

## analyse de la revue de littérature scientifique sur l'expérience d'apprentissage

LIU Ying-Dong<sup>1</sup> [4ème année de doctorat]

<sup>1</sup> Université de Strasbourg, Strasbourg 67000, France  
yingdongliu@unistra.fr

**Résumé.** Cet article vise à présenter une analyse des études scientifiques portant sur l'expérience d'apprentissage dans les domaines relatifs à l'éducation afin de mieux comprendre les pratiques pour optimiser l'expérience d'apprentissage des apprenants. Cette étude recense 58 articles publiés dans les dix dernières années (de 2010 à 2021), provenant de deux bases d'articles académiques (ScienceDirect et Springer). Les articles ont été analysés avec le logiciel Iramuteq repérant les similitudes sémantiques et pouvant les représenter graphiquement. Deux grandes thématiques ont été identifiées : une première liée à l'environnement et au contexte de l'expérience d'apprentissage, une autre liée au résultat et aux différents moyens d'apprentissage. Bien qu'il existe des similitudes entre les articles traités, il manque encore des études systématiques portant sur la définition et la caractérisation de l'expérience d'apprentissage.

**Mots-clés :** expérience d'apprentissage, éducation, situation, environnement.

### 1 Introduction

Le principe le plus important de l'apprentissage au XXI<sup>e</sup> siècle est de mettre l'apprenant au centre de la conception d'environnements d'apprentissage [1]. La perception de l'expérience d'apprentissage de l'apprenant semble un aspect important pour valider la conception d'environnements d'apprentissage, surtout dans le cadre de l'EIAH<sup>1</sup>. Ning et Downing [2] définissent l'expérience d'apprentissage comme l'interaction des apprenants avec l'environnement d'enseignement et d'apprentissage. Pourtant, l'expérience d'apprentissage est omniprésente dans notre vie quotidienne, cela ne se produit pas seulement dans un environnement d'enseignement. À partir cela, nous proposons la définition suivante : l'expérience d'apprentissage consiste en l'ensemble des ressentis que l'apprenant peut éprouver et les résultats de ses interactions avec son environnement durant le processus d'apprentissage.

De nombreux articles mentionnent la notion d'expérience d'apprentissage, mais peu d'études proposent une définition explicite pour la caractériser. Nous nous interrogeons sur la façon dont les études scientifiques présentent l'expérience d'apprentissage. Quelles dimensions de cette dernière ont donc été traitées ? Cet article vise à livrer une analyse des revues scientifiques concernant l'expérience d'apprentissage afin de mettre en relief les points convergents et divergents présentés dans les revues.

---

<sup>1</sup> EIAH : Environnements Informatiques pour l'Apprentissage Humain.

## 2 Méthode de recherche

Pour mener à bien cette étude et répondre aux questions de recherche ci-dessus, nous avons opté pour une méthode d'analyse systématique proposée par Moher et al. [3] afin d'analyser les articles scientifiques qui mentionnent l'expérience d'apprentissage. Deux grands éditeurs scientifiques importants, disponibles dans la bibliothèque universitaire en ligne, ont été choisis : ScienceDirect (Elsevier) et Springer. Deux termes sont utilisés pour la recherche : « *learning experience* » et « *learning AND experience* ». La recherche des articles est comprise entre le premier janvier 2010 et le 31 décembre 2021. La langue de publication est l'anglais. Après une étude détaillée, certains articles non liés au sujet de recherche sont également exclus. Finalement, 58 articles ont été choisis.

## 3 Résultats

Après une Analyse Des Similitudes avec le logiciel Iramuteq de l'ensemble des articles choisis, nous pouvons visualiser le résultat dans la figure 1 (Annexe1). « *learn* » et « *student* » sont les deux mots qui apparaissent le plus fréquemment dans les articles traités, le lien entre les deux est aussi plus important que les autres. En outre, deux thématiques se forment autour de ces deux mots. La première, qui est la forme « *learn* », est rattachée à la thématique liée à l'environnement et au contexte de l'expérience d'apprentissage, pour l'acquisition de l'expérience, de connaissances [4, 5, 6, 7], de compétences avec support technologique [8,9], ou sans technologie [10], ou encore avec des enseignants [11] ou des professionnels [12]. Alors la seconde forme « *student* » est liée principalement au résultat et aux différentes façons dont les apprenants apprennent : individuellement [13] ou collectivement (par groupe) [14, 15] sur une tâche définie ou avec un temps limité.

Les résultats montrent que les dimensions de l'expérience d'apprentissage présentées dans les revues étudiées sont divergentes. Il existe des similitudes qui se concentrent principalement sur l'environnement de l'expérience d'apprentissage et les moyens d'apprentissage, mais peu d'articles prêtent attention au ressenti global des apprenants dans son processus d'apprentissage.

## 4 Conclusion

Cet article a proposé une définition de l'expérience d'apprentissage. En outre, les revues scientifiques identifiées ont été analysées et deux grandes thématiques sont présentées. Les articles étudiés ne présentent pas suffisamment d'aspects pour caractériser les dimensions de l'expérience d'apprentissage. La plupart des articles trouvés dans cette étude traitent séparément l'apprentissage et l'expérience, plutôt que de les examiner dans leur ensemble. De ce fait, il nous semble nécessaire de développer une étude systématique pour modéliser l'expérience d'apprentissage.

## References

1. OCDE. Comment apprend-on ? Dumont, H., Istance, D et Benavides, F (eds.) La recherche au service de la pratique (2010).
2. Ning, H. K. et Downing, K.: The interrelationship between student learning experience and study behavior. *Higher Education Research and Development* 30(6), 765–778 (2011).
3. Moher, D., Liberati, A., Tetzlaff, J., & Altman, D.: Preferred reporting items for systematic reviews and meta-analyses: The PRISMA statement. *BMJ: British Medical Journal*, 7(6), 1-6 (2009).
4. Wang, J., Guo.J., Wang, Y., Yan, D., Liu, J., Zhang, Y.&Hu, X.: Use of profession-role exchange in an interprofessional student team-based community health service-learning experience. *BMC Medical Education*, 20(212), 1-10(2020).
5. Valtonen, T., Kukkonen, J., Kontkanen, S., Sormunen, K., Dillon, P.& Sointu, E.: The impact of authentic learning experiences with ICT on pre-service teachers' intentions to use ICT for teaching and learning. *Computers & Education* 81 (2015), 49-58 (2015).
6. Awidi, I.T., Paynter, M.: The impact of a flipped classroom approach on student learning experience. *Computers & Education* 128 (2019), 269–283(2019).
7. Lin, K.-M. : e-Learning continuance intention: Moderating effects of user e-learning experience. *Computers & Education* 56 (2011), 515–526 (2011).
8. Quintana, M. G. B. Fernández, S. M. : A pedagogical model to develop teaching skills. The collaborative learning experience in the Immersive Virtual World TYMMI, *Computers in Human Behavior*, 51(2015), 594-603(2015).
9. Cheng, K.-H. & Tsai, C.-C.: A case study of immersive virtual field trips in an elementary classroom: Students' learning experience and teacher-student interaction behaviors, *Computers & Education*,140(2019), 1-15 (2019).
10. Wang, F., Lo, L. N.K., Chen, X., Qin, C. : Journey to the West: The overseas learning experiences of Chinese teacher educators in Canada. *Teaching and Teacher Education* 108 (2021), 1-10 (2021).
11. Miranda, S., Orciuoli, F.& Sampson, D.: A SKOS-based framework for Subject Ontologies to improve learning experiences. *Computers in Human Behavior*, 61 (2016), 609-621(2016).
12. Watson, J.: Deferred creativity: Exploring the impact of an undergraduate learning experience on professional practice. *Teaching and Teacher Education* 71 (2018), 206-213(2018).
13. Keller, H. & Karau, S. J. : The importance of personality in students' perceptions of the online learning experience. *Computers in Human Behavior* 29 (2013), 2494–2500(2013).
14. Tseng, H. W. & Hsin-T. Y. : Team members' perceptions of online teamwork learning experiences and building teamwork trust: A qualitative study. *Computers & Education* 63 (2013), 1–9(2013).
15. Marquez-García, M. J., Kirsch, W., Leite-Mendez, A.: Learning and collaboration in pre-service teacher education: Narrative analysis in a service-learning experience at Andalusian public schools. *Teaching and Teacher Education* 96 (2020), 1-9 (2020).



ScienceDirect (Elsevier)	Computers & Education	Bersa, M. U., González-González, C., Armas-Torres, B. (2019).	Coding as a playground: Promoting positive learning experiences in childhood classrooms
		Göksüna, D. O., Gürsoy, G. (2019).	Comparing success and engagement in gamified learning experiences via Kahoot and Quizizz
		Brown et al. (2011).	Designing location-based learning experiences for people with intellectual disabilities and additional sensory impairments
		Lin, K.-M. (2011).	e-Learning continuance intention: Moderating effects of user e-learning experience
		Tsaya, C. H.-H., Kofinas, A., Luo, J. (2018).	Enhancing student learning experience with technology-mediated gamification: An empirical study
		Tiernan, P. (2010).	Enhancing the learning experience of undergraduate technology students with LabVIEW! software
		Teng et al. (2012).	Exploring students' learning experience in an international online research seminar in the Synchronous Cyber Classroom
		Awidia, I.T., Paynter, M. et Vujosevic, T. (2019).	Facebook group in the learning design of a higher education course: An analysis of factors influencing positive learning experience for students
		Domínguez et al. (2013).	Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes
		De-la-Fuente-Valentín, L. (2011).	Generic service integration in adaptive learning experiences using IMS learning design
		Chang, C.-W. (2010).	Improving the authentic learning experience by integrating robots into the mixed-reality environment
		Caballero-Hernández, J. A., Palomo-Duarte, M. et	Skill assessment in learning experiences based on serious games: A Systematic Mapping Study

Computers in Human Behavior journal	Doderob, J. M. (2017).	
	Klašnja-Miličević, A, Vesin, B. et Ivanović, M. (2018)	Social tagging strategy for enhancing e-learning experience
	Tseng, H. W. et Yeh, H.-T. (2013)	Team members' perceptions of online teamwork learning experiences and building teamwork trust: A qualitative study
	Awidia, I.T. et Paynter, M. (2019)	The impact of a flipped classroom approach on student learning experience
	Valtonen, T. et al. (2015)	The impact of authentic learning experiences with ICT on pre-service teachers' intentions to use ICT for teaching and learning
	Caskurlu, S. (2021).	The qualitative evidence behind the factors impacting online learning experiences as informed by the community of inquiry framework: A thematic synthesis
	Badilla-Quintana, M.G. et Fernández, S. M. (2015)	A pedagogical model to develop teaching skills. The collaborative learning experience in the Immersive Virtual World TYMMI
	Dascalu, M.-I. et al. (2015)	A recommender agent based on learning styles for better virtual collaborative learning experiences
	Miranda, S., Orciuoli, F., Sampson, D.G. (2016)	A SKOS-based framework for Subject Ontologies to improve learning experiences
	Fryera, L. K., Nakaob, K., Thompson, A. (2019)	Chatbot learning partners: Connecting learning experiences, interest and competence
	Katuk, N., Kim, J. et Ryu, H. (2013).	Experience beyond knowledge: Pragmatic e-learning systems design with learning experience
	Papavlasopoulou, S., Giannakos, M. N. et Jaccheri, L. (2019).	Exploring children's learning experience in constructionism-based coding activities through design-based research
	Wu, Y.-C. J., Wu, T. et Li, Y. (2019).	Impact of using classroom response systems on students' entrepreneurship learning experience
	Sergis, S., Demetrios, G. S. et Pelliccione, L. (2018).	Investigating the impact of Flipped Classroom on students' learning experiences: A Self-Determination Theory approach
	Baydas, O. (2015).	Retention and flow under guided and unguided learning experience in 3D virtual worlds
	Palomo-Duarte, M. et al. (2014)	Scalability of assessments of wiki-based learning experiences in higher education
	Keller, H. et Karau, S. J. (2013)	The importance of personality in students' perceptions of the online learning experience

		Udo, G. J., Bagchi, K. K. et Kirs, P. J. (2011).	Using SERVQUAL to assess the quality of e-learning experience
		Paiva et al. (2016).	What do students do on-line? Modeling students' interactions to improve their learning experience
	Teaching and Teacher Education	Kima, Y. et Choi, M. (2020).	Towards critical multicultural teacher education in the midst of ethnonationalism: Korean pre-service teachers' international learning experiences
		Beach, P. (2017)	Self-directed online learning: A theoretical model for understanding elementary teachers' online learning experiences
		Watson, J. (2018).	Deferred creativity: Exploring the impact of an undergraduate learning experience on professional practice
		Carpenter, J. P. et Linton, J. N. (2016).	Edcamp unconferences: Educators' perspectives on an untraditional professional learning experience
		Peltier, M. R. (2021).	Examining learning experiences designed to help teacher candidates bridge coursework and fieldwork
		Wang et al. (2021).	Journey to the West: The overseas learning experiences of Chinese teacher educators in Canada
		Márquez-García, M. J., Kirsch, W. et Leite-Mendez, A. (2020).	Learning and collaboration in pre-service teacher education: Narrative analysis in a service-learning experience at Andalusian public schools
		Studies in Educational Evaluation	Stockdale, J. (2019).
	Sokhanvar, Z. Salehi, K., et Sokhanvar, F. (2021)		Advantages of authentic assessment for improving the learning experience and employability skills of higher education students: A systematic literature review
	Learning and Individual Differences	Malmberg, L.-E. et al. (2013)	Primary school students' learning experiences of, and self-beliefs about competence, effort, and difficulty: Random effects models
Springer	Contemporary Educational Psychology	Malmberg, L.-E. et Martin, A. J. (2019)	Processes of students' effort exertion, competence beliefs and motivation: Cyclic and dynamic effects of learning experiences within school days and school subjects
	BMC Medical Education	Lamprecht et al. (2020)	Benefits of combined quantitative and qualitative evaluation of learning experience in a gerodontology course for dental students

Springer	BMC Medical Education	Smith-Han et al. (2016)	That's not what you expect to do as a doctor, you know, you don't expect your patients to die." Death as a learning experience for undergraduate medical students
		Wang et al. (2020)	Use of profession-role exchange in an interprofessional student team-based community health service-learning experience
		Yang et al. (2021)	Medical students' preclinical service-learning experience and its effects on empathy in clinical training
		Zahrani et al. (2021)	E-Learning experience of the medical profession's college students during COVID- 19 pandemic in Saudi Arabia
		Pressentin, K. B. V., Waggie, F. et Conradie, H. (2016)	Towards tailored teaching: using participatory action research to enhance the learning experience of Longitudinal Integrated Clerkship students in a South African rural district hospital
		Schober et al. (2019)	Effects of post-scenario debriefing versus stop-and-go debriefing in medical simulation training on skill acquisition and learning experience: a randomized controlled trial
		Li et al. (2021).	Students' initial perspectives on online learning experience in China during the COVID-19 outbreak: expanding online education for future doctors on a national scale
	Science & Education	Andersen, C. (2011)	Evolution 2.0. The Unexpected Learning Experience of Making a Digital Archive
	Research in Science Education	Lopes, J. B., Branco, J. et Jimenez-Aleixandre, M. P. (2011)	'Learning Experience' Provided by Science Teaching Practice in a Classroom and the Development of Students' Competences
	Educational Technology Research and Development	Rivera-Vargas, P., Anderson, T. et Cano, C. A. (2021)	Exploring students' learning experience in online education: analysis and improvement proposals based on the case of a Spanish open learning university
	European Journal of Psychology of Education	Bruno, A., Galluppo, L. et Gilardi, S. (2011)	Evaluating the reflexive practices in a learning experience
	Learning Environments Research	Dmoshinskaia, N. Gijlers, H. et De Jong, T. (2021)	Giving feedback on peers' concept maps as a learning experience: does quality of reviewed concept maps matter?
		Closs, L., Mahat, M. et Imms, W. (2021).	Learning environments' influence on students' learning experience in an Australian Faculty of Business and Economics
	Educational Assessment, Evaluation and Accountability	Zerihun, Z., Beishuizen, J. et Van Os, W. (2012)	Student learning experience as indicator of teaching quality
Technology, Knowledge and Learning	Tawfik et al. (2022)	Toward a Definition of Learning Experience Design	