

# RESSOURCES PÉDAGOGIQUES ET ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE

Différences et liens

**Dègnon BAGAN**

# Objectifs

## □ Objectif général

Initier les participants aux notions de ressource pédagogique et d'activité d'apprentissage

## □ Objectifs spécifiques

A la fin du module, les participants seront capables de:

- ❖ expliquer les propriétés d'une ressource pédagogique ;
- ❖ classer les ressources pédagogiques ;
- ❖ montrer la différence entre ressource pédagogique et activité d'apprentissage
- ❖ montrer le lien entre ressource pédagogique et activité d'apprentissage

# Plan

- Introduction
- Définition de ressource pédagogique et activité d'apprentissage
- Propriété d'une ressource pédagogique
- Classification des ressources pédagogiques
- Activités d'apprentissage
- Liens entre ressources pédagogique et activité d'apprentissage
- Conclusion

# Introduction

- ❑ *Un Objet pédagogique = entité numérique ou non, abstraite ou concrète, utilisée, réutilisée ou référencée lors d'une formation (Pernin, 2004)*
- ❑ Trois principales classes d'objets pédagogiques en formation
  - ❖ Unités d'Apprentissage (UA), pour structurer la formation et l'organiser dans l'espace et dans le temps ;
  - ❖ Activités Pédagogiques (AP) ou d'apprentissage, pour définir les modalités précises d'acquisition, de validation, de communication d'une ou de plusieurs connaissances ;
  - ❖ Ressources pédagogiques, physiques ou numériques, pour réaliser les activités.
- ❑ **Ressources pédagogiques : cas particulier d'objets pédagogiques**

# Qu'entendre par ressource pédagogique et activité d'apprentissage ?

- ❑ De manière générale, une **ressource pédagogique** est **tout document ou support permettant à l'apprenant d'agir**.
- ❑ **Activité d'apprentissage** : c'est à la fois une pratique et une réflexion, un ensemble pensé et agi, un aller-retour entre penser et faire.

Pour ce faire, les ressources doivent être pertinentes, c'est-à-dire jugées comme **acceptables** par l'enseignant, lui paraître à la fois utiles pour réaliser ses objectifs pédagogiques, et **utilisables**, c'est-à-dire à même de mettre en œuvre les moyens pour arriver à ces objectifs (Tricot *et al.*, 2003).

# Propriétés des ressources pédagogiques

- La RP permet **un apprentissage sans superflu**, l'utilisateur pouvant exploiter une fraction de cours
- ❖ en se limitant aux **objets pédagogiques correspondants** à cette fraction de cours ;
- ❖ en le faisant au **moment voulu**, objets pédagogiques étant indexés et facilement retrouvables ;
- ❖ en le faisant **sur mesure**, objets pédagogiques permettant la personnalisation des cours à l'échelle de l'organisation/personne

# Propriétés des ressources pédagogiques

- **Ressources pédagogiques dotées d'un certain nombre de propriétés** (Bourda, 2001) :
- ❖ **Autonomie** : RP utilisable indépendamment des autres. Ex: L'utilisation d'un exercice ne doit pas exiger l'utilisation d'un cours ;
- ❖ **Réutilisabilité** : RP utilisable dans des contextes et buts multiples. Une simulation peut être utilisée pour illustrer un cours et expliquer un exercice ;
- ❖ **Agrégation** : des RP pouvant être regroupés pour former des catégories. Ex : catégories Cours, Exercices, Logiciels etc. ;
- ❖ **Indexation** : les RP devant être munies d'une description permettant de les retrouver facilement.

# Classification des ressources pédagogiques

## □ Diversité de classifications des ressources pédagogiques

- ❖ **Ressources internes**, propres à l'individu, ie connaissances, savoir-faire opérationnels, savoir-faire relationnels et aptitudes : ressources mobilisées pour exprimer une compétence ;
  - ❖ **Ressources externes ou de l'environnement**, ie réseaux documentaires, banques de données, systèmes d'informations, réseaux sociaux, etc. : ressources mobilisées par l'individu avec ses ressources propres ;
- Selon leur nature, les RP peuvent être physiques ou numériques.



# Classification des ressources pédagogiques

□ *Les RP peuvent être analysées sous trois angles : formats de documents, usages, niveau de scénarisation.*

❖ *Formats : la RP peut se présenter sous différentes formes*

✓ **Texte** : fichiers au format PDF, RTF, DOC, etc. ;

✓ **Images** : photos, cartes, schémas, images pouvant être animées;

✓ **Hypertexte** : page web présentant des informations ou site pédagogique fournissant un contenu ;

✓ **Sonore, vidéo, multimédia** : cours (ou parties) combinant les diverses formes multimedia (texte, son, image, vidéo).

# Classification des ressources pédagogiques

❖ **Usages** : la RP peut avoir plusieurs usages, et être :

- ✓ un document méthodologique ;
- ✓ un support de cours (résumé, plan détaillé, contenu complet) ;
- ✓ un document annexe (illustration, bibliographie, exemple, article) ;
- ✓ un document d'évaluation des connaissances (devoir, test) ;
- ✓ un guide de travail, etc.

# Classification des ressources pédagogiques

## ❖ *Niveau de scénarisation*

- ✓ **Ressource brute**, issue de livres, de sites internet et non conçue préalablement pour l'apprentissage : ne permet donc pas à l'apprenant de trouver l'information pertinente, ou ce dernier perd du temps pour la trouver
- ✓ **Ressource scénarisée**, pensée dans un but d'apprentissage : elle porte un scénario qui amène l'apprenant à des acquisitions

# Activités d'apprentissage

- ❑ **Rappel** : une pratique et une réflexion, un ensemble pensé et agi, un aller-retour entre penser et faire
- ❑ **Activités de l'apprenant ou étudiant**, le premier concerné par la formation et devant mobiliser les ressources
- ❑ Activités pouvant comporter une ou plusieurs tâches à accomplir ;
- ❑ Activités se déroulant dans une situation planifiée par l'enseignant et proposée à l'élève pour l'aider à atteindre un objectif d'apprentissage

# Activités d'apprentissage

- **4 temps** possibles dans l'activité ou démarche d'apprentissage
- ❖ **Mise en situation** : création de conditions propices et rappel des connaissances antérieures pertinentes.
- ❖ **Expérimentation** : exécution, par l'apprenant, de tâches d'apprentissage nouvelles permettant l'erreur.
- ❖ **Objectivation** : rétroaction par laquelle l'apprenant analyse, de façon critique, les caractéristiques de sa performance en regard des objectifs et prend conscience de ses stratégies d'apprentissage.
- ❖ **Réinvestissement** : amener l'élève à utiliser les connaissances et les stratégies acquises au cours de la situation d'apprentissage initiale dans des contextes différents (transfert).

# Liens entre ressources pédagogiques et activités d'apprentissage

De la mise en situation au réinvestissement, il y a:

- ❑ Mobilisation de ressources qui sont les conditions propices, les connaissances des apprenants (**mise en situation**);
- ❑ Explicitation de consignes pour enclencher l'activité des apprenants (**expérimentation avec les ressources mobilisées**);
- ❑ Intervention régulière de l'enseignant pour réguler les actions des apprenants suivie des sollicitations de ceux-ci à l'endroit des enseignants (**objectivation**);
- ❑ Résultats/productions des étudiants d'un contexte à l'autre (**réinvestissement**)

# Liens entre ressources pédagogiques et activités d'apprentissage

**Activité d'apprentissage = processus et résultats de l'articulation continue entre la mobilisation active des ressources pédagogiques et les consignes de l'enseignant en vue de l'atteinte, par les étudiants, des objectifs poursuivis**

# Liens entre ressources et activités pédagogiques

En conséquence, **pour plus de performance**, il faut que

- Activités d'apprentissage et ressources pédagogiques adaptées à l'objectif visé et au public
- Activités et ressources adaptées aux situations d'apprentissage et d'évaluation
- Modalités d'accompagnement des activités et d'utilisation des ressources précisées
- Activités d'apprentissage et ressources pédagogiques actualisées pour tenir compte de l'évolution du contexte



# Conclusion

- ❑ Une ressource pédagogique peut avoir non seulement une composante « **contenu** » (correspondant à des documents) mais aussi une composante « **processus** » permettant de guider les apprenants dans leurs apprentissages.
- ❑ Pour sa pertinence, **la condition indispensable est la scénarisation**, ceci pour
  - ❖ associer les contenus et les services, les connaissances et les outils, les savoirs et les pratiques ;
  - ❖ faciliter la diffusion et le partage des savoirs.