Institut Mines-Télécom

MEDIANE, *l'école d'hiver de l'IMT*

Du 22 au 25 janvier 2019 - Annecy

De nouvelles idées pour perfectionner vos enseignements !

CONTACTS et WIFI

Ingrid BAZIN :07 77 16 40 81
Isabelle LAUTRAITE :06 76 12 00 53
Brigitte VENIER : 06 71 16 16 91

CODE WIFI : wifi@balcons

SOMMAIRE

SOMMAIRE 3

Equipe d'organisation et d'animation 4

L'Expert 4

Equipe organisatrice de MEDIANE 4

Liste des participants et animateurs 6

Programme 11

Mercredi 23 janvier 15

Scénariser pour Développer ses enseignements 15

– Amaury DAELE 15

Inventaire des pratiques pédagogiques 39

Atelier commun – Après-Midi 51

Jeudi 24 Janvier - Ateliers 53

Typologie de pratiques pédagogiques 53

Descriptif des ateliers 55

Vendredi 25 janvier 59

Descriptif des ateliers 59

Médiane, et après ? 61

QUESTIONNEMENT 61

Bibliographie 67

Ouvrages généraux sur l'enseignement 67

La motivation 67

Approche compétences - L'apprentissage par problèmes par projet 68

Equipe d’organisation et d’animation

L’Expert

Amaury Daele
Professeur HEP associé, responsable de la Filière des Formations postgrades
Professeur HEP associé depuis mai 2017, mon mandat principal est la responsabilité de la Filière des Formations postgrades qui propose des formations complémentaires certifiées (Certificats, Diplômes et Masters d’études avancées – CAS, DAS, MAS) aux professionnel·le·s de l’éducation.
Ma formation de base est l’éducation spécialisée, suivie par une licence puis un doctorat en Sciences de l’Éducation (Université de Genève). J’ai également un diplôme pour l’enseignement au secondaire II. Mon parcours professionnel a débuté à l’Université de Namur (Belgique) en tant que chercheur et assistant-doctorant (1998-2006), ensuite à l’Université de Fribourg (2006-2009) en tant que chercheur, puis à l’Université de Lausanne (2009-2017) en tant que conseiller pédagogique, avant de rejoindre la HEP-Vaud.
Mes activités de formation s’adressent principalement aux enseignant·e·s en fonction sur les thèmes de la pédagogie de l’enseignement supérieur, des usages pédagogiques des technologies et la création de communautés de pratique. Mes thèmes de recherche concernent le développement professionnel des enseignant·e·s et la pédagogie de l’enseignement supérieur.

Equipe organisatrice de MEDIANE

Découvrez l’équipe qui a construit et qui anime cette école d’hiver

Ingrid Bazin, après un post-doctorat à l'ISTMT (Institut des sciences et des technologies du médicament de Toulouse) et une participation à la création de la société grenobloise Smartox, spécialisée dans la synthèse de peptides à usage thérapeutique, le voyage continue en 2009 à l'École des Mines d'Alès, en tant que enseignant-chercheur.
Au sein du Laboratoire du génie de l'environnement industriel, dans l'équipe Esah (Eaux, systèmes anthropiques et hydrosystèmes), le monde de la biologie s’applique en recherche et emmène les étudiants dans ce voyage des sciences du vivant depuis plus de 10 ans

Cécile Chabanne, après avoir effectué un master en gestion de l’information et du document en entreprise dans la métropole Lilloise, j’ai migré vers le sud et intégré l’IMT Mines Alès en 2007. En tant que documentaliste j’ai toujours eu à cœur de former nos usagers à la gestion stratégique des informations que ce soit auprès des élèves ou des enseignants chercheurs. Aujourd’hui responsable du centre de documentation, j’œuvre pour la mise à disposition des sources d’informations papier et numérique, en l’adaptant au mieux aux besoins de nos apprenants et de nos enseignants.

Jérôme Guenez, après 20 années à explorer avec curiosité et passion les contrées l'ingénierie pédagogique innovante comme responsable du service d'ingénierie pédagogique et de formation. Aujourd’hui, je participe en équipe à de nouvelles aventures au sein de IMT Lille Douai, en tant de responsable du pôle Formation Tout au Long de la Vie et de l’option d’enseignement « Intelligence économique ». Je prends plaisir à conjuguer innovation pédagogique, pragmatisme avec développement professionnel des adultes en formation. A titre d’exemple, 4 parcours de Masters hybrides en alternance (présentiel/distant) sont mis en œuvre dans le cadre de la FTLV.

Lauraine Lebas, depuis maintenant 10 ans, mon activité est l'accompagnement pédagogique et technique des stagiaires en formation à distance. Je suis à leur écoute et j'assure le suivi pour les amener à la réussite (via le portail de formation, le forum, les classes virtuelles, les semaines en présentiel...).Je travaille donc en collaboration avec les enseignants, le directeur des études et le chef de projet.
Depuis la nouvelle école fusionnée, l'IMT Lille Douai, je contribue à la mise en place d'une dynamique école autour de l'innovation pédagogique (Mediane, Jeudis Malins, animations d'ateliers).

Sarah Lemarchand est conseillère pédagogique à Télécom ParisTech, elle accompagne l'ouverture de voies, la découverte de chemins de traverse et parfois l'emprunt de routes buissonnières…
Le développement professionnel en enseignement est son domaine (échanges de pratiques, formation en pédagogie, accompagnement de projets, valorisation du métier et des pratiques pédagogiques des enseignants-chercheurs etc).
Après avoir animé des classes alternatives puis contribué à des supports ludo-éducatifs chez un éditeur, elle a plongé dans le bain de l'enseignement supérieur il y a une quinzaine d'années.
D'abord, chef de projet (projets multimédias pharaoniques), ingénieure pédagogique et responsable de formation à distance (avant la marée des MOOC), elle a accroché de nouvelles cordes à son arc en 2010 pour devenir conseillère pédagogique.

Karine Richou, après une marche encordée de plus de dix ans au sein d'une entreprise privée en tant que formatrice en informatique, j'ai débuté une ascension en Septembre 2014 de ce nouveau territoire qu'est le pôle pédagogique de Mines Saint Etienne. Je découvre, explore des méthodes telles que l'agilité, les jeux sérieux, les projets en équipe pluridisciplinaire...Depuis 2016 en compagnie d'une équipe d'explorateurs.trices talentueux.ses, nous défions 450 élèves sur des problématiques à caractère sociétal, environnemental les " Dynamo Days "...

Jean-Paul Veuillez, randonneur du numérique pour l'enseignement, j'ai commencé ma carrière en 1993 avec la production de CD-Rom de formation.
Dès 1995 J'ai exploré les technologies de l'internet en laboratoire de recherche puis à partir de 2000 en développant des outils pour que le numérique aide à la formation.
A partir de 2001 j'ai navigué sur la vague de l'internet en étant le référant technologique de la 1ère formation en ligne diplômante des écoles des Mines d'Albi, Alès et Douai.
Depuis 2010, j'ai pris mon envol en me consacrant au développement de la pédagogie pour les étudiants en présentiel ainsi qu'à la création de MOOC tels que « Roches et Minéraux Courants ».

GABARD	**Farida**	Responsable formation et développement des compétences, DG IMT
LAUTRAITE	**Isabelle**	Directrice de la communication et des relations publiques, DG IMT
GIULIANA	**Christophe**	Soutien vidéo ; IMT Lille Douai
VENIER	**Brigitte**	Chargée communication événementielle, DG IMT

Liste des participants et animateurs

Nom	Prénom	Fonction	Etablissement
ABUAISHA	Murad	Enseignant - Chercheur	Mines ParisTech
AMPUERO	**Maria**	**Enseignante d'espagnol**	**Télécom ParisTech**
ANDRE	Michael	Responsable du Pôle Ingénierie Pédagogique	Mines Saint-Etienne
ANSQUER	Céline	Enseignante électronique	ENIB
ARTHUR	Nathan	Enseignant d'Anglais	IMT Mines-Alès
ARTIGUE	Guillaume	Enseignant - Chercheur	IMT Mines-Alès
BAZENET	Flavien	Directeur de programme / Enseignant - Chercheur	Institut Mines-Télécom Business School
BAZIN	**Ingrid**	**Enseignant - Chercheur**	**IMT Mines-Alès**
BENABID	Myriam	Directrice de programme	Institut Mines-Télécom Business School
BERGER	Olivier	Ingénieur recherche	Télécom SudParis
BERTRAND	**Claire**	**Digital Learning Manager**	**Télécom ParisTech**
BINCE	Valérie	Chargée d'enseignement (Langues et Communication Interculturelle)	IMT Lille Douai
BOUDES	Mélissa	Enseignant - Chercheur	Institut Mines-Télécom Business School
BOUTROU	Christophe	Chef de projet MOOC	IMT Direction générale
BRAHIM	Abdelbasset	Post Doc	IMT Atlantique
BROUTEE	Catherine	Ingénieur Pédagogique	IMT Mines-Alès
BRUNEAU	**Jean-Maurice**	**Enseignant - Chercheur**	**Institut Mines-Télécom Business School**
CARVAJAL	**Rubén**	**Ingénieur Pédagogique**	**Institut Mines-Télécom Business School**
CASTAIGNE	**Jean-Loup**	**Conseiller Pédagogique**	**IMT Atlantique**
CHABANNE	Cécile	Responsable Centre de Documentation	IMT Mines-Alès
COPIN	Etienne	Maître-assistant	IMT Mines Albi
CORDONNIER	**Jean-Loup**	**Responsable du Pôle Ingénierie et Ressources Pédagogiques**	**IMT Lille Douai**

Nom	Prénom	Fonction	Etablissement
COURTNEY DUNDERDALE	**Jon**	**Enseignant de langue**	**IMT Mines Albi**
COUTURIER	Christophe	Enseignant - Chercheur	IMT Atlantique
DE MAZANCOURT	Thierry	Directeur IMT Mines-Alès	IMT Mines-Alès
DJERABA	Chaabane	Enseignant-Chercheur	IMT Lille Douai
FAYOL	Noémie	Maitre-Assistante	IMT Mines-Alès
FERREIRA DE BRITO	Joel	Enseignant - Chercheur	IMT Lille Douai
GABARD	Farida	Responsable Formation et Développement des Compétences	IMT Direction générale
GALGANEK	Verena	Chargée d'enseignement d'allemand	Télécom ParisTech
GALLEE	François	Enseignant-Chercheur	IMT Atlantique
GALLENNE	Xavier	Enseignant	ESIGELEC
GATUMEL	Cendrine	Enseignant - Chercheur	IMT Mines Albi
GAULTIER	**Baptiste**	**MOOC maker**	**IMT Atlantique**
GAUTRON	Pascale	Responsable Innovation Pédagogie Numérique - Enseignante Informatique	ENSTA
GAVET	Yann	Enseignant - Chercheur	Mines Saint-Etienne
GIULIANA	Christophe	Réalisateur Concepteur Pédagogique et multimédia	IMT Lille Douai
GUENEZ	Jérôme	Responsable pôle FTLV	IMT Lille Douai
GUIGON	**Gaëlle**	**Ingénieure Techno-Pédagogique**	**IMT Lille Douai**
GUILLAUME	Jérémy	Assistant formation et recrutement	IMT Direction générale
HCHAICHI	Sahar	Conceptrice pédagogique	Institut Mines-Télécom Business School
JACOVETTI	**Gilles**	**Ingénieur Pédagogique**	**IMT Atlantique**
JOHANSEN	Aimee	Enseignant - Chercheur	IMT Atlantique
KHALDI	Alexandre	Enseignant - Chercheur	IMT Atlantique

Nom	Prénom	Fonction	Etablissement
KOSZYKOWSKI	Victor	Responsable Programmes Langues Etrangères	Institut Mines-Télécom Business School
LAKHMI	Riadh	Maitres Assistant	Mines Saint-Etienne
LALIRE	Delphine	Responsable de programme MOOC	IMT Direction générale
LAMBOLAIS	Thomas	Enseignant - Chercheur	IMT Mines-Alès
LAUTRAITE	Isabelle	Directrice communication	IMT Direction générale
LEBAS	Lauraine	Assistante pédagogique et technique	IMT Lille Douai
LEMARCHAND	Sarah	Conseillère pédagogique	Télécom ParisTech
LEPERS	Catherine	Professeur	Télécom SudParis
MACKENZIE	Colin	Chargé d'Enseignement	IMT Atlantique
MADEC	Gérard	Enseignant - Chercheur	IMT Atlantique
MARICOT	Sophie	Enseignant - Chercheur	IMT Lille Douai
MARSCHAL	Nathalie	responsable sport et APSA campus Brest	IMT Atlantique
MOALIC	Denis	Responsable projets formation par le numérique	IMT Atlantique
MONTONI	Angelo	Coordinateur des Transformations Educatives	IMT Direction générale
MORICE	Julien	Ingénieur pédagogique multimédia	IMT Atlantique
MSAHLI	Mounira	Enseignant - Chercheur	Télécom ParisTech
NAMUR	Sinead	Chargée enseignement anglais	Télécom ParisTech
NIRELLO	Laura	Maitre-assistante	IMT Lille Douai
OMRAN	Hassan	Maître de conférences	IMT Direction générale
PEDEN	Alain	Enseignant-Chercheur	IMT Atlantique
PETROVSKI CHOLLET	Dijana	Maître de conférences	Télécom SudParis
PEUVREL	Fabienne	Ingénieur Systèmes et Réseaux	IMT Lille Douai
POMES	Véronique	Ingénieur Pédagogique	IMT Mines Albi

Nom	Prénom	Fonction	Etablissement
PUENTES	Graciana	Maitre de conférences	Télécom SudParis
RICHOU	Karine	Ingénieure Pédagogique	Mines Saint-Etienne
ROUSTANT	Olivier	Enseignant - Chercheur	Mines Saint-Etienne
ROUX	Philippe	PRAG mathématiques	ENSSAT
SEHIER	Clément	Maître assistant associé	IMT Lille Douai
SELLAMI	Mohamed	Maître de conférences	Télécom SudParis
SHARROCK	Rémi	Maître de conférences	Télécom ParisTech
THEVENIN	Simon	Maître assistant	IMT Atlantique
TRABELSI	Donia	Enseignant - Chercheur	Institut Mines-Télécom Business School
VAILLANT	Hervé	Ingénieur-Enseignant	Mines Saint-Etienne
VAREILLES	Elise	Maitre-Assistant HDR	IMT Mines Albi
VENIER	Brigitte	Chargée communication événementielle	IMT Direction générale
VERMEULEN	Mathieu	Ingénieur de recherche EIAH et TICE	IMT Lille Douai
VEUILLEZ	Jean-Paul	Responsable de la cellule NTE	IMT Mines-Alès
VICHERY	Charlotte	Maître de Conférences	Sigma Clermont
VINCENT	Frédérique	Directrice de l'enseignement et de l'International	IMT Direction générale
WATEL	Dimitri	Enseignant - Chercheur	ENSIIE
WOLSKI	Krzysztof	EC et Dir du centre Sciences des Matériaux et des Structures	Mines Saint-Etienne
ZACHAREWICZ	Gregory	Professeur de l'IMT	IMT Mines-Alès

Programme

Mardi 22 janvier		
17h00		Chambres disponibles à partir de 17h00
19h30		Navette vers les Balcons du lac d'Annecy depuis gare ferroviaire
20h30		Dîner d'accueil

Mercredi 23 janvier		
9h00		Ouverture par Frédérique Vincent, Directrice de l'enseignement et de l'international de l'IMT
9h15		World Café
10h30		Pause
11h00		Intervention et échanges avec Amaury DAELE
12h00		Photo de groupe
12H30		Déjeuner
14h00		Atelier commun : « manipuler au travers de situations d'apprentissages concrètes, les éléments d'une scénarisation»
16h00		Pause
16h30		Echanges et discussions avec Amaury DAELE
17h30		Libre
19h30		Dîner – soirée jeux

Jeudi 24 janvier		
8h00		Atelier en parallèle – 1 atelier au choix :
	« Construisons notre projet » Hervé Vaillant et Karine Richou	
	« Quels enseignants sommes-nous ? Comment nous rapprocher de l'enseignant que nous voudrions être ?» Colin Mackenzie et Jean-Loup Castaigne	
	« Les Techniques de Rétroaction en Cours pour rendre nos élèves actifs ! Angelo Montoni, Sarah Lemarchand, et Jean-Paul Veuillez	
	Méridienne : « Usage de Moodle au cœur d'un enseignement hybride (présentiel/distanciel)» Gérard Madec et Gilles Jacovetti	
10h00		Pause
10h15		Atelier en parallèle – 1 atelier au choix :
	« Cadrer un projet avec SCORE » Jean-Maurice Bruneau et Rubén Carvajal	
	« Bibliothèque vivante. Enseigner c'est apprendre 2 fois ! » Maria Ampuero et Sarah Lemarchand	
	« Hybridation ou la mise en pratique de l'apprentissage par le faire» Denis Moalic et Baptiste Gaultier	
	Méridienne : « Pourquoi utiliser une approche par micro-compétences dans la construction d'un cours ?» Rémi Sharrock et Claire Bertrand	
	Méridienne : « Projet intégrateur : discussion à partir du challenge IMT / Total » Olivier Roustant	
12h15		Déjeuner
13H50		Départ de la navette pour Annecy
14h15- 17h15		Escape Game Grandeur Nature dans la vieille ville d'Annecy
17h30		Départ de la navette retour vers le lieu du séminaire
19h00		« Tchatche pêchue »
20h30		Dîner – soirée jeux

Vendredi 25 janvier		
8h30		Atelier en parallèle – 1 atelier au choix :
	« Classes inversées et pédagogie par projets » Thomas Lambolais et Jean-Paul Veuillez	
	« Soyez agiles dans les A.L.P.E.S. !» Jean-Loup Cordonnier et Mathieu Vermeulen	
	« Tea Time Challenge – Apprentissage par problème – 'Thinking' v 'Doing' dans un cours de « Development Engineering » Jon Dunderdale et Véronique Pomès,	
	« Serious Escape Game : retour d'expérience et outils de conception » Lauraine Lebas, et Gaëlle Guigon,	
10h30		Pause
10h45		« Médiane, et après ? »
12h00		Déjeuner
13H00		Départ de la navette pour la gare d'Annecy

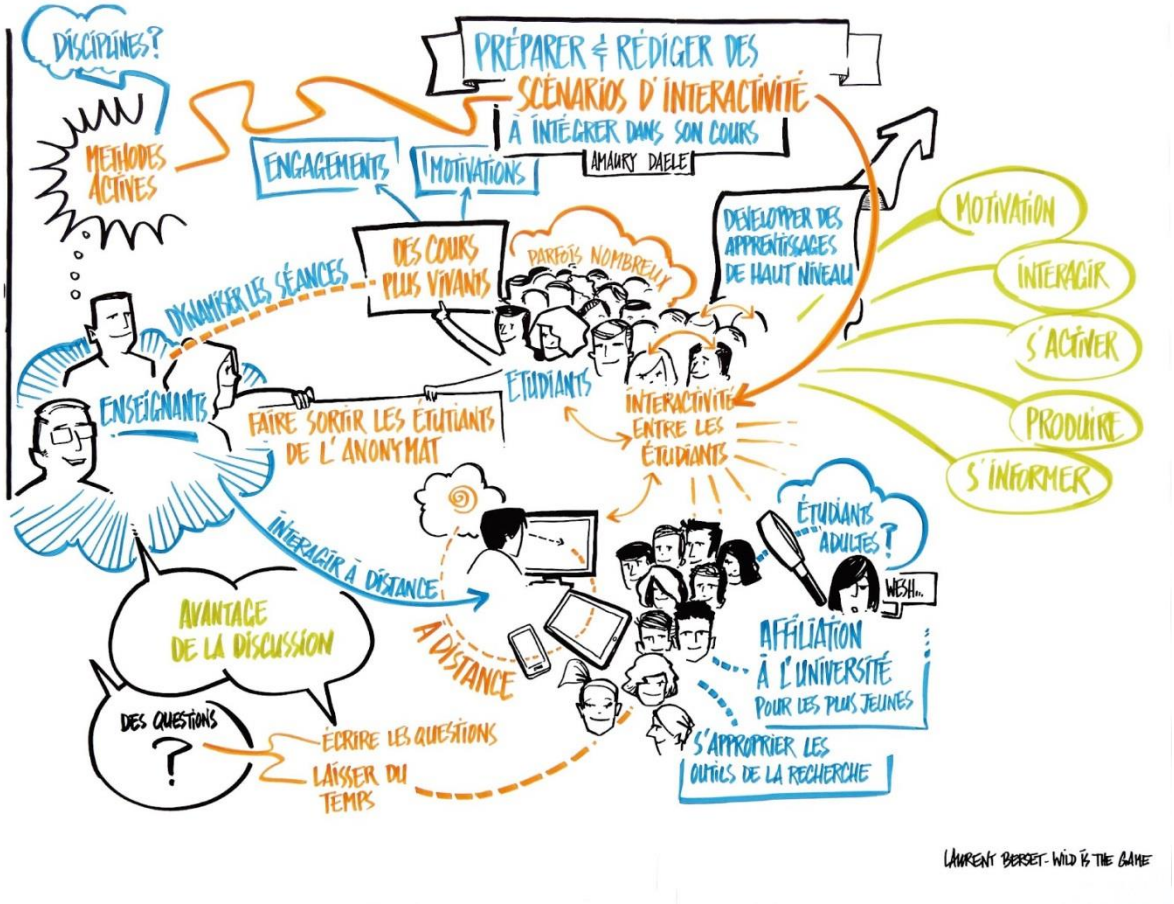
Mercredi 23 janvier

Scénariser pour Développer ses enseignements
– Amaury DAELE

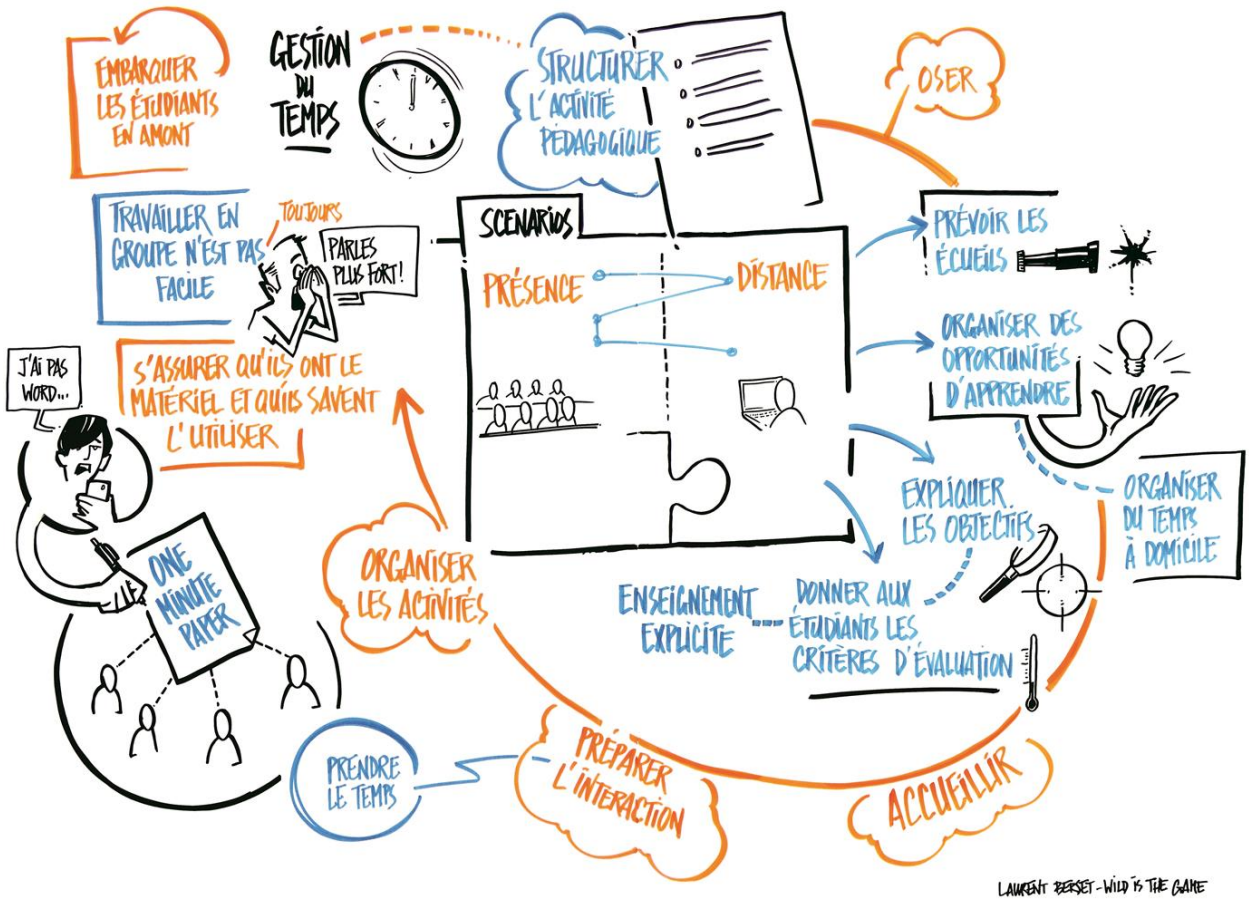
Scénariser pour développer ses enseignements

MEDIANE – 22-25 janvier 2019

Amaury Daele
Professeur HEP associé - HEP-Vaud
amaury.daele@hepl.ch



Notes


EMBARQUER LES ÉTUDIANTS EN AMONT
GESTION DU TEMPS
STRUCTURER L'ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE
OSER
TRAVAILLER EN GROUPE N'EST PAS FACILE
TOUJOURS
PARLES PLUS FORT!
SCENARIOS
PRÉSENCE
DISTANCE
PRÉVOIR LES ÉCUEILS
ORGANISER DES OPPORTUNITÉS D'APPRENDRE
J'AI PAS WORD...
S'ASSURER QU'ILS ONT LE MATÉRIEL ET QUILS SAVENT L'UTILISER
EXPLIQUER LES OBJECTIFS
ORGANISER DU TEMPS À DOMICILE
ONE MINUTE PAPER
ORGANISER LES ACTIVITÉS
ENSEIGNEMENT EXPLICITE
DONNER AUX ÉTUDIANTS LES CRITÈRES D'ÉVALUATION
PRÉNDRE LE TEMPS
PRÉPARER L'INTERACTION
ACCUEILLIR
LAURENT BERSET - WILD IS THE GAME

Notes

« Scénario » au cinéma

Scénario — Terme générique pour désigner aussi bien «l'histoire» d'un film que les multiples versions du manuscrit destiné à servir de découpage ou de script proprement dit, pendant toute la durée du tournage. (Boulvain, *et al.*, 2004)

3	2	**3.2 Intérieur jour : Bureau** **Fondu** sur l'écran en **PM** en mouvement de **Zoom In lent** pour s'arrêter sur un **Plan Serré** de l'écran.	**3.2 BrightSpeech** **Voix In** **Journaliste** :Alain, peux-tu m'expliquer comment tu arrives à lire ton journal ? **Alain** : C'est grâce à la synthèse vocale **Journaliste** : Quel est son principe ? **Alain :** Dans mon ordinateur, j'ai un logiciel qui capte les informations sur une carte graphique et qui ensuite …	**3.2** - On découvre sur l'écran, un article de la Libre Belgique - À la question du journaliste, Alain diminue le volume de la BrightSpeech - Le journaliste est placé à côté d'Alain
	3	**3.3 int.jour : bureau** **Cut : PL d'alain et du journaliste**	**3.3 Voix In** **Alain :**... les transforme en voix synthétique ou en Braille C'est comme on le souhaite… **Journaliste:** Tu me parles du braille ! Ça veut dire que tu peux lire en braille ? **Alain** :Oui, grâce à cette barrette qui affiche du braille. Elle est constituée de picots qui bougent au fur et à mesure qu'un texte apparaît	**3.3** On doit voir aussi la barrette braille
	4	**3.4 Int.jour : bureau** **Cut PS** sur la barrette On voit la barrette et ses picots qui bougent	**3.4 Voix In** **Alain :** Par exemple, ici je lis (et il lit une phrase sur sa barrette) **Alain :** Si je veux garder un article important, ...	**3.4**

Notes

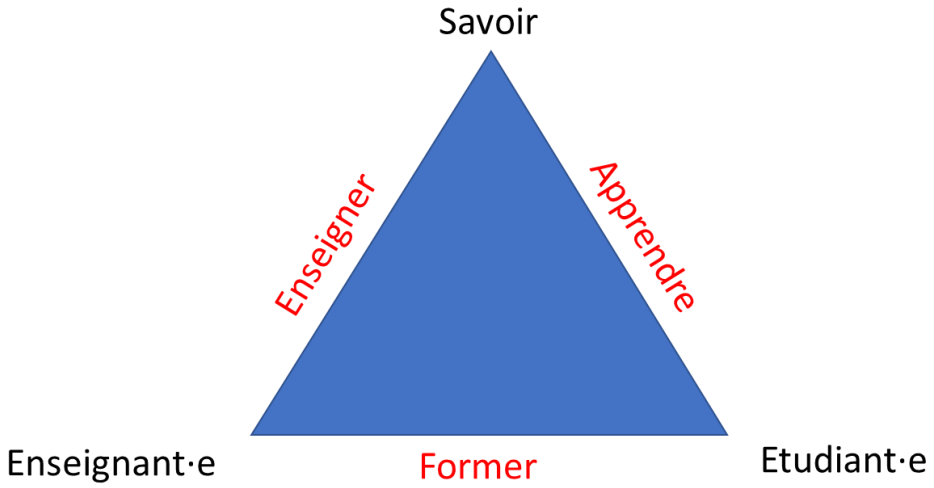
Scénariser pour développer ses enseignements

1. En guise d'introduction : le triangle pédagogique, un espace de questionnement pédagogique
2. Scénariser ? Pourquoi ?
3. « Penser » son scénario
4. Outils pour scénariser
5. Effets de la scénarisation
6. Synthèse et perspectives

4

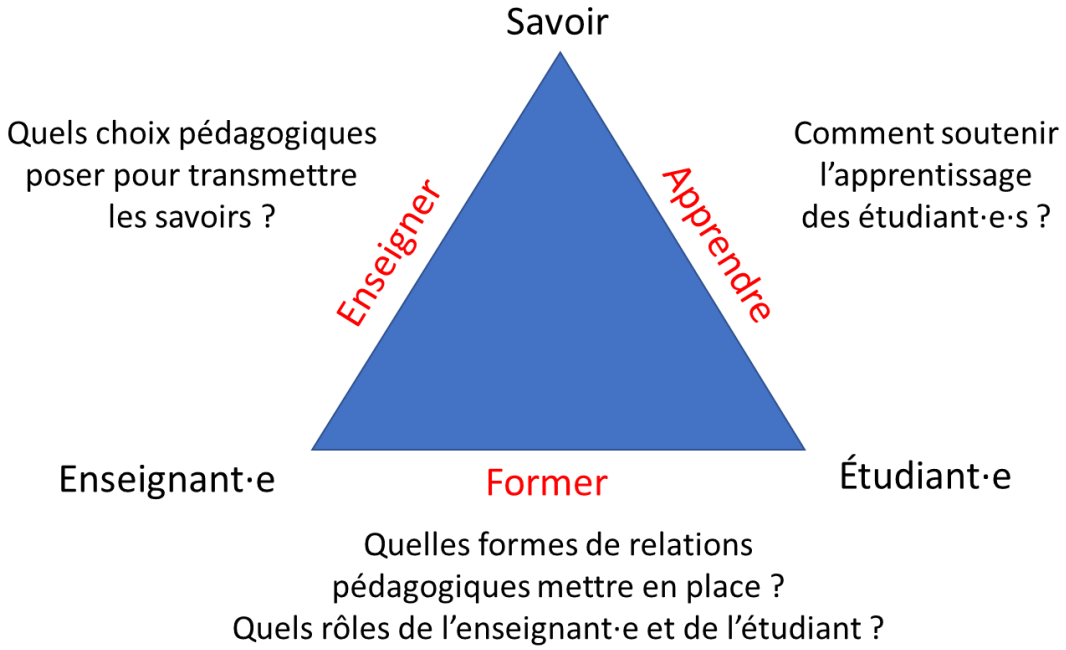
Notes

1. Le triangle pédagogique (Houssaye, 2014) (1/2)



5

Le triangle pédagogique – quelques défis (2/2)



6

2. Scénariser ? Pourquoi ?

1. Prenez 1 minute pour écrire 3 mots-clés (concepts, idées, métaphores…) en lien, selon vous, avec l'activité de scénarisation pédagogique.
2. Avec votre voisin·e, mettez-vous d'accord pour choisir 3 mots-clés (2')
3. Mise en commun

7

Notes

Scénario pédagogique : définitions (1/2)

Un « scénario pédagogique » est une séquence d'instructions émises par l'enseignant, ayant pour but l'acquisition de connaissances et le développement de compétences, qui doit résulter en une série d'actions des étudiants, de l'enseignant lui-même et d'interactions entre eux (RISET, UNIL, http://www.unil.ch/riset).

« *le résultat du processus de conception d'une activité d'apprentissage* » (Charlier & Peraya, 2003)

- des objectifs,
- une planification des activités d'apprentissage,
- une description des tâches des étudiants et de l'enseignant,
- des modalités d'évaluation,
- etc.

8

Scénario pédagogique : définitions (2/2)

« La description écrite, structurée et partageable de ce qu'un enseignant prévoit de faire ou a fait » (Villiot-Leclercq, 2007, p. 508)

« Le scénario pédagogique est la partie d'un dispositif de formation qui décrit le déroulement des activités d'enseignement et d'apprentissage. Le dispositif met à la disposition du scénario des moyens logistiques et des ressources (techniques, humaines, administratives, etc.) pour être mis en œuvre. […]. Le dispositif de formation s'insère lui-même dans un contexte institutionnel donné en lien avec des besoins exprimés par la société. […] Dans un scénario, on trouve donc des objectifs, une planification des activités d'apprentissage, un horaire, une description des tâches des étudiants, des modalités d'évaluation qui sont définis, agencés et organisés au cours d'un processus de design » (Daele *et al.*, 2002).

9

Scénario ≠ séquence pédagogique (*lesson plan*) ?

Scénario :

- Plusieurs acteurs et actrices
- Plusieurs lieux/moments d'apprentissage
- Plusieurs parcours d'apprentissage possibles
- Usages de technologies variées
- Prise en compte des ressources à disposition dans le dispositif ou contexte d'enseignement
- Potentiellement réutilisé par d'autres enseignant·e·s

hep/ 10

Notes

Un scénario pour…
concevoir, gérer, communiquer

- Concevoir
  - Quels contenus ? Pour quels apprentissages ?
  - Quand ? Qui ? Où ? Comment ? Avec quoi/qui ?
  - Quels liens avec les autres enseignements du programme ?
- Gérer (un environnement d'enseignement/apprentissage complexe)
  - Que dois-je faire maintenant ?
  - Que fait l'étudiant·e ?
- Communiquer
  - Donner le mode d'emploi (via un syllabus)

hep/ 11

3. « Penser » son scénario

Et dans la réalité ? Comment conçoit-on un scénario ? (Henri, 2005)

- Processus plus itératif que systématique
- Réflexion globale plutôt qu'incrémentale
- Approche pragmatique en tenant compte des ressources et contraintes de l'environnement
- Pas nécessairement d'analyse systématique des besoins des étudiant·e·s
- Pas nécessairement de réflexion sur la place de son enseignement au sein d'un programme

hep/ 12

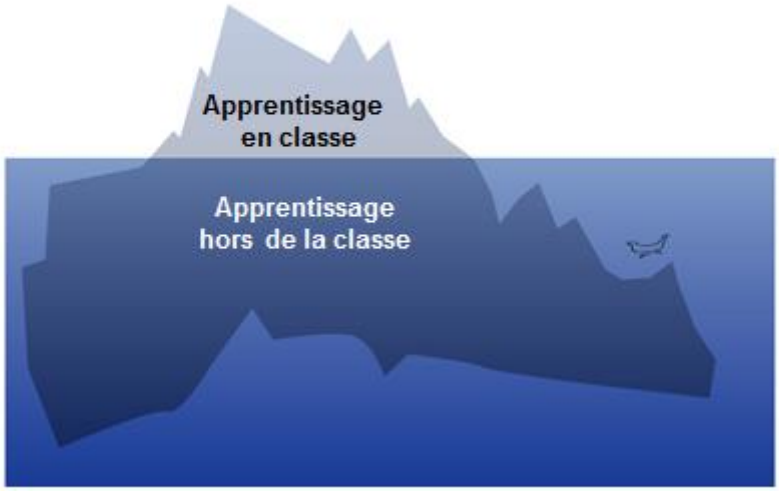
Réflexion à un niveau global

- Dans quel programme se situe l'enseignement ?
- Qui sont les étudiant·e·s ? Qu'ont-ils/elles besoin d'apprendre à ce moment du programme ?
- Devrait-il y avoir des activités différentes en fonction de la diversité des étudiant·e·s ?
- Quel est le temps disponible pour les étudiant·e·s ? Et pour les enseignant·e·s ?
- Quelle articulation entre présence et distance ?

hep/ 13

Notes

4. Outils pour scénariser



hep/

14

6 éléments essentiels pour scénariser

1. Objectifs ou acquis d'apprentissage
2. Rôles et activités de l'enseignant·e
3. Rôles et activités des étudiant·e·s
4. Usages des ressources, médias, technologies
5. Modalités d'évaluation
6. Déroulement (spatio-)temporel

Un exemple de scénario : le *World Café*…

hep/

15

Concevoir un scénario

(Platteaux & Daele, 2008)

Séquence	En présence	À distance	Consignes
Activité 1			
Activité 2			
Activité 3			
Activité n			
Évaluation des apprentissages			

Pour chaque activité : intentions, acteur/trices, médias

hep/

16

Exemple : la formation « Technologies pour l'Enseignement et l'Apprentissage » (1 jour)

Séquence	En présence	À distance	Consignes
Activité 1		Inscription et questionnaire Moodle	Envoi du questionnaire
Activité 2	Présentations Conception individuelle d'un scénario Discussions		Élaboration d'un scénario
Activité 3		Implémentation individuelle du scénario (soutien par les personnes ressources)	Consultation des ressources sur Moodle Contacts avec les personnes ressources
Évaluation des apprentis-sages	Orale et informelle, lors des discussions individuelles et collectives		

hep/

17

Etapes	En présence	A distance
Etape 1 Durée : 2h	Objectifs : connaissances et compréhension Consignes de travail : questions-discussion Technologies utilisées : présentation Acteurs et rôles : présentation de l'enseignant et discussion des étudiants	
Etape 2 Durée : 2 semaines (10h)		Objectifs : comparer et argumenter Consignes de travail : lecture de textes et synthèse + partage et discussion Technologies utilisées : partage de fichiers et forum Acteurs et rôles : l'enseignant répond aux questions
Etape 3 Durée : 2 semaines (10h)		Objectifs : délivrer et utiliser du feed-back Consignes de travail : lecture des travaux des pairs et feed-back Technologies utilisées : forum Acteurs et rôles : l'enseignant répond aux questions et complète les feedbacks
Modalités d'évaluation	Travaux remis : un travail de groupe et un travail individuel (feed-back aux pairs) Forme du feed-back : feed-back de l'enseignant informel et à la demande Technologies utilisées : forum, email Critères d'évaluation : travail de groupe (précision, exhaustivité, clarté, structure, etc.) ; travail individuel (clarté et structure, pertinence et précision des suggestions d'amélioration)	

Notes

Exemple MOOC

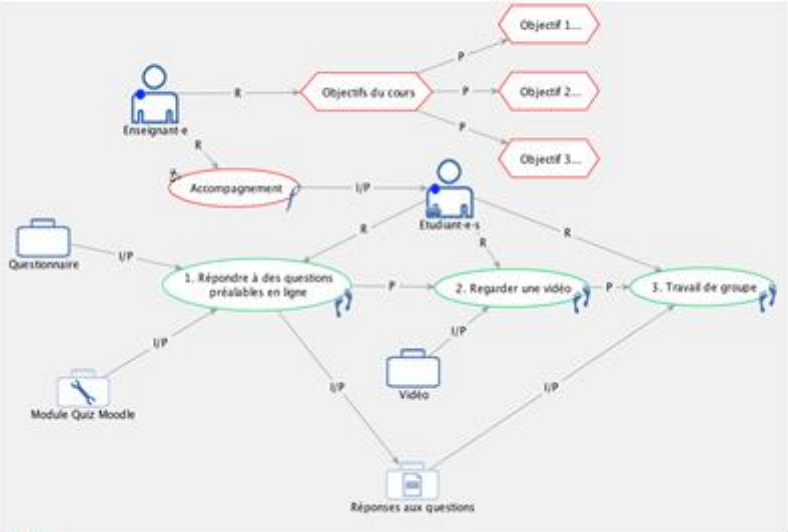
« Se former pour enseigner dans le supérieur » : https://www.fun-mooc.fr/

- 3 parcours possibles : « découverte », « analyse réflexive », « partage et contribution »
- 5 thèmes (pédagogie active, motivation, etc.) :
  - Présentations vidéos d'expert·e·s
  - Exercices (cas, analyse de témoignages, QCM…)
  - Débats en ligne (forums)
  - Auto-évaluation
  - Evénements en présence

hep/ 19

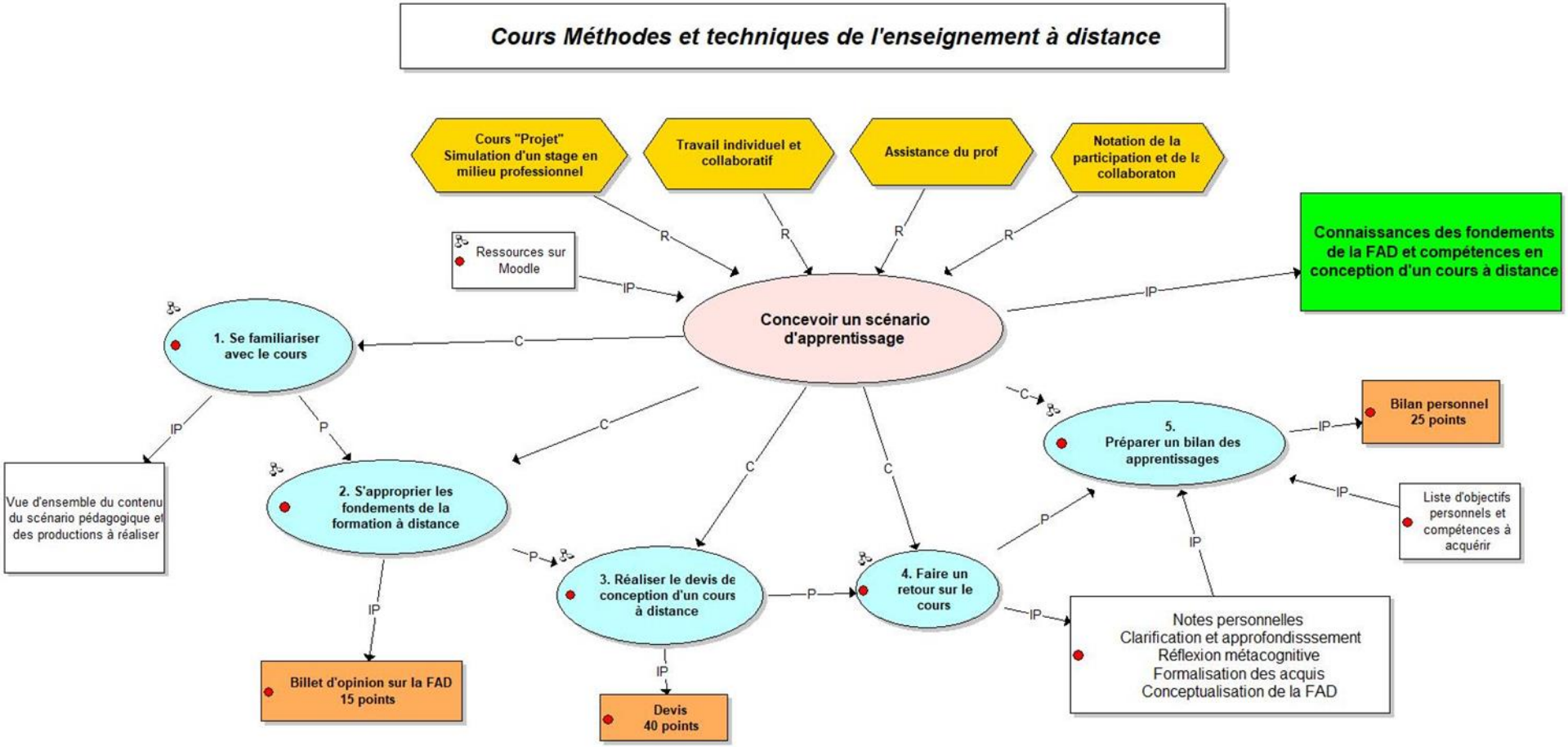
Outils graphiques - MOT+, G-MOT

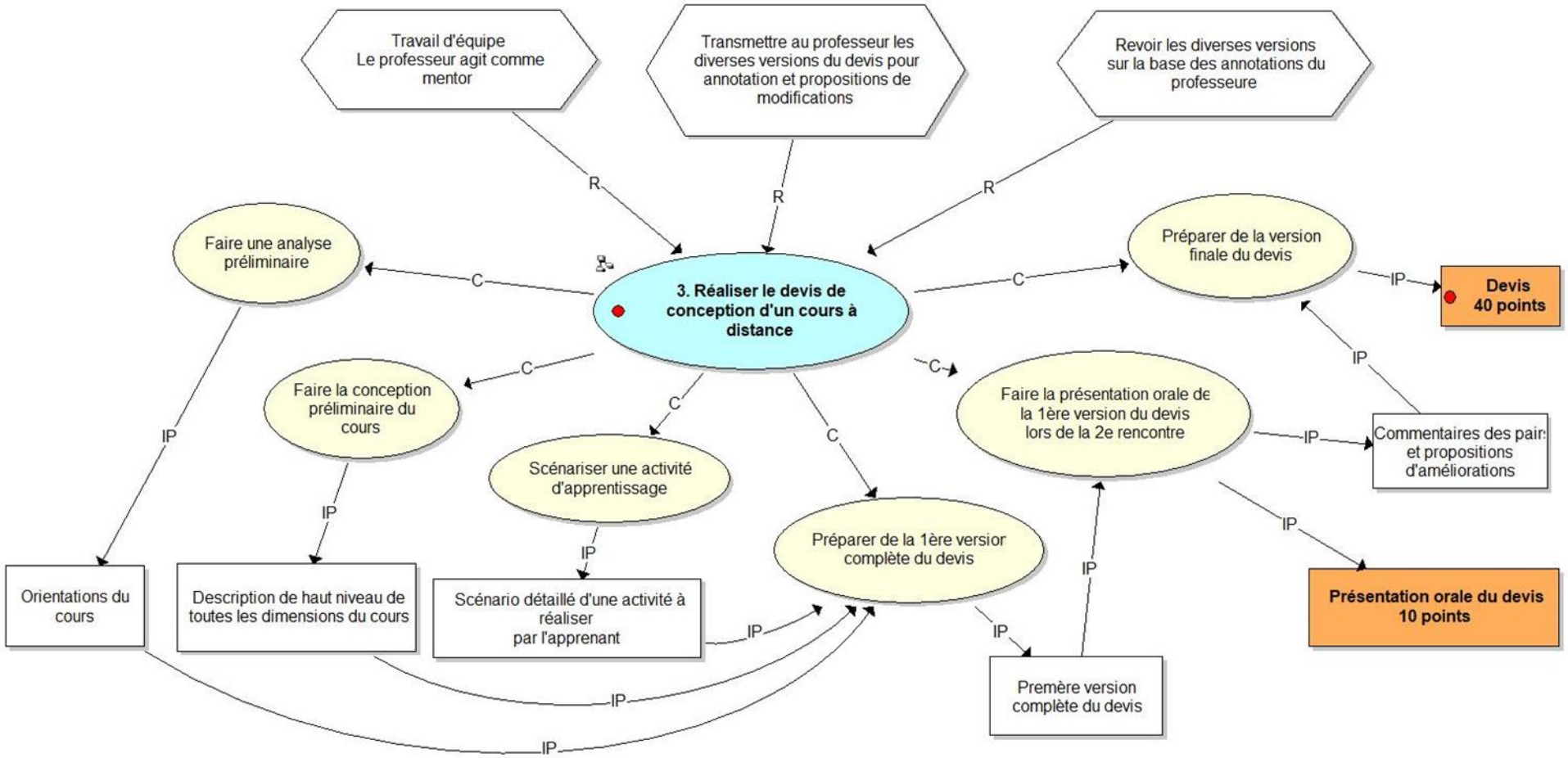
http://lice.licef.ca/index.php/gmot-motplus-et-mot/



hep/ 20

Notes


Cours Méthodes et techniques de l'enseignement à distance
Cours "Projet" Simulation d'un stage en milieu professionnel
Travail individuel et collaboratif
Assistance du prof
Notation de la participation et de la collaboraton
Ressources sur Moodle
Concevoir un scénario d'apprentissage
Connaissances des fondements de la FAD et compétences en conception d'un cours à distance
1. Se familiariser avec le cours
Vue d'ensemble du contenu du scénario pédagogique et des productions à réaliser
2. S'approprier les fondements de la formation à distance
Billet d'opinion sur la FAD 15 points
3. Réaliser le devis de conception d'un cours à distance
Devis 40 points
4. Faire un retour sur le cours
5. Préparer un bilan des apprentissages
Bilan personnel 25 points
Liste d'objectifs personnels et compétences à acquérir
Notes personnelles
Clarification et approfondisssement
Réflexion métacognitive
Formalisation des acquis
Conceptualisation de la FAD
R
IP
C
P


Travail d'équipe
Le professeur agit comme mentor
Transmettre au professeur les diverses versions du devis pour annotation et propositions de modifications
Revoir les diverses versions sur la base des annotations du professeure
R
R
R
Faire une analyse préliminaire
C
3. Réaliser le devis de conception d'un cours à distance
C
Préparer de la version finale du devis
IP
Devis
40 points
IP
C
C
C
C
Faire la conception préliminaire du cours
Scénariser une activité d'apprentissage
Faire la présentation orale de la 1ère version du devis lors de la 2e rencontre
IP
Commentaires des pair: et propositions d'améliorations
IP
IP
IP
IP
Préparer de la 1ère versior complète du devis
IP
Orientations du cours
Description de haut niveau de toutes les dimensions du cours
Scénario détaillé d'une activité à réaliser par l'apprenant
IP
IP
Présentation orale du devis
10 points
IP
Premère version complète du devis
IP
IP

5. Effets (potentiels) de la scénarisation de dispositifs hybrides

(Peraya *et al.*, 2012 ; Deschryver & Charlier, 2014 ; Charlier, Nizet, & Van Dam, 2006)

- Sur les apprentissages : apprentissage en profondeur, métacognition, motivation
- Sur l'expérience d'apprentissage : meilleurs liens entre objectifs personnels et apports de la formation
- Sur le développement professionnel des enseignant·e·s : sentiment d'efficacité, réflexivité, réalisation de ses intentions, collaborations, etc.
- Sur les institutions : très peu (mobilité, flexibilité, accessibilité, soutien aux dispositifs hybrides, innovation…)

hep/

23

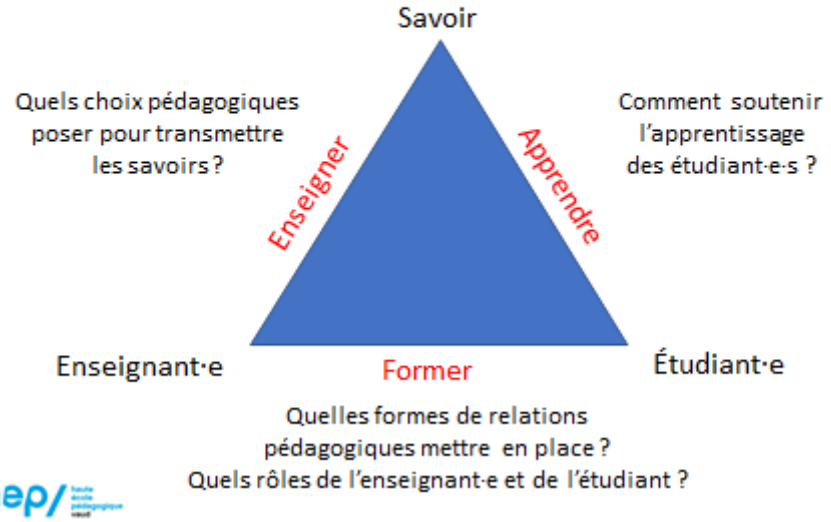
6. Synthèse et perspectives

1. Prenez 1 minute pour écrire 3 mots-clés (concepts, idées, métaphores…) en lien, selon vous, avec l'activité de scénarisation pédagogique.
2. Mise en commun

hep/

24

Le triangle pédagogique – quelques défis



hep/

25

Quelques questions pour vous accompagner dans la suite de MEDIANE…

- Enseigner en équipe…?
- Evaluer les apprentissages en continu, pourquoi et comment ?
- Quels rôles pour les enseignant·e·s dans l'évaluation continue ?
- A quelles activités recourir, à quels moments… ?
- Quelle articulation entre « présence » et « distance » ?

hep/

26

Références

- Boulvain, M., Duvivier, A., & Lefèvre, M.-F. (2004). *Faire un film. Dossier pédagogique*. Bruxelles: BrucDISC.
- Brassard, C., & Daele, A. (2003). *Un outil réflexif pour concevoir un scénario pédagogique intégrant les TIC.* In Environnements Informatiques pour l'Apprentissage Humain 2003. Strasbourg: France.
- Charlier, B., Deschryver, N., & Peraya, D. (2006). Apprendre en présence et à distance. Une définition des dispositifs hybrides. *Distances et Savoirs*, *4*(4), 469-496. https://doi.org/10.3166/ds.4.469-496
- Charlier, B., & Peraya, D. (Éd.). (2003). *Technologie et innovation en pédagogie: dispositifs innovants de formation pour l'enseignement supérieur*. Bruxelles: De Boeck Université.
- Charlier, E. (1989). *Planifier, c'est prendre des décisions*. Bruxelles: De Boeck.
- Cranton, P. (1989). *Planning instruction for adult learners*. Toronto: Wall & Emerson, Inc.
- Daele, A., & Berthiaume, D. (2013). Comment structurer les contenus d'un enseignement ? In D. Berthiaume & N. Rege Colet (Éd.), *La pédagogie de l'enseignement supérieur: repères théoriques et applications pratiques* (Vol. 1, p. 87-102). Berne: Peter Lang.
- Daele, A., Brassard, C., Esnault, L., O'Donoghue, M., Uyttebrouck, E., & Zeiliger R. (2002). *Conception, mise en œuvre, analyse et évaluation des scénarios pédagogiques recourant à l'usage des TIC.* Rapport du projet Recre@sup-WP2, 2002, FUNDP.
- Daele, A., & Sylvestre, E. (2013). Comment enseigner avec les technologies de manière pertinente ? In D. Berthiaume & N. Rege Colet (Éd.), *La pédagogie de l'enseignement supérieur: repères théoriques et applications pratiques* (Vol. 1, p. 179-194). Berne: Peter Lang.

Notes

Inventaire des pratiques pédagogiques

Cet inventaire n'a pas pour vocation à être exhaustif. Il a pour objectif de définir les pratiques pédagogiques les plus souvent citées dans la littérature traitant de pédagogie dans l'enseignement supérieur.

Une technique nécessite moins de 30 minutes. Elle peut être réalisée à une ou plusieurs reprises dans le cadre d'une unité d'enseignement.

Une activité nécessite une heure à quelques heures, 8 heures tout au plus, pour être réalisée de façon organisée. Elle peut être réalisée à une ou plusieurs reprises dans le cadre d'une unité d'enseignement.

Une méthode est un ensemble de techniques et d'activités diverses mais intégrées de façon organique les unes avec les autres. Une méthode représente de 12 à 45 heures.

Si vous avez mis en place une pratique et que celle-ci ne se trouve pas dans notre typologie des pratiques pédagogiques, n'hésitez pas à nous contacter pour nous faire des propositions à l'adresse suivante Contact-carte-talents@mines-telecom.fr. N'oubliez pas de nous en fournir une brève définition.

A quoi ça sert

Technique qui consiste pour l'enseignant à énoncer en quelques minutes au début d'un cours, d'une séance le type de problème que les apprenants seront en mesure de résoudre en tout ou en partie, ou encore le type d'énigmes philosophiques, littéraires, sociales, chimiques ou biologiques...qu'ils seront capables de dénouer à la fin du cours, de la séance. Il leur demande ensuite jusqu'à quel point ces problèmes ou ces énigmes ont du sens pour eux, de manière à déceler les thèmes d'intérêt de l'ensemble des apprenants.

Apprentissage par problème / Approche par problème, APP

Méthode où l'enseignant propose aux apprenants un problème complexe, motivant, réaliste et issu de leur future réalité professionnelle. Ce qui constitue l'originalité de cette méthode, c'est que les apprenants ne disposent pas des connaissances nécessaires pour réaliser un traitement immédiat de la situation. Ils doivent en équipe sur plusieurs semaines proposer une ou des solutions au problème. Pour cela, ils interrogent des notions théoriques non enseignées préalablement et réfléchissent à une solution au problème en passant par une démarche systématique : en équipe, ils lisent le problème et trouvent des définitions des termes, analysent le problème, identifient les connaissances à acquérir, classent ces connaissances, établissent des priorités de recherche et d'étude, se répartissent le travail, se documentent et étudient individuellement. Une fois qu'ils ont effectué ces étapes, les étudiants se réunissent de nouveau pour mettre en commun leurs connaissances et pour

tenter de résoudre le problème. Ils répètent ce processus jusqu'à ce que le problème soit résolu. Dans le cadre de l'évaluation, le processus de résolution du problème prime par rapport à la solution elle-même.

Apprentissage sur le terrain

Méthode de formation pratique qui est généralement réalisée dans un lieu apparenté au futur milieu de travail de l'apprenant. En plus d'être conseillé par un enseignant, l'apprenant bénéficie d'un encadrement individuel confié à un professionnel sur le terrain. Cette personne lui fournit des feedbacks formatifs. Cela peut être suivi de la rédaction d'un rapport et d'une présentation orale.

Approche par projet / Apprentissage par projet, approche projet, pédagogie par projet, APP

Méthode dans laquelle l'apprenant, seul ou en équipe, applique et intègre un ensemble de connaissances et d'habiletés dans la réalisation d'une œuvre concrète (prototype, maquette, plan d'intervention, film, œuvre picturale, création littéraire...). Le projet prend le plus souvent la forme d'un fil rouge qui peut être découpé en plusieurs problèmes. Pour ce faire, l'apprenant ou l'équipe doit identifier la nature du projet et de chacun des problèmes le cas échéant, définir des objectifs et un calendrier, réaliser des recherches, proposer plusieurs solutions et mettre en application la solution jugée la plus adaptée, réaliser la solution par étape et, bien souvent, l'évaluer. Dans la réalisation d'un projet, ce n'est pas le sujet en soi qui est important, mais plutôt l'application d'une méthode ou d'un ensemble de connaissances à un projet réel ou fictif. C'est en tant qu'activité de synthèse que le projet prend tout son sens. Le projet peut prendre plusieurs formes et ce, à des échelles complètements différentes, allant de quelques heures à quelques mois, mais quelle que soit sa forme ou son étendue, l'apprenant a une grande liberté d'action et une grande place est laissée à la poursuite de ses intérêts personnels. Cette méthode peut se combiner à un rapport écrit, un exposé réalisé par l'apprenant ou l'équipe ou des exercices. Pour une déclinaison interdisciplinaire cf. Projet intégrateur

Aquarium / Bocal à poisson, Fishbowl

Activité où des apprenants (8 à 15) forment un groupe de discussion et les autres apprenants constitueront un groupe d'observateurs. Le groupe d'observateurs écoute en silence les opinions ou les arguments du groupe de discussion sur un sujet ou un problème donné, sans possibilité de faire de commentaires. S'il y a la possibilité de bouger les chaises dans l'espace, elles peuvent être disposées en deux cercles concentriques. Le cercle intérieur sera réservé aux apprenants du groupe de discussion. Le cercle extérieur sera réservé aux apprenants du groupe d'observateurs. Si un apprenant du groupe d'observateurs souhaite prendre la parole, il peut échanger sa place avec un apprenant du groupe de discussion. Les observateurs discutent en plénière de ce qu'ils ont entendu et de leurs réactions. Il est possible que tous les apprenants soient regroupés pour cette plénière. Cette technique peut aussi être utilisée dans le jeu de rôle.

Buzz session / Buzz groupe

Technique qui consiste à faire travailler les apprenants par groupe sur une question précise. Les apprenants sont regroupés en groupe de 3 à 5 pour un épisode de 3 à 7 minutes au maximum. Chaque groupe échange dans le but d'accomplir une tâche, d'exécuter une action, de résoudre un problème ou une question posée par l'enseignant. Un rapporteur par groupe résume à l'ensemble des apprenants la synthèse du travail de son groupe. Cela peut être poursuivi par une discussion collective.

Carte mentale / Mind map

Technique qui permet de représenter graphiquement et visuellement une problématique, une idée, un concept, un planning, un discours, un texte, une classification… Son principe repose sur la similarité entre le fonctionnement du cerveau et la représentation hiérarchique des idées à l'image de notre réseau de neurones. La carte mentale représente quatre caractéristiques essentielles : le sujet principal est placé au centre, les sujets secondaires se ramifient par association comme des branches autour du sujet principal, les branches comportent idéalement une image ou un mot-clé qui résume l'idée principale qu'elle porte, les thèmes de moindre importance sont également représentés sous forme de branches partant des branches plus centrales. Les branches forment une structure nodale. La carte mentale peut être personnalisée à l'aide de couleurs, de dessins, d'images, de symboles, de courbes et de codes. Elle offre une possibilité de matérialisation et de structuration autre que les plans, les diagrammes, les tableaux... Elle peut être utilisée dans le cadre du brainstorming pour relier les idées entre elles, les regrouper. Elle peut servir à réaliser des synthèses de connaissances. Elle peut être préalable à la rédaction d'un plan linéaire. Sa réalisation peut être individuelle ou collective. Il est possible de demander aux apprenants répartis en sous-groupe de réaliser une carte mentale collective à partir d'une réflexion autour des cartes qu'ils ont produites individuellement.

Citer des applications

Technique qui consiste à demander aux apprenants de citer plusieurs applications de ce que l'enseignant vient d'expliquer par écrit ou verbalement. Cette technique peut être utilisée à chaque fois que l'on doit recourir à des exemples. Elle permet de vérifier la capacité de transfert des apprenants.

Classe inversée

Méthode dont la partie transmissive de l'enseignement (notions, concepts), rendue disponible en préalable à une séance en présence, se fait « à distance » éventuellement à l'aide des technologies (ex. : vidéo en ligne, lecture de documents papier, préparation d'exercices...). Les apprenants étudient individuellement et en autonomie en amont de la séance en présence afin de consacrer le temps en présentiel à d'autres activités : mobilisation des connaissances, approfondissement de certaines notions, réponses aux questions des apprenants, mais aussi mises en commun des productions, projets d'équipe, activités de laboratoire, séminaires, discussions et débats… En présentiel, l'apprentissage est donc basé sur les activités et les interactions. N.B: Le présentiel peut être encadré ou non encadré.

Classe renversée

Méthode où les apprenants collaborent afin de construire un ou des éléments de la séquence. L'enseignant répartit les apprenants en équipe, chacun des membres de l'équipe doit avoir des compétences complémentaires. L'enseignant définit les objectifs pédagogiques, les grands thèmes de la séquence à préparer et les livrables avec chaque équipe. Ensuite, au fil de plusieurs séances en équipe les apprenants construisent le contenu de la séquence qui leur a été attribué sans qu'aucun document ne leur soit fourni. Ils construisent donc leurs connaissances pour eux et pour les partager avec les autres. Les contenus sont publiés au fur et à mesure après chaque séance sur une plateforme en vue de favoriser la collaboration. L'enseignant devient un coach, un accompagnateur de la construction du savoir (animation des séances et assemblage des chapitres) en plus de son évaluation. Cette méthode pédagogique dépasse la « classe inversée », car les apprenants regroupés en équipe vont construire des éléments ou la totalité de l'unité d'enseignement. Ils ne se limitent pas à travailler à la maison pour être ensuite évalués en cours.

Conseil mutuel

Technique qui consiste à demander aux apprenants de se réunir en petits groupes et d'échanger aléatoirement entre eux le résultat de leur travail ou de leur réflexion individuelle. Dans un premier temps, chacun prend connaissance du travail d'un autre et l'évalue à l'aide d'une grille critériée fournie par l'enseignant. Ensuite, les apprenants partagent avec le groupe le résultat de leur analyse. Cette approche peut être utilisée dans le cadre d'un exposé magistral.

Débat

Activité où les apprenants sont engagés dans un processus dialectique à propos d'un sujet donné. Dans un premier temps, l'enseignant énonce le sujet débattu, les objectifs du débat et les règles. Dans un second temps, les apprenants débattent en petits groupes afin de s'approprier le sujet. A l'issue de ce premier débat, les apprenants sont amenés à se positionner individuellement sur le sujet. Ce positionnement peut être fait publiquement par vote. Lors du débat public qui suit, ils seront amenés à défendre leurs positions à l'aide d'arguments et de contre-arguments. Le débat se clôture par une phase de restructuration dirigée par l'enseignant. Le but est d'organiser les idées discutées pendant le débat, d'apporter les contenus manquants et de faire émerger le sens du problème.

Débat mouvant

Activité qui s'appuie sur une affirmation clivante et qui induit des positions divergentes chez les apprenants. Cette divergence s'exprime physiquement dans l'espace. Suite à l'exposé de la problématique débattue par l'enseignant, les apprenants se répartissent dans l'espace en deux groupes, d'un côté ceux qui sont d'accord avec ce qui vient d'être dit et de l'autre ceux qui ne sont pas d'accord. Aucun apprenant n'a le droit de rester au milieu (sans avis). Une fois que chaque apprenant a choisi son camp, un temps est dédié à une discussion entre les apprenants de chaque camp. A l'issue de ce premier échange, l'enseignant demande à un rapporteur du camp qui le souhaite de prendre la parole pour expliquer son positionnement. Quand un camp a donné un argument, c'est au tour de l'autre camp d'exprimer un argument par l'intermédiaire d'un rapporteur. C'est un ping-pong. Si un argument du camp opposé est

jugé valable par un apprenant, il peut changer de camp. Le fait de se déplacer pousse réellement les apprenants à choisir un camp et des arguments. Le débat est clos, un commun accord entre les apprenants, à l'issue d'un temps imparti ou quand l'enseignant le décide. Une plénière avec l'ensemble des apprenants peut suivre afin de faire un débriefing sur le déroulement du débat et sur les notions transmises lors de ce dernier.

Démonstration

Activité où l'enseignant illustre ou démontre un phénomène, une expérience, une opération, une procédure, une formule, une propriété, un théorème en le ou la réalisant devant les apprenants regroupés autour de lui. Elle permet de montrer comme s'exécute une action, comment fonctionne un appareil, comment s'explique un principe, etc. La démonstration peut se donner à un seul apprenant ou à un groupe d'apprenants. Dans la démonstration, c'est l'enseignant qui détermine ce qu'il fera, dans quel ordre et avec quel degré de précision. La démonstration a pour fonction de voir des étapes, un ordre de relation ou encore des caractéristiques qui seraient difficilement accessibles aux apprenants par la simple explication. En général, les apprenants sont libres de poser des questions. Cette méthode peut se combiner avec un exposé, des discussions, une étude de cas ou un apprentissage par problème.

Discussion / Groupe de discussion

Activité dans laquelle les apprenants, sous la supervision de l'enseignant et/ou d'un apprenant qualifié, échangent collectivement ou en petits groupes dans un temps donné leurs points de vue concernant un thème, une question ou un problème dans le but de préciser leurs opinions, de rendre une décision ou de formuler une conclusion. L'initiative est laissée aux apprenants d'aborder le sujet traité à leur manière. L'enseignant indique le thème de la discussion et oriente la discussion au besoin. Cela suppose que les apprenants maîtrisent assez bien certaines connaissances puisque ce sont eux qui transmettent l'information. Il y a trois composantes essentielles : des échanges entre les apprenants, une animation par l'enseignant et un objectif à atteindre. Une plénière avec l'ensemble des apprenants peut suivre si l'activité a été réalisée en petits groupes. Variante : buzz groupe, un-deux-tous

Dossier d'apprentissage / Portfolio d'apprentissage

Méthode qui permet de garder une trace des travaux, réalisations ou apprentissages effectués par un apprenant pendant une certaine période. Il intègre des réflexions sur les apprentissages réalisés. C'est en ce sens qu'il se distingue du portfolio. Il permet de témoigner des acquis et de la progression d'un apprenant dans ses réalisations et son parcours de formation. Il identifie les forces et les faiblesses de l'apprenant ainsi que des pistes de développement professionnel.

Il comprend généralement quatre parties :

- une description du contenu (explication de la structure, du choix des pièces, etc.),
- une analyse des réalisations de l'apprenant en matière d'apprentissages réalisés et de compétences développées,
- une démonstration objective et réaliste de sa progression (points forts et aspects à améliorer),
- une prospective sur les aspects de formation à approfondir.

En annexe, l'apprenant joint les réalisations qu'il a choisies pour soutenir et illustrer son autoanalyse.

Il peut également servir de moyen d'évaluer les apprentissages par les produits et réflexions qui y ont été déposés tout au long du processus de formation.

Enigme

Technique qui consiste au début d'une période de cours, d'une séance à demander aux apprenants de résoudre une courte énigme ou devinette qui s'appuie sur un certain nombre des fondamentaux qui seront vus dans la suite du cours, de la séance. La solution peut être donnée ou non à la fin du cours et participer si besoin est à une évaluation formative.

Etude de cas

Activité où les apprenants doivent trouver une solution à une situation problématique proche d'une situation réelle qui exige une décision. Le cas prend le plus souvent la forme d'un document écrit. La première phase permet de prendre connaissance du cas et de l'analyser. La situation à analyser peut comporter toutes sortes de renseignements : faits, événements, sentiments, attentes, habitudes, attitudes, buts des intervenants, description du milieu, données, figures, tableaux, etc. Cependant la résolution du cas ne doit reposer sur aucun jugement, aucun piège, aucune interprétation préalable des faits. Par contre, il implique la formulation hypothèses. La deuxième phase consiste à réaliser un diagnostic en ayant une approche systémique. La dernière phase vise la formulation d'une proposition de solution, soit la formulation d'une décision. L'étude de cas est spécialement indiquée pour la formation au diagnostic et à la décision. L'étude de cas permet de découvrir des propriétés, des

formules ou des conjectures et de déduire des règles ou des principes applicables à des cas similaires. Elle est spécialement indiquée pour la formation au diagnostic, à la proposition de solutions et à la prise de décision. Elle permet l'application de connaissances théoriques ou abstraites, acquises au préalable ou à l'occasion de l'étude de cas elle-même.

Exposé magistral / Enseignement magistral, Conférence

Activité où l'enseignant, placé en avant des apprenants, réalise une présentation orale durant laquelle il transmet ses savoirs et les apprenants passifs écoutent et prennent des notes. L'exposé, dans sa forme la plus épurée, est entièrement contrôlé par l'enseignant : c'est le type conférence. Cette forme s'impose davantage à mesure que le nombre d'apprenant augmente. Un temps est dédié à la fin pour des questions éventuelles des apprenants.

Exposé présenté par les apprenants / Présentation d'apprenants

Activité où l'enseignant réparti entre les apprenants des sujets complémentaires aux éléments vus dans le cadre d'enseignement en présentiel. Ces exposés sont courts et peuvent avoir lieu à différents moments ; ils peuvent être réalisés individuellement ou en équipe. L'enseignant veille à ce que les apprenants comprennent bien le sujet, les points à traiter et élaborent un plan adapté. Il peut également valider les ressources utilisées par les apprenants avant que ceux-ci commencent à préparer leur exposé. Après s'être préparé, les apprenants ou les équipes viennent à tour de rôle exposer devant leurs pairs le résultat de leur travail. La présentation est faite de manière structurée. Lors de cet exposé, il s'agit de transmettre des informations, de décrire ou d'expliquer quelque chose. Le but est d'enrichir les connaissances de l'ensemble des apprenants. L'exposé peut être suivi d'une période de questions. Cette méthode peut se combiner à un débat, un apprentissage par problème, une étude de cas ou une ressource du milieu.

Groupe d'experts

Activité réalisée à partir de quatre courts textes, préparés au préalable par l'enseignant, qui résument quatre aspects d'un sujet. Chaque apprenant lit individuellement l'un des quatre textes. L'ensemble des apprenants est ensuite divisé en quatre groupes « d'experts », chaque groupe d'experts étant composé d'apprenants ayant lu le même texte. Une discussion s'en suit à l'intérieur des groupes d'experts pour clarifier les points mal compris, avec l'aide de l'enseignant au besoin. Les groupes d'experts se séparent et des équipes de quatre apprenants composés d'experts de chacun des aspects sont formées. À tour de rôle, chaque expert explique aux autres membres du groupe de discussion le contenu du texte qu'il a étudié. En plénière, l'enseignant fait un retour et demande à un expert de chaque aspect de présenter ce qu'il a appris, aidé des clarifications des autres experts de son sujet et de l'enseignant. Un test formatif sur le sujet global peut être soumis aux apprenants qui répondent en présentiel ou à distance.

Jeu de formation

Activité qui utilise le jeu à des fins d'apprentissage. Il y a des joueurs, des règles à respecter et un but à atteindre. Le jeu peut opposer des individus ou des équipes, ou confronter une seule personne à une tâche. Le jeu peut amener de la compétition (position de confrontation avec d'autres joueurs), de la coopération (mis en position de confrontation tous ensemble contre d'autres forces) ou de la coopétition (mélange de coopération et compétition; tu coopères avec ton équipe et tu compétitionnes avec les autres équipes). L'enseignant peut accepter que les joueurs modifient les règles du jeu à condition que les résultats d'apprentissage soient atteints à l'issue du jeu. A la fin de cette activité, un débriefing est nécessaire afin de faire un retour sur le déroulement du jeu et sur les notions transmises via le jeu. Il existe différents jeux, cf. Les jeux-cadres de Thiagi. Les jeux sérieux pédagogiques ou serious games pédagogiques sont une déclinaison du jeu de formation, ils sont le plus souvent présentés sous format numérique.

Jeu de rôle

Activité visant à représenter une situation inspirée de la vie courante ou fabriquée de toutes pièces. L'enseignant répartit les rôles que les apprenants doivent simuler. Chaque apprenant joue un rôle en se mettant dans la peau de son personnage. L'interprétation du rôle d'un personnage en situation hypothétique permet de mieux comprendre les motivations qui justifient les comportements. Le jeu de rôle se distingue de la simulation par le caractère subjectif de la vision qu'on propose de la réalité. L'apprenant interprète un rôle de façon spontanée et a une grande liberté d'action quant à la manière d'interpréter ce rôle. Le jeu de rôle peut s'organiser de différentes façons : Aquarium, Théâtre-forum et peut être combiné avec un Débat.

Journal de bord

Activité qui implique qu'un apprenant rédige individuellement ou en équipe quotidiennement un document regroupant des activités, des impressions, des découvertes ou d'autres remarques pertinentes. Cela peut être associé à une approche par projet, une étude de cas, une classe renversée, un apprentissage sur le terrain.

Laboratoire

Activité qui consiste à faire étudier par des apprenants un sujet ou une théorie, à procéder à une application pratique en passant par les stades de l'observation, de l'expérimentation et de la recherche sous la supervision d'un enseignant. Selon cette définition, le laboratoire n'est pas strictement réservé aux disciplines scientifiques. Il peut servir à étudier des phénomènes de divers ordres : physique, chimique, social, psychologique ou autre. On peut également réaliser une classe-laboratoire en langue, en science de la nature, en lecture, etc.

Mix présentiel et à distance / Formation hybride, Apprentissage hybride, Blended learning

Méthode qui repose sur l'alternance d'apprentissage à distance et en présentiel. Dans le cadre des apprentissages à distance, les apprenants travaillent seuls à partir de ressources numériques ou non disponibles en ligne. Dans la majorité des cas un guide écrit lui indique quel travail il doit accomplir à l'aide des ressources proposées. Les apprentissages en présentiel remplissent alors exclusivement 3 fonctions : échanger entre pairs, se mettre en situation et s'engager individuellement et collectivement vers l'action. Les autres objectifs sont traités en amont et en aval. N.B: Le présentiel peut être encadré ou non encadré.

Négociation

Activité dans laquelle les apprenants sont amenés à confronter des intérêts totalement ou en partie opposés et à convenir entre eux d'une décision qui satisfasse de façon optimale leurs intérêts. La négociation peut se dérouler entre les groupes ou à l'intérieur de chaque groupe.

Portfolio

Méthode qui consiste à demander à un apprenant d'assembler et de valoriser ses réalisations, compétences et aptitudes. Il s'agit pour l'apprenant de mettre en avant ses atouts et ressources. Ce travail nécessite une analyse de tout son parcours, de ses expériences personnelles, artistiques, sociales, professionnelles… et une sélection des productions réalisées et donc des compétences développées dans ce cadre. La constitution du portfolio trouve tout son sens dans l'aspect réflexif et l'apprentissage qu'il permet. A ce titre, il n'a pas toujours vocation à être partagé, il peut simplement être un outil qui va permettre d'expliciter son parcours, de se présenter de façon structurée. Ce portfolio peut être numérique ou non. Il n'intègre pas de réflexions sur les apprentissages réalisés, c'est ce qui le distingue du dossier d'apprentissage.

Projet intégrateur

Méthode qui a pour but de réaliser un projet interdisciplinaire et de mobiliser des compétences transverses. Il permet de concrétiser et de donner du sens aux aspects théoriques vus au préalable au sein d'une séance ou de plusieurs séances par leur application dans le cadre du développement d'un projet concret visant la résolution d'une problématique complexe. La réalisation du projet peut impliquer de faire des liens interdisciplinaires et de développer de nouvelles connaissances en incluant des considérations environnementales, sociales, éthiques, économiques, culturelles ou en tenant compte de normes, de lois, de règlements, etc. Ce travail est généralement effectué en équipes. Le travail est décomposé en plusieurs extrants témoignant de l'avancement du projet. Les projets créés sont développés sous forme de maquette afin d'être présentés à un public (apprenants de la même promotion, apprenants de l'établissement, ensemble de l'établissement, professionnels, citoyens…) sous forme de kiosques.

Puzzle

Activité qui convient bien à l'apprentissage de notions théoriques. Les apprenants sont repartis en sous groupes de travail. Chaque membre du groupe de travail se voit confier une portion de matières théoriques à étudier. Par exemple, chaque apprenant 1 dans chacun des groupes de travail se voit confier la partie 1 de la matière à étudier, chaque apprenant 2 la partie 2, etc. Par la suite, tous les apprenants ayant étudié la partie 1 se réunissent pour former des groupes d'experts sur la portion de matière qui leur a été confiée. Quand la compréhension de celle-ci semble acquise dans chaque groupe d'experts, les experts retournent dans leur groupe de travail respectif pour en rendre compte. Ainsi, toute la matière est parcourue avec attention par le groupe de travail qui aura, enfin, à la résumer devant l'ensemble des apprenants. Cette activité se rapproche de l'activité « Groupes d'experts ».

Question en profondeur

Technique qui peut se faire après un exposé magistral d'une quinzaine de minutes. Pour l'enseignant cela consiste à poser une question sollicitant de la part des apprenants soit un résumé de l'exposé, soit la résolution d'un problème simple que l'écoute de l'exposé permet de résoudre, soit à exprimer une opinion permettant d'approfondir le thème de l'exposé. Inviter tous les apprenants à trouver une réponse (résumé, éléments de solutions, opinion) à la question en leur laissant le temps nécessaire pour le faire (2 à 3 minutes). Choisir au hasard des apprenants et les inviter à partager à l'ensemble des apprenants le résultat de leurs réflexions.

Recherche documentaire / Recherche guidée

Méthode de découverte personnelle impliquant l'apprenant dans l'observation, l'analyse, la vérification et la généralisation de concepts, de notions ou de règles. L'enseignant détermine « ce qui pose problème ». Les apprenants doivent utiliser des données brutes et effectuer des observations selon la façon propre à une discipline. Par exemple, une recherche en histoire sera menée à la manière d'un historien, une recherche en biologie à la manière d'un biologiste, etc. L'apprenant est auteur du plan de travail en concertation avec l'enseignant. L'apprentissage de l'apprenant dépend, d'une part de ce que le milieu offre comme information et, d'autre part, de ce que l'apprenant veut bien en retenir. En fait, les apprenants découvrent ce qui existe déjà, mais c'est la façon d'apprendre qui diffère dans ce cas-ci.

Remue-méninges / Brainstorming

Technique de recherche collective d'un grand nombre d'idées originales en vue de trouver une solution, une réponse à une question, une problématique. L'enseignant commence par présenter les objectifs du remue-méninges et les règles particulières de cette technique. Aucune analyse, censure, autocensure ou critique n'est permise pendant la phase d'expression des idées. Dans un temps dédié, les apprenants expriment individuellement leurs idées à l'oral ou à l'écrit. Ils indiquent tout ce qui leur passe par la tête. Ces idées sont répertoriées dans un environnement dédié. Lorsque tous se sont exprimés ou que le temps est terminé, les apprenants découvrent les idées et collectivement les classent par ordre de pertinence ou par familles. L'ensemble des apprenants échange afin de perfectionner les

idées jugées les plus performantes. Un résultat se dégage au fil des échanges. Cette approche peut se faire en plusieurs séances. Si la question à traiter est trop vaste, elle peut être décomposée en sous-questions. Cette technique a pour but de sensibiliser à la pensée créative. Ceci permet d'exprimer les idées les plus farfelues et d'envisager le problème sous des angles complètement inattendus.

Résolution de problème

Activité où les apprenants tentent de résoudre un problème plus ou moins complexe, faisant appel à des connaissances multiples. Un minimum d'informations est fourni au départ pour contextualiser le problème. Les apprenants doivent traiter en groupe les informations disponibles et rechercher des renseignements supplémentaires afin de trouver la solution qui leur semble la plus adaptée. Plusieurs solutions sont possibles. Le problème abordé ne nécessite pas la maîtrise ou l'acquisition de connaissances spécialisées ou nouvelles, mais le traitement des informations déjà possédées par les membres du groupe. Ce distingue de l'exercice applicatif qui est décontextualisé, qui mobilise des savoirs faire élémentaires et qui n'a qu'une solution possible.

Ressources du milieu / Visite de terrain, Visite d'entreprise

Activité qui utilise et exploite les sources d'apprentissage qu'offre le milieu : des spécialistes invités ou visités, des sorties à l'extérieur (industrie, usine, bureau), des richesses de l'environnement (cours d'eau, minerais), des artefacts (musée)... pour varier la source d'information, utiliser des informations non accessibles autrement et découvrir les richesses du milieu. Ces ressources apportent questionnement et expertises et visent à confronter les connaissances de l'apprenant à ces réalités. Activité combinable avec un apprentissage par problème, des études de cas, un stage ou un exposé par les apprenants.

Revue d'actualité

Activité où chaque apprenant fait une courte présentation à l'ensemble des apprenants, au moins une fois dans le semestre, résumant un article de l'actualité portant sur un des thèmes de l'unité d'enseignement. L'article a été préalablement approuvé (contenu scientifique, date de parution, longueur, etc.) par l'enseignant. Après la présentation suit une période de questions qui permet de clarifier certains aspects de l'article. Diverses variantes de cette formule sont possibles. Les présentations des apprenants peuvent porter, selon les disciplines, sur des œuvres littéraires ou sur des thèmes en lien avec l'unité d'enseignement.

Simulation

Activité qui se caractérise par l'interaction d'un apprenant avec une situation constituant un modèle simplifié, dépouillé de ses éléments non essentiels, mais juste d'une réalité, d'un phénomène, d'un système. L'apprenant y tient un rôle, une tâche, une mission définit par l'enseignant. Le but est de permettre à l'apprenant une étude et une confrontation avec les divers aspects de cette situation, d'observer les résultats de ces actions sans qu'il soit nécessaire d'entrer directement en contact avec la réalité. Cela permet également une compréhension objective de la réalité, ce qui la distingue nettement du jeu de rôle où c'est la subjectivité qui domine. Même si l'enseignant organise la situation qui sera exploitée, l'apprenant y tient une grande place, explorant à sa guise la situation à l'étude et exerçant

son jugement. L'apprenant a la possibilité de faire plusieurs essais en manipulant les paramètres et d'en observer les résultats. La simulation peut être exploitée par un apprenant ou par un groupe. Lors d'un débriefing, les apprenants s'expriment sur ce qu'ils ont vécu. La simulation et le débriefing vont de pair. La portée pédagogique de la simulation est sérieusement compromise s'il n'y pas de débriefing.

Table ronde

Activité représentant une réunion caractérisée par le principe d'égalité entre les apprenants, convoqués pour discuter d'un sujet précis. Le thème à discuter est choisi par l'enseignant et ne fait pas l'unanimité, sinon il n'y aurait aucun intérêt à organiser une table ronde. Pour se préparer à la table ronde, les apprenants doivent effectuer une recherche d'informations sur le sujet retenu. Ils préparent des arguments qui serviront à défendre leur point de vue. La plupart du temps, c'est l'enseignant qui anime une table ronde. Un apprenant en mesure de maintenir une dynamique de discussion peut aussi agir comme animateur, modérateur ou gestionnaire du temps. Variante : discuter des thèmes de textes lus et analysés préalablement.

Tournoi

Activité mettant en compétition les apprenants. Le tournoi se déroule généralement en deux temps : d'abord l'étude du contenu, puis la formation d'équipes pour réaliser le tournoi. C'est une activité qui n'existe que par et pour l'équipe. Le tournoi est une formule dont la principale fonction est de permettre d'améliorer un apprentissage dans un contexte de compétition, d'intérêt et de grande participation des apprenants.

Un-deux-tous / Penser-comparer-partager, think-pair-share, réfléchir-collaborer-partager

Technique où l'enseignant pose une question pour amener à des discussions. Dans un premier temps, les apprenants y répondent individuellement par écrit dans un laps de temps donné. Dans un deuxième temps, ils comparent leur réponse avec leur voisin ou en petits groupes pour arriver à une solution qui fasse consensus. L'enseignant demande à des groupes choisis au hasard ou volontaires de présenter leurs idées et leurs réponses à l'ensemble des apprenants. Les autres groupes réagissent, apportent des compléments. Variante : un-deux-quatre, un-quatre-tous

Vote / Boitier de vote électronique, mini-quizz

Technique qui consiste à valider l'opinion ou la compréhension des apprenants en leur soumettant des questions pouvant favoriser la rétroaction des apprenants dans le cadre d'un exposé magistral. Il s'agit le plus souvent de questions à choix multiples. La question et les différentes propositions de réponses sont affichées. Le vote peut se faire via des outils numériques tel que des boîtiers de vote électronique, mais également à l'aide de papier de couleur ou à main levée. L'enseignant prend connaissance des réponses et peut apporter des éléments pour clarifier les points qui ont été mal compris par les apprenants.

Atelier commun – Après-Midi

Objectif : manipuler au travers de situations d'apprentissages concrètes, les éléments d'une scénarisation

Méthodologie : analyser 1 à 2 cas par groupe puis présentation en sous-groupe et enfin sélection d'1 cas pour présentation en plénière (on laisse le choix de la présentation)

QUESTIONNEMENT

Phase 1 15 minutes par pratiques pédagogiques (tirer au sort les 2/3 pratiques et discussion)

Questionnement 5min seul puis échanges avec le groupe 10min

1. Comment comprenez-vous cette technique-activité-méthode ?
2. Avez-vous pratiqué cette technique-activité-méthode ? Dans quel contexte? De quelle manière ?
3. Si oui ce qui a marché, ce qui n'a pas marché.

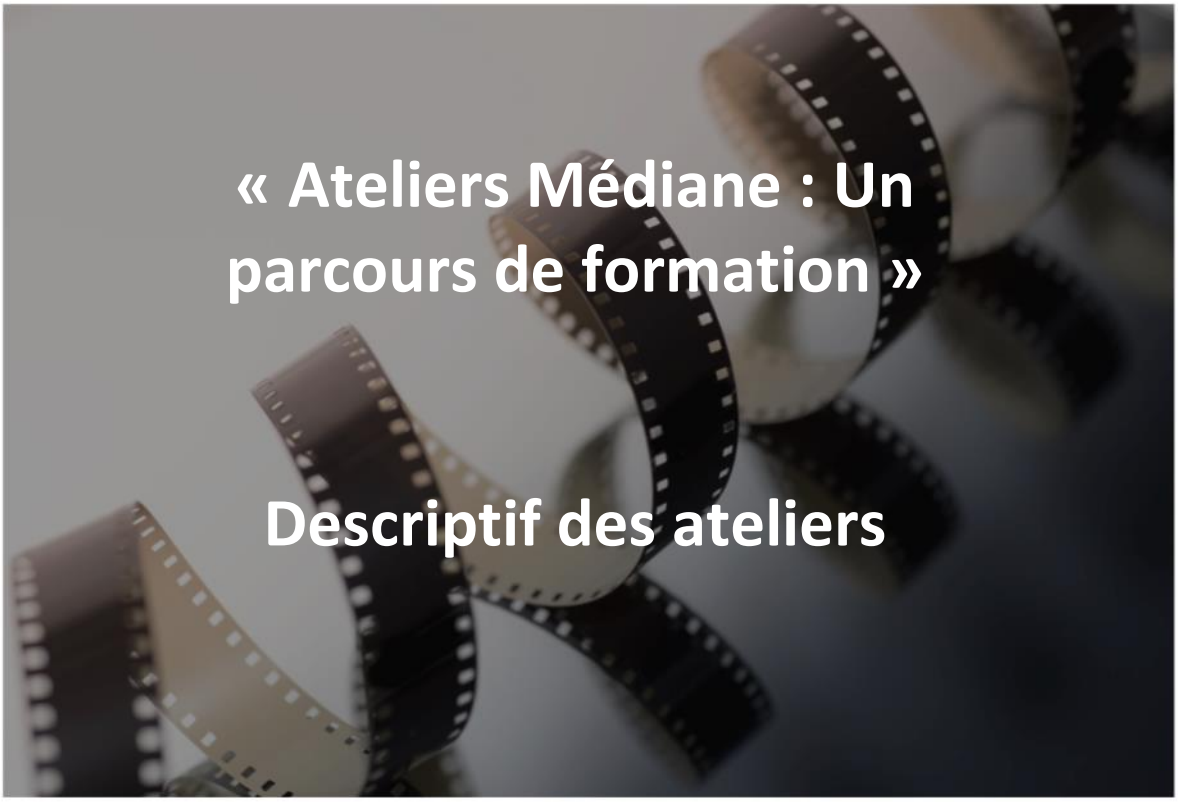
Phase 2 45 minutes

1. Analyse des cas
   1.1. Quel est le type technique-activité-méthode ?
   1.2. Pourquoi utiliser cette activité? / Pour quels usages ou dans quelle situation pédagogique je l'applique ? (Objectifs ou acquis d'apprentissage- les ressources- les conditions)
   1.3. Quel est le rôle de l'EC ? (et activités)
   1.4. Quel est le rôle de l'apprenant ? (et activités)

2. Présentation rapide des cas par les sous-groupes, échanges. De cette enquête par équipes, les participants pourront alors faire remonter d'autres caractéristiques :
3. Choix d'1 cas à pitcher en plénière en groupe

Notes

Jeudi 24 Janvier - Ateliers



L'organisation des ateliers de Mediane 2019 a pour objectif d'aider les enseignants à choisir les ateliers qu'ils vont suivre dans le cadre d'un parcours de formation.

Pour cela, nous avons opté pour une scénarisation du parcours de formation MEDIANE, en fonction de trois types de pratiques pédagogiques. Celles-ci sont présentées selon la typologie suivante : techniques, activités, méthodes.

Typologie de pratiques pédagogiques

Une technique nécessite moins de 30 minutes. Elle peut être réalisée à une ou plusieurs reprises dans le cadre d'une unité d'enseignement.

Une activité nécessite une heure à quelques heures, 8 heures tout au plus, pour être réalisée de façon organisée. Elle peut être réalisée à une ou plusieurs reprises dans le cadre d'une unité d'enseignement.

Une méthode est un ensemble de techniques et d'activités diverses mais intégrées de façon organique les unes avec les autres. Une méthode représente de 12 à 45 heures.

Tableau typologie des pratiques pédagogiques présentées en ateliers Médiane

J1 slot 1- jeudi 08h - 10h			J1 slot 2 - jeudi 10h -12h			J2 slot 3 – vendredi 8h30-10h30		
Atelier/ Méridienne	**Titre**	**Typologie**	**Atelier/ Méridienne**	**Titre**	**Typologie**	**Atelier/ Méridienne**	**Titre**	**Typologie**
Atelier	« Construisons notre projet » Ap projet	Méthode	Atelier	Cadrer un projet avec SCORE	Technique	Atelier	Classes inversées	Méthode Numérique
Atelier	Quels enseignants sommes-nous ? Comment nous rapprocher de l'enseignant que nous voudrions être ?	Activité	Atelier	Bibliothèque vivante. Enseigner c'est apprendre 2 fois !	Activité	Atelier	Soyez agiles dans les A.L.P.E.S. ! Méthode Agile	Méthode
Atelier	Techniques de rétroaction (TRC)	Technique	Atelier	Hybridation ou la mise en pratique de l'apprentissage par le faire	Méthode numérique	Atelier	Tea Time Challenge - Apprentissage par problème – 'Thinking' v 'Doing' dans un cours de « Development Engineering »	Méthode
Méridienne	Usage de moodle au cœur d'un enseignement hybride	Activité numérique	Méridienne	Pourquoi utiliser une approche par micro-compétences dans la construction d'un cours ?	Méthode	Atelier	Serious Escape Game : retour d'expérience et outils de conception	Activité
			Méridienne	Projet intégrateur : discussion à partir du challenge IMT / Total	Méthode			

Descriptif des ateliers

Jeudi 24 Janvier - Ateliers de 8h

- **Construisons notre projet *(méthode)***

Cet atelier présentera la conception d'une activité en apprentissage par projet à l'école des Mines de Saint Etienne : le projet Citoyen.

Le projet Citoyen, menés par groupe de 6 à 12 élèves, sur une année a comme objectif principal d'initier les apprenants à la conduite de projet, dans un contexte sociale, solidaire ou citoyen. Tous ces projets sont en lien avec la vulgarisation scientifique, le social, l'humanitaire ou la culture.

Résultats d'apprentissage visés :
À l'issue de l'atelier les participants seront capables de :

- Dissocier dans l'activité des compétences individuelles et collectives
- Construire des évaluations pour les différentes compétences

Animateurs :
Hervé Vaillant, Ingénieur de recherche, Mines Saint-Etienne
Karine Richou, Ingénieure pédagogique, Mines Saint-Etienne.

- **Quels enseignants sommes-nous ? Comment nous rapprocher de l'enseignant que nous voudrions être ? *(activité)***

Nous pensons que notre identité d'enseignant influence profondément nos choix pédagogiques. A l'aide de cadres théoriques proposés par les animateurs, les participants affinent leur réflexion sur leur identité et de la façon dont elle s'est construite, pour faire émerger plusieurs évolutions possibles et identifier des moyens pour développer certaines évolutions ou au contraire éviter d'autres évolutions non désirées.

Résultats d'apprentissage visés :
À l'issue de l'atelier les participants seront capables de :

- Analyser leur identité d'enseignant
- Projeter de possibles évolutions de leur identité d'enseignant
- Mieux gérer leur progression dans le métier d'enseignant

Animateurs :
Colin Mackenzie, Professeur de langues, IMT Atlantique
Jean-Loup Castaigne, Conseiller pédagogique, IMT Atlantique

- **Les Techniques de Rétroaction en Cours pour rendre nos élèves actifs !** ***(technique)***

Au cours de cet atelier vous allez être introduit par le vécu aux diverses techniques de rétroaction en cours (TRC) pouvant être réalisées en classe et qui visent à rendre les étudiants plus actifs durant le processus d'apprentissage. Les TRC sont particulièrement utiles pour maintenir la motivation et l'intérêt pour la matière, ainsi que pour développer les habiletés de pensée critique, mieux se connaître et développer un sentiment d'appartenance au groupe. Enfin, ces techniques sont généralement de courte durée et peuvent être adaptées à différents contextes

Objectifs :

- Identifier l'intérêt de l'activité des étudiants en cours et les freins à leur participation
- Établir les caractéristiques d'un cadre propice à l'engagement cognitif des étudiants
- Pouvoir se référer à différentes techniques pour soutenir l'activité des étudiants pendant le cours

Animateurs :
Angelo Montoni, Coordinateur des transformations éducatives, IMT DG
Sarah Lemarchand, Conseillère pédagogique, Télécom ParisTech
Jean-Paul Veuillez, Responsable de la cellule Nouvelles Technologies éducatives, IMT Mines Alès

- **Usage de Moodle au cœur d'un enseignement hybride (présentiel/distanciel)** ***(activité)***

Les participants auront une vue complète des étapes de la scénarisation d'un cours adapté à un enseignement hybride qui s'appuie sur moodle. La gamme des activités utilisées sera détaillée et les avantages et inconvénients de chaque atelier mis en place dans le cadre du « blended learning » seront approfondis.

Le retour d'expérience de l'enseignant sera partagé avec le public.

Résultats d'apprentissage visés :

- Les enseignants auront une idée des possibilités qu'offre moodle pour inclure des étudiants « hors des murs » dans une classe (formation hybride présentiel/distanciel).

Animateurs :
Gérard Madec, Enseignant-chercheur, IMT Atlantique
Gilles Jacovetti, Ingénieur pédagogique, IMT Atlantique

Jeudi 24 janvier - Ateliers de 10h15

- **Cadrer un projet avec SCORE** ***(technique)***

Permettre aux étudiants de bien encadrer leur démarche en amont d'une démarche par projet SCORE (symptôme cause objectif ressource effet)

Outil ou technique mobilisé dans une méthode plus large comme la méthode APP par exemple. Remobiliser cela comme quelque chose permettant de faire un premier cadrage sur le projet. Les participants vont le vivre au travers d'une problématique "utilisation des téléphones". Technique mobilisable dans différents contexte

Résultats d'apprentissage visés :
À l'issue de l'atelier les participants seront capables de :

- Utiliser cette méthode pour aider aux étudiants à cadrer un projet.
- Favoriser l'émergence des idées dans un groupe, grâce à un échange collectif.

Animateurs :
Jean-Maurice Bruneau, Professeur, Institut Mines-Télécom Business School
Rubén Carvajal, Ingénieur pédagogique, Institut Mines-Télécom Business School

- **Bibliothèque vivante. Enseigner c'est apprendre 2 fois !** ***(activité)***

Cette méthode pédagogique est inspirée du concept de bibliothèques vivantes qui a pris naissance au Danemark au début des années 2000. Aujourd'hui, près de 30 pays ont adopté l'événement et certains pays ont même une bibliothèque vivante permanente.

Utilisée dans un cadre de formation, cette méthode pédagogique vise à :

- Favoriser l'échange de connaissances entre élèves
- Créer un climat de confiance propice à l'engagement
- Rendre les élèves acteurs
- Etre capable de questionner et d'aller chercher des informations en s'appuyant sur ses pairs

Animateurs :
Maria Ampuero, Enseignante, Télécom ParisTech
Sarah Lemarchand, Conseillère pédagogique, Télécom ParisTech

- **Hybridation ou la mise en pratique de l'apprentissage par le faire** ***(méthode)***

L'objectif de cet atelier est d'expérimenter une hybridation de MOOC en tant qu'apprenant et de décrire comment transposer cette expérience dans son contexte.

Résultats d'apprentissage visés :
À l'issue de l'atelier les participants seront capables de :

- Expliquer ce qu'est l'hybridation
- Décrire comment on le met en œuvre (organisation, moyens) et quels sont les principaux écueils à éviter
- Bonus : programmer en Arduino
- Bonus : Modéliser un objet en 3D

Animateurs :
Denis Moalic, Ingénieur R&D, IMT Atlantique
Baptiste Gaultier, Ingénieur support recherche, IMT Atlantique

- **Pourquoi utiliser une approche par micro-compétences dans la construction d'un cours ?** ***(méthode)***

L'objectif de cette méridienne est de challenger les enseignants sur la conception de leur cours dans une logique de micro-compétence.

Comment construire un cours pour qu'un apprenant acquière une compétence ? Comment déterminer cette compétence ? Comment la segmenter en micro-compétences ? Comment les évaluer ? Quels formats choisir ? Qu'est-ce que ça apporterait aux curriculums ? Qu'est-ce que ça changerait à l'enseignement ?

Résultats d'apprentissage visés :
À l'issue de l'atelier les participants seront capables de :

- Comprendre que l'on peut décliner l'approche par micro-compétence aussi bien sur un cours existant que sur un nouveau cours, en s'inspirant d'expériences déjà réalisées ou de projets naissants.
- Réfléchir à la mise en œuvre sur leurs propres enseignements
- Lever les doutes et les freins à cette mise en œuvre.
- Co-construire quelques bases méthodologiques de l'approche par micro-compétence

Animateurs :
Rémi Sharrock, Enseignant-chercheur, Télécom ParisTech
Claire Bertrand, Ingénieure pédagogique, Télécom ParisTech

- **Projet intégrateur : discussion à partir du challenge IMT / Total** ***(méthode)***

Un projet « intégrateur » (ou « pré-projet ») vise à intégrer des compétences de plusieurs disciplines dans le même temps qu'a lieu leur acquisition. La séance commencera par la présentation d'un exemple récent dans le champ de la science des données, motivé par la nécessité des étudiants de se confronter à la complexité d'un problème réel d'étude de données. Elle se poursuivra par une discussion autour des points-clés de ce type de dispositif, de façon à pouvoir faciliter son utilisation dans un cadre très général.

Animateur : Olivier Roustant, Enseignant-chercheur, Mines Saint-Etienne

Vendredi 25 janvier

Descriptif des ateliers

Ateliers de 8h30

- **Classes inversées et pédagogie par projets** ***(méthode)***

Lorsque j'essaye de transmettre des connaissances, quelle est l'efficacité de mon enseignement ? Comment rendre les étudiants acteurs et actifs lorsqu'ils sont présents en classe ? Comment faire travailler les étudiants hors classe et reconnaître leur travail ? Cet atelier présentera les différentes modalités de classe inversées, des exemples d'enseignement utilisant ces méthodes. Vous serez surtout invités à concevoir un dispositif de classe inversée et les modalités de pilotage des activités à distance de l'enseignement.

Résultats d'apprentissage visés :
L'objectif de cet atelier est de répondre aux questions suivantes :

- Qu'est-ce qu'un cours inversé, pourquoi envisager ce type de cours, et comment peut-on mettre en place un cours inversé ?
- Quels sont les modes d'évaluation associés ?
- Pour quels types de cours peut-on l'envisager ? pour quel public (débutants / avancés) ?
- Quels sont les avantages obtenus et, inversement, les risques en cours ?

Animateurs :
Thomas Lambolais, Enseignant-chercheur, IMT Mines Alès
Jean-Paul Veuillez, Responsable de la cellule Nouvelles Technologies éducatives, IMT Mines Alès

- **Soyez agiles dans les A.L.P.E.S. !** ***(méthode)***

Résultats d'apprentissage visés :
À l'issue de l'atelier les participants seront capables de :

- Changer la posture de l'enseignant dans son cours.
- Démarrer la conception d'un cours avec les ALPES (approches agiles).
- Etre capable d'intégrer une réflexion et des éléments sur ALPES dans ses enseignements.

Animateurs :
Jean-Loup Cordonnier, Enseignant, IMT Lille-Douai
Mathieu Vermeulen, Ingénieur de recherche EIAH et TICE, IMT Lille-Douai

- **Tea Time Challenge – Apprentissage par problème – 'Thinking' v 'Doing' dans un cours de « Development Engineering »** ***(méthode)***

What do you think about Einstein's approach to problem solving? Tired of playing with Post-Its? What about playing with fire?

Join us for the Tea-time Challenge – in teams you'll build cooking stoves to make tea with limited resources (materials & time) and you could even learn something about project-management, communication and problem-solving.

Just Do It! (Or should you think about it first?)

Résultats d'apprentissage visés :

À l'issue de l'atelier les participants seront capables de :

- Comprendre la différence entre 'le problème' et 'la solution'
- Savoir résoudre un problème de façon efficace en utilisant la méthode d'Einstein
- Etre capable d'animer le même genre d'atelier pour les élèves.

Animateurs :
Jon Dunderdale, Enseignant de langue, IMT Mines Albi
Véronique Pomès, Ingénieure pédagogique, IMT Mines Albi

- **Serious Escape Game : retour d'expérience et outils de conception** ***(activité)***

Nous allons faire un retour sur l' « Escape Game grandeur nature » effectué la veille dans la ville d'Annecy, du point de vue des participants puis de l'équipe organisatrice. Ensuite nous verrons comment concevoir un Serious Escape Game pour une classe, avec un enseignant/encadrant et peu ou pas de matériel.

Résultats d'apprentissage visés :

À l'issue de l'atelier les participants seront capables de :

- Visualiser les étapes de conception d'un serious Escape Game
- Comprendre les tenants et aboutissants liés à ce type d'activité
- Créer des énigmes dans différentes disciplines
- Avoir les connaissances de base pour créer leur propre SEG (outils, méthodologie)

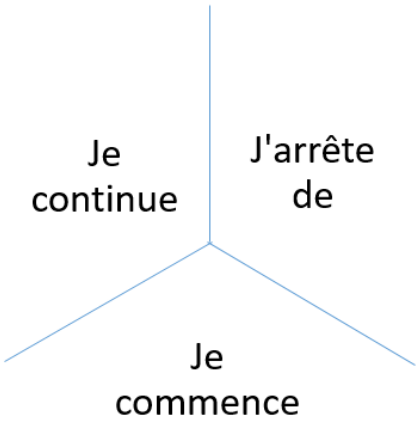
Animateurs :
Lauraine Lebas, Assistante formation, IMT Lille-Douai
Gaëlle Guigon, Ingénieur Techno-Pédagogique, IMT Lille-Douai

Vendredi 25 janvier Médiane, et après ?

QUESTIONNEMENT

« Durant Médiane j'ai pu explorer à travers des échanges, des moments de rencontres et les différents ateliers des points de vue, des outils/ des méthodes qui ont pu faire avancer ma réflexion autour de mon métier d'enseignant et de ma pratique pédagogique. Afin de faire un bilan, je me pose 3 questions :

- je continue de...
- j'arrête de..
- je commence.. »



Notes

Dans les ateliers que j'ai pu explorer durant MEDIANE, est ce que je peux mettre en œuvre certaines pratiques pédagogiques ? Nommer les pratiques.

Dans les ateliers que j'ai pu explorer durant MEDIANE, dans quels délais je peux mettre en œuvre les pratiques pédagogiques ?

- ☐ Immédiatement
- ☐ Dans 6 mois
- ☐ Dans 1 an

Pour mettre en œuvre les pratiques pédagogiques explorées durant MEDIANE de quoi ai-je besoin ?

- ☐ Formations
- ☐ Personnes ressources (experts, contacts, animateurs,…)
- ☐ Matériels (ouvrages, outils…)

Mon appréciation de MEDIANE :

:(:(	:(	:)	:)
Pas du tout satisfait	Peu satisfait	Satisfait	Très Satisfait

Notes

Notes

Notes

Bibliographie

Ouvrages généraux sur l'enseignement

Jean Houssaye (dir.).**La pédagogie une encyclopédie pour aujourd'hui.** ESF éditeur, 2009

Renald Legendre (Dir.).**Dictionnaire actuel de l'éducation** (3è. éd.). Montréal : Guérin, 2005,1554 p. (Le défi éducatif)

Geneviève Lameul, Anne- Françoise Trollat, Annie Jézégou ; postface de Philippe Carré. **Articuler dispositifs de formation et dispositions des apprenants** Lyon : Chronique sociale, 2009, 207 p. (Pédagogie formation)

Richard Prégent, Huguette Bernard, Anastassis Kozanitis. **Enseigner à l'université dans une approche-programme : guide à l'intention des nouveaux professeurs et chargés de cours** [S.l.] : Presses internationales polytechnique, 2009, 330 p.

Benoît Raucent, Caroline Verzat, Louise Villeneuve (Dir.).**Accompagner des étudiants : quels rôles pour l'enseignant ? Quels dispositifs ? Quelles mises en oeuvre ?** Bruxelles : De Boeck, 2010, 563 p. (Pédagogies en développement)

Benoit Raucent, Cécile Vander Borght (dir). **Etre enseignant Magister ? metteur en scène. Bruxelle :** De Boeck Université, 2006, 448p.

Michel Saint Onge .**Moi j'enseigne, mais eux, apprennent-ils ?** Lyon : *Chronique Sociale, 2008, 123p.*

La motivation

Benoît Galand, Etienne Bourgeois, Patrick Picard. **(Se) motiver à apprendre** Paris : Presses universitaires de France, 2006, 234 p. (Apprendre)

Rolland Viau, **La motivation en contextescolaire** Bruxelles : De Boeck Université,1994, 221p.

Rolland Viau. **Des conditions à respecter pour susciter la motivation des élèves** [en ligne]. Correspondance, 2000. Disponible sur : http://correspo.ccdmd.qc.ca/Corr5-3/Viau.html (consulté le 08.12.2018)

Michel Vial. **Se repérer dans les modèles de l'évaluation : méthodes, dispositifs, outils** Bruxelles : De Boeck université, 2012, 448 p. (Pédagogies en développement)

Approche compétences - L’apprentissage par problèmes par projet

Benoît Raucent, Elie Milgrom, Bernard Bourret, Anne Hernandez, Christophe Romano. **Guide pratique pour une pédagogie active : les APP, apprentissages par problèmes et par projets** Louvain : Ecole polytechnique : Institut national des sciences appliquées, 2010, 103 p.

Bruno Hourst, Sivasailam Thiagarajan. **Modèles de jeux de formation : les jeux-cadres de Thiagi** (3e éd.). Paris : Eyrolles : Éd. d'organisation, 2007, 429 p.
(Livres outils. Formation)

Luc Peeters. **Méthodes pour enseigner et apprendre en groupe** (2e éd.).- Bruxelles : De Boeck, 2009, 172 p. (Action. La pédagogie dans l'enseignement secondaire)

Ressources en ligne

BLOG MEDIANE

https://mediane.wp.imt.fr/

MEDIANE est l'acronyme de Métier d'Enseignant : Développement, Innovation, Apprentissage, Numérique, Enseignement. C'est un espace privilégié, proposé aux enseignants chercheurs de l'IMT qui a pour objectif :

– d'être un carrefour pour se rencontrer et échanger sur ses disciplines et ses pratiques d'enseignement,

– de générer de la connaissance et un renouvellement pédagogique à travers la présentation d'une variété de pratiques,

– de contribuer à la valorisation des pratiques en offrant des éclairages théoriques issus de la didactique et des sciences de l'éducation.

IMT Formation pédagogique

https://www.imt.fr/formation/innovation_pedagogique/

Page dédiée aux innovations pédagogiques de l'IMT.

Blog « Innovation Pédagogique »

https://www.innovation-pedagogique.fr/

Un site participatif, lieu de partage et d'échange autour des initiatives et des innovations pédagogiques dans l'enseignement supérieur francophone.

Carte des talents

www.cartotalents.fr

Répondant à un besoin exprimé par les enseignants de l'Institut Mines-Télécom, la cartographie des talents pédagogiques offre la possibilité d'identifier et de contacter directement ses collègues enseignants pour explorer et échanger autour de la question du développement pédagogique dans l'enseignement supérieur.

Institut Mines-Télécom