

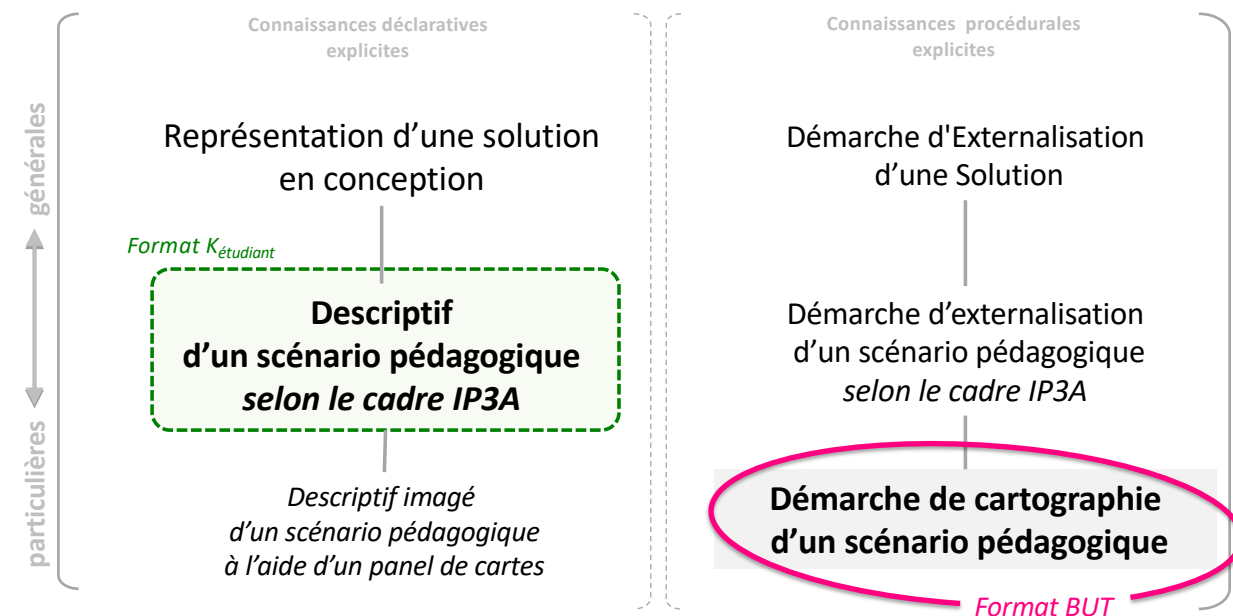
Planifier l'apprentissage

Le but de cette activité est d'établir un **parcours d'apprentissage**: c'est-à-dire de se fixer un **but** (atteignable et perçu comme tel), de construire une **progression** pour aller d'un point de départ au but.

Fixer un BUT d'apprentissage:

L'étudiant sait ce qu'est un scénario pédagogique selon le cadre IP3A. Cet apprentissage nouveau doit lui permettre de le décrire à l'aide d'un panel de cartes; ces cartes seront associées à un texte explicatif (double modalité texte-image).

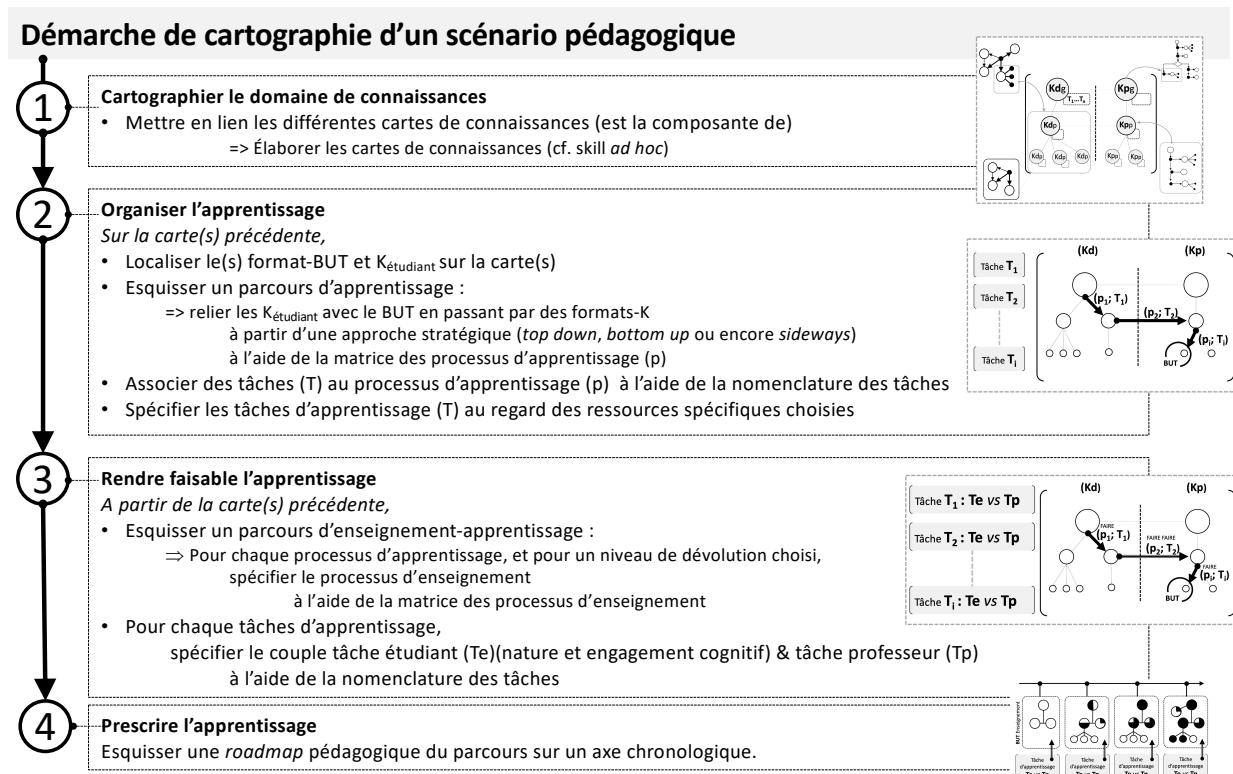
Ce panel de cartes est le résultat est de la mise en œuvre d'une **démarche de cartographie** d'un scénario pédagogique. C'est ce format procédural qui constitue le principal but de cet apprentissage.



Spécifier le format-BUT d'apprentissage:

La **démarche de cartographie** d'un scénario pédagogique vise à produire des cartes. Sa particularité est que **le processus de production d'une carte est AUSSI un processus de conception** : chercher à produire des cartes, c'est élaborer le scénario et inversement. Il ne s'agit donc pas d'un processus de mise en forme mais bien d'externalisation d'idées, qui peuvent être ainsi visibles, critiquées et donc enrichies. Autrement, une carte s'élabore progressivement à partir de ses différents brouillons.

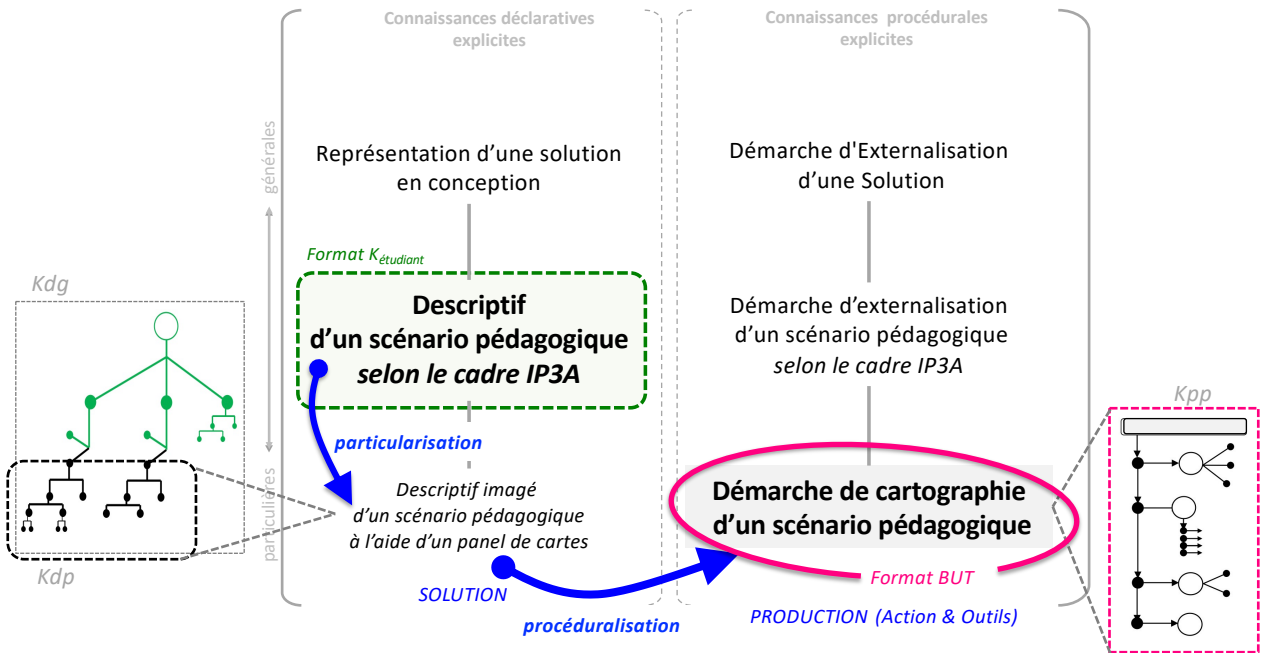
Le format-BUT procédural s'articule autour de 4 grandes étapes



Esquisser un parcours d'apprentissage:

L'apprentissage vise à enrichir les connaissances de l'étudiant à propos de la manière de décrire un scénario pédagogique selon le cadre IP3A : les différents descripteurs visuels (Kdp) et la démarche pour les élaborer (Kpp).

Je fais le choix de proposer un apprentissage du format-BUT procédural à partir du format-K déclaratif via un processus de *procéduralisation* (Principe énoncé par Jérôme Bruner (1998) * : « la compréhension de la solution doit précéder sa production »). L'élaboration du format-K déclaratif repose sur un processus de *particularisation*.



Spécifier le format-K déclaratif:

Selon le cadre IP3A, la description d'un scénario pédagogique comporte :

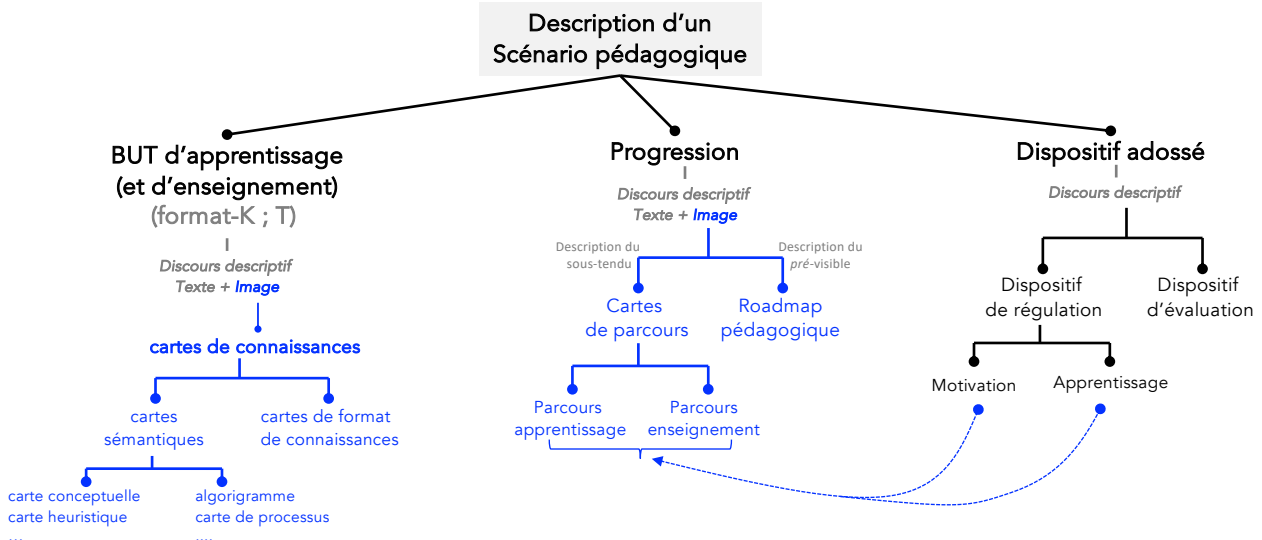
=> **Un but d'apprentissage** (et le but d'enseignement associé) et son utilité, **à l'aide de notamment de cartes de connaissances** (carte-K) telles que les cartes sémantiques (carte conceptuelle, carte heuristique, algorithme, carte de processus, ...) et les cartes de format de connaissance.

=> **Une progression** pour aller du point de départ au but, en y précisant les tâches, leur niveau d'engagement cognitif et les supports associés.

à l'aide de notamment de cartes descriptives de parcours

- Parcours apprentissage
- Parcours d'enseignement-apprentissage
- Schéma de programmation pédagogique

=> **Des dispositifs adossés** : régulation de la motivation (engagement et soutien), régulation des apprentissages et évaluation des apprentissages.



Source site web IP3A : <https://blogs.univ-tlse2.fr/ip3a/>

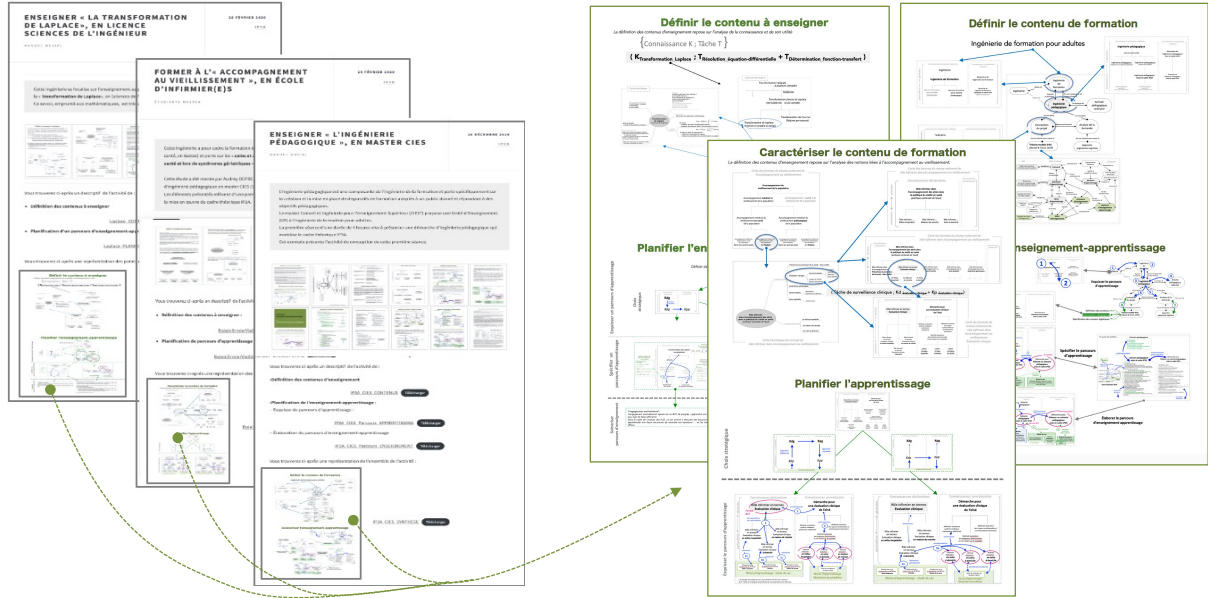
Caractériser les tâches d'apprentissage :

J'ai décidé d'utiliser, comme support de tâche, les différents exemples mis à disposition sur le site web « Ingénierie pédagogique à l'aide de la théorie des 3 actes » (<https://blogs.univ-tlse2.fr/ip3a/>). Ce choix relève aussi du dispositif de motivation : ce sont des exemples travaillés, illustratifs de ce qui est attendu par le mini-projet.

Une page introduit l'exemple d'ingénierie à l'aide d'une double modalité texte-image. On peut y distinguer 2 types d'image qui présentent respectivement :

- l'ensemble des pages descriptives de l'activité de conception
- une vue synoptique du processus de conception

Comme on peut le voir ci-dessous, chacune des images contient un type de cartes.



J'envisage aussi de renvoyer les étudiants à l'étude des exemples exposés dans l'ouvrage « précis d'ingénierie pédagogique » (Musial & Tricot, 2020).

Spécifier le parcours d'apprentissage:

L'étude des différents exemples, et plus spécifiquement des vues synoptiques du processus de conception, a vocation à soutenir le processus de particularisation et celui de procéduralisation.

La tâche d'étude de ces cas sera proposée :

- soit pour abstraire des connaissances : comme le fait qu'il y ait plusieurs types de carte, leur nature et leur rôle ou encore qu'elles entretiennent des liens d'inclusion et/ou d'antériorité entre elles.
- soit pour assimiler les nouvelles connaissances.

