'autrui ;
- **utiliser** ses émotions afin d'en tirer parti.

Émotions et apprentissages

L'École, en tant que lieu de vie, n'échappe pas aux émotions, tant des élèves que des encadrants. En apprenant, l'élève va éprouver des émotions. Pekrun (2014) les nomme des « émotions académiques » et il en distingue 4 groupes :

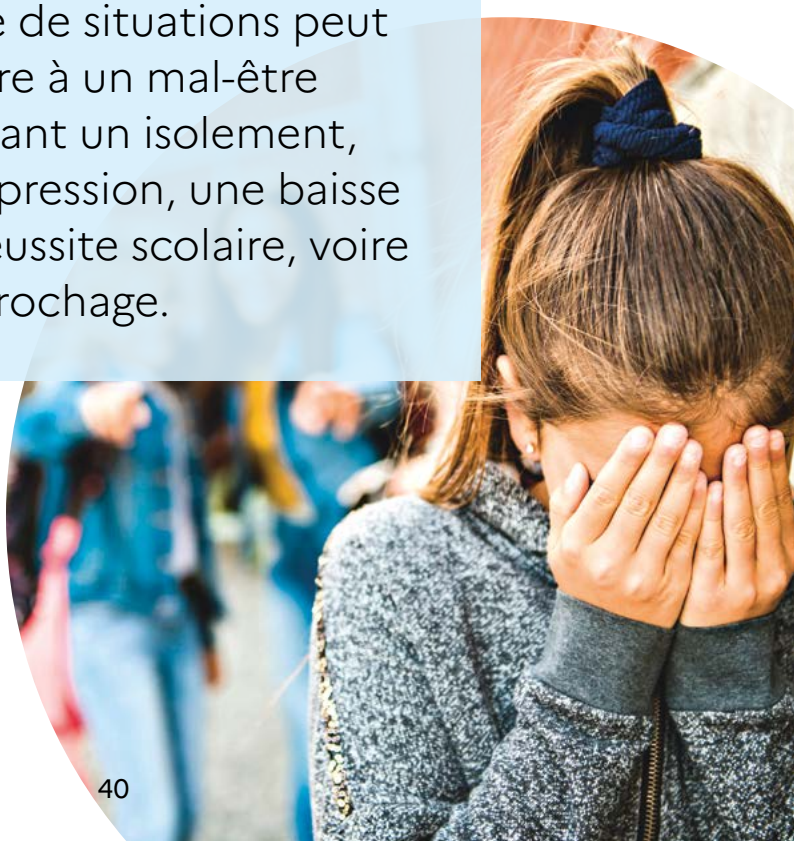
- les **émotions de réalisation** liées à des activités (joie d'apprendre, de réussir, honte de l'échec, etc.) ;
- les **émotions épistémiques** liées à la dimension cognitive impliquée dans les apprentissages (curiosité, frustration, etc.) ;
- les **émotions thématiques** liées aux contenus abordés en classe ;
- les **émotions sociales** liées aux interactions entre pairs ou avec l'enseignant.

Ces émotions jouent un rôle dans les apprentissages influençant les processus cognitifs comme l'attention, la mémorisation, la motivation, l'intérêt mais aussi les comportements que l'élève aura en classe et ses interactions avec autrui. L'élève, en apprenant à comprendre et à gérer ses émotions, qu'elles soient positives ou négatives, pourra alors s'autoréguler dans ses apprentissages et développer des stratégies d'apprentissage adéquates (Espinosa, 2020). Ainsi, l'effet des émotions dans une tâche d'apprentissage peut être multiple : ce n'est pas parce qu'une émotion est dite positive que son effet sur l'apprentissage le sera, et inversement avec les émotions dites négatives (Audrin, 2020 ; Pekrun, 2011).



LUTTER CONTRE LE HARCÈLEMENT ET LES VIOLENCES SCOLAIRES

Le harcèlement et les violences en milieu scolaire sont une réalité ayant un impact négatif sur le climat scolaire, contre laquelle il faut agir. En effet, vivre ce type de situations peut conduire à un mal-être entraînant un isolement, une dépression, une baisse de la réussite scolaire, voire un décrochage.



Prévenir et sensibiliser

Avant toute chose, les équipes ont mis en avant l'importance de sensibiliser contre le harcèlement et les violences scolaires afin de réinstaurer un climat serein et propice aux apprentissages. Selon elles, il est nécessaire d'aller plus loin que la verbalisation de ce qu'il faut ou ne faut pas faire en permettant à l'élève de se rendre compte par lui-même des conséquences de ses actes et de ses choix. Elles ont alors imaginé des jeux de rôle et mises en situations *via* le numérique, qui placent l'élève dans une situation où il est acteur, lui faisant « vivre » différentes situations en fonction des choix qu'il fait. L'objectif est ici de prévenir et de sensibiliser en faisant prendre conscience à l'élève des incidences, directes comme indirectes, de ses actes sur une situation de harcèlement, que cela soit en tant que harceleur, témoin ou victime.

Par ailleurs, des équipes proposent également des parcours de formation aux enseignants afin que ces derniers puissent sensibiliser à leur tour et prévenir de violences dont ils pourraient être témoin au sein de leur classe ou de l'établissement.

Gérer et accompagner les élèves

Il est également important pour les équipes d'accompagner au mieux les victimes de harcèlement et de violences scolaires. Pour ce faire, elles proposent des applications dans lesquelles l'anonymat a un rôle majeur. Ces applications permettent notamment à l'élève (ou à l'adulte) de dénoncer une situation vue ou vécue, mais aussi un sentiment de mal-être ou un isolement en découlant. Le but est de les aider à en parler, de libérer la parole, afin de trouver du soutien et des pistes d'action pour y mettre fin. Les solutions proposées intègrent alors des zones d'expression libres et anonymes, textuelles ou vocales. En fonction de la situation de l'élève, de son état émotionnel, il lui sera proposé d'être mis en relation avec des professionnels afin de l'accompagner, psychologiquement mais aussi dans les démarches qu'il peut entreprendre. Cet accompagnement peut se faire de façon anonyme *via* des messages, ou bien *via* des appels ou rendez-vous en présentiel en fonction du besoin et de l'envie de l'élève. Il peut également être mis en relation avec des pairs étant passés par des situations semblables à la sienne afin qu'ils puissent s'entre-aider. De même, en fonction de l'âge de l'élève et de la gravité de sa situation, les parents seront prévenus pour qu'ils puissent être impliqués dans la prise en charge.

HARCÈLEMENT ET VIOLENCES SCOLAIRES

PISTES D'APRÈS LA RECHERCHE

Le harcèlement scolaire désigne un comportement agressif adopté par un ou plusieurs élèves de façon intentionnelle, qui est répétitif et dure dans le temps (Catheline, 2018). Il peut être verbal, physique ou psychologique. La violence en milieu scolaire quant à elle, se définit comme tout type de conduite perçue comme hostile portant atteinte à l'intégralité physique ou morale d'une personne, qu'elle soit élève ou personnel scolaire (Bowen *et al.*, 2018).

Selon Nicole Catheline (2018), les conséquences du harcèlement et des violences en milieu scolaire sont multiples et touchent plusieurs dimensions : la scolarité, la santé mentale et la sécurité publique. Le harcèlement scolaire dont un élève sera victime entraînera chez lui une perte de performances scolaires, une déconcentration ainsi qu'une accentuation des difficultés scolaires, voire une déscolarisation dues à de l'anxiété, de la peur et une perte d'estime de soi.

Le sentiment de sécurité étant une dimension intégrante du climat scolaire, plusieurs études ont démontré qu'un climat scolaire positif entraîne une réduction des violences (Gregory *et al.*, 2010) ou encore du harcèlement (Blaya, 2006). De même, les travaux de Wilson (2004) ont mis en exergue le lien entre le taux de violence et le sentiment d'appartenance d'un élève envers son établissement. Ainsi, plus un élève se sent intégré dans son établissement et soutenu par les enseignants, moins il aura des risques d'adopter des comportements agressifs (Beaumont, 2016).

La formation des équipes éducatives dans la gestion et l'accompagnement des violences scolaires, quelles qu'elles soient, semble donc un élément essentiel à l'amélioration du bien-être à l'École. De même, le numérique étant parfois source d'inquiétude vis-à-vis de comportements à risque (cyberharcèlement…) pouvant freiner l'usage pédagogique du numérique par les enseignants, la formation (des enseignants mais aussi des élèves) concernant les enjeux liés au numérique (psycho-sociaux, éthiques, juridiques…) doit être renforcée (Capelle *et al.*, 2019).

Conclusion

La thématique du Créathon 2023 semble avoir été source d'inspiration pour les équipes qui ont su présenter et développer les caractéristiques de leur projet avec de nombreuses précisions facilitant ainsi la compréhension de leur réflexion. Les Créathoniens, en tant qu'acteurs de l'éducation, ont mis leur expérience et leurs besoins au service de la thématique en imaginant des solutions répondant directement aux besoins du terrain.

Leurs projets mettent l'accent principalement sur l'importance du collectif en créant du lien entre tous les acteurs de l'éducation : apprenants, enseignants, parents, personnels d'établissement. Selon eux, il est nécessaire notamment d'inclure et d'associer ces différents acteurs dans la vie et dans les projets d'établissement afin que chacun puisse être acteur et s'engager dans son établissement.

Par ailleurs, le lien entre climat scolaire et réussite scolaire est présent dans la quasi-totalité des projets. Selon eux, en améliorant le climat scolaire, en accompagnant au mieux les élèves, que cela soit en classe ou hors classe, en réduisant les violences scolaires ou encore en adoptant des pédagogies plus actives afin de renforcer la motivation et l'engagement, la qualité de l'enseignement et de l'apprentissage sera renforcée. Les projets des équipes traduisent toutefois un travail de formation des enseignants nécessaire qui reste à approfondir afin d'accompagner au mieux les élèves en adoptant notamment une posture favorisant la bienveillance, la communication et l'écoute.

Malgré un public de Créathoniens qui se sent à l'aise avec l'utilisation du numérique et préfère se concentrer sur ses atouts plutôt que sur ses limites, d'après ce que nous observons, et contrairement aux précédentes éditions, cette année les équipes n'ont pas axé l'intégralité de leur projet sur une solution uniquement numérique. Dans 70 % des projets, le numérique occupe une place partielle. Il est principalement utilisé pour venir en soutien du projet en facilitant par exemple la gestion de celui-ci, les échanges entre acteurs ou encore en étant mobilisé pour certaines tâches particulières, notamment dans les projets visant à l'amélioration des conditions d'apprentissages. Cette année, les projets sont plus larges que la seule solution numérique. Le numérique semble avoir été pensé pour apporter une plus-value aux projets sans axer la totalité du projet sur celui-ci. Le présentiel reste plébiscité notamment pour la réalisation d'activités et la création de lien social.

Ces pistes restent à approfondir : les Créathoniens ont une nouvelle fois fait preuve de créativité dans leur projet en faisant émerger de nouvelles approches éducatives et en balayant de nombreux questionnements et problématiques au cœur de l'actualité éducative avec le bien-être à l'École qui s'impose, depuis quelques années, comme un axe prioritaire du ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse français. Les solutions proposées par les Créathoniens, en lien avec quelques éléments de la littérature scientifique, nous proposent une vision des défis à relever pour tendre vers un meilleur climat scolaire et vers un bien-être à l'École tout en offrant des solutions pour y répondre.

Équipes participantes

Merci et félicitations
à tous les participants
pour leur investissement
dans ce Créathon 2023 !

Abidi
Adara
Atelier 38/74
Chimatvie
Clim'us
COP23
DDEC44
Dirlo d'enfer
Diu 1D Groupe 5
Djôlou Ivoire
ECGT
ECLAD
EPF Montpellier
É-si
Evive
Girard 23
Grand bleu nomade
Guyazen
I Arrivera-t-on ensemble ?
La bonne humeur
Les chouettes
Les punishers à la fraise
Les smarties
Linkies
Master 1 IME
New Fast Automatic F-REEK
Noname
Persévérance 17
Pouvoir Être
Redingote
Rnaissance
Roadlearn
Solaline
Studyy
Team CE2
TeamsGirls 46
Teos Marcel Ayme
Tits temps Alaric

Bibliographie

Audrin, C. (2020). Les émotions dans la formation enseignante : une perspective historique, *Recherches en éducation*, 41|2020.

Beaumont, C. (2016). Chapitre 14. Peut-on former le personnel contre la violence à l'école ? Dans É. Debarbieux, *L'École face à la violence. Décrire, expliquer, agir* (p. 208-220). Armand Colin.

Beaudouin, V. (2021). Chapitre 8. Collectifs d'amateurs en ligne : produire de la connaissance et du lien social. Dans O. Martin (dir.), *Les Liens sociaux numériques* (p. 179-197). Armand Colin.

Blaya, C. (2006). *Harcèlement et maltraitance en milieu scolaire*. Armand Colin.

Bowen, F. *et al*. (2018). Chapitre 7 : La violence en milieu scolaire et les défis de l'éducation à la socialisation, Dans J. Laforest, P. Maurice et L. M. Bouchard (dir.). *Rapport québécois sur la violence et la santé*. Institut national de santé publique du Québec.

Capelle, C., Cordier, A. et Lehmans, A., (2019). « Usages numériques en éducation : l'influence de la perception des risques par les enseignants », *Revue française des sciences de l'information et de la communication* [En ligne].

Cardon, D. et Prieur, C. (2021). Chapitre 12. La sociabilité peut-elle s'exhiber dans l'espace public numérique ? Dans O. Martin (dir.), *Les Liens sociaux numériques* (p. 261-279). Armand Colin.

Catheline, N. (2018). *Le Harcèlement scolaire*. Presses Universitaires de France.

Cerisier, J.-F. (2020). *Les Pratiques numériques des enseignants. Ce que le numérique fait à l'École*, vidéo (14 min 12). Savanturiers – École de la recherche.

Cohen, J., McCabe, E. M., Michelli, N. M. et Pickeral, T., (2009). School Climate: Research, Policy, Teacher Education and Practice, *Teachers College Record,* vol. 111, n° 1, p. 180-213.

Espinosa, G. (2020) De la question des émotions de l'élève dans la formation enseignante en France, *Recherches en éducation*, 41.

Fleck, S. et Massou, L. (2021). Nouvelles interactions numériques et apprentissages scolaires. Entretien avec Mireille Bétrancourt. *Médiations et médiatisations*, (5), p. 210-216.

Gregory, A., Cornell, D., Fan, X., Sheras, P., Shih, T. et Huang, F. (2010). Authoritative school discipline: High school practices associated with lower student bullying and victimization. *Journal of Educational Psychology*, 102, p. 483-496.

Jacobs, M. (2019). L'ordre scolaire local des établissements : analyse de différentes formes de travail institutionnel avec les élèves et leurs familles, *Éducation et socialisation* [En ligne], 53.

Lavigne, M. (2022), La ludopédagogie, acteurs et idéologie, *Éducations*, ISTE OpenScience, 2022, 6 (1).

Leporcq, C., Siroux, J.-L. et Draelants, H. (2013). Pratiques et représentations juvéniles de l'écriture à l'ère d'internet. *Les Cahiers de recherche du Girsef*, 94.

Luminet, O. (2017). Les émotions : des facettes inépuisables. Dans J.-F. Marmion (dir.), *La Psychologie aujourd'hui* (p. 27-32). Éditions Sciences Humaines.

Pasquier, D. (2021). Chapitre 1. Quand internet transforme le lien familial : une enquête dans la France populaire rurale. Dans O. Martin (dir.), *Les Liens sociaux numériques* (p. 33-50). Armand Colin.

Pekrun, R. (2011). Emotions as Drivers of Learning and Cognitive Development. Dans R. A. Calvo et S. K. D'Mello (dir.), *New Perspectives on Affect and Learning Technologies* vol. 3 (p. 23-39). Springer.

Pekrun, R. (2014), Emotions and Learning, United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO), International Academy of Education, *Educational Practices Series* 24.

Sanchez, E. (2023), *Enseigner et former avec le jeu. Développer l'autonomie, la confiance et la créativité avec des pratiques pédagogiques innovantes,* ESF Editions.

Sander, D. (2013), Models of emotion: the affective neuroscience approach. Dans *Handbook of Human Affective Neuroscience,* Cambridge University Press.

Tricot, A. (2016). Apprentissages scolaires et non scolaires avec le numérique. *Administration & Éducation*, 152, p. 33-39.

Viau, R. (2009), *La Motivation en contexte scolaire*, Éditions De Boeck.

Wilson, D. (2004), "The Interface of School Climate and School Connectedness and Relationships with Aggression and Victimization", Journal of School Health, vol. 74, n° 7, p. 293-299.

CRÉA-THON

Réseau Canopé

1, avenue du Futuroscope
Bâtiment @4
Téléport 1 – CS 80158
86961 FUTUROSCOPE Cedex

Établissement public national
à caractère administratif
régi par les articles D 314-70
et suivants du Code de l'éducation

Siret : 180 043 010 014 85
© Réseau Canopé, 2023