

LA BOÎTE À OUTILS DES PRATIQUES PÉDAGOGIQUES DIVERSIFIÉES



SOMMAIRE

Classe inversée.....	3
Plateforme en autonomie.....	8
Pédagogie par projet.....	11
Simulation et jeu pédagogique.....	15
Suivi individualisé sur plateforme.....	20
Le Pédagolab.....	25



CLASSE INVERSÉE



Principe pédagogique

Les contenus sont mis à disposition en **amont de la séance**, l'étudiant travaille en **autonomie** sur ces contenus. Le face à face a vocation à revenir, de manière collective, sur ce qui a été fait, compris ou non pour consolider les apprentissages.

L'étudiant acquiert les pré-requis nécessaires pour suivre le cours. Dans la classe inversée, les concepts, savoirs, savoir-faire sont fournis totalement ou en grande partie en amont du cours.

Du temps est libéré pour que pendant le temps synchrone, les étudiants puissent mettre en **pratique** et **développer les compétences** attendues par l'enseignement. Le temps de préparation en amont par l'enseignant consiste en la création de différents supports ainsi que des scénarii pour le temps synchrone.

L'enseignant doit également s'**adapter aux rythmes de compréhension** de tous les étudiants. En appui des éléments mis à disposition des étudiants, le rôle de l'enseignant consiste ainsi à **répondre aux questions** des étudiants et à assurer le **feed-back collectif** afin de construire un questionnement approprié qui va amener l'étudiant à construire lui-même ses propres connaissances et développer ses compétences.

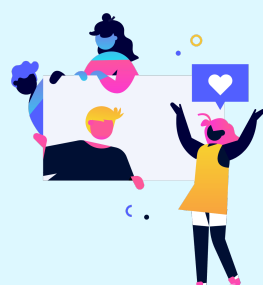
Mots-clés



Autonomie



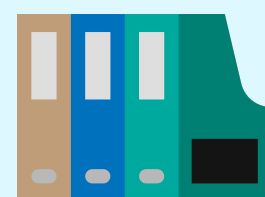
Activités pratiques



Asynchrone



Synchrone



Ressources

.....

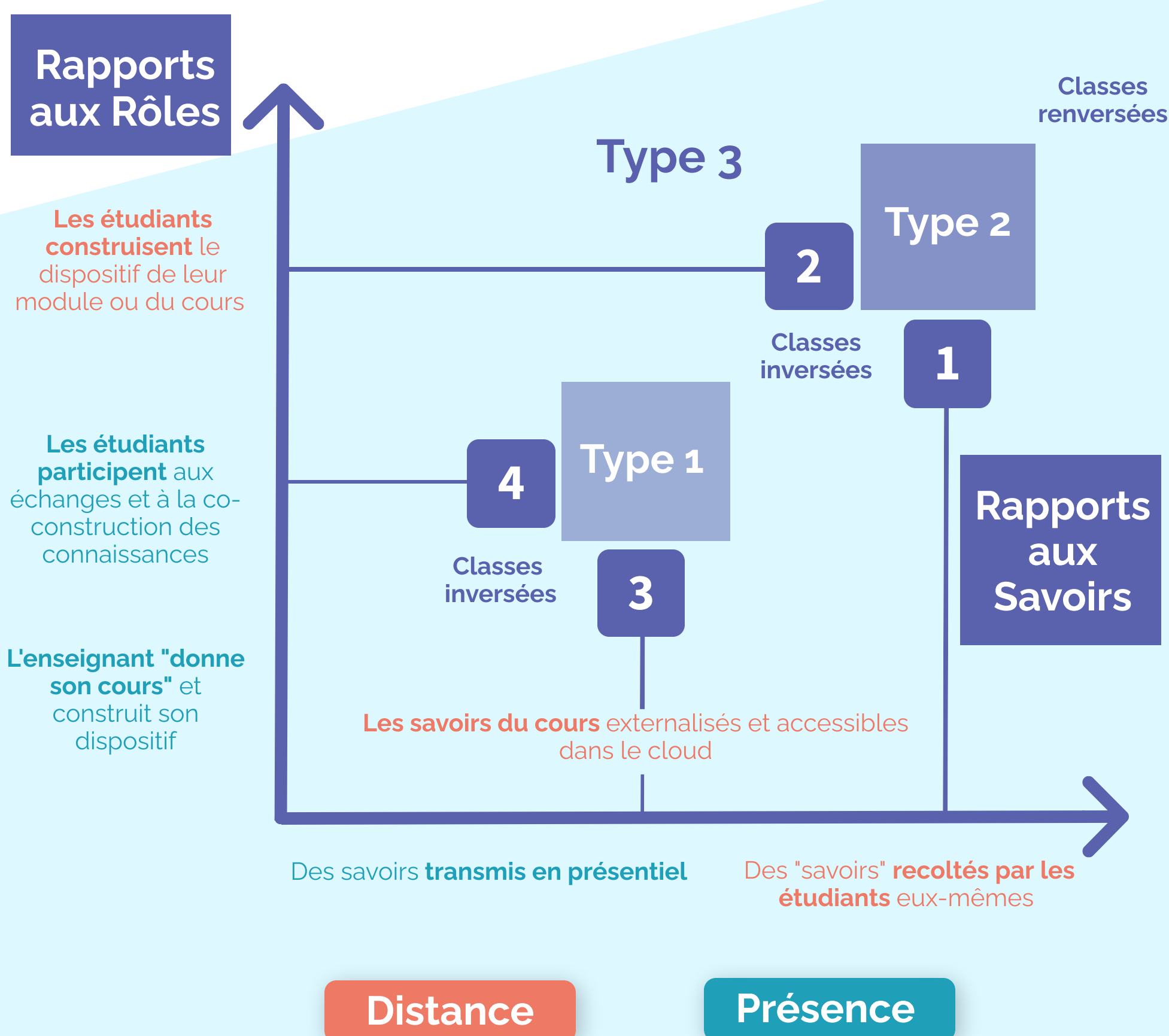
Selon Lebrun (2018), l'objectif est de « *retrouver du sens à la présence, à la rencontre entre les étudiants et l'enseignant* ».

Bénéfices pédagogiques :

- Apprentissage engageant pour les étudiants;
- Accompagnement des étudiants;
- Apprentissage au rythme des étudiants;
- Développement de l'autonomie des étudiants.

Modalités pratiques

Après avoir constaté une multiplicité de pratiques de "classe inversée", M. Lebrun a proposé une typologie de classe inversée. Il ne parle alors plus de classe inversée mais des classes inversées qui englobent ainsi un ensemble de techniques. Ainsi 3 types ont été définies (Lebrun, 2018) :





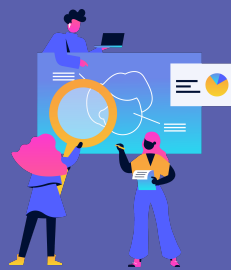
Type 1 « La théorie d'abord, l'application ensuite »

- *Temps 1* - en amont du cours, à distance asynchrone : prise de connaissance par les étudiants des apports théoriques.
- *Temps 2* - pendant le cours, en présentiel : application des notions.



Type 2 « Le contexte et le sens d'abord, la modélisation ensuite »

- *Temps 1* – en amont du cours, à distance asynchrone : exploration par les étudiants des contextes d'application, recherche de ressources et préparation d'une présentation.
- *Temps 2* – pendant le cours, en présentiel : analyse, synthèse, critique et mise en place de débats.



Type 3 « Contextualisation, décontextualisation, recontextualisation »

- *Temps 1* – en amont du cours, à distance asynchrone : recherche d'informations, analyse du contexte, synthèse des éléments, préparation d'une présentation.
- *Temps 2* – pendant le cours, en présentiel : présentation des informations, identification des similitudes pour faire émerger des questions et hypothèses.
- *Temps 3* – à distance asynchrone : prise de connaissances par les étudiants des théories, préparer une synthèse, modéliser les théories.
- *Temps 4* – en présentiel : ancrer les acquis en remobilisant les théories pour transférer les connaissances à d'autres situations.



Possibilités techniques :

UPdago

Mise à dispositions des ressources

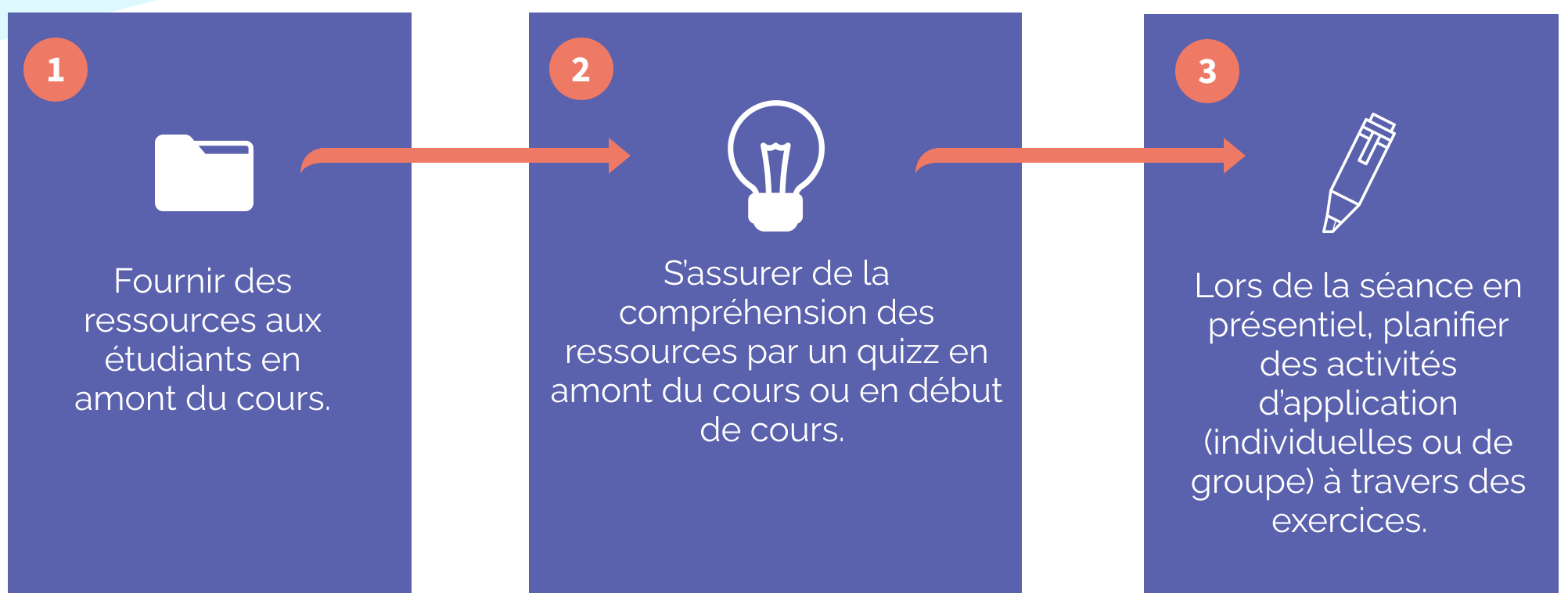
wooclap

Effectuer des tests de compréhension

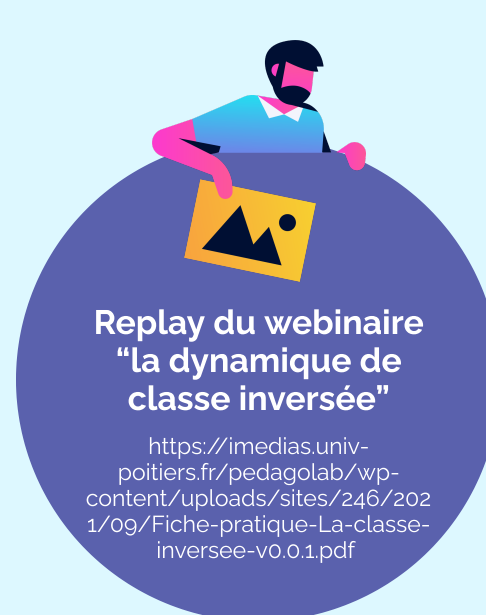
Points de vigilance

- 1 Distinguer les temps d'activités et de lecture de ressources liés à la classe inversée et les temps de travail personnel;
- 2 Prêter attention au niveau d'autonomie des étudiants durant toutes les phases de la mise en œuvre de la classe inversée;
- 3 Bien expliquer la démarche pour s'assurer que les étudiants comprennent les attentes;
- 4 Être vigilant sur la quantité et le niveau de difficulté de compréhension des ressources;
- 5 Le scénario pédagogique de la classe inversée doit répondre aux objectifs pédagogiques du cours et être en cohérence avec les modalités évaluation;
- 6 La **classe inversée** se distingue de la **classe renversée** (dans la classe renversée, ce sont les étudiants qui font le cours et non l'enseignant; ils construisent en groupe leur propre contenu pédagogique sur la base de divers sujets de réflexion).

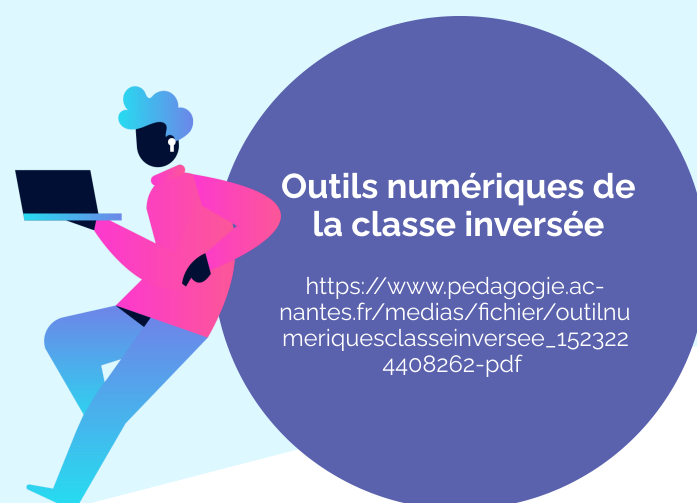
Exemple d'application - classe inversée type 1



Ressources Pédagolab



Liens externes à la boîte à outils





Principe pédagogique

Parcours scénarisé dans UPdago en autonomie complète. Pratiques en asynchrone adaptées au rythme de la progression de l'étudiant dans ses apprentissages. L'étudiant est complètement **autonome** dans son apprentissage.

L'enseignant **scénarise son enseignement** sur la plateforme. Il prépare du contenu théorique mais aussi des activités pour les étudiants. L'enseignant n'intervient pas lors de ces temps de cours.

Les activités peuvent être réalisées avec une **correction automatique** pour l'étudiant. L'enseignant peut également proposer à l'étudiant de s'**autoévaluer** en lui fournissant une grille d'évaluation critériée. Un parcours ou différents scénarii sont proposés aux étudiants par l'intermédiaire d'une plateforme numérique.

L'étudiant progresse, seul ou avec ses pairs, dans les apprentissages proposés sans interventions supplémentaires de l'enseignant.

Modalités pratiques



Clarifier le scénario pédagogique à concevoir;



Recenser les ressources et les activités d'apprentissages proposées (multimédias);



Paramétrer les fonctionnalités dédiées (achèvement d'activité, restriction d'accès avec conditions, remédiations, feedbacks, etc.);



Tester le parcours scénarisé.



Points de vigilance



1

Niveau d'autonomie et de capacité (profils) des étudiants à apprécier (Deci & Ryan, 2008 ; Davies, 1971 ; Dupont, 1982);

2

Modalités de fonctionnement du parcours en autonomie sur la plateforme à expliciter;

3

Prérequis pratiques et techniques à déterminer.

Exemples d'application

1



Réalisation d'un **parcours de formation scénarisé** avec mise à disposition de ressources formatives et d'activités d'apprentissage.

2



Affichage des activités ou ressources en fonction de la **progression de l'étudiant** dans le parcours ou à des dates définies.

3



Utilisation des **paramètres d'achèvement d'activités et/ou de restriction d'accès** dans UPdago, de **l'activité leçon**.

Ressources Pédagolab

Les rapports d'activités dans UPdago

https://tuto.appli.univ-poitiers.fr/tutos/updago-rapports-dactivites/?_sft_keywords-tutos=updago&_sft_publics-tutos=enseignant&sf_paged=3

Replay du webinar "Activités de remédiation et parcours différenciés pour les étudiants"

<https://videotheque.univ-poitiers.fr/chaine/pedagolab/ru-brique/tk6nzasnwa/video/93d7rr183cj8plapap2/>

Cours de "démonstration" sur l'apprentissage adaptatif disponible en auto-inscription

<https://updago.univ-poitiers.fr/course/view.php?id=19811> <https://updago.univ-poitiers.fr/course/view.php?id=19811> <https://updago.univ-poitiers.fr/course/view.php?id=19811> <https://updago.univ-poitiers.fr/course/view.php?id=19811>

Liens externes à la boîte à outils



Distribuer des fichiers de feedbacks sur Moodle

https://ithqmoodle.sviesolutions.com/pluginfile.php/1626/mod_page/content/27/Astuce%20Moodle%2003.pdf



Utiliser l'activité leçon sur Moodle

<https://docs.moodle.org/3x/fr/Le%C3%A7on>

PÉDAGOGIE PAR PROJET



Principe pédagogique

L'enseignant propose à ses étudiants la **réalisation d'un projet**. Dans ce cadre, l'étudiant **construit ses apprentissages**. L'enseignant supervise les travaux des étudiants, il a un **rôle d'accompagnateur** en fournissant les objectifs d'apprentissage, les critères d'évaluation et en effectuant des points réguliers avec les étudiants sur l'état d'avancement de leur projet.

L'enseignant joue un rôle dans le lancement du projet, dans son suivi régulier et dans son évaluation. L'étudiant mène une réflexion sur un sujet donné, s'engage dans un processus **d'action-expérience** et dans du **travail collectif et coopératif**.

Mots-clés



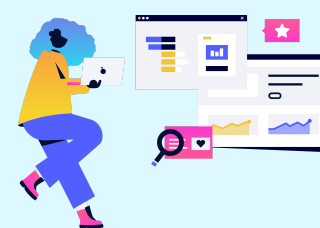
Travail collaboratif



Livrable



Action - Expérience



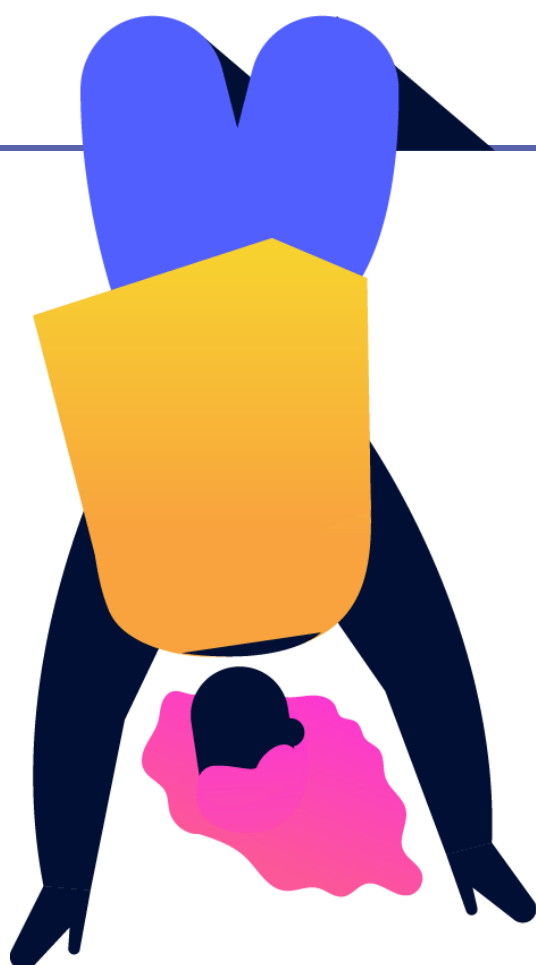
Autonomie

Modalités pratiques



La pédagogie par projet intègre :

- Des situations variées et contextualisées;
- Un défi pour les étudiants;
- Une coopération entre les étudiants;
- Une certaine autonomie des étudiants;
- Des activités initiées par les étudiants;
- Un livrable présenté par les étudiants pour évaluer le projet (exposés, posters, film, maquette, brochure...).



Solutions techniques :

- *Moodle* :
 - Niveau de progression à partir des activités validées ou non;
 - Demander un dépôt de travail au fur et à mesure du projet avec des échéancesIntégrer l'évaluation par les pairs;
 - Création d'une section + forum propre à chaque équipe.
- *Wooclap* :
 - Intégrer l'évaluation par les pairs.



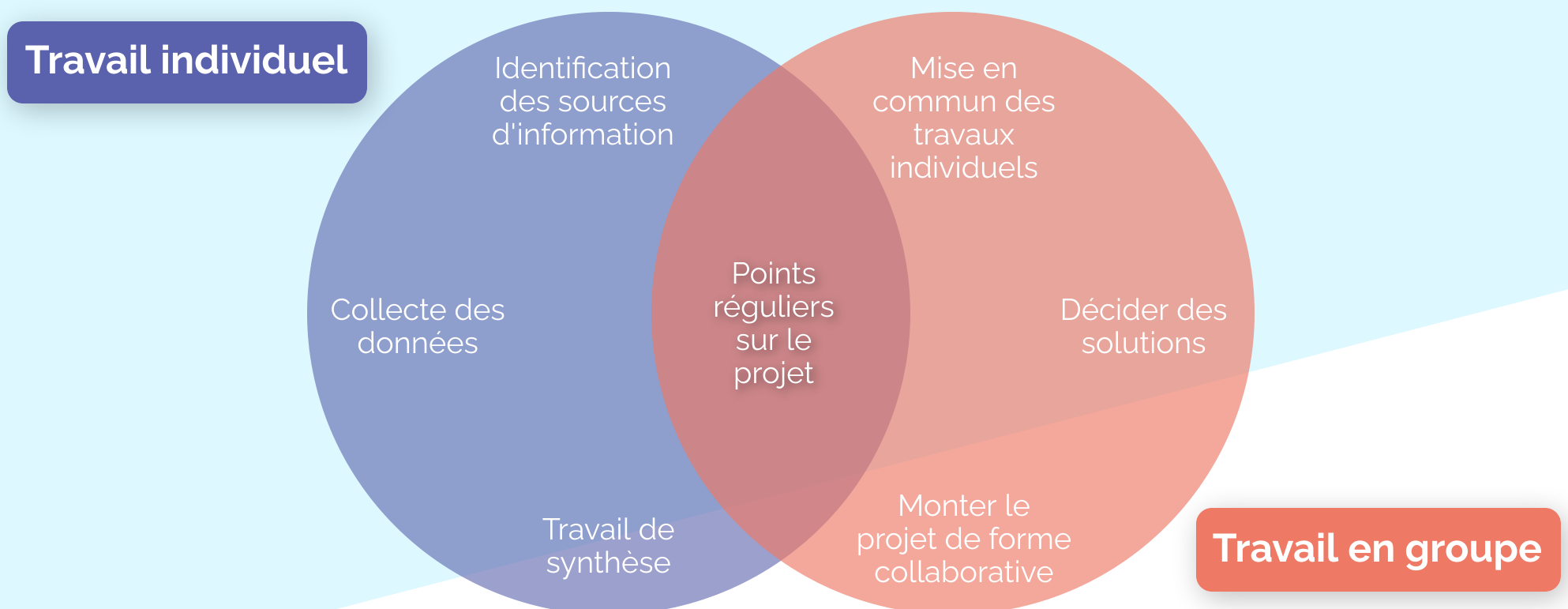
Les avantages de ce mode de fonctionnement pour les étudiants (De Graaf et Kolmos, 2003 ; Thomas, 2000) :

- Effets positifs sur la motivation;
- Développement d'une capacité d'auto-régulation;
- Une profondeur dans les apprentissages;
- Développement des habilités sociales;
- Acquisition de compétences cognitives de haut niveau.



Points de vigilance

- 1 Expliquer la démarche aux étudiants;
- 2 Intégrer du temps de travail en groupe aux séances de cours;
- 3 Systématiser le suivi des équipes.



Exemple d'application



Durant une ou plusieurs journées les étudiants **travaillent en groupe** pour répondre à un **cahier des charges disciplinaires ou interdisciplinaires** accompagnés par un enseignant ou l'équipe enseignante.



Projet tuteuré durant un semestre ou une année. Les étudiants travaillent **en groupe** sur un **projet disciplinaire ou interdisciplinaire** accompagnés par un tuteur.



Réalisation d'un film d'animation / d'une exposition durant un semestre ou une année. Les étudiants travaillent **en groupe** sur la **réalisation d'un livrable disciplinaire ou interdisciplinaire** accompagnés par l'enseignant ou l'équipe pédagogique.

Ressources Pédagolab



Liens externes à la boîte à outils



SIMULATION ET / JEU PÉDAGOGIQUE

Principe pédagogique

Apprentissage, avec remédiation, par la **simulation et par le jeu**.

L'enseignant intègre une **dimension ludique** en adaptant des mécanismes de jeu et de simulation dans le domaine de l'apprentissage.

L'enseignant conçoit le scénario (il peut s'appuyer sur des mécaniques existantes).

Il guide les étudiants dans la réalisation des activités, met en place l'évaluation.

L'étudiant est acteur principal de la situation, il agit en apprenant.

Mots-clés



Situation de simulation



Serious game



Jeux de rôle



Jeux de société



Simulation de procès



Hackathon



Clinique juridique



Jeux vidéo

- **A/ Simulation**

La simulation est un **modèle simplifié mais juste de la réalité**. Elle se caractérise par **l'observation, le maniement, la compréhension de problèmes techniques, économiques ou de situations relationnelles**.

- **B/ Le jeu de rôle**

- Le jeu de rôle est une technique ou une activité. L'étudiant peut interpréter le rôle d'un personnage qui est réel ou imaginaire dans un **environnement fictif**. Chaque participant incarne donc un personnage et le fait évoluer dans un univers imaginaire.
- Le jeu se caractérise par **l'identification aux personnages, l'acquisition de compétences en situation de groupes, la relation pédagogique, l'entretien et la communication interpersonnelle**.

- **C/ Le jeu pédagogique**

- Le jeu pédagogique **renforce, mobilise des connaissances et favorise les apprentissages**. Le développement de l'interaction et le feedback régulier sont d'importantes sources de motivation.

En remettant la **dimension sociale** de l'apprentissage au cœur de l'enseignement le jeu stimule l'engagement des apprenants, parfois bien au-delà de la durée d'une séance. Il est synonyme de plaisir et d'originalité pour les étudiants, ainsi que pour l'enseignant qui le met en œuvre.

La plus-value ? Au-delà de la simple mémorisation (automatisation), ces modalités mettent l'accent sur la **compétence, les gestes professionnels, familiarisent l'étudiant avec un milieu** (stage), **permettent une évaluation précise** (en situation).

La simulation, le jeu de rôle et le jeu pédagogique sont très **dépendants du contexte** (temps, matériel...) – et doivent se dérouler en **trois phases** dans la même séance (préparation, déroulement et feedback).

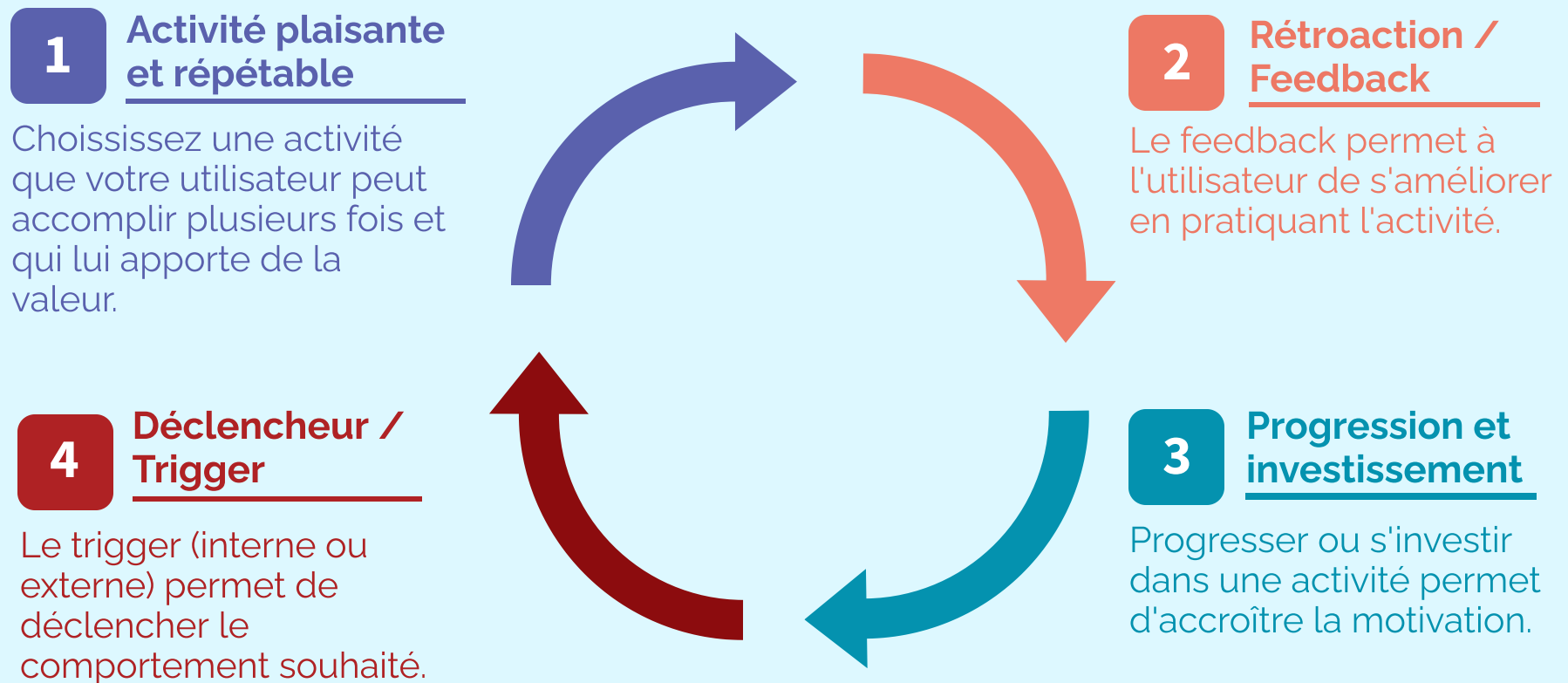


Les différents profils de joueurs d'après le Modèle de Bartle (1996)

<https://matthewbarr.co.uk/bartle/>

Pour cerner le profil de vos étudiants

Pour comprendre le lien entre jeu pédagogique et engagement des apprenants - **la boucle d'engagement** :



Modalités pratiques

- Préparer un scénario pédagogique en lien avec le thème du cours et le public cible;
- Préparer (ou réadapter) une mécanique de jeu;
- Préparer un design;
- Choisir le type de support : plateau, carte, virtuel;
- Importance de bien définir ses objectifs pédagogiques;
- Mettre en avant le droit à l'erreur;
- Accepter le refus de jouer s'il y en a;



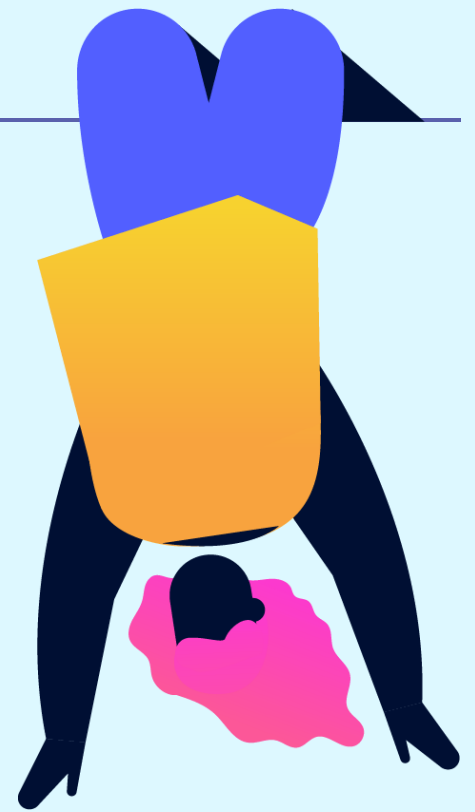
Points de vigilance



- 1** Temps de préparation;
- 2** Mise en œuvre complexe;
- 3** Coûts et contraintes matérielles.

Points positifs

- 1 Facilite le développement des compétences de communication et de coopération;
- 2 Permet de structurer et intégrer des connaissances par la mise en œuvre pratique;
- 3 Rend l'apprenant acteur de son apprentissage (interactivité);
- 4 Développe la motivation, l'autonomie et l'autoévaluation des participants.



Exemples d'application



Jouer en distanciel :

- *Les outils :*
Genially;
Thinglink;
H5P;
Wooclap.
- *Les activités :*
Les activités brises-glace;
Escape game en ligne;
Jeu de société en visio;
Gamifier son cours moodle;



Jouer en présentiel :

- *Les activités :*
Lego;
Jeux de société;
Jeux de carte;
Simulation de procès;
Immersion d'une situation professionnelle;
Hackathon;
Chambre des erreurs.

Conclusion



La simulation, le jeu de rôle et le jeu pédagogique sont des **pratiques qui demandent à la fois du temps et des moyens matériels.**

Il est donc primordial pour garantir la réussite de ces activités pédagogiques d'intégrer à sa démarche les trois items évoqués dans les précédentes préconisations que sont : **une mécanique de jeu, ou une scénarisation claire – un lien fort avec les notions du cours – et les objectifs pédagogiques clairement définis.**

Liens externe à la boîte à outils



La pédagogie du jeu

<https://portaleduc.net/website/la-pedagogie-du-jeu-2/>
<https://portaleduc.net/website/la-pedagogie-du-jeu-2/>



Créer un jeu pédagogique

<https://coop-ist.cirad.fr/bibliotheques/utiliser-le-jeu-dans-la-mediation-en-ist/4-creer-un-jeu-pedagogique-un-projet-a-part-entiere>



Le jeu de rôle en pédagogie universitaire

<https://pedagogie.quebec.ca/le-tableau/le-jeu-de-role-en-pedagogie-universitaire-un-exemple-dutilisation>



Jeux sérieux

<https://www.usherbrooke.ca/ssf/veille/perspectives-ssf/numeros-precedents/novembre-2011/le-ssf-veille/jeux-serieux-apprendre-en-jouant-jusqua-luniversite/>



Formation "Le jeu pédagogique"

https://updago.univ-poitiers.fr/pluginfile.php/2730508/mod_resource/content/0/Jeux%20p%C3%A9dagogiques%20-%20formation%20du%2004-03-2021.pdf

Pour en savoir plus



10 conseils pour mettre en place un jeu dans vos cours

<https://imediass.univ-poitiers.fr/pedagolab/wp-content/uploads/sites/246/2021/11/10-conseils-Le-jeu-pedagogique.pdf>



Campus Explorer

<https://campus-explorer.univ-poitiers.fr/game/?v=1.04>



S'cape Enepe

<https://scape.enepe.fr/>

PPD*

*pratique
pédagogique
diversifiée

SUIVI INDIVIDUALISÉ SUR PLATEFORME



Principe pédagogique

Utilisation de la plateforme pour réaliser **le suivi** de la part de l'enseignant pour adapter (ou non) son contenu de face à face.

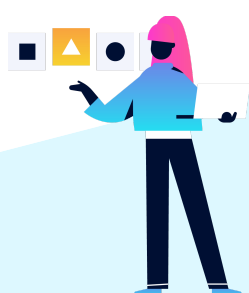
L'enseignant propose aux étudiants **des ressources et des activités sur la plateforme en vue d'un suivi individualisé**. Une fois les activités réalisées par les étudiants, l'enseignant fournit un **feedback personnalisé** pour favoriser l'apprentissage progressif des étudiants.

Cela permet également à l'enseignant de procéder à des **ajustements** dans son cours en détectant les difficultés de ses étudiants.

Cela peut aussi passer par **l'animation de forum** ou de **tchat** pour répondre aux problématiques des étudiants ou lancer un débat sur une thématique.



Mots-clés



Parcours différenciés



Dispositifs hybrides



Activités de remédiation

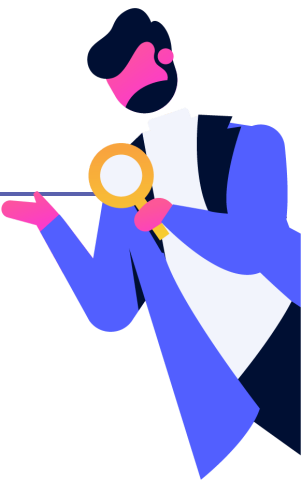


Adaptive learning



Rétroactions/feedbacks

Exemples de mise en oeuvre



A De la différenciation à l'individualisation : les 3 niveaux

Trois niveaux peuvent être proposés en fonction de l'effectif puis combinés pour aller vers du suivi de plus en plus personnalisé :

A1 Conception de ressources et/ou d'activités avec des feedbacks programmés/ automatisés

Exemples :

- l'activité **leçon** dans Moodle;
- **Tests Moodle en mode adaptatif* ou interactif avec tentatives multiples**.**

*Le mode Adaptatif : L'étudiant peut essayer de répondre à nouveau à une question à laquelle il n'a pas répondu correctement, après avoir confirmé qu'il a bien lu la rétroaction. Il obtiendra une évaluation incorrecte après un trop grand nombre de tentatives.

**Interactif avec tentatives multiples : L'étudiant peut essayer de répondre à une question à plusieurs reprises avant de passer à la suivante. Moodle peut lui afficher un indice correspondant à chaque essai, les indices ayant été fournis par l'enseignant au moment de la rédaction de la question. Cela peut être utile lorsqu'un test est utilisé comme outil d'apprentissage plutôt que comme outil de test.



A2 Remédiation différenciée

- Exemples :
- **Participation à un forum ou tchat** animé par l'enseignant, en fonction des résultats au test adaptatif;
- Activité de contrôle d'efficacité de la **remédiation**.

→ Le niveau 1 et le 2 fonctionnent selon le principe de la **différenciation pédagogique** qui repose sur la constitution des groupes de niveaux. C'est le premier degré d'adaptation à l'hétérogénéité.

A3 Feedback personnalisé

Ce niveau passe par la différenciation avant de tendre à l'**individualisation** en adaptant la progression pédagogique aux besoins de chaque étudiant. Les outils numériques permettent aujourd'hui de se rapprocher de cet horizon de l'enseignement.

Exemples :

- **Examen individuel** des difficultés rencontrées par les étudiants qui échouent encore à ce stade;
- **Séances de tutorat, entretien individuel, commentaires personnalisés d'une copie, proposition d'exercices individualisés en lien.**



B

Utilisation des fonctionnalités de suivi des étudiants (rapports d'activités du cours)

Il s'agit de prendre en compte les nombreuses "traces" d'apprentissages laissées par les étudiants : **rapport d'activités, rapport d'achèvement**, etc.

Sans en passer par un dispositif de cours adaptatif (cf 3 niveaux), repérer les étudiants les moins en réussite pour leur proposer des temps de remédiation individualisés ou quasi-individualisés (2-3 étudiants) sous la forme d'entretiens de feedback.

On pourra identifier 2 grands profils d'étudiants grâce à ce suivi :

- 1 Les étudiants "en échec"**, ceux qui essaient, réalisent les activités d'apprentissage mais ne les réussissent pas;
- 2 Les potentiels décrocheurs**, ceux qui ne réalisent pas les activités et pour qui le but du suivi individualisé sera la remobilisation.

Sur quels indices s'appuyer ?

- **Difficultés à progresser dans le cours** (en cas de progression liée à la réussite d'activités);
- **Exercices/activités non réalisés et/ou ressources non consultées;**
- **Tests réitérés plusieurs fois avant réussite;**
- **Dates des connexions au cours.**

Activités de remédiation



- Utilisation des **fonctionnalités de suivi** des étudiants pour **réévaluer** et ajuster la **progression pédagogique** du cours;
- Dans le cas de difficultés communes à un groupe d'étudiants : **feedback collectif verbal** (commentaires détaillés d'une erreur particulière, retour sur une notion mal comprise...) ; **problème ou exercice à résolution guidée** (un même exercice peut servir à plusieurs groupes de niveaux grâce à différents degrés de guidage, en présentant plus ou moins d'étapes explicites de résolution). (exemple : **A2**) ;
- Dans le cas de difficultés plus personnelles ou persistantes chez certains étudiants : **individualisation du feedback sous la forme d'entretiens individuels ou d'annotations très détaillées d'exercices de remédiation ou d'évaluation formative** (exemple : **A3** ; **B**) .

Modalités pratiques



Mettre en place des activités conditionnelles;



Organiser les activités permettant le suivi individualisé (paramétrage des feedbacks, etc.);



Consulter les rapports / journaux du cours.



Avantages



- Se servir des données de suivi d'activité pour améliorer la qualité des processus d'apprentissage;
- Garder la motivation des étudiants en leur permettant de progresser à leur niveau;
- Repérer les décrocheurs;

Points de vigilance

1

Définir le "niveau" de suivi que vous souhaitez proposer;

2

Veiller à la prise en compte de l'individualisation dès la scénarisation;

3

Rigueur renforcée dans la scénarisation d'un cours à caractère adaptatif;

4

Débordement des créneaux de suivi individualisé;




Ressources Pédagolab



Les rapports d'activités dans UPdago

https://tuto.appli.univ-poitiers.fr/tutos/updago-rapports-dactivites/?_sft_keywords=tutos=updago&_sft_publics=tutos-enseignant&sf_paged=3



Replay du webinaire "Activités de remédiation et parcours différenciés pour les étudiants"

<https://videotheque.univ-poitiers.fr/chaine/pedagolab/ru-brique/tk6nzasnwa/video/93d7rr1t83cj8plapap2/>



Cours de "démonstration" sur l'apprentissage adaptatif disponible en auto-inscription

<https://updago.univ-poitiers.fr/course/view.php?id=19811>

Liens externes à la boîte à outils



Distribuer des fichiers de feedbacks sur Moodle

https://ithqmoodle.sviesolutions.com/pluginfile.php/1626/mod_page/content/27/Astuce%20Moodle%2003.pdf



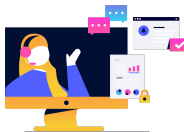
Utiliser l'activité leçon sur Moodle

<https://nte.unifr.ch/moodle-scenario/autoevaluation-avec-leons/>

CONTACTS UTILES



Le **site internet** : <https://imedias.univ-poitiers.fr/pedagolab/>



Des **rendez-vous techno-pédagogiques** : <https://updago.univ-poitiers.fr/mod/scheduler/view.php?id=227310>



Une **adresse courriel** : pedagolab@univ-poitiers.fr