

# SCÉNARISER L'APPRENTISSAGE À L'HEURE DU WEB 2.0 : ESPACES D'ACTIVITÉS ET RESSOURCES ?

## Vers des plateformes ouvertes de seconde génération

**Du 02 au 04 avril 2014**  
**IFÉ - ENS de Lyon**

Parties prenantes :

Équipe EducTice, IFÉ-ENS de Lyon  
Laboratoire Informatique de Grenoble

### Public visé

---

Formateur d'enseignants en formation initiale ou, interlocuteurs TICE, 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.

### Contexte

---

Les dix dernières années ont vu l'émergence rapide de plateformes de formation proposant aux apprenants des ressources d'apprentissage venant compléter ou remplacer les modalités traditionnelles de formation dans la classe. À l'heure de la généralisation des réseaux sociaux, de l'importance croissante donnée à la dimension collaborative dans l'apprentissage, de la montée en puissance des jeux pour l'apprentissage, de l'informatique mobile, ces plateformes présentent aujourd'hui de nombreuses limites. Parmi ces limites, on peut identifier la difficulté pour un concepteur (ingénieur pédagogique, enseignant, formateur) à exprimer aisément des scénarios d'apprentissage ouverts dépassant la consommation individuelle et séquentielle de ressources.

L'objet de cette formation est de faire le point sur la modélisation des scénarios en centrant le propos sur des modèles émergents plaçant les notions d'espace d'activités et de personnalisation au centre de la tâche de conception. La formation, menée par des chercheurs et des praticiens, alternera des temps de présentation, des jeux de formation et des manipulations pratiques.

### Objectifs

---

L'objet de cette formation est à la fois théorique, pratique et méthodologique. Il s'agit de :

- présenter les principales avancées et résultats de la recherche ;
- mettre en pratique et expérimenter les modèles présentés grâce à la manipulation de méthodes et d'outils ;
- permettre l'échange de pratiques entre formateurs partageant des préoccupations voisines ;
- mener une réflexion sur l'intégration et la réutilisation des scénarios au sein des institutions de formation ;
- donner aux participants les moyens de diffuser et d'animer cette thématique auprès de leurs collègues enseignants ou formateurs.

### Organisation de la formation

---

La formation s'appuiera sur des cas d'études issus de la confrontation des pratiques effectives des participants en termes de mise en œuvre de dispositifs et de scénarisation. Méthodes et supports : cours et travaux pratiques avec vidéoprojecteur, jeux de formation, ordinateurs connectés à Internet, supports papier et électroniques, site web.

### Intervenants

---

Valérie Emin, EducTice-S2HEP, IFE: [Valerie.Emin@ens-lyon.fr](mailto:Valerie.Emin@ens-lyon.fr) et Jean-Philippe Pernin, LIG, université Grenoble 3 : [Jean-Philippe.Pernin@u-grenoble3.fr](mailto:Jean-Philippe.Pernin@u-grenoble3.fr)

## Scénariser l'apprentissage à l'heure du web 2.0 : espaces d'activités et ressources ?

<b>Mercredi 02 avril</b>	<b>Analyse et Modélisation de scénarios pédagogiques</b>
09h30 - 10h00	Ouverture et présentation des objectifs des trois journées.
10h00 - 11h00	« <i>De l'approche artisanale à l'approche centrée sur les activités</i> » Évolution historique des approches d'intégration des TIC dans l'éducation et du rôle des enseignants/formateurs.
11h00 - 12h00	« <i>Langages et outils de modélisation pédagogique</i> » Les méthodes et les outils d'assistance à la conception de scénarios pédagogiques.
13h30 - 16h00	« <i>Modélisation de scénarios</i> » Modélisation de cas d'étude et mise en œuvre des langages et outils : travaux de groupe en atelier.
16h00 - 17h30	Présentation croisée des résultats, puis discussion. Synthèse du travail effectué - Langages de modélisation : avantages et limites ? Préparation des travaux de groupes : appel à propositions.
<b>Jeudi 03 avril</b>	<b>La scénarisation de situations d'apprentissage ouvertes et hybrides</b>
09h00 - 10h00	« <i>Modalités et pédagogies innovantes : apprendre avec les outils du web 2.0, avec les jeux</i> » Les pédagogies actives : pédagogie de projet, démarche de résolution de problèmes, démarche d'investigation en science, approches actionnelles en langues, pédagogie par le jeu, etc.
10h00 - 11h00	« <i>Vers des plateformes de nouvelle génération</i> » Analyse de tendances émergentes : la personnalisation, la pédagogie inversée, les MOOC.
11h00 - 12h00	Atelier « <i>Serious Game</i> » Expérimentation du jeu <i>TamagoCours</i> sur l'exception pédagogique au droit d'auteur.
13h30 - 14h30	Atelier « <i>Analyse des traces d'interactions dans un jeu</i> » - Travail sur les traces produites lors de l'utilisation du jeu <i>TamagoCours</i> . - Comment apprend-on en jouant ?
14h30 - 15h00	Travaux de groupes thématiques : constitution des groupes autour de scénarios choisis en commun à partir des propositions des stagiaires.
15h00 - 17h00	« <i>Modélisation de scénarios</i> » Modélisation des scénarios proposés par les stagiaires à l'aide des outils et méthodes proposés ;
<b>Vendredi 04 avril</b>	<b>Modélisation de scénario : mise en pratique</b>
09h00 - 12h00	« <i>Modélisation de scénarios</i> » Travaux de groupe thématiques : suite des travaux.
13h30 - 15h00	« <i>Modélisation de scénarios</i> » Présentation croisée des travaux de groupe
15h00 - 16h00	Synthèse et bilan des journées.