

Utilisation du jeu BLENDO pour construire un parcours pédagogique

C@fé RENATIS

27 septembre 2022

SOMMAIRE

- Introduction
- Définitions
- Présentation et déroulement du jeu
- Exemples de parcours pédagogiques
- Bilan et propositions
- Points de vigilance

INTRODUCTION

- Genèse
 - Naissance de BLENDO en mars 2017, un jeu de cartes qui permet de construire des parcours pédagogiques
 - Animation de 3 ateliers
- Objectifs pédagogiques du jeu :
 - Sensibiliser à la démarche de transition vers une offre de formation mixte
 - Accompagner les professionnels de l'IST/formateurs, responsables de formation dans l'élaboration d'un projet de parcours de formation
 - Proposer des pistes pour évoluer vers de nouvelles modalités pédagogiques
 - Évaluer la pertinence des différentes modalités pédagogiques en fonction du projet

DÉFINITIONS

? **Parcours pédagogique :**

Il permet de structurer une formation suivant une chronologie définie par le formateur et selon les objectifs pédagogiques visés. Ce parcours peut être constitué de plusieurs modalités de formation (en présentiel ou à distance) complétées par des évaluations si besoin. Le formateur a le choix dans les ressources pédagogiques qu'il souhaite utiliser (documents au format texte, vidéos, explications audio, diaporamas, images...)

? **Objectifs pédagogique :**

Ils expriment ce que les apprenants doivent apprendre (connaissances et capacités). Ils sont définis par le formateur à partir des objectifs de formation. Ils servent à construire, conduire et évaluer les actions de formation

? **Modalité de formation :**

Processus pédagogique par lequel l'apprenant va intégrer une connaissance ou un enseignement

? **Ressource pédagogique :**

Tout outil pédagogique, personne, produit ou service permettant d'enrichir l'acte pédagogique

PRÉSENTATION DU JEU

- But du jeu :
 - Construire un parcours pédagogique répondant aux objectifs pédagogiques de la formation. Combiner modalités de formation et ressources pédagogiques
- Joueurs (minimum 3) autour d'une table
- 2 types de cartes :
 - Cartes bleues « Modalité de formation »
 - Cartes vertes « Ressource pédagogique »
 - + Cartes neutres permettant d'imaginer de nouvelles modalités ou ressources
- + Exemples de scénarios

PRÉSENTATION DU JEU DANS SON ENSEMBLE (1^{ÈRE} VERSION)



Ressource

Infographie

Infographie

« Une infographie est [...] une présentation visuelle et ordonnée d'un sujet généralement complexe. Le but initial d'une infographie est de faire comprendre par l'image. »
Source : definitions-marketing.com

🕒
🖨️🖨️ Matériel informatique de base + licence (outils souvent payants)
★ ★ Logiciel spécifique

Réalisé par l'Inist-CNRS/Service formation, 2017

Ressource

Module interactif

Module interactif

Séquence multimédia animée et le plus souvent sonorisée qui requiert l'intervention de l'apprenant pour déclencher diverses actions : affichage d'un contenu, réponse à un exercice, navigation, etc.

🕒🕒 Préparation, réalisation et mises à jour
🖨️🖨️ Outil auteur
★ ★ Bonne maîtrise de l'outil

Réalisé par l'Inist-CNRS/Service formation, 2017

Modalité

Webinaire

Webinaire

« Il s'agit d'une conférence que vous pouvez suivre via internet, en temps réel (mode synchrone). En général, l'orateur diffuse une présentation qu'il commente, et l'interactivité avec son auditoire se limite à des questions/réponses, de vive voix ou par tchat. »
Source : formation-et-nouvelles-technologies.fr
Note : le webinaire est moins interactif que la classe virtuelle et peut regrouper un grand nombre de personnes

🕒🕒 Préparation du contenu + répétitions
🖨️🖨️ Matériel informatique de base + licence
★ ★ Connaissance approfondie du sujet + prise en main du logiciel

Réalisé par l'Inist-CNRS/Service formation, 2017

Modalité

Tutorat

Tutorat

« Le tutorat est une modalité d'encadrement des apprenants, basée sur une relation d'aide. La mise en place du tutorat vise à réduire le taux d'abandon ou d'échec à une formation en ligne »
Source : Jacques Rodet
Note : Le tutorat et l'expertise du contenu peuvent être décorrés

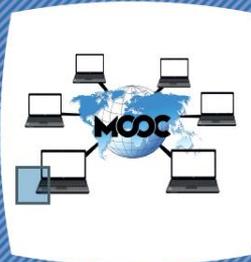
🕒🕒 Implique une grande disponibilité
🖨️🖨️ Nécessite un dispositif dédié
★ ★ Connaissance approfondie du sujet

Réalisé par l'Inist-CNRS/Service formation, 2017

Modalité

Autre

CARTES « MODALITÉ DE FORMATION » (EXEMPLE)

<p>• Modalité de formation •</p>  <p>Autre</p>	<p>• Modalité de formation •</p>  <p>Classe virtuelle</p>
<p>• Modalité de formation •</p>  <p>Forum d'échanges</p>	<p>• Modalité de formation •</p>  <p>MOOC</p>

<p>Classe virtuelle</p> <p>« Une classe virtuelle est une classe en ligne où les apprenants peuvent retrouver leur tuteur en live, en audio et vidéoconférence. Chacun possède alors un casque/micro et une webcam, le tuteur peut s'adresser directement à tout le monde. C'est un dispositif e-learning synchrone. »</p> <p><small>Source : ISTF-formation</small></p> <p>Note : la classe virtuelle est plus interactive que le webinaire. Elle est plutôt adaptée aux petits groupes et a une durée limitée.</p> <ul style="list-style-type: none">  - Préparation du contenu  - Répétitions  - Matériel informatique de base  - Licence pour l'outil dédié  - Connaissance approfondie du sujet  - Prise en main du logiciel 	
<p>MOOC</p> <p>= Massive Open Online Course</p> <p>« Formation accessible à tous, dispensée dans Internet par des établissements d'enseignement, des entreprises, des organismes ou des particuliers, qui offre à chacun la possibilité d'évaluer ses connaissances et peut déboucher sur une certification. »</p> <p><small>Source: Termiumpius</small></p> <p>Note : Touche un maximum de personnes mais le taux d'abandon est important. Les MOOCs sont souvent gratuits.</p> <ul style="list-style-type: none">  - Temps de conception très important  - Suivi des apprenants  - Matériel technique pour les vidéos  - Plateforme de diffusion  - Maîtrise du sujet  - Compétences techniques 	<p>Forum d'échanges</p> <p>« Désigne une session de discussion se déroulant entre un groupe qui s'instruit et une ou plusieurs personnes qui font bénéficier la discussion de leur connaissance spéciale du projet à l'étude. »</p> <p><small>Source: Termiumpius</small></p> <p>Note : les discussions peuvent se faire entre apprenants et/ou entre formateur et apprenants.</p> <ul style="list-style-type: none">  - Implique une grande disponibilité  - Matériel informatique de base  - Connaissance approfondie du sujet

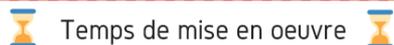
CARTES « RESSOURCE PÉDAGOGIQUE » (EXEMPLE)

<p>• Ressource pédagogique •</p>  <p>Autre</p>	<p>• Ressource pédagogique •</p>  <p>Diaporama</p>
<p>• Ressource pédagogique •</p>  <p>Fiche synthétique</p>	<p>• Ressource pédagogique •</p>  <p>Infographie</p>

<p>Le diaporama</p> <p>« Un diaporama est un document destiné à être [diffusé] sur un écran lors d'une présentation orale. Il est composé d'une succession de diapositives. » <small>Source : Wikipédia</small></p> <p>Note : il peut être animé et/ou sonorisé.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none">  Logiciel bureautique de base  Organisation des connaissances </div>	
<p>Infographie</p> <p>« Une infographie est [...] une présentation visuelle et ordonnée d'un sujet généralement complexe. Le but initial d'une infographie est de faire comprendre par l'image. » <small>Source : definitions-marketing.com</small></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none">   - Coût des licences des logiciels spécialisés  - Possibilité d'utiliser des outils gratuits mais limités  Bonne connaissance des logiciels dédiés </div>	<p>Fiche synthétique</p> <p>Document principalement textuel qui résume l'essentiel à connaître sur un sujet.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none">   Logiciel bureautique de base  Organisation des connaissances </div>

LÉGENDE DES NIVEAUX

• Légende des niveaux •



Temps de mise en oeuvre

Correspond au temps de conception, de réalisation et de maintenance de la ressource pédagogique ou de la modalité de formation



Budget

Coût de réalisation de la ressource pédagogique ou de la modalité de formation : acquisition de logiciels informatiques, de licences ou frais de sous-traitance par une entreprise spécialisée.



Niveau de compétences

Niveau de compétence requis pour la réalisation de la ressource pédagogique ou de la modalité de formation : connaissances technique d'outils, maîtrise de logiciels dédiés, niveau d'expertise du sujet, etc.

Temps de mise en oeuvre



Rapide



Moyen



Elevé



Très élevé

Budget



Faible



Moyen



Elevé



Très élevé

Niveau de compétences



Débutant



Intermédiaire



Avancé



Expert

EXEMPLES DE SCÉNARIOS

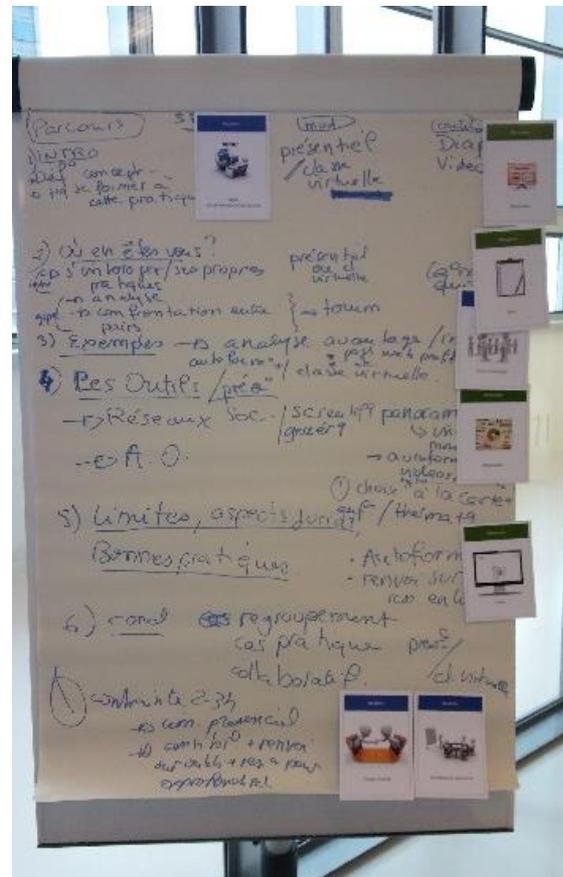
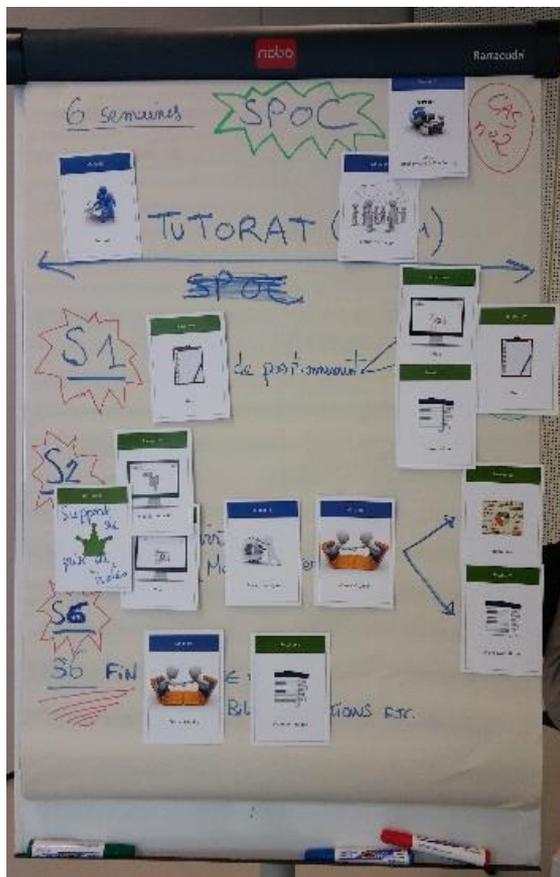
Scénario	Scénario 1
Thématique de la formation	Thématique de la formation
	Rédiger un DMP (Data Management Plan) ou Plan de Gestion des Données dans le cadre d'un projet de recherche
Public cible	Public cible
	Chercheurs et doctorants
Objectifs pédagogiques	Objectifs pédagogiques
	<ul style="list-style-type: none"> -Savoir renseigner chaque partie du DMP -Savoir préparer et organiser les éléments concernés par le DMP (ex : les métadonnées) -Connaître les outils de rédaction d'un DMP -Identifier les personnes ressources pour être bien accompagné
Contraintes et points de vigilance	Contraintes et points de vigilance
	Le public concerné est peu disponible et ne peut pas se déplacer
Durée du parcours pédagogique	Durée du parcours pédagogique
	3 jours maximum à répartir sur 2 mois
Echéance	Echéance
	Fin de l'année universitaire
Budget	Budget
	Moyen

Scénario 2	Scénario 3
Thématique de la formation	Thématique de la formation
Partager et valoriser ses recherches via les réseaux sociaux	Les Métadonnées pour les bibliothèques numériques
Public cible	Public cible
Chercheurs et doctorants	Professionnels de la documentation
Objectifs pédagogiques	Objectifs pédagogiques
<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les fonctionnalités utiles à la visibilité des travaux de recherche et des publications - Comprendre les mesures et statistiques de votre impact sur les réseaux sociaux - Connaître les fonctionnalités collaboratives - Maîtriser les règles et les usages 	<ul style="list-style-type: none"> -Connaître les principaux standards -Connaître les normes d'écriture pour les échanges -Savoir manipuler la norme Dublin Core -Etudier des exemples en bibliothèque
Contraintes et points de vigilance	Contraintes et points de vigilance
<ul style="list-style-type: none"> -Les niveaux des apprenants sur ce sujet est très hétérogène -Les chartes et contraintes éthiques diffèrent selon l'organisme d'appartenance des apprenants 	Les apprenants devront réaliser des travaux pratiques
Durée du parcours pédagogique	Durée du parcours pédagogique
Libre	3 jours
Echéance	Echéance
3 mois	6 mois
Budget	Budget
Aucun ! Il faut faire avec les moyens déjà disponibles dans votre organisme	Faible

DÉROULEMENT DU JEU

- Délimiter le projet de formation :
 - A l'aide d'une carte scenario vierge, renseigner les différents items afin de définir le projet et son contexte. Des exemples de scénarios sont proposés
- Construire collaborativement le parcours pédagogique idéal :
 - Combiner des cartes « Modalités de formation » et « Ressource pédagogique », éliminer celles qui sont inappropriées
 - Disposer sur la table les cartes choisies en organisation les modalités et ressources pour créer les différentes étapes du parcours.
 - Réajuster si besoin (vérification avec la carte scénario)

EXEMPLES DE PARCOURS PROPOSÉS LORS DU 1^{ER} ATELIER



BILAN DES 3 ATELIERS

- Échanges très riches
- Participants appréciant l'utilisation du jeu qui permet souplesse et créativité
- Groupes très participatifs car encadrés par les animatrices qui ont pu orienter les discussions grâce à leur expérience
- Format « Fiche synthétique » très apprécié
- Pratiques très différentes suivant les domaines

PROPOSITIONS DE NOUVELLES MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

- Se greffer à des événements ou en créer
- Ateliers entre 12h et 14h
- Formations sur mesure, dans les laboratoires, accompagnés d'un expert (très chronophage)
- Retours d'expérience des chercheurs, montrer ce qui fonctionne
- Associer les chercheurs/doctorants qui peuvent servir de relais
- Partir de la discipline comme moyen d'accroche

POINTS DE VIGILANCE DANS LA CONSTRUCTION DE PARCOURS

- Tenir compte de la contrainte liée au manque de disponibilité des apprenants (notamment les chercheurs) et adapter son parcours en conséquence
- Possibilité de récupérer des contenus ailleurs et de compléter ainsi son propre parcours pédagogique sur des sujets plus spécifiques
- Important d'utiliser des solutions légères (en temps et en coûts)
- Réaliser des modules courts, nécessitant peu de mises à jour

Merci de votre attention

lien vers le jeu BLENDO :

<https://doi.org/10.5281/zenodo.1926470>

www.cnrs.fr

