Susciter la participation des élèves grâce à l'impact des enseignants

Comment une technologie éducative adaptée transforme l'attention en apprentissage approfondi

logitech®





Le manque de participation

La participation des élèves est le principal indicateur de la réussite des technologies éducatives, mais la plupart des salles de classe ne sont pas équipées pour susciter cette participation de manière cohérente. L'immense majorité des responsables du primaire et du secondaire (81 %) mesurent le retour sur investissement des technologies éducatives par le niveau de participation des élèves[1]. Parallèlement, 81 % des enseignants déclarent qu'il est difficile de mettre en œuvre des pratiques d'apprentissage approfondi efficaces[2].

Une salle de classe où l'enseignant doit rester à l'avant de la salle, ou dans laquelle les travaux pratiques ne sont pas clairement visibles par l'ensemble de la classe, peut, sans que l'on s'en rende compte, empêcher l'obtention des résultats attendus par les académies. Pour une participation constante, les établissements ont besoin de disposer d'une technologie fiable et facile à utiliser, afin que les enseignants puissent exprimer pleinement leurs connaissances sans nécessiter d'assistance du service informatique.

91 %

des enseignants estiment que l'intégration de la technologie est essentielle pour un apprentissage approfondi.[3]

Le manque de participation a pour origine l'impact des enseignants. La participation des élèves dépend de la capacité des enseignants à enseigner de manière dynamique et à atteindre chaque apprenant. Lorsqu'ils y parviennent, la participation suit.

Moins de friction pour plus de participation

Plutôt que de simplement ajouter davantage d'appareils, un matériel pratique supprime délibérément les obstacles entre ce qu'un enseignant souhaite faire et ce que la salle lui permet de faire.

Cela lui permet de s'assurer que chaque élève peut participer pleinement, et pas seulement ceux qui sont les plus proches de l'action. Le manque de participation est atténué en optimisant la capacité interactive de l'enseignant pendant chaque leçon et en immergeant les élèves dans des expériences d'apprentissage approfondies.



Impact amplifié des enseignants

Les enseignants ont un maximum d'impact quand ils peuvent se déplacer physiquement là où l'on a besoin d'eux, au moment où l'on a besoin d'eux, et offrir des expériences d'apprentissage flexibles pour impliquer chaque apprenant.



Apprentissage actif basé sur des projets

Les élèves doivent être des participants actifs de leur propre apprentissage, avec une place de choix pour assister aux démonstrations, suivre le contenu des cours et prendre part aux discussions.

Amplifier l'impact des enseignants



66 %

des enseignants ont intégré de manière significative le matériel dans l'enseignement direct[4].

Les enseignants savent que la participation dépend de leur capacité à se déplacer, à modéliser et à s'adapter en temps réel. Mais dans de nombreuses salles de classe, ils sont contraints de rester à l'avant de la salle à cause du matériel, ou perdent du temps d'enseignement à cause d'une installation qui tombe en panne au pire moment.

La réponse réside dans un matériel conçu pour se fondre dans la journée scolaire plutôt que de l'interrompre. Des présentations à l'apprentissage basé sur des projets, du soutien aux élèves apprenant l'anglais comme seconde langue aux évaluations, les bonnes solutions donnent aux enseignants confiance en eux et ouvrent de nouvelles perspectives passionnantes pour inspirer les élèves.

DEMANDEZ-VOUS

Les enseignants peuvent-ils se déplacer librement dans la salle tout en gardant l'enseignement visible et interactif pour chaque élève ?

Le contenu du tableau blanc ou de la leçon est-il clairement transmis à chaque élève, qu'il soit en présentiel ou à distance ?

Combien de temps d'enseignement perdez-vous à résoudre des problèmes matériels ?

Solutions technologiques



Reach

Caméra de contenu réglable pour l'enseignement et la démonstration

- La caméra articulée à 360° permet à toute la classe de voir parfaitement les travaux pratiques et les projets en petits groupes
- D'une seule main, les enseignants peuvent facilement déplacer la caméra sur le plan horizontal, l'ajuster verticalement et la faire pivoter à 360°, afin de créer des angles de vue originaux et partager leur perspective exacte avec la classe
- La vidéo premium 1080p/60fps avec optique en verre et mise au point automatique intelligente garantit un rendu net et réaliste du contenu, sans effet délavé ni flou
- Elle s'adapte à tout espace et offre une véritable expérience prête à l'emploi via USB-C avec les ordinateurs et les plateformes de conférence ou de streaming que les établissements scolaires utilisent déjà



Spotlight 2

Dispositif de présentation avancé avec retour haptique et mise en lumière numérique

- Il permet aux enseignants de se déplacer librement et garantit un enseignement interactif afin de maintenir l'attention des élèves
- Offrant une portée sans fil allant jusqu'à 30 mètres, il permet à l'enseignant de parcourir les allées pour vérifier le travail de petits groupes ou prendre du recul pour observer la classe sans jamais perdre le contrôle du cours
- La mise en lumière numérique avancée ainsi que le pointeur numérique et le laser font ressortir les points clés, tant en présentiel qu'en mode hybride
- Le bouton d'action personnalisable avec retour haptique permet aux enseignants de mettre en lumière du contenu sans abaisser le regard
- Avec la charge rapide, l'autonomie longue durée et la compatibilité multiplateforme, il est toujours prêt à l'emploi

Solutions technologiques



Scribe

Caméra pour tableau blanc optimisée par l'IA pour un apprentissage immersif

- Diffuse le contenu du tableau blanc directement dans la leçon, afin que chaque élève reste visuellement connecté à ce que l'enseignant enseigne
- Bouton de partage sans fil qui facilite le partage vers les systèmes de salle
- L'IA intégrée crée un effet de transparence avec masquage de l'intervenant, qui permet aux élèves de voir « à travers » l'enseignant pour avoir une vue dégagée sur le tableau
- Améliore automatiquement la couleur et le contraste des marqueurs effaçables à sec et utilise la segmentation d'image pour détecter les notes adhésives et autres contenus, afin que le texte et les croquis restent faciles à lire pour chaque élève
- Fonctionne avec presque toutes les surfaces de tableau blanc et s'intègre à toutes les principales plateformes de visioconférence
- Installation flexible au mur avec une gestion intelligente des câbles qui fait gagner du temps au service informatique et ne gêne pas l'enseignement

Favoriser l'apprentissage actif basé sur des projets



47 %

des enseignants citent l'apprentissage basé sur des projets avec intégration technologique comme l'une des stratégies les plus efficaces pour un apprentissage approfondi[5].

Les enseignants croient au pouvoir de l'apprentissage pratique basé sur des projets. Avec des outils bien choisis, ce mode d'apprentissage peut enrichir toute une série d'activités menées en classe entière, en petits groupes ou individuellement.

42 %

des enseignants rapportent que les élèves ont du mal à voir les images et autres documents depuis l'autre côté de la classe[6].

Chaque fois que les élèves doivent s'agglutiner autour d'un bureau, faire passer un objet dans la salle ou attendre leur tour pour voir une démonstration, cela constitue une petite interruption de l'apprentissage. On estime qu'une salle de classe typique est confrontée à plus de 2 000 de ces perturbations chaque année, ce qui coûte 10 à 20 jours de temps d'enseignement[7].

DEMANDEZ-VOUS

Chaque élève a-t-il une vue claire des travaux pratiques et des démonstrations ?

Votre technologie de salle de classe transforme-t-elle les projets en petits groupes ou individuels en quelque chose que toute la classe peut voir et dont elle peut tirer des enseignements ?

Les élèves créent-ils et présentent-ils du contenu, ou se contentent-ils de le consommer ?

Solutions technologiques



Mevo Start

Caméra HD compacte et mobile pour l'enregistrement et le streaming vidéo

- Prolonge la leçon en permettant aux élèves de réaliser leurs propres podcasts, projets documentaires, expériences de laboratoire et activités de narration
- La vidéo HD 1080p et l'autonomie de six heures permettent aux enseignants de créer des bibliothèques de cours de haute qualité, de révisions de concepts et de ressources de préparation aux examens
- Capture et diffuse en direct les projets de classe, les expériences de laboratoire et les présentations pour maintenir la participation des élèves



Yeti

Microphone USB de qualité studio pour l'enregistrement et le streaming de leçons

- Prend en charge une conférence en solo, une discussion en petit groupe ou un enregistrement à l'échelle de toute la salle grâce à quatre diagrammes directionnels
- Permet aux élèves d'enregistrer leurs propres podcasts, présentations et contenus vidéo pour des leçons basées sur des projets
- Configuration USB prête à l'emploi sans pilote à installer, qui permet aux équipes informatiques de le déployer dans les salles de classe en quelques minutes
- Le support de bureau robuste résiste à une manipulation quotidienne et se déplace facilement entre les salles



Yeti Orb

Microphone USB compact pour un son clair et ciblé

- Se concentre sur la voix de l'orateur tout en rejetant les cliquetis des claviers et les autres bruits de fond
- La connexion USB-C prête à l'emploi simplifie la configuration
- Le support de bureau compact occupe peu d'espace sur les bureaux et les chariots encombrés
- L'éclairage LIGHTSYNC RVB et le logiciel G HUB offrent aux enseignants un moyen simple de connaître l'état du micro en un coup d'œil et de gérer les paramètres



La réalité budgétaire

83 %

des enseignants déclarent que les contraintes budgétaires entrent en ligne de compte dans chaque décision d'achat de matériel[8].

Aucun responsable informatique ne choisit des solutions matérielles dans le vide. Mais même avec un budget limité ou réduit, les études montrent que les enseignants convergent vers les outils qu'ils considèrent comme les plus essentiels à la réussite à long terme des élèves[9].

71 %

Écrans interactifs

43 %

Caméras de contenu ou de document

32 %

Caméras sans fil pour l'enregistrement et le streaming

Cette cohérence est une opportunité. Plutôt que de traiter chaque besoin de la salle de classe comme un achat distinct, les académies peuvent rechercher un ensemble d'outils bien conçus, durables et faciles à utiliser et à prendre en charge.

Logitech est conçu pour l'enseignement

- Les solutions prêtes à l'emploi réduisent la charge liée au déploiement et à la formation
- La grande durabilité et les pièces remplaçables limitent les remplacements et les interruptions
- Conçu en pensant aux besoins des élèves et des enseignants



Que faire ensuite ▶

Résoudre le problème de manque de participation consiste à valoriser ce dont les enseignants sont déjà capables. Lorsqu'ils sont libres d'enseigner au maximum de leurs capacités et d'atteindre chaque élève, la participation s'ensuit naturellement.

Logitech est un partenaire de confiance pour résoudre le problème du manque de participation, avec plus de 40 ans d'expertise dans la création de solutions en collaboration avec des enseignants et leur mise à l'épreuve dans de vraies salles de classe.

Pour en savoir plus sur la suite de solutions Logitech pour l'enseignement, visitez logitech.com/fr-fr/education.

logitech® for education

[1,3]Enquête Logitech & FullScale 2025 auprès des enseignants

[2,8]Enquête Logitech et THE Journal 2025 auprès des enseignants

[4, 5, 7, 9] Ibid.

[6]Logitech et EdWeek Research Center, 2022

© 2026 Logitech. Logitech, Logi et leurs logos sont des marques commerciales ou déposées de Logitech Europe S.A. ou de ses filiales aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Toutes les autres marques sont la propriété exclusive de leurs détenteurs respectifs. Logitech décline toute responsabilité en cas d'erreurs dans cette publication. Les informations énoncées dans ce document peuvent faire l'objet de modifications sans préavis. Publié en 2026.