

Grille d'analyse du scénario d'une activité pédagogique misant sur les TIC pour améliorer son efficacité

1. Les professeurs sont motivés par l'activité.
 - a. Ils perçoivent ou anticipent des retombées positives pour leurs élèves.
 - Ils s'attendent à une amélioration des résultats scolaires:

Ne sait pas	Pas du tout	Très peu	Un peu	Beaucoup
–	0	1	2	3

- Ils s'attendent à une augmentation de la motivation scolaire:

Ne sait pas	Pas du tout	Très peu	Un peu	Beaucoup
–	0	1	2	3

- Ils s'attendent à une amélioration de l'apprentissage en profondeur:

Ne sait pas	Pas du tout	Très peu	Un peu	Beaucoup
–	0	1	2	3

- b. Ils perçoivent ou anticipent des retombées positives en ce qui concerne leur tâche:

Ne sait pas	Pas du tout	Très peu	Un peu	Beaucoup
–	0	1	2	3

- c. Ils perçoivent ou anticipent qu'ils seront capables d'apprendre à utiliser efficacement les dispositifs technopédagogiques:

Ne sait pas	Pas du tout	Très peu	Un peu	Beaucoup
–	0	1	2	3

2. Le scénario de l'activité se caractérise par une articulation fine entre les méthodes pédagogiques utilisées et les objectifs poursuivis.

- a. Les objectifs de l'activité scénarisée sont cohérents avec ceux du cours:

Ne sait pas	Pas du tout	Très peu	Un peu	Beaucoup
–	0	1	2	3

- b. Les objectifs de l'activité scénarisée sont cohérents avec ceux du programme:

Ne sait pas	Pas du tout	Très peu	Un peu	Beaucoup
–	0	1	2	3

Grille d'analyse du scénario d'une activité pédagogique misant sur les TIC pour améliorer son efficacité

- c. Il y a adéquation entre les méthodes pédagogiques utilisées et les objectifs de l'activité:

Ne sait pas	Pas du tout	Très peu	Un peu	Beaucoup
–	0	1	2	3

- d. Les modes et les objets d'évaluation permettent de vérifier l'atteinte des objectifs de l'activité:

Ne sait pas	Pas du tout	Très peu	Un peu	Beaucoup
–	0	1	2	3

3. **Si** les méthodes pédagogiques utilisées dans l'activité scénarisée se centrent surtout sur la transmission des contenus, en attribuant un rôle réactif à l'élève et en donnant au professeur un rôle de didacticien, de spécialiste de la matière,
- a. les dispositifs technopédagogiques induisent l'apprentissage de performances ou facilitent l'entraînement, comme peuvent le faire des jeux éducatifs ou des exercices répétés:

Ne sait pas	Pas du tout	Très peu	Un peu	Beaucoup
–	0	1	2	3

- b. les dispositifs technopédagogiques ont des caractéristiques qui stimulent la motivation des élèves.
- Les dispositifs technopédagogiques sont différenciés et adaptatifs de manière à permettre à chaque élève de progresser à son rythme, expérimentant à la fois défis et succès:

Ne sait pas	Pas du tout	Très peu	Un peu	Beaucoup
–	0	1	2	3

- c. les dispositifs technopédagogiques sont surtout exploités individuellement en classe ou au laboratoire:

Ne sait pas	Pas du tout	Très peu	Un peu	Beaucoup
–	0	1	2	3

4. **Si** les méthodes pédagogiques utilisées dans l'activité scénarisée se centrent surtout sur la maîtrise consciente d'habiletés cognitives, en attribuant un rôle proactif à l'élève et en donnant au professeur un rôle de facilitateur,
- a. les dispositifs technopédagogiques sollicitent chez l'élève la métacognition, la réflexion sur ses méthodes de travail et sur son apprentissage, comme peuvent le faire des tutoriels ou des simulateurs intelligents:

Ne sait pas	Pas du tout	Très peu	Un peu	Beaucoup
–	0	1	2	3

Grille d'analyse du scénario d'une activité pédagogique misant sur les TIC pour améliorer son efficacité

- b. les dispositifs technopédagogiques sont exploités d'abord individuellement en classe ou au laboratoire, mais aussi en dehors de ces lieux:

Ne sait pas	Pas du tout	Très peu	Un peu	Beaucoup
–	0	1	2	3

5. Si les méthodes pédagogiques utilisées dans l'activité scénarisée se centrent surtout sur la coconstruction de connaissances socialement significatives, en attribuant un rôle interactif aux élèves et en donnant au professeur un rôle d'animateur,

- a. les dispositifs technopédagogiques soutiennent l'apprentissage collaboratif, comme peuvent le faire des environnements virtuels de formation:

Ne sait pas	Pas du tout	Très peu	Un peu	Beaucoup
–	0	1	2	3

- Les méthodes pédagogiques utilisées s'inscrivent dans une approche-projet ou une approche-problème:

Ne sait pas	Pas du tout	Très peu	Un peu	Beaucoup
–	0	1	2	3

- b. les dispositifs technopédagogiques donnent accès à des personnes (spécialistes, mentors) et à des ressources externes:

Ne sait pas	Pas du tout	Très peu	Un peu	Beaucoup
–	0	1	2	3

- c. les dispositifs technopédagogiques servent à étendre les activités collectives en dehors de la classe ou du laboratoire:

Ne sait pas	Pas du tout	Très peu	Un peu	Beaucoup
–	0	1	2	3

6. Les conditions organisationnelles sont favorables au déroulement de l'activité?

- a. L'établissement où se déroule l'activité a un plan d'intégration pédagogique des TIC:

Ne sait pas	Pas du tout	Très peu	Un peu	Beaucoup
–	0	1	2	3

- b. L'établissement affecte une personne au rôle de conseiller technopédagogique pour une portion significative de sa tâche:

Ne sait pas	Pas du tout	Très peu	Un peu	Beaucoup
–	0	1	2	3

Grille d'analyse du scénario d'une activité pédagogique misant sur les TIC pour améliorer son efficacité

- c. L'équipement matériel et logiciel est adéquat pour les dispositifs technopédagogiques exploités dans l'activité:

Ne sait pas	Pas du tout	Très peu	Un peu	Beaucoup
–	0	1	2	3

- d. Le niveau de compétence ou d'habileté des usagers (professeurs et élèves) est suffisant pour qu'ils puissent tirer parti des dispositifs technopédagogiques exploités dans l'activité:

Ne sait pas	Pas du tout	Très peu	Un peu	Beaucoup
–	0	1	2	3

- Si besoin est, une formation à l'utilisation des dispositifs est assurée:

Ne sait pas	Pas du tout	Très peu	Un peu	Beaucoup
–	0	1	2	3

- e. Les usagers (professeurs et élèves) disposent de soutien technopédagogique:

Ne sait pas	Pas du tout	Très peu	Un peu	Beaucoup
–	0	1	2	3

- f. Si les professeurs sont peu familiers avec les méthodes pédagogiques en jeu dans le scénario, ils bénéficient de soutien pédagogique:

Ne sait pas	Pas du tout	Très peu	Un peu	Beaucoup
–	0	1	2	3

7. Les dispositifs technopédagogiques exploités dans l'activité contribuent à réduire les disparités socioculturelles (genres, classes sociales, appartenances ethnoculturelles) entre leurs usagers.

- a. L'activité propose un usage citoyen responsable des technologies:

Ne sait pas	Pas du tout	Très peu	Un peu	Beaucoup
–	0	1	2	3

- b. L'activité contribue à réduire l'écart entre les élèves et les professeurs au regard de l'utilisation des technologies:

Ne sait pas	Pas du tout	Très peu	Un peu	Beaucoup
–	0	1	2	3

Grille d'analyse du scénario d'une activité pédagogique misant sur les TIC pour améliorer son efficacité

Calcul du score moyen

• Calculer la moyenne des scores obtenus (à l'exception des «Ne sait pas») sur chacune des échelles.

Calcul du degré de certitude

• Nombre d'échelles répondues-nombre de «Ne sait pas»/Nombre d'échelles répondues

Exemple

Une évaluation a répondu à 22 échelles desquelles 5 ont utilisé «Ne sait pas». La moyenne des 17 échelles avec réponse est de 2,4 et le degré de certitude est de 17/22 (0,77).

Grille d'analyse du scénario d'une activité pédagogique misant sur les TIC pour améliorer son efficacité

Rôles de l'élève

Rôle réactif : « Dans ce mode, l'accent est mis sur l'INFORMATION à extraire de l'environnement (la culture, les connaissances, les savoirs à connaître) et sur <celui> qui les détient de manière explicite (l'ENSEIGNANT ou encore les sources de connaissances : supports, bases de données, encyclopédies...). Des outils prototypiques de ce mode sont : les livres, les encyclopédies, les syllabi virtuels, les vidéos, les tutoriels, les exercices (*drill & practice*), la visioconférence passive, les sites Web (le plus souvent). Les méthodes pédagogiques apparentées sont les cours, les exposés, les conférences, les séances d'exercices. Remarquons que ces outils plongés dans d'autres méthodes pédagogiques plus actives (dans l'APP, on a aussi besoin de livres) font migrer le dispositif vers des modes plus élaborés (voir ci-dessous). On peut aussi dire que dans ce mode, c'est celui qui détient le savoir qui pose les questions (enseignants ou logiciels répéteurs); l'apprenant répond aux sollicitations de son environnement. Il s'agit souvent de la porte d'entrée dans le cadre de pédagogies plus actives : on commence par rechercher les ressources pour documenter le problème ou la tâche. » (LEBRUN, Marcel. *Courants pédagogiques et technologies de l'éducation*, [En ligne]. [\[http://www.ipm.ucl.ac.be/articlesetsupportsIPM/4.Courants.pdf\]](http://www.ipm.ucl.ac.be/articlesetsupportsIPM/4.Courants.pdf) (Consulté le 29 janvier 2009).

Rôle proactif : « Dans ce mode, l'accent est mis sur les COMPÉTENCES souvent cognitives (et de haut niveau : analyse, synthèse, évaluation, esprit critique) que l'APPRENANT va devoir déployer dans l'environnement, dans le dispositif mis en place par l'enseignant ou proposé par l'outil informatique. Les savoirs sont toujours présents mais de manière plus implicite, plus latente : c'est à l'apprenant de les reconstruire, de les redécouvrir au travers de l'utilisation de simulation (analyse) et de modélisation (synthèse), de la résolution de problèmes, de la création de projets. Des outils prototypiques sont : logiciels de programmation, de <bureautique> (leurs usages particuliers), logiciels de simulation et de modélisation, quelques cédéroms et sites Web. Les méthodes pédagogiques apparentées sont les démarches de résolution de problèmes, d'élaboration de projet, laboratoires réels ou virtuels ... Dans ce mode, c'est en principe celui qui apprend, l'utilisateur, qui pose des questions au système environnant (*What if?*), qui se pose des questions, qui imagine des hypothèses. Lorsque l'on parle d'interaction dans ce mode, on se réfère souvent à l'interactivité fonctionnelle (interface homme-machine, ergonomie, boutons, menus...). » (LEBRUN, Marcel. *Courants pédagogiques et technologies de l'éducation*, [En ligne]. [\[http://www.ipm.ucl.ac.be/articlesetsupportsIPM/4.Courants.pdf\]](http://www.ipm.ucl.ac.be/articlesetsupportsIPM/4.Courants.pdf) (Consulté le 29 janvier 2009).

Rôle interactif : « Dans ce mode, l'accent est mis sur des COMPÉTENCES plus relationnelles (travail en équipe, communication...). On peut le voir comme la conjonction des deux modes précédents avec différentes déclinaisons d'interactivité relationnelle : (1) immersion dans un environnement (jeux de rôles, interaction avec des partenaires virtuels), (2) interaction entre partenaires à distance (mail, news, listes et leurs usages pédagogiques) ou encore (3) interaction avec des partenaires locaux (on < discute le coup > , on se pose des

Grille d'analyse du scénario d'une activité pédagogique misant sur les TIC pour améliorer son efficacité

questions, des hypothèses, on trouve des solutions autour d'un cas, d'un outil technologique, d'un média). Le dispositif pédagogique prend des dimensions très différentes entre des usages plus individuels en (1) et des apprentissages coopératifs en (2) et (3). Comme dans l'apprentissage coopératif, l'importance de la tâche et des organes de soutien à sa réalisation sont importants. Les outils prototypiques sont les technologies de la communication (usages des mails, news, etc.) mais aussi certains logiciels ou cédéroms (jeux de rôle...) et certains usages de la visioconférence active. Les méthodes pédagogiques apparentées sont le séminaire, l'étude de cas... » (LEBRUN, Marcel. *Courants pédagogiques et technologies de l'éducation*, [En ligne].

[<http://www.ipm.ucl.ac.be/articlesetsupportsIPM/4.Courants.pdf>] (Consulté le 29 janvier 2009).

Rôles du professeur

Rôle de didacticien: « Chaque fois que c'est la représentation, l'action ou l'intention du professeur qui s'exerce et qui occupe la place centrale dans sa pratique, c'est ce rôle qui prédomine. En exerçant son rôle didactique, le professeur contribue à l'émergence de représentations significatives sur le plan du savoir et du savoir-faire; il assure ainsi un modèle à imiter. Les pratiques liées à ce rôle amènent le professeur à structurer les éléments essentiels des objets d'apprentissage pour en assurer l'appropriation par l'élève. Il se préoccupe alors de leur sélection et de leur ordonnancement, des moyens qu'il utilisera pour les véhiculer et de ses propres interventions à mettre en place. Jonnaert et Vander Borgh (1999) indiquent que lorsqu'il est didacticien, le professeur effectue à la fois une réflexion sur les objets d'enseignement, sur les conditions d'appropriation des savoirs et sur ses interventions d'enseignement. » (RAYMOND, Danielle. *Qu'est-ce qu'apprendre et qu'est-ce qu'enseigner? Un tandem en piste!*, Association québécoise de pédagogie collégiale, 2006, p. 101-104).

Rôle de facilitateur : « Chaque fois que c'est la représentation, l'action ou la motivation de l'élève qui est au cœur de l'action, c'est le rôle de facilitateur du professeur qui s'exerce. Par ce rôle, que Tardif (1992) appelle de son côté rôle de médiateur, le professeur assure le passage de la dépendance à la pratique guidée, puis à l'indépendance et à l'autonomie dans l'exercice de la compétence. Par son côté entraîneur, il ou elle place constamment l'élève en situation de problèmes, dans des tâches significatives, réelles, complexes, complètes et globales. Selon Archambault (1999), l'exercice de ce rôle < peut contribuer fortement à l'émergence d'un savoir-être fortifié chez l'élève, puisque l'enseignante ou l'enseignant se centre particulièrement avec lui sur les relations qu'il entretient avec l'objet d'apprentissage et sur ses manières de l'aborder. De plus, particulièrement auprès des élèves en situation de difficulté passagère ou récurrente, le rôle de facilitateur contribue fortement à identifier les zones de développement atteintes et celles qui sont en voie de maturation. > (ARCHAMBAULT, Guy. *Les pratiques professionnelles enseignantes du niveau collégial*. Regroupement des collèges PERFORMA, 1999. p. 280) C'est par le diagnostic qu'il pose tout au long du cheminement menant à l'appropriation de l'objet d'apprentissage par l'élève que se structure l'interaction entre lui et l'élève et qu'il exerce ce rôle de facilitateur. » (RAYMOND, Danielle. *Qu'est-ce*

Grille d'analyse du scénario d'une activité pédagogique misant sur les TIC pour améliorer son efficacité

qu'apprendre et qu'est-ce qu'enseigner? Un tandem en piste!, Association québécoise de pédagogie collégiale, 2006, p. 101-104).

Rôle d'animateur : « Lorsque la pratique est centrée sur la gestion de l'objectif commun et de l'action collective, le professeur exerce son rôle d'animateur. < Les fonctions d'animation permettent de gérer les interactions entre les acteurs du groupe, de voir à ce que soit assurée la médiation entre l'élève et son environnement psychosocial. Ces fonctions touchent les trois dimensions de l'action collective à cogérer en classe : les objectifs des activités d'apprentissage proposées au groupe, les stratégies retenues pour les atteindre et la place accordée aux élèves dans le groupe. L'exercice de ces fonctions contribue fortement au développement d'un savoir vivre ensemble chez les élèves. > (ARCHAMBAULT, Guy. *Les pratiques professionnelles enseignantes du niveau collégial*. Regroupement des collègues PERFORMA, 1999. p. 44). » (RAYMOND, Danielle. *Qu'est-ce qu'apprendre et qu'est-ce qu'enseigner? Un tandem en piste!*, Association québécoise de pédagogie collégiale, 2006, p. 101-104).