

Scénariser le parcours d'enseignement-apprentissage

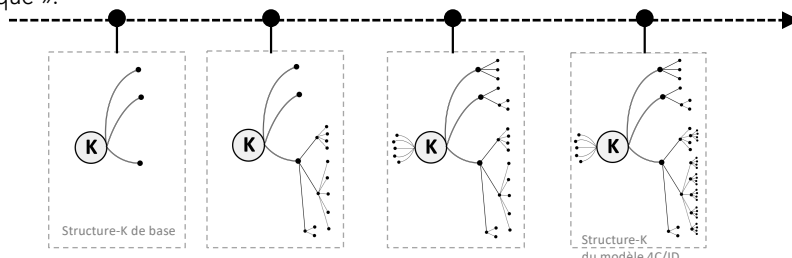
Le but de cette activité est d'établir un scénario pédagogique : c'est-à-dire transformer le parcours d'apprentissage en parcours d'enseignement-apprentissage, en décidant du niveau de dévolution et en y associant des tâches utiles, exigeantes, faisables et engageantes. Enfin, proposer un schéma de conduite pédagogique (roadmap).

Choisir le niveau de dévolution:

Afin de rendre le parcours d'apprentissage plus accessible, j'ai décidé de :

a) le réorganiser autour d'une programmation didactique plus progressive.

En m'appuyant sur une représentation de la structure-K du modèle 4C/ID, j'ai établi une progression qui consiste à intégrer progressivement des structures-K à une structure de base (principe de segmentation). Cette structure-K de base est issue de la particularisation du concept de « théorie-modèle de conception pédagogique ».



b) de « prendre à mon compte » certains processus d'apprentissage ...

Notamment, ceux liés à l'élaboration des modèles d'APPRENDRE et d'ENSEIGNER, ainsi que les attributs comme le domaine de validité, les enjeux, domaine d'application, la raison d'être et la validité du domaine.

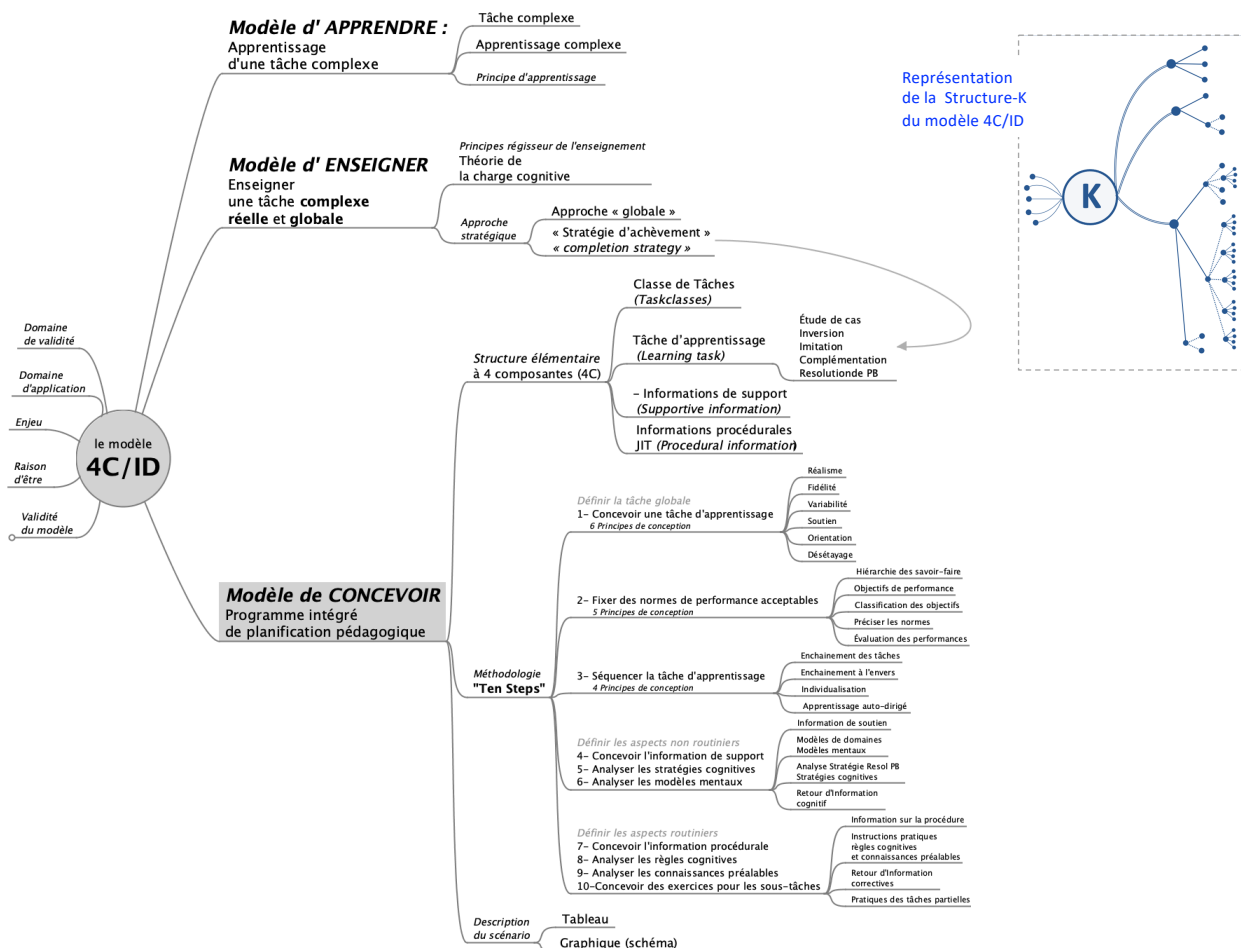
Afin d'optimiser la charge cognitive, tout en proposant des activités engageantes, j'ai décidé de :

c) Proposer les ressources dans leur version originale (en anglais) mais aussi en français (traduction à l'aide de DeepL)

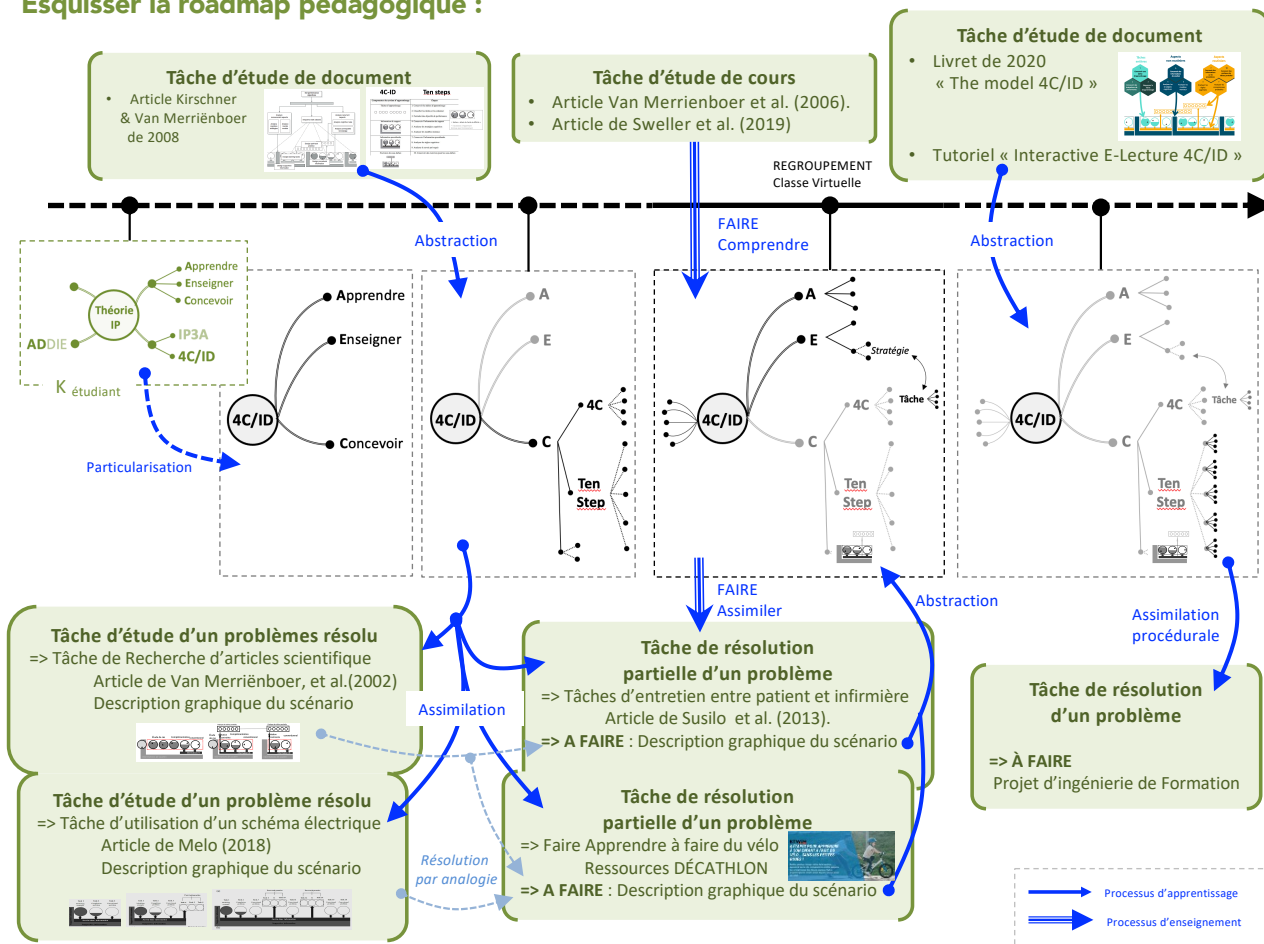
d) Appliquer le principe de pré-apprentissage ou de pré-entraînement ...

Notamment sur les connaissances liées au modèle de CONCEVOIR. Leur apprentissage s'effectuera en préparation de la séance de formation à distance (regroupement via un outil de classe virtuelle).

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

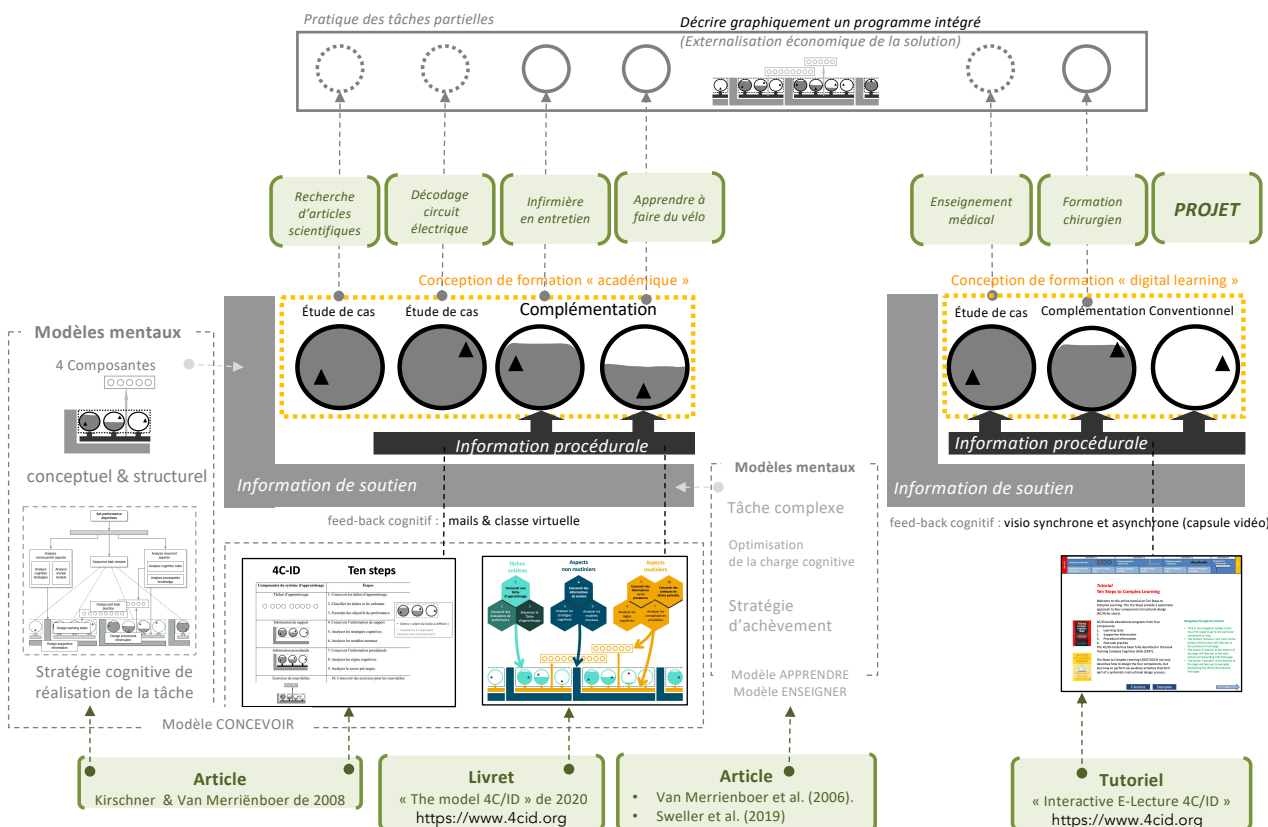


Esquisser la roadmap pédagogique :



Je propose ici une description du scénario pédagogique réalisée avec le modèle 4C/ID.

On y distingue deux classes de tâches : des tâches de conception de dispositif de formation standard et des tâches de conception de digital learning (exerciceur, simulateur, classe virtuelle, ...). Il s'agit ici d'intégrer les apports de connaissance d'une formation, connexe à l'ingénierie de formation, sur les « ressources numériques et l'enseignement à distance ».



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