



Conception, appropriation et réutilisation de scénarios pédagogiques

Journée d'étude. INRP Lyon. 5 mars 2008

La scénarisation comme outil d'accompagnement de l'évolution des pratiques d'enseignement et d'apprentissage

Hélène Godinet
Equipe EducTice/scenarios

La scénarisation comme outil d'accompagnement de l'évolution des pratiques pédagogiques

1. Environnements numériques d'apprentissage : des scénarios pour apprendre-enseigner autrement
2. Conception, formalisation et usages de scénarios
3. Conception, formalisation et modélisation de scénarios-types
4. Formalisation, appropriation et essaimage : l'exemple de SPE

1- Environnements numériques : des scénarios pour apprendre-enseigner autrement

■ Regards sur les évolutions de l'environnement d'apprentissage



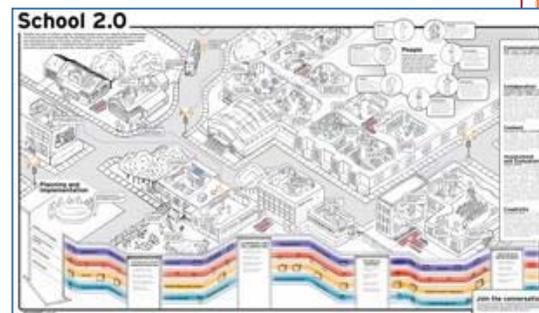
1662. A Van Ostende. Musée du Louvre



1922. Ballarat Museum. Australie



2003. Université de Dortmund



Le web pédagogique

Accueil | Créer un blog | Annuaire des blogs | Forum

Recherche

Professeurs



Communiquez
avec votre classe,
les parents,
vos collègues, ...



Publiez
des cours,
des vidéos,
fichiers, images.



Travaillez
avec
vos élèves
sur Internet !

Créer facilement et gratuitement un blog ! Un service gratuit et sans publicité.

Cliquez ici pour créer votre blog

2008. Anywhere, anytime

1- Environnements numériques : des scénarios pour apprendre-enseigner autrement

■ Regards sur les évolutions des stratégies d'apprentissage

La lettre **Education**

du vendredi 22 février 2008

Rectorat d'Amiens : ouverture d'un village d'apprentissage des langues sur Second Life

Le rectorat d'Amiens veut développer sa présence sur Second Life. En effet, selon Chantal Manès, responsable des relations internationales, "le rectorat d'Amiens a pour projet de développer dans les prochains mois un village virtuel d'apprentissage des langues sur Second Life". "Ce village accueillera les établissements picards, mais aussi les écoles partenaires de ces établissements au Royaume-Uni (Durham), en Allemagne (Thuringe) et aux Etats-Unis (Oklahoma)."

avatar languages Apprenez l'anglais dans un monde virtuel

Accueil Learn a Language L'école Pedagogy Corporate Teach with Us

Apprenez l'anglais dans Second Life

Laissez vous guider par votre Avatar dans un nouvel univers et progressez en anglais. Apprenez l'anglais en parlant avec un vrai professeur dans une école virtuelle. Une école de langue innovante dans Second Life – La meilleure école d'anglais dans le monde virtuel.

Contactez nous

Nous appeler avec Skype

contact@avatarlanguages.com

News

English
[SL Business Review](#)

Le monde virtuel... et les langues...
[Digital Publishing](#)

Communiqué : Apprendre les langues dans Second Life
[SL Observer](#)

Education 2.0 et 3 D sur Second Life avec AvatarEnglish.com
[Florence Meiche](#)

L'enseignement des langues gagne Second Life
[Zero Seconde](#)

Avatar Languages célèbre la journée européenne des langues dans Second Life
[SL Business Review](#)

1- Environnements numériques : des scénarios pour apprendre-enseigner autrement

- Les TIC demandent de revisiter les activités, les rôles des acteurs, les stratégies, les espaces et temps d'enseignement-apprentissage au regard :
 - des potentialités offertes par les fonctionnalités des outils informatiques :
 - les réseaux technologiques constituent un **maillage dynamique d'utilisateurs et de ressources**
 - les TIC invitent à de **nouvelles formes d'apprentissage** ;
 - des attentes institutionnelles :
 - développer la **maîtrise des TUIC** (cf. pilier 4 du socle commun ; MEN)
 - généraliser la **culture numérique** (cf. key competence 4 ; DeSeCo OECD) ;
 - de la probable influence des **pratiques sociales** sur les **pratiques scolaires** ;
 - de l'adhésion et des réticences aux **changements**.

- **Notre hypothèse : le scénario comme support à la construction de nouvelles compétences et à l'appropriation de nouveaux environnements.**

2- Conception, formalisation et usages de scénarios

- Le terme *scénario pédagogique* est communément admis dès lorsqu'il s'agit de **formaliser une pratique pour la rendre visible à la communauté éducative à des fins de partage et de réutilisation, via des environnements numériques.**
- Le terme *scénario* n'est pas univoque (Cf. Colloques Scénarios 2006 ; Scénarios 2007 ;) bien que son emploi se généralise lorsqu'il s'agit de préconiser les usages des TIC :

Exemple « *L'objectif de ce programme est de développer les usages des TIC dans l'enseignement à tous les niveaux (premier degré, second degré, enseignement supérieur). Dans ce but, plusieurs actions sont menées pour **inciter à la réalisation, à l'indexation et à la mise en commun de scénarios pédagogiques*** » (Educnnet/programme développement des usages ; septembre 2007).

- Un exemple de définition

Nous définissons un **scénario pédagogique** comme un ensemble ordonné d'**activités**, régies par des **acteurs** qui **utilisent et produisent des ressources**.

*La conception du scénario pédagogique est réalisée sur la base du résultat d'une analyse préliminaire décrivant les **objectifs** de la formation, les **publics** cibles, les **types d'activités** et les **médias** à considérer, ainsi que sur un **modèle des connaissances et des compétences** visées par la formation. (Paquette G., 2007)*

2- Conception, formalisation et usages de scénarios

- La formalisation du scénario apparaît comme nécessaire pour **expliciter une situation professionnelle complexe (et/ou innovante)** à des fins d'**appropriation, de partage** et de **réutilisation**.

- Le domaine de la scénarisation utilise :
 - la terminologie professionnelle : objectif, niveau, discipline, compétences, ...
 - les métaphores du théâtre/cinéma pour décrire au mieux **la complexité de ce qui se joue dans les situations pédagogiques** : scénario, script, scène, acte, acteur, rôle, décor, partition, orchestration, jouer, exécuter, interpréter, ...
 - les deux domaines de référence restent parfois insatisfaisants pour **spécifier un scénario pédagogique**, en particulier pour rendre compte du caractère imprévisible du **contexte d'exécution du scénario**.

- L'écriture du scénario :
 - On écrit un scénario lorsque celui qui imagine une situation n'est pas le même que celui qui l'interprète (**écrire pour diffuser, partager**) ;
 - On écrit un scénario lorsque la situation est nouvelle : on n'est pas assez certain de ses capacités à improviser, à faire face, et à ajuster (**écrire pour caractériser, spécifier**) ;
 - Dans les 2 cas, on **écrit pour expliciter** jusqu'à un **niveau de granularité** adéquat (indications temporelles et spatiales, rôles des acteurs, types d'interactions, résultats attendus, ...).

2- Conception, formalisation et usages de scénarios

EDU'bases lettres

Auto rochorcho

fiche n° 254

Discipline	Français
Établissement	Collège
Niveau	Cinquième
Académie	Rennes
Titre	Faire écrire des nouvelles policières en 5'
Commentaire	Donner le goût de l'écriture dans une interaction lecture-écriture
Lien vers le scénario pédagogique	http://back.aoc-rennes.fr/pedagogie/lettres/new/juin2k/police/principes.htm
Autour(s)	Nicolo Mongomont
Date de création de la séquence	
Public ciblé	Fiche pédagogique pour l'enseignant

Faire écrire des nouvelles policières en classe de cinquième

L'objectif est de donner le goût de l'écriture dans une interaction lecture, écriture. Ce travail s'adresse à des élèves de cinquième quelque soit leur niveau. Le travail préparatoire à l'atelier proprement dit a pour but de nourrir l'imaginaire des élèves, de leur fournir des outils, de leur donner le temps de réfléchir un peu. Ce travail s'inscrit dans le cadre d'une classe à thème qui fonctionne depuis dix ans avec des activités annexes sur les thèmes de la justice et de la police. Il n'y a pas d'évaluation chiffrée mais les productions des élèves sont données à lire aux élèves de sixième à l'occasion d'un concours.

Modalités du concours

Avec le professeur d'arts plastiques, les élèves réalisent des "boîtes du crime" qui évoquent la nouvelle qu'ils ont écrite. Elles contiennent des indices et des fausses pistes. Les boîtes sont déposées au C. D. I. : on leur attribue une lettre. Les nouvelles sont sur une autre table : on leur attribue un chiffre. Les élèves de sixième lisent les histoires et doivent sur un bulletin réponse associer une histoire et un indice à un chiffre et à une lettre.

Déroulement de la séquence :

[Annonce du projet :](#)
Lecture d'une oeuvre complète (litté à 8 séances (environ 2 semaines))

[Séquence sur la nouvelle](#)

Objectifs :

a) la narratologie : cohérence, fictivité
b) un genre : rôle de la chute dans

Nouvelles étudiées :

Coco, Guy de Maupassant (3 séances)
L'Œuf, Dino Buzzati (3 séances)
Le Chat derrière la vitre, G. Borel

CanalEducn

Primaire



PRIMAIRE

Envoyer à un ami

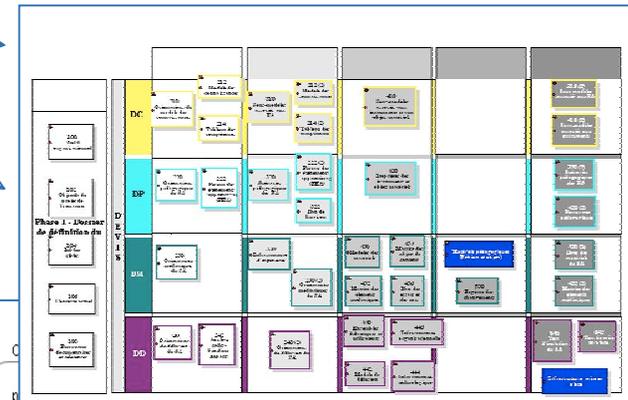
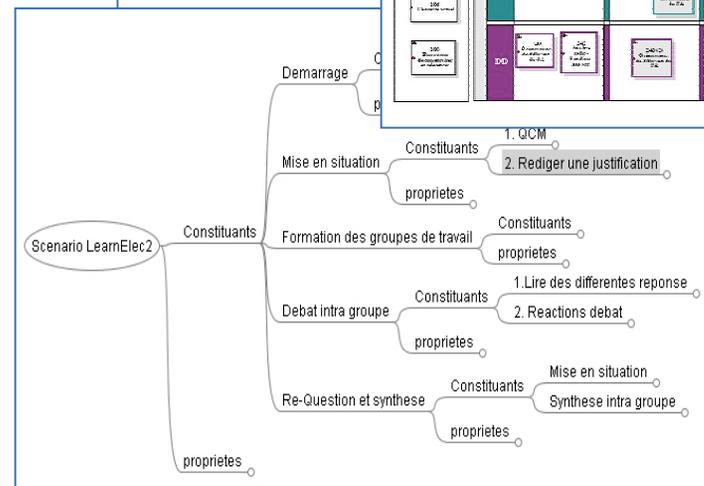
Constat

Diversité des méthodes, outils et supports de formalisation et mutualisation de scénarios pédagogiques : des banques, guides, grilles, fiches, canevas, patrons, modèles, ... pour

indexer,
décrire,
montrer,
modéliser,

une pratique pédagogique.

instrumenter

3- Conception, formalisation et modélisation de scénarios-types

- Interdisciplinarité nécessaire pour concevoir des outils d'aide à la formalisation des pratiques et à la conception de scénarios :
 - concepts de l'éducation et de la formation, modèles de connaissances,
 - ingénierie pédagogique,
 - didactique des disciplines,
 - analyse d'usages,
 - modélisation informatique,
 - conception d'environnements numériques, ...
- Besoin de concevoir et/ou définir les objets communs à partager :
 - terminologie, glossaire,
 - outils, méthodes, langages pour décrire les pratiques,
 - outils et méthodes de formalisation pour dégager des invariants à partir de l'observation et l'analyse de situations d'enseignement-apprentissage,
 - viviers de situations-types,
 - scénario, patron, gabarit, modèle ...

3- Conception, formalisation et modélisation de scénarios-types

- Quelques exemples de scénarios-types (travaux en cours) :
 - Ecole de terrain et démarche d'investigation en sciences
 - SACI (situation d'apprentissage collective instrumentée) :
 - débat,
 - étude de cas,
 - jeu d'entreprise,
 - conception collective de contenus (wikis) ...
 - SPE (scénario de pédagogie embarquée) :
 - usages d'ENT et accompagnement en ligne ;
 - scénario-blog, essaimage et co-formation de formateurs ;
 - apprendre dans et hors la classe en situation de handicap ;
 - Etc ...

3- Conception, formalisation et modélisation de scénarios-types

■ Caractériser une situation-type

- Observer des pratiques dans des contextes variés
- Dégager des invariants pour formaliser un scénario-type
- Mettre à disposition ce scénario et accompagner sa mise en œuvre pour le faire évoluer
- Constituer un espace qui rend visibles les différentes appropriations (vs formalisations) du scénario-type

■ Constituer un vivier de scénarios

- **Mise en ligne** du scénario et de ses diverses interprétations (la conception se nourrit de et se poursuit dans l'usage. cf. Rabardel, 1995 ; Pastré & Rabardel, 2005)
- Le réseau (internet ou ENT) vu comme un **vivier de connaissances** évolutives, dans lequel on puise et on dépose, quel que soit l'état d'avancement du travail
- Importance pour le **contributeur** de partager ou de faire partager les points de vue, de mesurer sa réflexion à l'aulne d'une **communauté** dont il se sait membre (ou à laquelle il souhaiterait appartenir)
- Nécessité d'utiliser un **formalisme utilisable** par toute la communauté d'utilisateurs.

4- Formalisation, appropriation et essaimage : l'exemple de SPE

Concevoir de nouveaux scénarios pour embarquer la pédagogie ?

- ❑ **Des attentes** : accompagner l'apprentissage dans et hors l'espace et le temps éducatifs
- ❑ **Des outils numériques** (matériels et logiciels) nomades, mobiles, ubiquitaires, ..., *mobiquitaires*
- ❑ **Des usages scolaires et privés** : outils familiers et/ou accessibles au plus grand nombre d'acteurs de l'éducation
- ❑ **Des fonctionnalités** qui nécessitent et développent conjointement des compétences techniques, communicatives, langagières.



4- Formalisation, appropriation et essaimage : l'exemple de SPE

Démarche contributive pour la conception, l'appropriation et la réutilisation de scénarios :
essaimage, accompagnement, co-formation

