



TECFA
Technologies de Formation et
Apprentissage

Approche analytique des scénarios créés dans le cadre de la formation F3MITIC

E. Sierra (Assistante de recherche)

Sous la responsabilité de D.Peraya (MER)

TECFA, juin 2002

<http://tecfa.unige.ch>

TECFA, Faculté de Psychologie et des Sciences de l'Education
40, boulevard du Pont-d'Arve 1211 Genève 4
Secrétariat : (+ 41 22) 705 9375

Table des matières

1. Introduction.....	1
2. Classement des scénarios selon le type d'apprenants auxquels les scénarios s'adressent.....	2
2.1. Schéma de la classification.....	2
2.2. Définition des catégories.....	2
2.3. Exemples.....	3
2.4. Analyse.....	3
3. Classement des scénarios selon les objectifs généraux d'apprentissage.....	6
3.1. Préambule.....	6
3.2. Modules 2,3,4 et5 :.....	8
3.2.1. Schéma de la classification.....	8
3.2.2. Définition des catégories.....	9
3.2.3. Exemples de scénarios appartenant aux différentes catégories.....	11
3.2.4. Analyse.....	13
3.3. Module 6,7,8 et 9.....	15
3.2.1 Schéma de la classification.....	15
3.2.2 Définition des catégories.....	15
3.2.3 Exemples.....	15
3.3.1. Analyse.....	18
4. L'usage des MI et des TIC pour l'enseignement/apprentissage.....	20
4.1. Usages des médias et des technologies par les enseignants et les apprenants au niveau F1 et F2.....	20
4.1.1. Tableau de classification.....	20
4.1.2. Définition des catégories.....	20
4.1.3. Exemples.....	21
4.1.4. Analyse.....	27
4.2. Usage intégré des médias et des technologies versus usage ponctuel.....	29
4.2.1. Schéma de la classification.....	29
4.2.2. Définition des catégories.....	29
4.2.3. Exemples.....	29
4.2.4. Analyse.....	32

5. Les stratégies pédagogiques.....	33
5.1. <i>les stratégies pédagogiques</i>	33
5.1.1. Schéma de la classification	33
5.1.2. Définition des catégories.....	34
5.1.3. Exemples.....	35
5.1.4. Analyse.....	37
5.2. <i>Croisement d'axes</i>	39
5.2.1. Schéma	39
5.2.2. Définition des axes.....	39
5.2.3. Analyse et exemples.....	39
6. Conclusion	42

1. Introduction

Ce document présente une analyse d'un corpus d' environ 70 scénarios créés par les participants à la formation F3MITIC 2001/2002¹.

La formation F3MITIC propose 10 modules et « *chaque module, organisé autour d'un thème, est l'occasion de développer en groupe (deux à trois personnes) un scénario pédagogique d'usage pertinent de concepts de base MITIC dans le curriculum* »².

Les groupes de participants varient et réunissent des participants d'ordres d'enseignement et de disciplines différents et dont le domaine d'origine est soit le domaine des médias et de l'image (MI), soit le domaine des technologies de l'information et de la communication (TIC) ou les deux (MITIC).

Cette étude répond à la question des organisateurs de la formation de savoir s'il était possible de trouver parmi les scénarios construits durant la formation des régularités, des caractéristiques communes, des « familles » identifiables. Cette demande présuppose que l'on ait préalablement établi des critères de description et d'analyse des scénarios pédagogiques. Le travail a donc consisté à rechercher dans la littérature des classifications ou des critères descriptifs dans un premier temps, à produire sur la base des scénarios des critères descriptifs complémentaire dans un second temps et enfin, de créer sur cette base plusieurs approches complémentaires.

Cette analyse propose une lecture des scénarios selon les axes suivants :

- Le type d'apprenant auquel s'adresse le scénario
- Les objectifs généraux d'apprentissage des scénarios
- L'usage des MI et des TIC pour l'enseignement/apprentissage
- Les stratégies pédagogiques

Pour chaque thème, on propose une classification en présentant le schéma de cette classification et la définition des catégories, puis on donne des exemples de scénarios par catégories et enfin on soumet une analyse à la lumière de la classification.

¹ <http://dipedu.ge.ch/cptic/f3mitic/site/index.html>

² Citation extraite du texte de présentation de la formation F3MITIC, <http://dipedu.ge.ch/cptic/f3mitic/site/index.html>

2. Classement des scénarios selon le type d'apprenants auxquels les scénarios s'adressent

2.1. Schéma de la classification

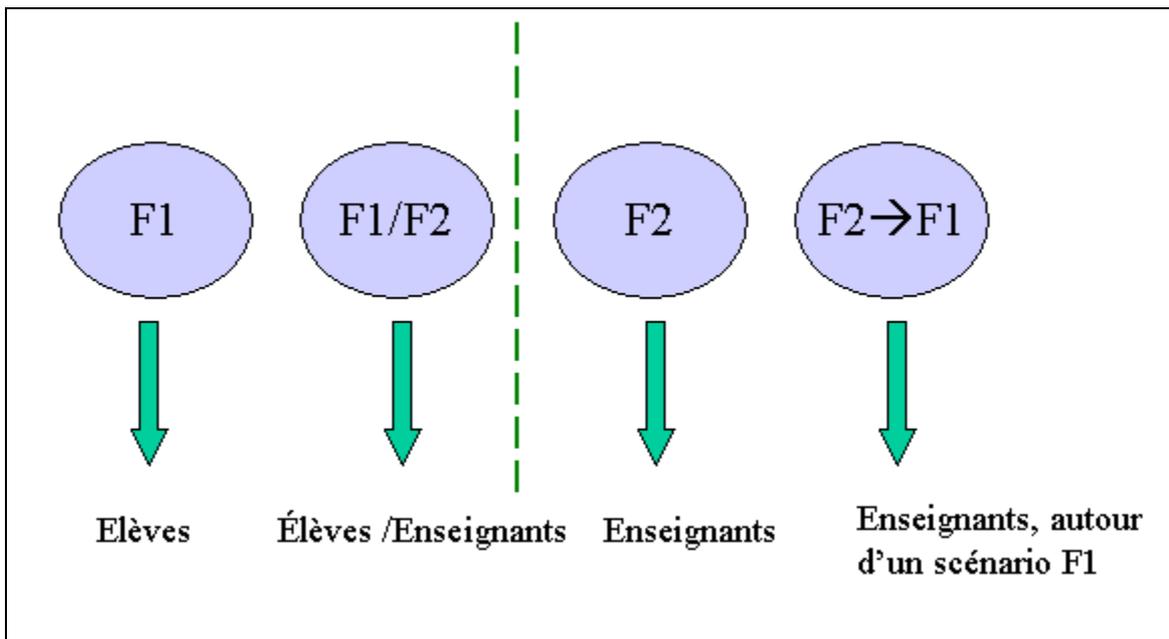


Figure 1 : schéma de classification selon le type d'apprenants

2.2. Définition des catégories

- *Proposition d'un scénario F1 (F1)*: le scénario s'adresse à des élèves (primaire, CO, PO)
- *Proposition d'un scénario F1/F2* : le scénario peut s'adresser à des élèves ou à des enseignants : ils sont équivalents ou F2 a un ou plusieurs objectifs (souvent d'ordre conceptuel) supplémentaires
- *Proposition d'un scénario F2 sans référence à un scénario F1 précis (F2)* : le scénario s'adresse à des enseignants (formation initiale ou continue), il ne peut pas s'adresser à des élèves et il ne fait pas référence à un scénario F1 explicite.
- *Proposition d'un scénario F2 « autour d'un scénario F1 » (F2→F1)* : le scénario s'adresse à des enseignants et il fait référence à un scénario F1 explicite.

2.3. Exemples

F1	« Dispositif pour permettre aux élèves d'apprendre à comparer plusieurs images d'un même lieu, et d'en tirer des enseignements à partager avec d'autres » (module 2)	Ce scénario est un scénario F1 qui propose une activité en histoire autour de l'analyse d'images.
F1/F2	« Internet : outil de recherche » (module 2)	Ce scénario est un scénario F1/F2 : il propose aux élèves ou aux enseignants un apprentissage des stratégies de recherche sur Internet. Il propose un prolongement pour les enseignants qui est la prise de conscience des difficultés spécifiques des élèves (recherche de l'information dans un domaine qu'ils ne maîtrisent pas).
F2	« Découverte des caractéristiques et les usages d'un outil simple de présentation : PowerPoint » (module 7)	Ce scénario s'adresse à des enseignants : il propose une réflexion sur les usages pédagogiques de PowerPoint (et développement de séquences PowerPoint).
F2→F1	« Activités collaboratives sur le web » (module 8)	Ce scénario est un scénario qui fait travailler les enseignants autour d'un type de scénario F1 proposé par le site pédagogique des « défis scolaires » : c'est un scénario F1→F2 qui vise à ce que l'enseignant soit « capable de proposer une activité collaborative simple à ses élèves en intégrant les TIC dans une activité disciplinaire ou interdisciplinaire ».

2.4. Analyse

La plupart des scénarios appartiennent à l'une des quatre catégories.

Certains scénarios s'adressent à un public plus large : à la direction de l'enseignement primaire (« 1066 PC dans les classes primaires, et alors ? » (module 2)), à l'ensemble des acteurs institutionnels de l'école, aux parents d'élèves (« Innovations assistées par ordinateur » (module 8)). D'autres scénarios proposent une dimension F3 (ils s'adressent à des formateurs d'enseignants) mais il n'y a pas de scénario exclusivement F3 (Par exemple « Modèles, types et genres » (module 4) s'adresse à des enseignants ou à des formateurs (F2/F3)).

Dans le cadre de la formation F3MITIC, on s'attend à trouver essentiellement des scénarios F2 ou F2→F1.

Il est d'ailleurs intéressant de regarder les fréquences des types de scénarios par catégories.

Le tableau ci-dessous donne les fréquences et fait une distinction entre les scénarios des modules 2 à 5 et les scénarios des modules 6 à 9.

	F1	F1/F2	F2	F1→F2
Modules 2-5	2	10	22	4
Modules 6-9	3	0	14	9

Figure 2 : Tableau des fréquences des types de scénarios par catégories

Il y a effectivement peu de scénarios F1 proposés (5). On peut également remarquer que les scénarios F1/F2 ne sont présents que pour les modules 2 à 6 : ensuite les scénarios sont plus spécifiquement F2. On peut supposer qu'à mi-parcours de la formation, ses objectifs spécifiques, orientés F2, sont devenus plus explicites et donc ont été mieux perçus ou assimilés.

3. Classement des scénarios selon les objectifs généraux d'apprentissage

3.1. Préambule

On propose de classer les scénarios selon les objectifs généraux d'apprentissage qui sont les grandes finalités des scénarios.

On regarde dans un premier temps si les scénarios appartiennent spécifiquement au domaine MI ou au domaine TIC ou aux deux domaines. Puis on propose de distinguer deux catégories :

- *La culture scolaire* : L'objectif est d'acquérir des objets d'apprentissage qui permettent aux enseignants de penser l'éducation, de préciser et/ou d'élargir leurs pratiques d'enseignement.
- *La culture générale* : L'objectif est d'acquérir une culture générale qui permet le développement personnel et l'intégration sociale.

Les scénarios F1 étant peu nombreux, on ne regarde que les scénarios qui s'adressent à des enseignants (dimension F2).

Les scénarios des modules 2,3,4 et 5 sont soit des scénarios du domaine TIC, soit des scénarios du domaine MI. Les objectifs d'apprentissages relèvent clairement d'un domaine ou de l'autre. A partir du module 6 la distinction MI/TIC n'est plus valable. Les modules ne considèrent qu'un seul domaine : le domaine « MITIC » des hypermédias, site web éducatifs, plates-formes collaboratives. Les scénarios reflètent ce changement et n'appartiennent plus à un domaine spécifique MI ou TIC.

Par ailleurs, tous les scénarios des modules 6 à 9 sont des scénarios dont l'objectif général est la culture scolaire. On propose donc de faire deux classements à partir des objectifs d'apprentissages : un classement pour les modules 2,3,4 et 5 et un classement pour les modules 6,7,8 et 9.

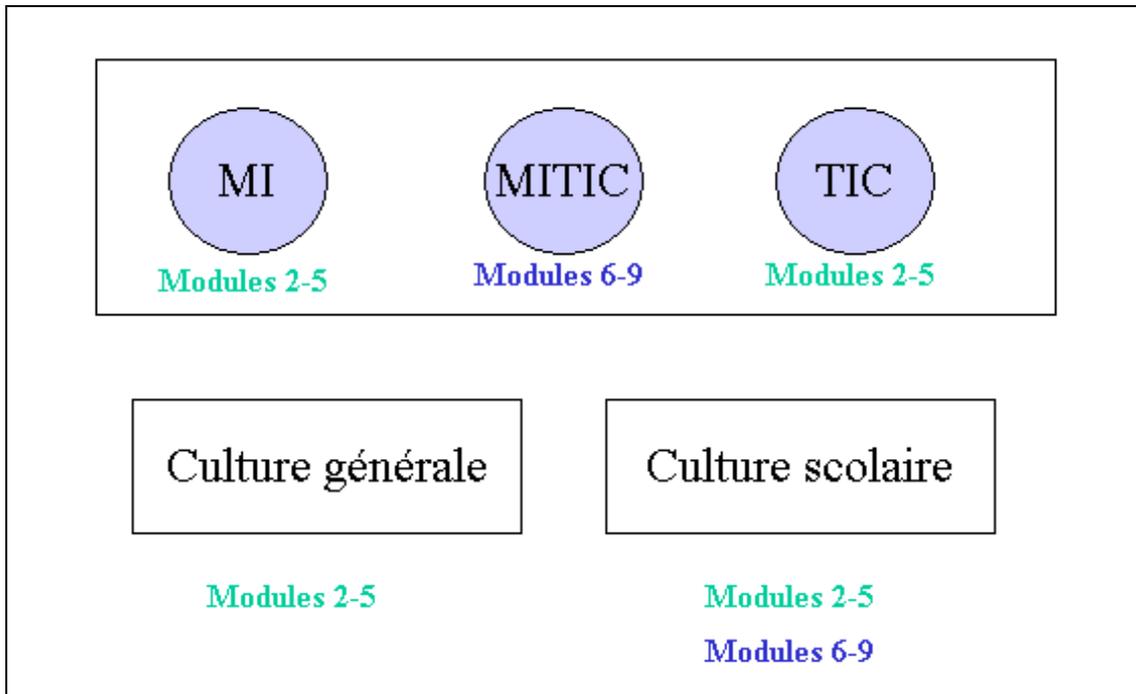


Figure 3 : lien entre le type d'objectif général des scénarios et leurs modules de référence

3.2. Modules 2,3,4 et 5 :

3.2.1. Schéma de la classification

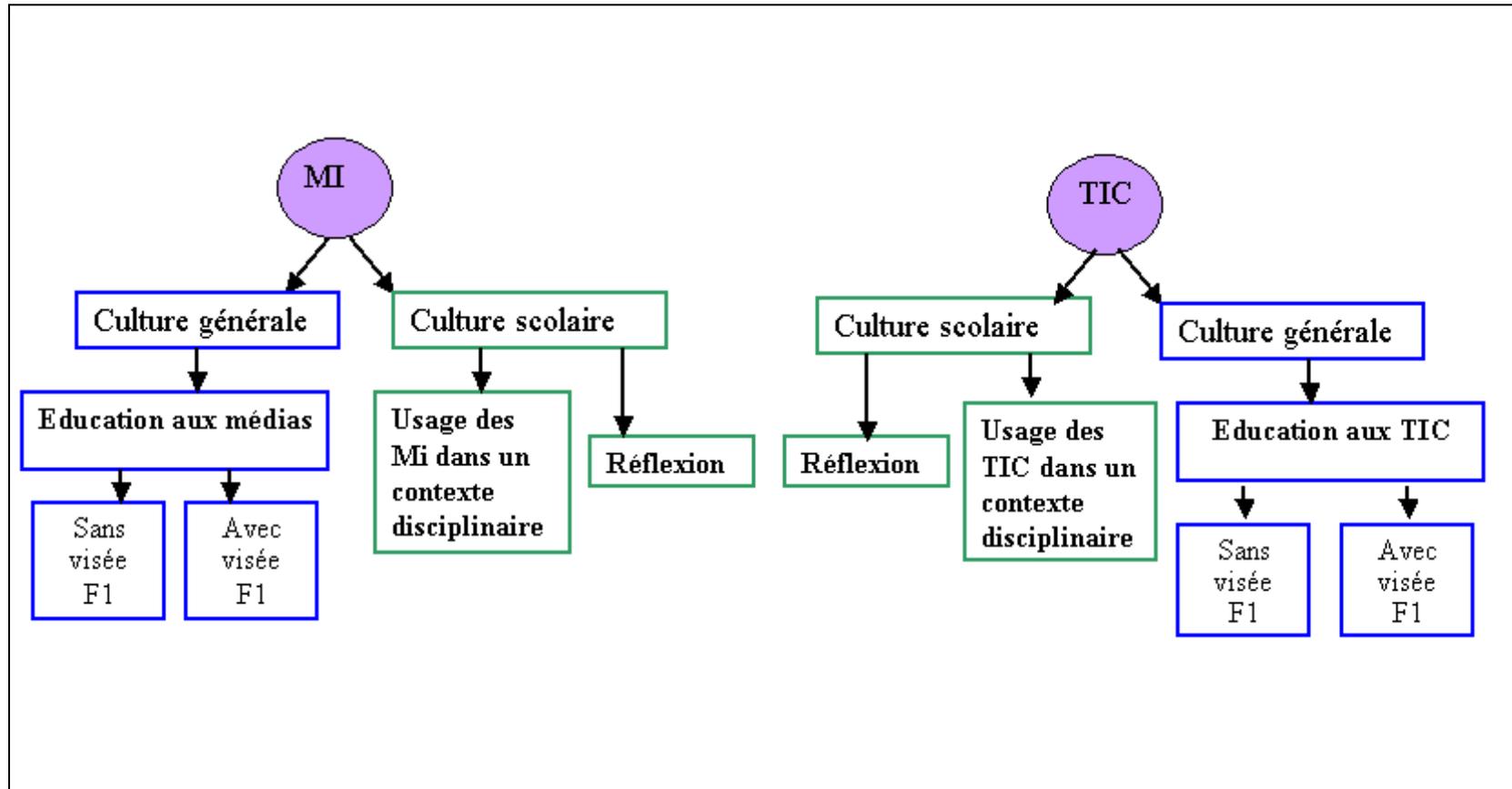


Figure 4 : schéma de classification selon les objectifs généraux d'apprentissage (modules 2 à 5)

3.2.2. Définition des catégories

Comme il a été dit plus haut, on regarde d'abord si les scénarios sont du domaine MI ou du domaine TIC puis s'ils sont de l'ordre de la culture scolaire ou de l'ordre de la culture générale. Définissons maintenant les sous-catégories.

Culture générale :

- *Education aux MI ou aux TIC :*

On peut envisager deux sous-catégories :

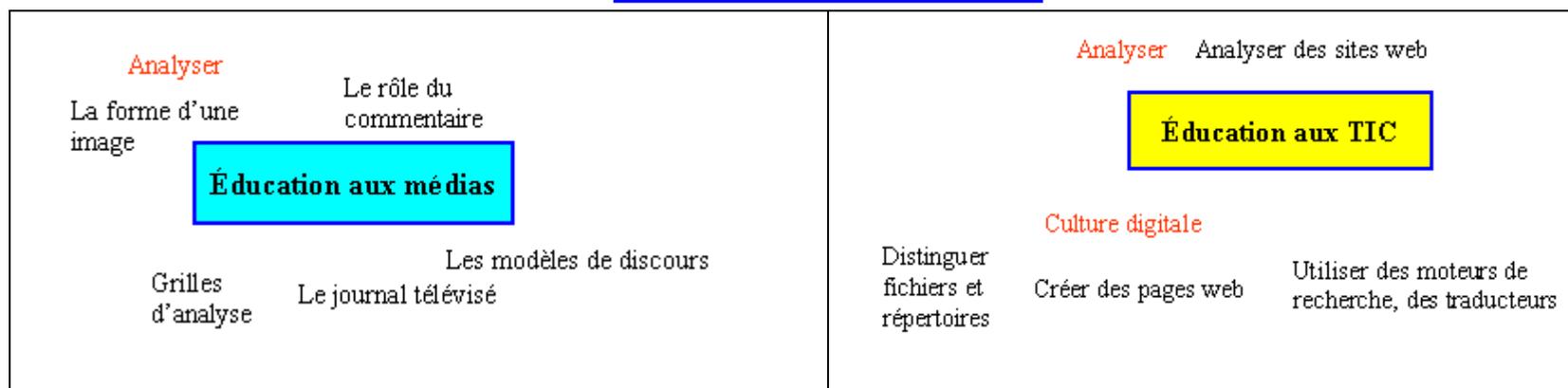
- *Avec visée F1* : L'objectif central des scénarios est la culture générale mais il est proposé un prolongement possible qui concerne des questions éducatives (en fin de séance par exemple).
- *Sans visée F1* : Les scénarios existent indépendamment d'un contexte éducatif.

Culture scolaire :

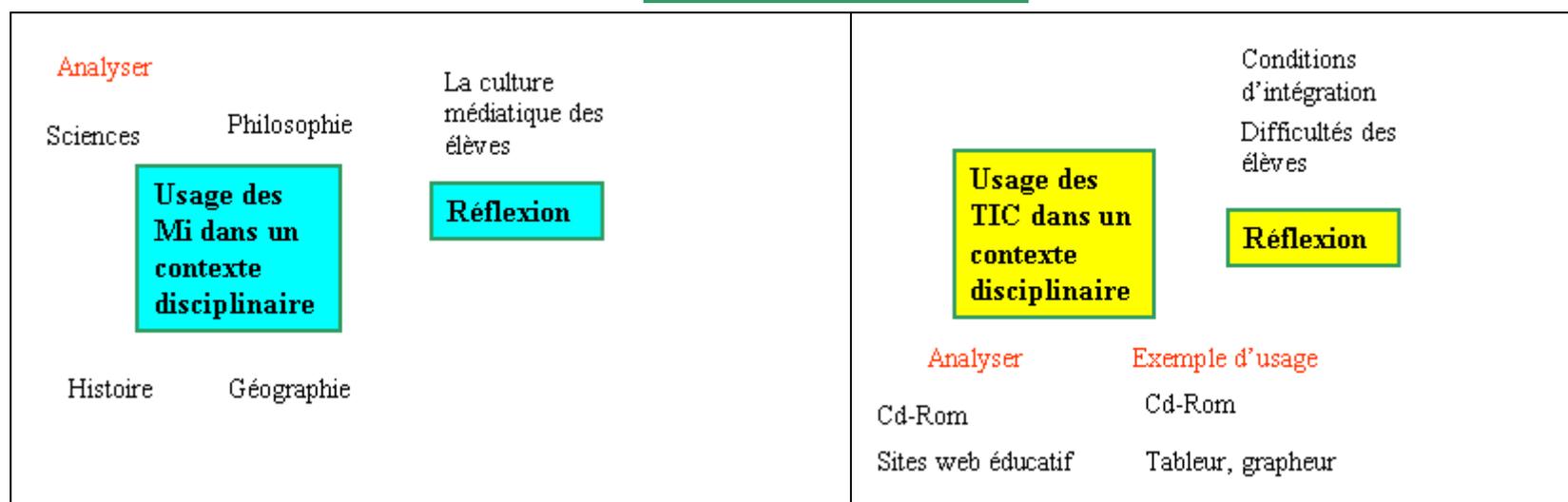
- *Usage des MI ou des TIC dans un contexte disciplinaire* : L'objectif du scénario est de permettre aux enseignants d'utiliser les MI ou les TIC pour une situation d'enseignement.
- *Réflexion* : L'objectif du scénario est de réfléchir sur des thèmes scolaires.

La figure ci-dessous présente le contenu des catégories.

Culture générale



Culture scolaire



Les scénarios de « L'éducation aux médias » visent l'acquisition de grilles d'analyse de l'image (fixe ou filmique), l'apprentissage de la lecture d'un journal télévisé, la connaissance des différentes formes de discours, la prise de conscience du rôle du commentaire, l'importance de la forme d'une image...il s'agit de donner des clés pour l'analyse et la lecture d'objets MI.

Les scénarios de « L'éducation aux TIC » proposent l'acquisition de grilles d'analyse de sites web et l'acquisition d'une «culture digitale» composée de savoir-faire techniques et/ou intellectuels : distinguer fichier et répertoire, créer une page web, utiliser efficacement un moteur de recherche...

Les scénarios de « L'usage des MI dans un contexte disciplinaire » proposent l'apprentissage de grille d'analyse d'images dans le contexte d'une discipline (analyser des images historiques ou scientifiques, des images de géographie) pour savoir ensuite les utiliser dans des situations d'enseignement/apprentissage.

Les scénarios de « L'usage des TIC dans un contexte disciplinaire » proposent de savoir analyser les CD-Rom, les sites web éducatifs et fait travailler sur des exemples d'usages (un Cd-Rom sur les engrenages, un tableur et un grapheur pour l'apprentissage des fonctions en mathématiques...). Pour être plus précis, regardons maintenant des exemples de scénarios :

3.2.3. Exemples de scénarios appartenant aux différentes catégories

MI

Culture générale :

- Education aux médias avec visée F1 :

Titre	Explication
« Image et pub » (module 3)	L'objectif de ce scénario est de comprendre le langage spécifique de l'image publicitaire. Dans un deuxième temps les enseignants réfléchissent sur une activité F1 autour de l'image publicitaire.

- Education aux médias sans visée F1 :

Titre	Explication
« Approche comparative de deux spots publicitaires ».(module1)	L'objectif de ce scénario est l'acquisition d'une grille d'analyse de l'image filmique.
« Trois présentations d'un même sujet d'actualité... ressemblances, différences et impacts » (module 5)	L'objectif de ce scénario est « d'être capable d'identifier les « éléments » constitutifs d'un sujet d'actualité en faisant abstraction du contenu et d'être capable de déceler les impacts de ces « éléments » sur sa personne ».

Culture scolaire

- Usage des Mi dans un contexte disciplinaire :

Titre	Explication
« Analyse de photographies destinées à être exploitées dans le cadre d'un cours de géographie (enseignement primaire) ».(module 3)	L'objectif de ce scénario est « sensibiliser les enseignants à l'analyse de photographies et de construire des outils d'analyse leur permettant de sélectionner des photographies exploitables dans un cours de géographie ». Usage des images pour un cours de géographie...

- Réflexion :

Titre	Explication
« Ce que les professeurs appellent image ne recoupe pas forcément la définition des élèves ». (module 2)	Réflexion sur la culture médiatique des élèves.

TIC

Culture générale :

- Education aux TIC sans visée F1

Titre	Explication
« Démarche visant à appréhender par la réflexion, le tâtonnement et la découverte le contenu d'un écran d'ordinateur » (module2)	L'objectif est de connaître « la différence entre applications, fichiers, fenêtres et boîtes de dialogues lors de l'utilisation d'un ordinateur »
« Grille d'évaluation de sites ».(module 3)	L'objectif est d'apprendre à analyser de sites web (de façon générale)

- Education aux TIC avec visée F1

Titre	Explication
« Internet : outil de recherche » (module 2)	Ce scénario vise un apprentissage des stratégies de recherche sur Internet. Il propose un prolongement pour les enseignants qui est la prise de conscience des difficultés spécifiques des élèves (recherche de l'information dans un domaine qu'ils ne maîtrisent pas).

Culture éducative

- Usage des TIC dans un contexte disciplinaire

Titre	Explication
« Dents tous les sens » (module 5)	L'objectif est de connaître un exemple d'usage de Cd-rom et de tableur : Cd-rom pour l'apprentissage des engrenages, modélisation et simulation à l'aide d'un tableur.
« Activité dirigée d'exploration de logiciels EAO ».(module 2)	L'objectif est de savoir analyser des logiciels pour pouvoir ensuite les utiliser.

- Réflexion

Titre	Explication
« Des images et du texte »	L'objectif est « d'identifier et mettre en évidence les difficultés liées à la gestion d'une activité pratique de production de documents des élèves réalisés au moyen des TIC ».

3.2.4. Analyse

L'analyse des scénarios fait apparaître une certaine symétrie entre ceux qui relèvent du domaine MI et ceux qui relèvent du domaine TIC, chacun – MI ou TIC - se répartissent dans les mêmes types de catégories et sous-catégories. En effet, la distinction fondamentale est celle qui partage les scénarios entre une culture plus généraliste, celle de l'éducation « citoyenne » aux médias et aux technologies d'une part et une culture plus scolaire qui utilise les médias et les technologies au service d'apprentissages disciplinaires inscrits dans une logique curriculaire d'autre part.

Cependant, on peut voir des nuances dans la symétrie : l'éducation aux médias vise des apprentissages et des savoir-faire cognitifs (connaissances, concepts, procédures) alors que l'éducation aux TIC vise d'avantage l'apprentissage de savoir-faire techniques et/ou intellectuels. Ainsi, il n'y a pas de scénario TIC qui propose une approche conceptuelle des TIC indépendamment d'un contexte scolaire.

On peut voir également que les scénarios de culture générale sont plus nombreux du côté MI et en particuliers ceux « sans visée F1 ». La figure 4 présente la fréquence (en rouge encadrée en rouge) des types de scénarios par catégories.

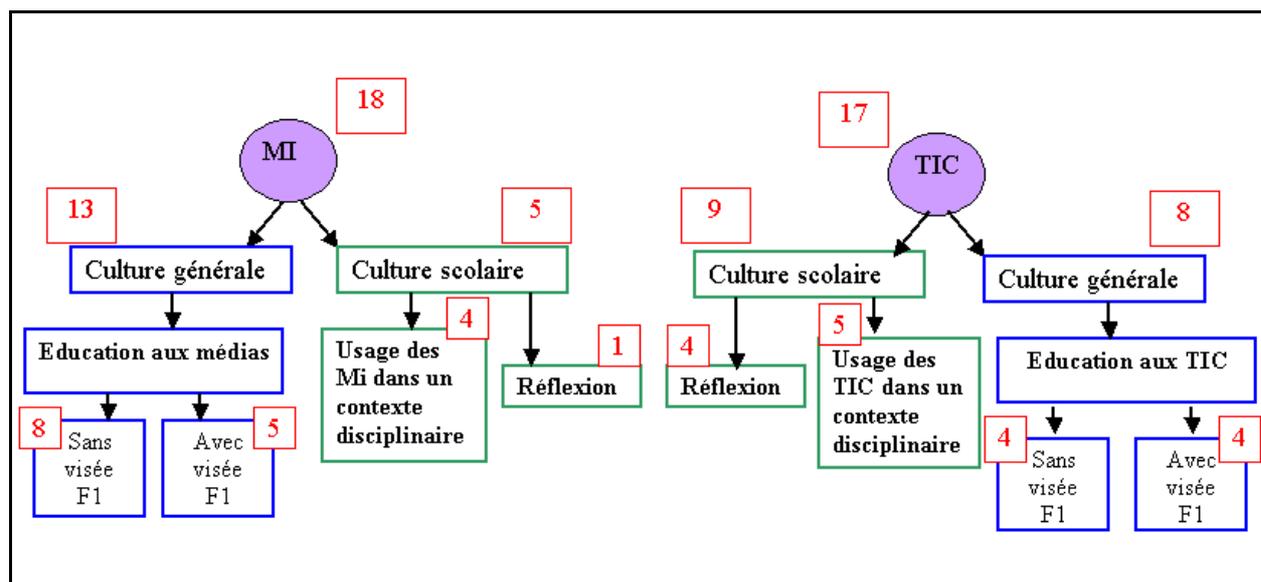


Figure 4 : fréquence des types de scénarios par catégories décrivant les objectifs d'apprentissage, modules 2 à 5

3.3. Module 6,7,8 et 9

3.2.1 Schéma de la classification

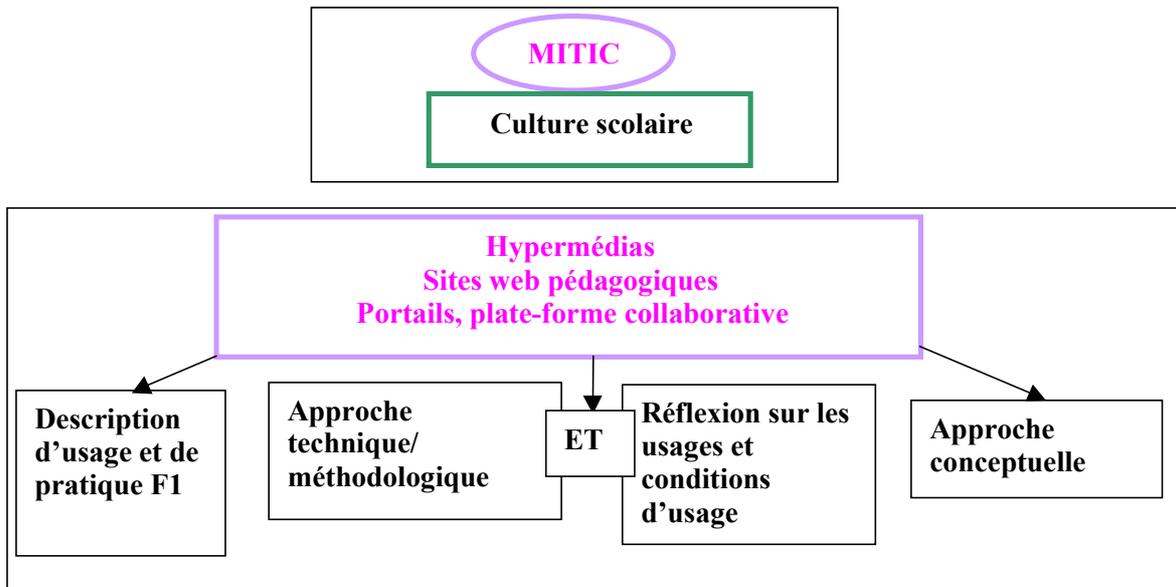


Figure 5 : Schéma de classification selon les objectifs généraux d'apprentissage

3.2.2 Définition des catégories

- *Description d'usage et de pratique F1* : l'objectif général d'apprentissage des scénarios est de permettre aux enseignants de connaître des exemples d'usage (au niveau F1) des objets étudiés aux modules 6 à 9 et de pouvoir les mettre en place ensuite.
- *Approche technique/méthodologique et réflexion sur les usages et conditions d'usages* : l'objectif général d'apprentissage des scénarios est double : acquérir des savoir-faire techniques et méthodologiques d'une part et réfléchir sur les usages et les conditions d'usages des hypermédias, sites web pédagogiques, portails d'autre part.
- *Approche conceptuelle* : l'objectif général d'apprentissage des scénarios est ciblé sur une approche conceptuelle des portails, des plate-formes collaboratives ou autre objet mi, tic ou mitic.

3.2.3 Exemples

- **Description d'usage et de pratique F1**

Titre du scénario	Justification
« Genre textuel et genre filmique » (Module 6)	Usage d'un hypermédia pour pouvoir comparer facilement les caractéristiques de fonctionnement du genre textuel par rapport au genre filmique. Travail sur la transposition du scénario F2 à F1
« Exploration avec un groupe de maîtres du site Funbrain » (Module 6)	Usage d'un site web (le site Funbrain) : création d'exercices en ligne et gestion des résultats. Travail sur les savoir-faire techniques
« Usage didactique d'un environnement hypermédia » (Module 6)	Exemple d'utilisation d'un tableur et d'un grapheur. Ce scénario aurait pu se trouver parmi les scénarios du Module5 (modélisation/simulation). Culture scolaire/ usage disciplinaire des TIC. Réflexion sur les protocoles d'accompagnement.
« Un scénario sur l'utilisation du site ou du logiciel défis scolaires ». (Module 8)	Exemple d'activité collaborative facile à mettre en place grâce au site web éducatif « défi » Travail sur les difficultés des élèves
« Ecrire un récit collectif sur le web » (Module 8)	Scénario F1 Scénario F2 non explicité Travail = « mettre en place les modalités d'une rédaction collective impliquant plusieurs classes et/ou plusieurs écoles »
« Y a-t-il de ça dans votre quartier ? » (Module 8)	Exemple d'usage d'un site wiki au niveau F1. Travail sur les difficultés des élèves
« Activités collaboratives en langue seconde » (Module 9)	Exemple d'usage d'une plate-forme collaborative. C'est un scénario de mise en place de projet dont des séquences de formation des enseignants.

- **Approche technique/conception et approche conceptuelle**

Titre du scénario	Justification

<p>« Projet d'hypermédia » (Module 6)</p>	<p>Apprendre à construire un hypermédia (logiciel=Word, Homepage, Quicktimeplayer)</p> <p>Réfléchir sur l'exploitation pédagogique.</p>
<p>« Découverte des caractéristiques et des usages d'un outil simple de présentation : PowerPoint ». (Module 7)</p>	<p>Apprendre à utiliser le logiciel PowerPoint</p> <p>Réfléchir sur les différentes utilisations de PowerPoint</p> <p>Usage pour l'enseignement</p>
<p>« Utilisation de l'attractivité...[...] » (Module 7)</p>	<p>Apprendre à construire un hypermédia (acquisition, retouche, intégration)</p> <p>Réflexion sur les usages scolaires des hypermédias</p>
<p>« Réalisation de documents multimédias (courbes de Béziérs) » (Module 7)</p>	<p>Apprendre à créer des séquences multimédia (Snapz-pro)</p> <p>Réfléchir sur les difficultés des apprenants (cadre F1)</p>
<p>« Introduction au multimédia et appréciation des compétences souhaitées pour leur utilisation dans l'enseignement ». (Module 7)</p>	<p>Apprendre à créer des scénarios multimédias (connaître les points clés) (c'est dans le domaine de la conception même si ça n'est pas technique)</p> <p>Réfléchir sur les usages pédagogiques et sur les compétences des enseignants nécessaires pour la création et à l'utilisation des hypermédias.</p>
<p>« A la quête du grimoire magique » (Module 7)</p>	<p>Apprendre à réaliser un multimédia-interactif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Etre capable de réaliser un multimédia intégrant son et image (technique) - Etre capable de concevoir un scénario pour un multimédia interactif (approche méthodologique et réflexion sur l'usage voulu et les conditions d'usage)

« A la quête du grimoire magique » (Module 8)	Apprendre à manipuler un logiciel pour la production de pages web (par exemple Golive) et des logiciels de préparation de médias : images, sons et films. Réfléchir sur les possibilités d'interactivité du web..
« Usages didactiques du média DVD dans l'enseignement » (Module 6)	Connaissance des spécificités du DVD Réflexion sur les usages scolaires possibles

- **Approche conceptuelle**

Titre du scénario	Justification
« Explorer une plate-forme pour le travail interactif » (Module 9)	Apprentissages autour du travail collaboratif à distance.
« Activités collaboratives sur le web » (Module 9)	Réflexion conceptuelle autour des portails « différentes caractéristiques et intentions pédagogiques induites »
« Concevoir et utiliser un petit portail collaboratif » (Module 9)	Le concept de portail collaboratif (connaissance et utilisation d'un portail collaboratif sur le web)
« Editer facilement des pages web » (Module 8)	« Réflexion générale sur la spécificité de l'instrument web en vue de son usage collaboratif dans le champ pédagogique » Ceci à travers l'apprentissage « d'un outil intégré de communication (Educanet) ».

3.3.1. Analyse

Les scénarios des modules 6 à 9 se concentrent sur les hypermédias, les sites web pédagogiques, les plates-formes collaboratives et les portails dans une optique scolaire. Les scénarios de la catégorie « Description d'usages et de pratiques » font travailler les enseignants sur des exemples de pratiques. Les scénarios de la catégorie « Approche conceptuelle » proposent une approche plus théorique : on cherche à caractériser les objets, on travaille sur des notions comme l'apprentissage collaboratif à distance. On manipule les objets mais ce n'est pas la finalité des scénarios : la manipulation est un moyen de connaître l'objet pour nourrir l'approche théorique.

Les scénarios de la catégorie « Approche technique/méthodologique et réflexion » propose une approche plus intégrée des objets : apprendre à manipuler et à produire des hypermédias, des sites web pédagogiques est une fin en soit et elle s’accompagne d’une réflexion nécessaire sur les usages et les conditions d’usage scolaire des objets.

On peut remarquer que le type de scénario dépend de son module de référence (voir la figure 6 ci-dessous).

La plupart des scénarios du module 7 sont les scénarios qui proposent une approche technique et/ou méthodologique et le thème du module 7 est la réalisation de documents multimédias.

La plupart des scénarios du module 6 et du module 8 travaille sur des exemples d’usage de sites web pédagogiques (en particuliers les sites web pédagogiques collaboratifs et évolutifs, les wiki) : le thème du module 6 est « Usage didactique d’un document hypermédia » et le thème du module 8 est « Elaboration de sites web pédagogiques ».

Enfin, les scénarios du module 9 concernent les plates-formes ou les portails et la réflexion se fait autour du thème du module 9 qui est le suivant : « Communication en groupe au moyen de dispositifs reposant sur le texte, l’image et le son ».

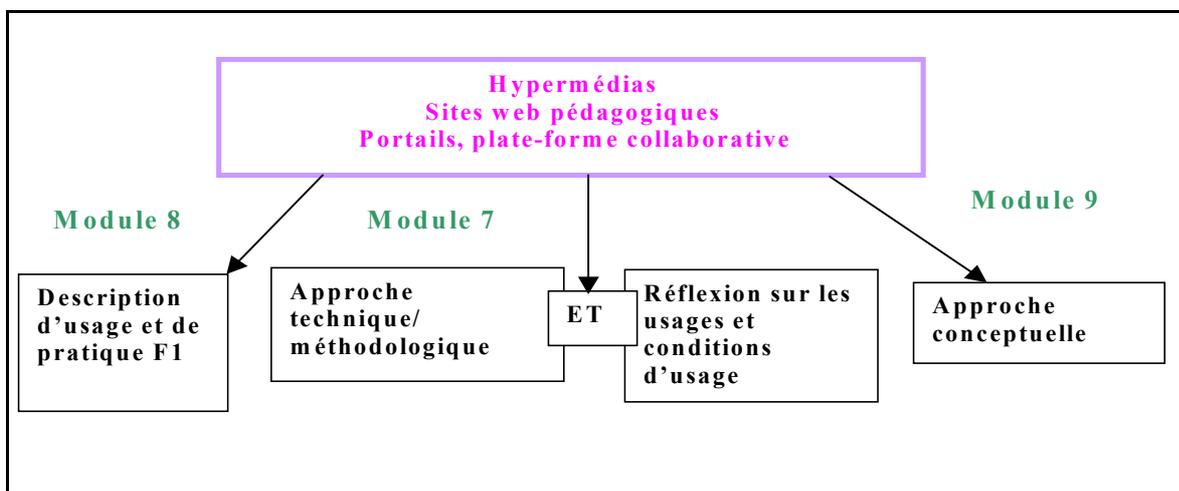


Figure 6 : lien entre catégories et modules

4. L'usage des MI et des TIC pour l'enseignement/apprentissage ³

4.1. Usages des médias et des technologies par les enseignants et les apprenants au niveau F1 et F2

A partir des scénarios, on observe quels sont les usages des MI, des TIC ou des MITIC envisagés par les enseignants de la formation F3MITIC.

4.1.1. Tableau de classification

	Enseignement/ Acquisition		Communication/ Collaboration		Production de travaux		Recherche de documents		Gestion	
	F1	F2	F1	F2	F1	F2	F1	F2	F1	F2
Apprenants	mi	mi	mi	mi	mi	mi	mi	mi	mi	mi
	mitic	mitic	mitic	mitic	mitic	mitic	mitic	mitic	mitic	mitic
	tic	tic	tic	tic	tic	tic	tic	tic	tic	tic
Enseignants	mi	mi	mi	mi	mi	mi	mi	mi	mi	mi
	mitic	mitic	mitic	mitic	mitic	mitic	mitic	mitic	mitic	mitic
	tic	tic	tic	tic	tic	tic	tic	tic	tic	tic

Figure 7 : Tableau de classification des usages des médias et des technologies

4.1.2. Définition des catégories

Dans ce tableau, il est prévu de classer selon les objectifs poursuivis et le type d'utilisateurs des outils MI (en gris clair), TIC (en jaune) ou MITIC (en gris foncé) dont les enseignants prévoient l'utilisation (à un niveau F1 ou à un niveau F2).

- *Les objectifs poursuivis :*

³ La classification s'appuie sur la catégorisation des « UPTICE » développée par B.Denis, « Quels usages des logiciels mettre en œuvre en contexte éducatif ? »,

http://www.agers.cfwb.be/pedag/tice/sugg/Article_UPTICE1.pdf

- *Enseignement/ acquisition de notions ou de démarches* : l'objectif est l'enseignement/ apprentissage de compétences spécifiques (disciplinaires).
Les MI, les TIC ou les MITIC prennent en charge l'enseignement. Ils sont de l'ordre de « l'ordinateur enseignant » (Taylor, 1980)⁴.
- *Production de travaux* : l'objectif est de réaliser un produit avec des outils du domaine des médias et des technologies.
- *Recherche* : l'objectif est d'explorer des ressources existantes.
- *Communication/ collaboration* : l'objectif est « d'interagir grâce aux et sur les productions (messages, projets) des utilisateurs »⁵. L'objectif est de collaborer avec autrui : de réaliser une tâche à plusieurs.
- *Gestion* : l'objectif est de gérer des activités, de gérer l'apprentissage des élèves.
- *Les utilisateurs* : on distingue les utilisateurs en situation d'apprentissage (*les apprenants*) et les utilisateurs en situations d'enseignement (*les enseignants*).

4.1.3. Exemples

L'identification des usages s'est basée soit sur les usages explicitement définis par les auteurs des scénarios soit sur une explicitation des idées sous jacentes aux propositions des scénarios.

⁴ Taylor, RP (ed) (1980). The computer in the schools. Tutor, tool, Tutee. NeYork : the Teachers College Press

⁵ B.Denis, « Quels usages des logiciels mettre en œuvre en contexte éducatif ? », http://www.agers.cfwb.be/pedag/tice/sugg/Article_UPTICE1.pdf

	Enseignement/ Acquisition		Communication/ Collaboration		Production de travaux		Recherche d'information		Gestion	
	F1	F2	F1	F2	F1	F2	F1	F2	F1	F2
Apprenant	Images pédagogiques Séquences filmiques Grilles d'analyse de l'image fixe ou filmique Connaissances des médias.	Grilles d'analyse de l'image fixe ou filmique Connaissances des médias.			Appareil photo Caméras Logiciels d'acquisition, de traitement	Logiciels d'acquisition, de traitement, de montage vidéo				
	Hypermédias	Hypermédias								
	Pages web interactives Tableur/ Grapheur Cd-Rom éducatif		Forum Mail Wiki Portails	Forum Mail Wiki Portails	Outil Wiki Word Logiciel de dessin		Internet/ Moteurs de recherches Traducteurs automatiques	Internet/ Moteurs de recherches		
Enseignant	Grilles d'analyse de l'image fixe ou filmique Connaissances des médias.				Appareil photo Caméras Logiciels d'acquisition, de traitement					
	Powerpoint (document Powerpoint)	PowerPoint (document PowerPoint)			Logiciel intégreur		DVD			
			Forum Mail Wiki Portails		Outil Wiki Word		Internet/ Moteurs de recherches	Internet/ Moteurs de recherches	Correction automatique Portail, plate-forme Educanet, Funbrain	

Le tableau précédent présente l'ensemble des cas d'usages des outils MI, TIC ou MITIC. Donnons maintenant des exemples de scénarios par catégories.

- utilisation par les apprenants

- les images pédagogiques, les séquences filmiques

Titre du scénario	Explications
« Séquences filmiques pour l'enseignement scientifique » (module 5)	Ce scénario fait travailler les enseignants sur les séquences filmiques en science qui seront visionnées par les apprenants pour l'acquisition d'un concept ou de démarches expérimentales.

- Grille d'analyse de l'image fixe, filmique

Titre	Explications
« Dispositif pour permettre aux élèves d'apprendre à comparer plusieurs images d'un même lieu...[...] » (module 2)	Les apprenants utilisent une grille de lecture des images fixes pour lire des images d'histoire et les classer. (plus exactement les apprenants lisent les images en s'aidant d'un questionnaire inspiré des grilles d'analyse des images fixes).

- Hypermédias

Titre du scénario	Explications
« Réalisation de documents multimédias » (module 7)	Ce scénario prévoit la création par les enseignants de séquences multimédia qui permettront aux élèves d'apprendre à tracer des courbes de Béziérs avec un logiciel de dessin et de manière autonome (sans avoir besoin de la présence d'un enseignant).
« Genre textuel et genre filmique : spécificités et complémentarités à partir d'une séquence hypermédia » (module 6)	Ce scénario prévoit l'usage d'un hypermédia (le logiciel « Le livre de Lulu »). Ici l'hypermédia permet la lecture rapprochée d'un texte et de la séquence filmique correspondante.

- Pages web interactives

Titre	Explications
-------	--------------

« Elaboration de sites web pédagogiques et constructivisme » (module 8)	Scénario F1 Utilisation de pages web interactives qui permettent la prise en charge de la découverte de la notion de proportionnalité à travers une activité (résolution de problème).
« Exploration avec un groupe de maîtres du site Funbrain » (module 6)	L'objectif d'apprentissage de ce scénario est la connaissance du site Funbrain qui permet de créer des exercices en ligne. L'ordinateur est un exerciceur.

- Tableur/ grapheur

Titre	Explications
« Usage didactique d'un environnement hypermédia » (module 6)	Scénario F1 : Utilisation d'un tableur et d'un grapheur pour comprendre la relation entre équation et représentation graphique.

- Cd-rom éducatif

Titre	Explications
« Dents tous les sens » (module 5)	Cadre F1 : utilisation d'un Cd-Rom proposant une activité (résolution de problème) qui doit permettre de comprendre le fonctionnement des roues dentées.

- utilisation par les enseignants :

- PowerPoint ou rétroprojecteur

Titre	Explications
« 1066 PC dans les classes primaires. Et alors ? » (module 2)	Dans le cadre F2 : Utilisation d'images pour stimuler un brainstorming.
« Usage de Powerpoint » (module 7)	PowerPoint permet à l'enseignant de présenter des images aux apprenants dans une situation « d'enseignement/ acquisition de notions »... L'utilisation envisagée de PowerPoint et des images est celle d'un outil déclencheur d'activité ou déclencheur d'une quête de sens chez l'élève.

- Grille d'analyse de l'image fixe, filmique

Titre	Explications
« Analyse de photographies destinées à être exploitées dans le cadre d'un cours de géographie » (module 3)	Ce scénario a pour objectif de « sensibiliser les enseignants à l'analyse de photographies et de construire des outils d'analyse leur permettant de sélectionner des photographies exploitables dans un cours de géographie ». Il est donc prévu l'usage d'images pour l'illustration de cours et en amont l'usage de grilles d'analyse d'images de géographie pour choisir les images.

□ Communication/ Collaboration

- utilisation par les apprenants
 - Forum, Mail

Titre	Explications
« Ce que les professeurs appellent image ne recoupe pas forcément la définition des élèves » (module 2)	Dans le cadre F2, un forum permet l'échange de résultats et le travail à distance.

- Wiki, Portails

Titre	Explications
« Y a-t-il de ça dans vos quartiers ? » (module 8)	Dans le cadre F1 : activité utilisant les moyens des WIKI pour échanger des données et collaborer à la construction d'un site.
« Activités collaboratives sur le web » (module 9)	Ce scénario prévoit dans le cadre F1 une activité collaborative de création et d'entretien d'un portail sur un sujet donné (ici les sans-papiers).
« Concevoir et utiliser un petit portail collaboratif » (module 9)	Ce scénario prévoit l'usage d'un portail pour l'échange de fiches de cinéma et des activités collaboratives (tâches communes à réaliser).

□ **Production de travaux**

• utilisation par les apprenants

Titre	Explications
« Mon téléjournal » (module 5)	Dans le cadre F2 : Montage vidéo pour comprendre comment fonctionne un journal télévisé.
« Dispositif pour permettre aux élèves d'apprendre à comparer plusieurs images d'un même lieu...[...] » (module 2)	Dans le cadre F1 : en prolongement d'activité il est proposé que les élèves produisent un document Word incluant les images étudiées et les analyses.
« Des images et des textes » (module 3)	Ce scénario prévoit la production par les élèves de documents Word incluant des images.

• utilisation par les enseignants

Titre	Explications
« Réalisation de documents multimédias (courbes de Béziérs) » (module 7)	Création de séquence multimédia
« Editer des pages web » (module8)	Création de pages web

□ **Recherche de documents**

• utilisation par les apprenants

- Internet/ moteur de recherche

Titre	Explications
« La recherche sur le Net : pistes pour des investigations raisonnées et efficaces » (module 2)	Le scénario F2 fait réfléchir les enseignants sur les difficultés des élèves lors de la recherche d'information sur le web.
« Un scénario sur l'utilisation du site ou du logiciel défi scolaire »	Dans le cadre F2 Un des objectifs d'apprentissage est de « savoir utiliser les moteurs de recherches ou les annuaires pour rechercher de l'information »

• utilisation par les enseignants

- DVD

Titre	Explications
-------	--------------

« Usage didactique du média DVD dans l'enseignement » (module 6)	Utilisation des ressources annexes d'un DVD
---	---

□ Gestion

- utilisation par les enseignants

Titre	Explications
« Exploration avec un groupe de maîtres du site Funbrain » (module 6)	L'ordinateur permet la gestion des résultats des élèves (correction automatisée...etc.)
« Ecrire un récit collectif sur le web » (module 8).	L'ordinateur permet de gérer le travail collaboratif à distance.
« Y a-t-il de ça dans vos quartiers ? » (module 8)	L'ordinateur permet de gérer le travail collaboratif à distance.

4.1.4. Analyse

L'utilisation la plus fréquente est celle des situations « d'enseignement/ acquisition de notions ou de démarches ». En général les images et les médias sont utilisés dans des scénarios où il faut à la fois apprendre à analyser les médias et mobiliser des connaissances disciplinaires (histoire, géographie...). Les séquences filmiques sont aussi utilisées pour diffuser des connaissances (un concept scientifique par exemple). Les hypermédias permettent un apprentissage autonome et individualisé, souvent intégré de manière ponctuelle dans les scénarios (voir 4.2).

La palette des objets utilisés est large : il est prévu l'usage d'outils « classiques » (Word, PowerPoint, hypermédia...) et d'outils très récents comme les portails ou les sites web collaboratifs évolutifs (les WIKI). Cependant, on peut remarquer l'absence d'utilisation d'outils de support à l'apprentissage, au travail réflexif, de support à la collaboration. Par exemple, il n'est pas prévu l'exploitation de logiciels permettant la création de cartes conceptuelles. Encore une fois, il semble que les choix des scénarios soient très liés aux modules : il s'agit d'approfondir ce que l'on a appris pendant les séminaires et pas de chercher ailleurs d'autres exploitation possibles des médias et des technologies.

Par ailleurs, dans les scénarios, il est prévu que les enseignants utilisent les médias et les technologies autant que les apprenants : pour communiquer, produire, rechercher de l'information.

Enfin, l'utilisation par les apprenants et par les enseignants est surtout prévue dans le cadre de scénario F1 : il y a peu de scénarios qui envisagent une utilisation des objets par les enseignants-apprenants ou

par les formateurs d'enseignants pour une séance F2. Peut-être faut-il un temps –réflexif- de plus pour « transformer » aussi ses pratiques de formateurs d'adulte.

4.2. Usage intégré des médias et des technologies versus usage ponctuel

On propose une classification des scénarios selon le degré d'intégration des outils MI, TIC ou MITIC dans la séance prévue par les scénarios.

4.2.1. Schéma de la classification

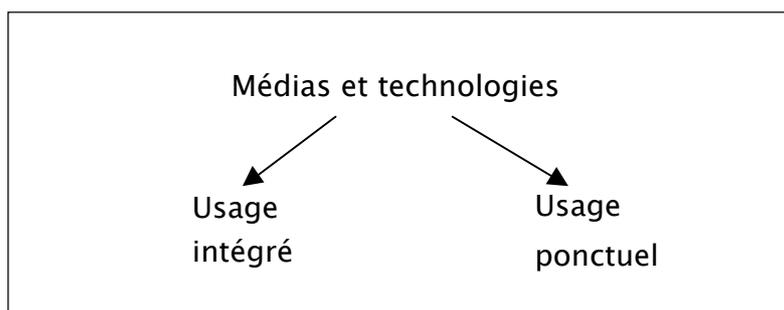


Figure 8 : Schéma de classification des « usages intégrés versus usages ponctuels »

4.2.2. Définition des catégories

- *Usage intégré* : la séance d'apprentissage ne peut pas exister sans l'utilisation des médias et des technologies. Il est au cœur du dispositif de formation et du scénario pédagogique. On peut parler ici d'usage « organiciste » (L. Sfez, 1991).
- *Usage ponctuel* : les médias et les technologies sont utilisés de façon ponctuelle dans la séance. Ils sont utilisés lors d'une ou plusieurs séquences du scénario mais de façon plus périphérique, sans modifier fondamentalement le scénario ni la pratique de l'enseignant (usage dit « mécaniste » par L. Sfez).

4.2.3. Exemples

Les usages intégrés sont tous prévus dans le cadre de scénarios F1 proposés.

Les usages intégrés sont présentés dans un tableau qui distingue deux cas :

- *Contenu* : les outils MI, TIC ou MITIC sont proches du contenu d'apprentissage (« au cœur du contenu »)
- *Déroulement* : les outils MI, TIC ou MITIC influencent le déroulement de la séance, la stratégie d'apprentissage développée. (« au cœur du déroulement »)

	MI	MITIC	TIC
Contenu	<p>« Dispositif pour permettre aux élèves d'apprendre à comparer plusieurs images d'un même lieu...[...] » (module 2) (grille d'analyse)</p> <p>« Réflexions/ activités autour de l'utilisation des bandes-annonces de films, dans le cadre de cours d'éducation aux médias ou de langues »(module 3) (bandes-annonces)</p> <p>« Y a-t-il de ça dans vos quartiers ? » (module 8) (images fixes)</p>	<p>« Genre textuel et genre filmique : spécificités et complémentarités à partir d'une séquence hypermédia »(module 6) (hypermédia « le voyage de Lulu »)</p>	<p>« Usage didactique d'un environnement hypermédia » (module 6) (tableur/ grapheur)</p>
Déroulement			<p>« Y a-t-il de ça dans vos quartiers ? » (module 8) (wiki)</p> <p>« Ecrire un récit collectif sur le web » (module 8). (educanet)</p> <p>« Un scénario sur l'utilisation du site ou du logiciel défi scolaire » (module 8) (site web Défi)</p>

Figure 9 : Exemple de scénarios proposant un usage intégré d'objets mi, tic ou mitic

Les usages intégrés :

Titre	Explications
« Dispositif pour permettre aux élèves d'apprendre à comparer plusieurs images d'un même lieu, et d'en tirer des enseignements à partager avec d'autres » (module 2)	L'utilisation des images est imbriquée à toute l'activité. Les images sont un objet d'enseignement (les élèves apprennent à analyser des images à travers un questionnaire) et elles sont un moyen d'enseignement (elles permettent de mobiliser des connaissances en histoire).
« Réflexions/ activités autour de l'utilisation des bandes-annonces de films, dans le cadre de cours d'éducation aux médias ou de langues » (module 3)	Utilisation des bandes-annonces envisagée pour un cours de langue de la même façon que le scénario ci-dessus : l'étude des bandes-annonces est l'occasion d'échanges linguistiques nourris.
« Y a-t-il ça dans votre quartier ? » (module 8)	Le scénario prévoit la production d'images et l'écriture de textes sur ces images. Les images sont au cœur du scénario.
« Genre textuel et genre filmique : spécificités et complémentarités à partir d'une séquence hypermédia » (module 6)	Le logiciel « Le voyage de Lulu » est utilisé pendant toute la séance et permet la comparaison entre le texte et la séquence filmée correspondante.
« Usage didactique d'un environnement hypermédia » (module 6)	Ce scénario propose deux scénarios F1 qui sont l'occasion d'un usage intégré des tableurs/ grapheurs. La séance existe parce qu'elle exploite les possibilités des tableurs et des grapheurs.
« Y a-t-il de ça dans vos quartiers ? » (module 8)	L'activité s'articule autour d'un « WIKI » qui soutient le déroulement de l'activité : échanges des productions et gestion des groupes.
« Ecrire un récit collectif sur le web » (module 8).	La plate-forme Educanet permet de gérer (donner les étapes et le travail à faire), d'échanger des textes et d'organiser les votes.
« Un scénario sur l'utilisation du site ou du logiciel défi scolaire » (module 8)	Le site web des défis scolaires permet d'organiser facilement des activités collaboratives.

Les usages ponctuels :

Titre	Explications
« Dents tous les sens » (module 5)	Usage ponctuel du Cd-Rom pendant une des séquences du scénario.

4.2.4. Analyse

Les scénarios proposant un usage intégré des médias sont des scénarios où les médias sont à la fois des objets d'enseignement (il faut apprendre à les lire et à les analyser) et des moyens d'enseignement : des moyens de créer des scénarios originaux, riches en apprentissages transversaux (objets d'apprentissage démultiplicateurs, stratégiques et dynamiques⁶).

Les applications « TIC » « intégrées » sont essentiellement des outils de gestion intégrés au déroulement de la séance ou d'un projet : elles permettent de créer et supporter des scénarios nouveaux, quelquefois interdisciplinaires. L'apprentissage de leur utilisation ou même un apprentissage plus théorique de ces objets n'est pas prévu dans le scénario de la même façon que pour les médias. Eventuellement la manipulation technique est un pré-requis ou elle est l'objet d'une séquence « détachée » du scénario. Les applications TIC sont aussi utilisées de façon intégrée comme des outils spécifiques très liés au contenu d'apprentissage (comme les tableurs/grapheur).

L'utilisation des hypermédias est souvent envisagée pour des moments ponctuels d'une séance.

⁶ Voir une classification des objets d'apprentissages sur
http://tecfa.unige.ch/tecfa/teaching/LME/peraya/02_LME.ppt

5. Les stratégies pédagogiques

5.1. les stratégies pédagogiques

5.1.1. Schéma de la classification

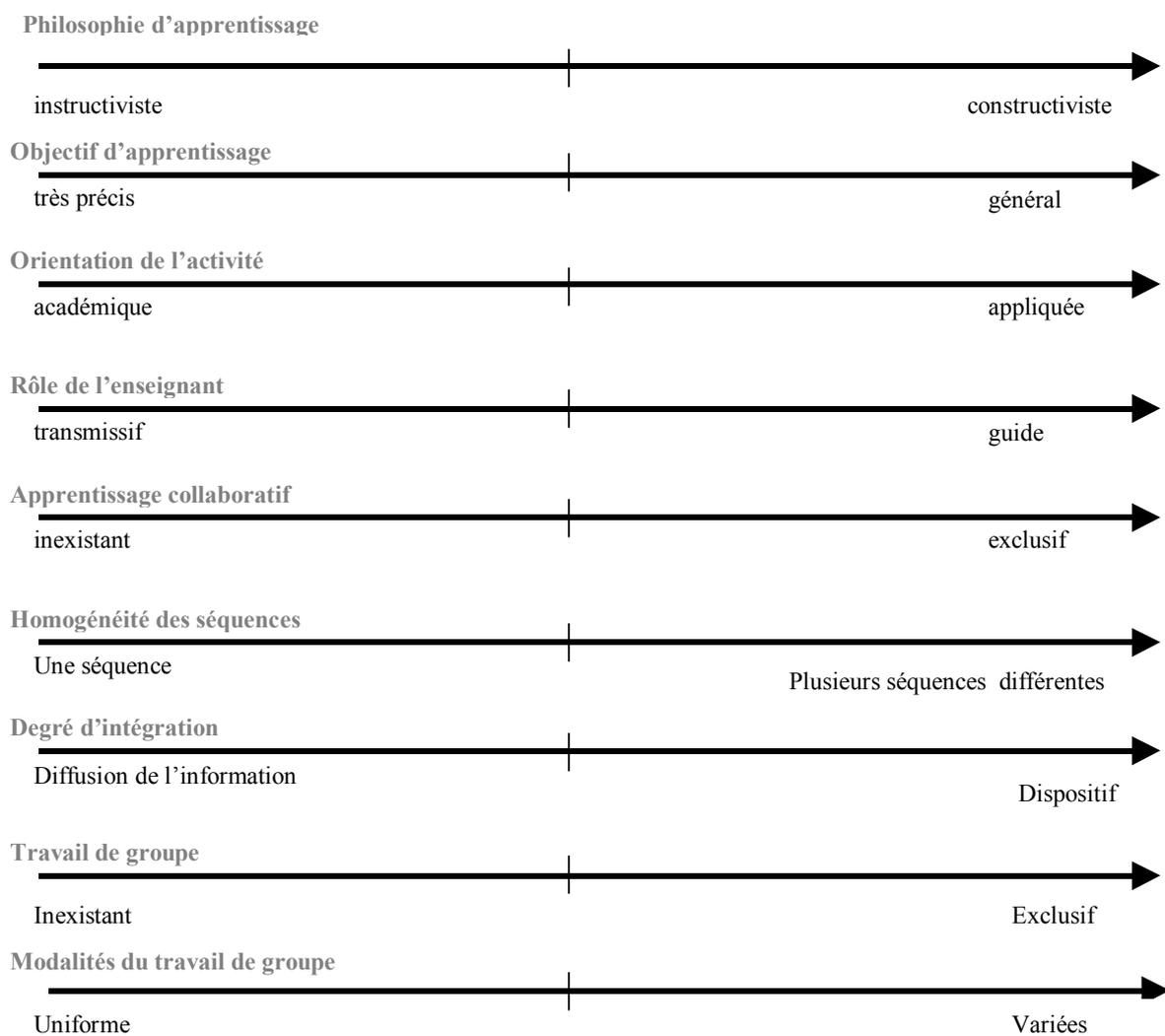


Figure 10 : schéma de classification selon les stratégies pédagogiques

5.1.2. Définition des catégories

Le choix des axes se base sur l'échelle développée par Reeves⁷.

- *Philosophie d'apprentissage* : une philosophie instructiviste découpe le matériel d'apprentissage en modules hiérarchiques que l'apprenant devra acquérir et une philosophie constructiviste met l'accent sur les stratégies cognitives de l'apprenant et sur la construction du savoir en fonction de connaissances antérieures.
- *Objectif d'apprentissage* : il est très précis ou général selon la tâche d'apprentissage
- *Orientation de l'activité* : elle est académique si les tâches sont orientées intellect et appliquée si la tâche est orientée vers la pratique.
- *Rôle de l'enseignant* : « didactique » s'il apporte et transmet le savoir et « facilitateur » s'il joue le rôle de guide.
- *Apprentissage collaboratif* : Quelle place le travail collaboratif occupe-t-il dans le scénario prévu ? (inexistant...exclusif)
- *Homogénéité des séquences* : la stratégie pédagogique est-elle homogène ou varie-t-elle selon les séquences du scénario ?
- *Degré d'intégration* : quel usage des objets mi, tic ou mitic ? usage intégré ou ponctuel (de l'ordre de la diffusion de l'information)
- *Travail de groupe* : quelle place le travail de groupe occupe-t-il dans le scénario prévu ? (inexistant...exclusif)
- *Modalités du travail de groupe* : uniforme pendant toute la séance ou variée

Ces axes permettent de caractériser la stratégie pédagogique d'une séquence d'un scénario. Notons qu'un scénario peut présenter plusieurs séquences qui peuvent ne pas suivre les mêmes stratégies pédagogiques (l'axe « Homogénéité des séquences » nous l'indique). On prend dans ce cas, la séquence la plus représentative du scénario (séquence centrale ou séquence la plus détaillée).

⁷ Reeves, T.C., Reeves, P.M. (1998). *Effective Dimensions of Interactive Learning on the World Wide Web. Web-Based Instruction, Englewood Cliffs N.J. : Educational Technologies publications.*

5.1.3. Exemples

Les scénarios sont relativement uniformes au regard des stratégies pédagogiques choisies. C'est pour cette raison qu'il a été possible de dégager la carte moyenne des stratégies pédagogiques (figure 9).

Carte moyenne

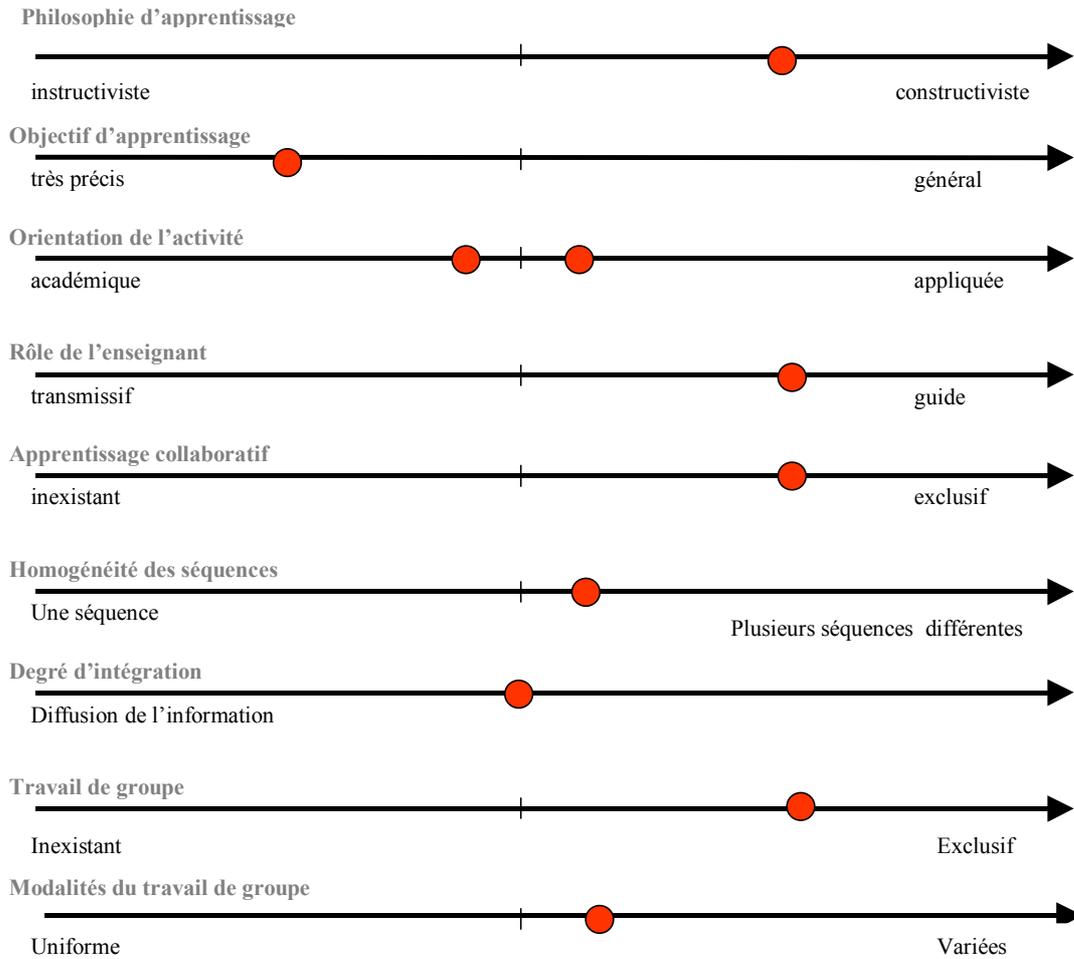


Figure 11 : Carte moyenne caractérisant la stratégie pédagogique « moyenne » de l'ensemble des scénarios

On peut donner un exemple de scénario proche de ce cas de figure :

« Analyse de photographies destinées à être exploitées dans le cadre d'un cours de géographie (enseignement primaire) » (module 3)

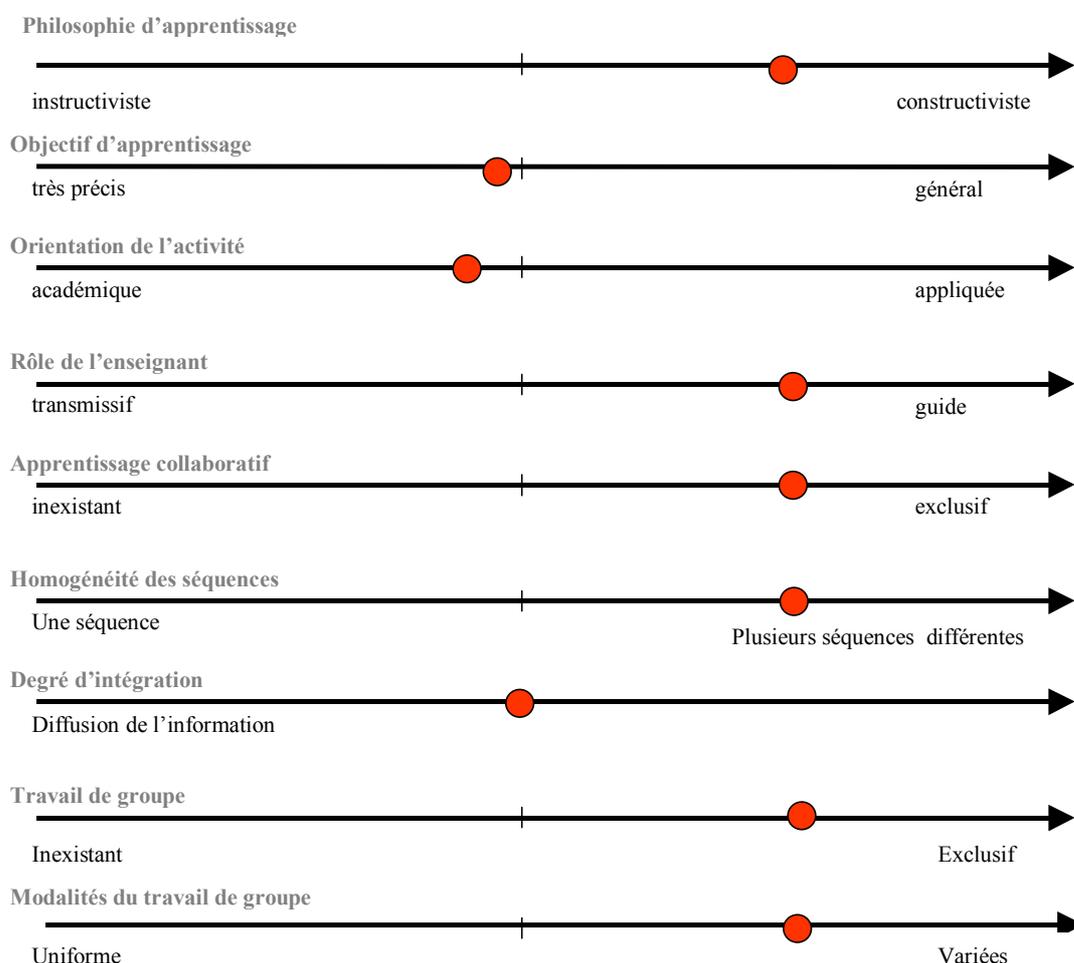


Figure 12 : stratégie pédagogique caractérisant le scénario « Analyse de photographies destinées à être exploitées dans le cadre d'un cours de géographie (enseignement primaire) » (module 3)

Les auteurs décrivent l'objectif du scénario de la façon suivante :

« Les activités qui sont proposées dans ce scénario devraient permettre :

- de sensibiliser les enseignants à l'analyse de photographies,
- de construire des outils d'analyse leur permettant de sélectionner des photographies exploitables dans un cours de géographie. »

L'activité est décrite par un plan d'activité en sept temps : il y a plusieurs séquences différentes qui alternent travail de groupe et travail en plénière, présentation du formateur et travail en autonomie des groupes.

Le travail de groupe est central, les groupes se retrouvent à trois occasions et mettent en commun leurs

observations ensuite. Le travail de groupe est un travail collaboratif :

« 5. Travail de groupe : analyse d'une image en vue d'une utilisation en géographie

- Déterminer des critères d'analyse et d'évaluation de documents "géographiques" en observant 3 images proposées précédemment

- Ordonner ces critères (en fonction de la forme, du contenu,... cf. page suivante "Quelques idées pour l'analyse de documents géographiques") »

5.1.4. Analyse

Les scénarios peuvent présenter plusieurs séquences différentes où les stratégies pédagogiques varient en fonction de l'objectif d'apprentissage de la séquence. La carte moyenne représente la moyenne des stratégies les plus fréquentes présentes dans un scénario.

Le point central de l'ensemble des scénarios est le travail de groupe. Ce travail de groupe est un travail collaboratif : il y a des tâches communes à réaliser (créer des grilles d'analyse, classer des images, dégager des conclusions ou faire du brainstorming...). Le travail de groupe est organisé par le formateur qui a un rôle de guide : il introduit la séance, il donne quelques références, il laisse se dérouler le travail de groupe, il reprend la main à la fin de la séance pour conclure ou faire conclure le groupe (en plénière). Cette façon de faire se base souvent sur une philosophie d'apprentissage constructiviste. L'enseignant-apprenant doit pouvoir s'appropriier (en les construisant) les notions ou les outils grâce à la négociation sociale et à partir des ressources fournies par le formateur. En général les objectifs d'apprentissage sont précis (par exemple connaître les critères d'analyse d'un journal télévisé) et sont indifféremment académiques ou appliqués.

Il a été difficile d'être très précis dans l'analyse des stratégies envisagées car les auteurs des scénarios détaillent peu les stratégies pédagogiques. Ils paraissent fonctionner sur des schèmes connus qui ne leur semblent pas nécessaires d'explicitier⁸. Au sein de la communauté des formateurs d'adultes, ils savent ce que recourent les expressions comme « travaux pratiques », « séminaire de recherche », « mise en commun et conclusion »... Mais si, par exemple, la séance de travaux pratiques n'est pas explicitée, il peut y avoir différentes interprétations de la stratégie pédagogique sous-jacente : la philosophie d'apprentissage est-elle plutôt instructiviste (succession de consignes à suivre pendant la séance) ou constructiviste ? Quel rôle l'enseignant joue-t-il ? Un entretien avec les enseignants aurait été nécessaire pour aller plus loin dans l'analyse. Les scénarios n'ont pas été travaillés selon les mêmes axes, les

⁸ Yinger, R. (1979). Routines in Teacher Planning. *Theory into practice*.

mêmes objectifs, les mêmes envies. Comme ils sont d'abord un moyen de formation pour les enseignants qui les créent, ils n'ont pas la forme «standard»⁹, «opérationnelle»...tout n'est pas détaillé.

On peut se demander si cette situation -stratégies homogènes et peu détaillées- aurait été la même pour un ensemble de scénario F1, destinés à des élèves. Les scénarios auraient-ils été aussi homogènes ? ou est-ce que les stratégies auraient été plus variées et plus recherchées ? . On a vu par exemple que les usages des MI et des TIC (et des MITIC) sont surtout prévus pour des scénarios F1, et en particuliers l'usage intégré de ces objets n'est détaillé que dans des contextes de scénarios F1.

⁹ Voir par exemple la grille proposée par la formation LME :

<http://tecfa.unige.ch/tecfa/teaching/LME/lme-canevas-scenario-ped.html>

5.2. Croisement d'axes

5.2.1. Schéma

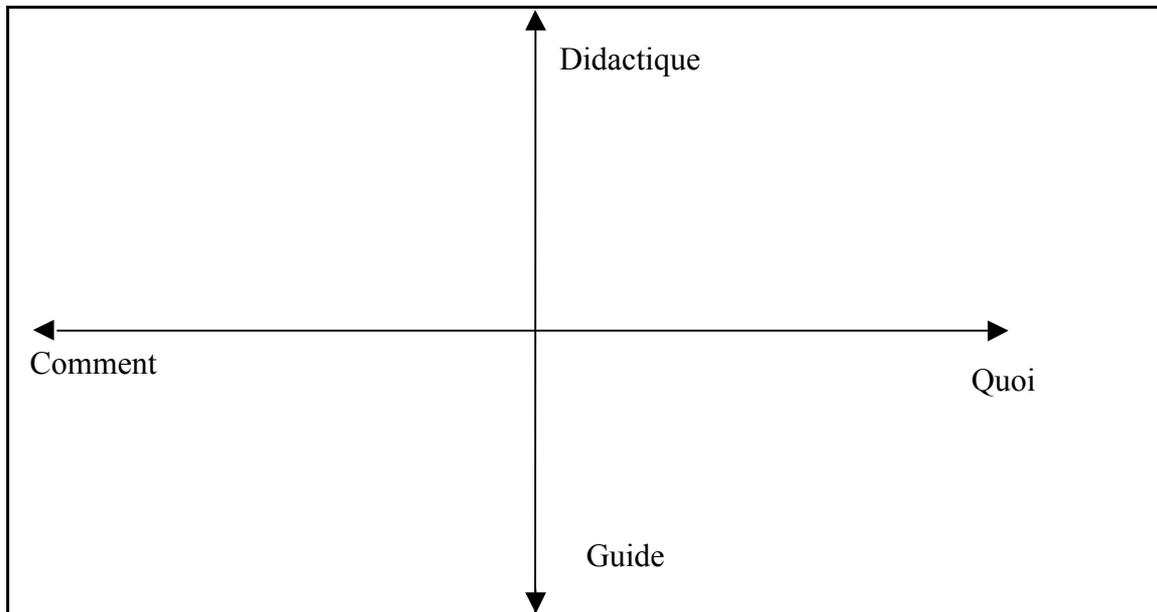


Figure 13 : croisement d'axes

5.2.2. Définition des axes

Didactique/ Guide : axe concernant le rôle de l'enseignant (cf. axes ci-dessus)

Quoi/ Comment

- *Travail sur le contenu (« quoi »)* : l'auteur du scénario travaille sur le contenu à enseigner.
- *Travail sur les processus d'apprentissage (« comment »)* : l'auteur réfléchit aux activités que vont réaliser les apprenants. Il s'attache à définir les activités d'apprentissage.

5.2.3. Analyse et exemples

Au regard de l'ensemble des scénarios, on obtient le schéma suivant :

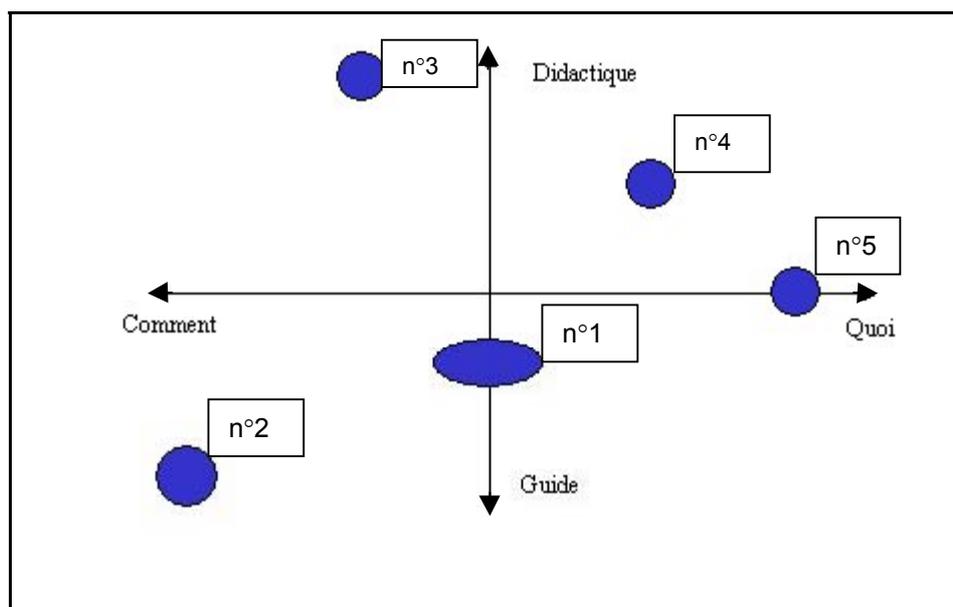


Figure 14 : répartition des scénarios dans les cas de figure amenés par le croisement des axes

Globalement les scénarios se retrouvent dans la configuration n°1 : l'enseignant est un guide plus qu'un détenteur de savoir et il s'attache autant au contenu à faire passer qu'aux processus d'apprentissage sans jamais vraiment insister (détailler) l'un ou l'autre des aspects.

Certains scénarios donnent à l'enseignant le rôle de guide et décrivent essentiellement les activités qui permettront d'enclencher les processus d'apprentissage (n°2). Les cas de figure n°1 et n°2 s'inscrivent logiquement dans la configuration moyenne des stratégies pédagogiques décrite dans la partie précédente (philosophie constructiviste, enseignant guide, activités de groupe...).

D'autres scénarios s'attachent à décrire les activités mais proposent une succession de consignes à réaliser apportées par l'enseignant qui dirige donc la séance en apportant le savoir (connaissances et/ou savoir-faire) : c'est le cas n°3.

Les scénarios du cas n°4 sont peu nombreux : ils s'attachent à décrire le contenu d'enseignement et prévoient de donner à l'enseignant un rôle globalement didactique.

Enfin les scénarios du cas n°5 sont des scénarios qui proposent une description (et un discours) d'un contenu à faire passer et n'aborde pas l'aspect pédagogique (ou de façon très peu détaillée).

Exemples :

□ Cas n°5 :

- « Aborder un matériel pédagogique MITIC : Découvrir un CD inconnu, utilisation pour les nuls » (module 2)
- "Modèles, types et genres" (module 4)
- "Images : le rôle de la forme". (module 4)

- ❑ Cas n°4 :
 - « Intéraction entre le champs culturel et le champs médiatique » (module 2)
- ❑ Cas n°3 :
 - « Comparaison de traducteurs automatiques gratuits » (module 4)
- ❑ Cas n°2 :
 - « Activité dirigée d'exploration de logiciels EAO » (module2)
 - « Découverte des caractéristiques et des usages d'un outil simple de présentation : PowerPoint » (module7)
- ❑ Cas n°1:
 - « La recherche sur le Net : pistes pour des investigations raisonnées et efficaces » (module 2), "Créer ses pages Web" (module 2)
 - « Usage et mésusage du web en tant que système d'information, à travers l'exemple de quelques travaux d'élèves » (module 4)

6. Conclusion

L'ensemble des scénarios forme un corpus riche qui permet de nourrir les questions suivantes : qu'apportent les médias et les technologies ? Que peut-on faire à l'école avec les médias et les technologies ? Quelles compétences sont-elles nécessaires aux enseignants pour mettre en œuvre des scénarios les intégrant ? Comment former les enseignants pour qu'ils puissent acquérir ces compétences ?

L'analyse des scénarios s'inscrit dans cette optique¹⁰.

D'abord, les classifications et les analyses qui viennent d'être présentées permettent de donner une image du corpus de scénarios créés par les participants à la formation F3MITIC.

Elles donnent une vision globale des scénarios selon les angles suivants : à quel type d'apprenants s'adressent les scénarios ? Que veulent enseigner/ faire apprendre les auteurs des scénarios, et ce pour quels usages des médias et des technologies ? Comment les auteurs des scénarios prévoient-ils d'enseigner/ faire apprendre ?

Les catégories proposées ne sont pas toutes très tranchées et pourraient parfois se recouper. Elles impliquent de la part de l'observateur un certain degré d'appréciation et de jugement. De plus elles n'ont aucune prétention à l'universalité et elles sont au contraire contextuelles : elles ont été créées à partir de la littérature et sur la base de l'observation du corpus de scénarios. Elles dépendent donc partiellement de ces derniers. Elles permettent de donner des images transversales des scénarios et fournissent ainsi des données qualitatives sur les scénarios.

De façon générale, elles ont permis de dégager notamment les points suivants que nous aimerions rappeler brièvement :

- **L'évolution globale des scénarios**

A mi-parcours de la formation, les objectifs semblent mieux partagés par l'ensemble des participants : après le module 6, les scénarios sont essentiellement des scénarios de formation d'adulte (Voir 2. Classification selon le type d'apprenants auxquels les scénarios s'adressent), les scénarios à vocation de culture générale « MI » ou « TIC » disparaissent au profit de scénarios centrés sur des problématiques scolaires et on ne parle plus de scénarios spécifiquement « MI » ou « TIC » (Voir 3. Classement des scénarios selon les objectifs généraux d'apprentissage).

¹⁰ Le lecteur peut aussi se reporter aux « deltas » créés par les participants. Il s'agit d'une comparaison et d'une mise en perspective de deux de leurs scénarios.

- **Des objectifs d'apprentissage récurrents**

Les objectifs d'apprentissage les plus fréquents visent la description des usages et des pratiques et la réflexion sur les usages et les conditions d'usages (Voir 3. Classement des scénarios selon les objectifs généraux d'apprentissage).

- **Un type d'usage des médias et des technologies**

Les médias et les technologies sont utilisés d'une part de façon ponctuelle pour une situation d'acquisition de notions ou de démarches (hypermédias, sites web pédagogiques) et d'autre part de façon intégrée à des scénarios qui existent grâce aux médias et aux technologies. Dans ce dernier cas les médias s'intègrent aux disciplines de façon transversale et les technologies sont des supports pour l'organisation d'activités et l'échange de travaux entre apprenants. (Voir 4. L'usage des MI et des TIC pour l'enseignement/apprentissage).

- **Des scénarios constructivistes basés sur le travail de groupe collaboratif**

L'ensemble des scénarios privilégie le travail de groupe collaboratif et l'enseignant organise la séance, guide les apprenants au lieu de transmettre le savoir par des exposés (Voir 5.1 Les stratégies pédagogiques).

- **Des routines dans le choix des stratégies pédagogiques des enseignants**

Les stratégies pédagogiques ne sont pas explicitées, détaillées par les enseignants et elles sont relativement homogènes (Voir 5.1 Les stratégies pédagogiques et 5.2 Croisement d'axes). On peut supposer que les enseignants prévoient de faire fonctionner les séances selon des schémas connus (et partagés par les enseignants) et ne mettent donc pas l'accent sur une réflexion, une recherche autour des stratégies pédagogiques. D'autre part, les scénarios ne sont pas tous créés pour être « réalisés » et le besoin de détailler les activités est peut-être moins évident.

Cette analyse donne des axes de travail et de réflexion qui pourront se développer au sein de la communauté des participants de la formation F3MITIC. Ils s'ajoutent aux connaissances, aux compétences, aux questions qui ont émergé lors de cette année de formation F3MITIC 2001/2002 et qui progressivement pourront constituer un univers commun de références à cette communauté de « formateurs/apprenants » MITIC, transversalement aux différentes disciplines d'appartenance de chacun.