

Mots clés - banque de ressources en ligne - mutualisation et réutilisation - ressources numériques pour l'éducation - scénarisation d'activités d'apprentissage.

### Contexte

Le développement des réseaux informatiques dans l'enseignement (primaire, secondaire et supérieur) invite les différents acteurs (élèves, enseignants, formateurs, responsables d'établissements) à chercher, produire, partager, réutiliser, diffuser, mutualiser des ressources numériques disponibles en ligne. L'usage de ces ressources, créées par et pour les acteurs de l'éducation, s'effectue selon des modalités variées (en présentiel, à distance, collective, individuelle, etc.) et a pour objectif de répondre aux progressives modifications de l'espace et du temps éducatifs.

La recherche sur les usages des environnements informatiques pour l'apprentissage a montré la nécessité de scénariser les pratiques intégrant les TIC en fonction de ces nouveaux contextes.

### Objectifs

Quelles sont les compétences spécifiques nécessaires pour concevoir et utiliser des scénarios d'apprentissage ?

- faire le lien entre l'introduction progressive des environnements numériques de formation dans les établissements et les modifications qu'ils génèrent dans les temporalités et les espaces éducatifs ;

- connaître l'existence des banques de scénarios et viviers de ressources intégrant les TIC dans les pratiques pédagogiques ; savoir analyser ces scénarios pour les réutiliser de façon pertinente (notion d'activités, d'acteurs, de contextes d'usage, de scénarios-types, etc.) ;

- savoir formaliser et modéliser une pratique pédagogique intégrant les TIC pour alimenter une banque de scénarios-types.

### Descriptif

La formation se déroule en trois phases :

*Phase 1 (stage de 2 jours en novembre) :*

- Eléments de clarification terminologique : document pédagogique, objet d'apprentissage, ressource, scénario, vivier de ressources, banque de scénarios, scénario-type, modèle de scénario, éditeur de scénario, etc.

- Observation et analyse de scénarios et ressources disponibles sur les réseaux académiques, les espaces institutionnels, et les divers sites éducatifs : quelles ressources pour quels usages ?

- Comment sélectionner des scénarios pédagogiques disponibles en ligne pour les réutiliser ?

- Comment formaliser un scénario à partir d'une pratique de terrain ?

- Comment utiliser un éditeur de scénario ?

*Phase 2 (réalisée à distance entre novembre et avril) :*

- A distance : alimentation d'une banque de scénarios et/ou de pratiques intégrant les TIC, participation au blog « EducTice scénarios ».

*Phase 3 (stage d'une journée en avril) :*

- Analyse des scénarios formalisés, analysés et réutilisés par les participants : apports et limites de la conception et réutilisation de scénarios.

Public - Formateurs d'IUFM, formateurs de formateurs, interlocuteurs TICE, corps d'inspection, enseignants et professionnels de la formation impliqués dans les TICE, concepteurs de dispositifs d'apprentissage numérique, responsables d'établissements en charge de la mise en place d'ENT.

Prérequis - Expérience significative dans la conception, le développement ou l'utilisation de ressources numériques et de scénarios pédagogiques. Effectif maximum : 20 participants.

Parties prenantes - Responsables : J.-Ph. Pernin, H. Godinet. Organisateur, équipe INRP EducTice, en collaboration avec l'ESEN. Intervenants : V. Emin et des professeurs associés au projet CAUSA.

### Profil de la formation

Information scientifique ■■■■ (4/5)

Interactions ■■■■ (4/5)

Prise en main d'outils ■■■■ (4/5)

Questionnement de démarche(s) ■■■■■ (5/5)

Appropriation de démarche(s) ■■■■ (4/5)