

Guide pour la création de scénarios pédagogiques intégrant les TIC

par Caroline Landry

Introduction

Tout enseignant plus ou moins expérimenté baignant dans un contexte scolaire risque de savoir ce qu'est un scénario pédagogique et surtout d'avoir une idée de la structure d'un tel outil de planification. Il est évident que la venue des nouvelles technologies et leur intégration à la pédagogie n'entraîne pas un bouleversement total de nos actions en terme de planification des apprentissages. Cependant, certaines orientations sont souhaitables afin de créer des scénarios pédagogiques exhaustifs et significatifs.

Vous êtes fortement invités à prendre connaissance de ces «conseils» qui, comme le mot l'indique, sont toutefois purement suggestifs. Ce site sera donc pour vous un guide qui vous permettra de développer votre expertise en matière d'intégration des NTIC en plus d'offrir des situations d'apprentissage enrichissantes à vos élèves.

Bons scénarios !

1-Titre

Il est bien sûr intéressant de donner un titre au scénario créé. Celui-ci peut être de **type conventionnel** en spécifiant d'une manière très théorique le sujet du scénario (ex. : les ours polaires) **ou être empreint de créativité** (ex.: Drôle comme un singe). Dans le cas échéant, il serait tout de même souhaitable de trouver un indice quelconque, si minime soit-il, du sujet qui est abordé. En envisageant que ce scénario soit répertorié par son titre dans une banque de données quelconque sur Internet, le lecteur pressé et sélectif aura tout de même une vague idée de son contenu et sera motivé à y accéder

2-L'identification

Cette première section d'un scénario pédagogique contient des informations générales non négligeables.

En premier lieu, on y retrouve le **niveau scolaire ciblé par le scénario**. Cette information doit être rapidement présentée. Ainsi, l'enseignant qui y accède saura rapidement si le scénario en question risque d'être pertinent à sa pratique.

En deuxième lieu, sont répertoriées **les matières touchées par le scénario**. L'intégration des NTIC à la pédagogie se prête particulièrement bien à la vision interdisciplinaire.

En troisième lieu, il faut penser à **nommer l'auteur ou les auteurs du scénario pédagogique ainsi que leurs adresses électroniques**. Ce détail anodin d'apparence est particulièrement pertinent en terme de partage d'une expertise pédagogique. Ainsi, les professionnels qui accéderont aux scénarios pédagogiques publiés auront la chance de vous communiquer leurs commentaires, félicitations, nouvelles suggestions, questions, offres de collaboration, etc. Dès lors s'amorcera un échange des plus épanouissants des plus épanouissants entre enseignants.

3-Objectifs

Les objectifs ciblés par le scénario pédagogique doivent évidemment être mis en évidence et classés par matière. Il est, par conséquent, conseillé d'utiliser les mêmes termes et structures que celles définies par les programmes du ministère de l'éducation (MEQ). Ces sont des appellations répandues et connues qui risquent d'être comprises plus aisément de l'ensemble des agents impliqués en éducation, ce qui explique ce choix de privilégier ces objectifs par rapport à des formulations plus personnelles. Aussi, le professionnel qui voudrait en savoir plus sur la philosophie et l'opérationnalisation de ces objectifs pourra toujours se référer aux programmes d'étude officiels du MEQ.

Outre les objectifs d'apprentissage, il devient aussi pertinent d'**énoncer les autres objectifs (objectifs d'enrichissement)** visés par le scénario bien qu'ils ne soient pas partie intégrante des programmes d'étude. C'est le cas notamment des objectifs directement liés à l'intégration des nouvelles technologies (initiation aux outils de communication, utilisation de logiciels spécifiques, développement des habiletés de recherche sur Internet, etc.).

Certains enseignants ont tendance à planifier d'abord une activité ou un projet pour ensuite le rattacher à ses objectifs. C'est une manière de faire qui peut aussi se justifier bien que la tendance soit plutôt d'agir à l'inverse.

4-Ressources

L'intégration de NTIC en classe suppose l'exploitation à différents degrés des fonctions directement rattachées à cette réalité (ex. : accès à l'information, communication, collaboration, etc.). En regard de ces fonctions, il devient nécessaire de **répertorier les adresses de sites pertinents à la réalisation d'un scénario pédagogique et surtout d'en faire une description sommaire (informations générales)**. La même démarche est adoptée quant aux logiciels ou CD-ROM pouvant être utilisés. Ainsi, vous éviterez ou réduirez de façon considérable le temps de recherche de vos collègues intéressés à mettre en pratique votre suggestion de scénario tout en les orientant dans leurs choix. En supposant que tous tiendront compte de ce conseil très pratique, une banque d'adresses de sites ou autres ressources particulièrement significatives «pédagogiquement» parlant sera rapidement créée à la grande joie de tous. N'est-ce pas merveilleux ?

Cette quête d'adresses de sites Internet et d'outils multimédias, bien que nécessitant un investissement personnel considérable est, en fait, un des premiers pas à réaliser dans le cadre d'une démarche de création des scénarios d'apprentissages. C'est en vous engageant dans un processus de recherche cohérent et efficace, tout en mettant en oeuvre votre esprit critique, que vous mettrez la main sur des sites merveilleux qui vous donneront, au passage, mille et une idées de projets à vivre avec vos élèves.

Cette démarche devient également nécessaire puisqu'il est utopique d'espérer que les jeunes enfants du primaire lancés dans un contexte purement exploratoire, accèdent tout naturellement et rapidement à des sites d'informations pertinents sur le réseau Internet. **Il faut envisager avoir des repères, des suggestions à donner à ces élèves dont la tâche de lecture n'est pas encore consolidée et qui n'ont pas encore développé leurs premières habiletés de recherche.** L'enseignant interragissant avec des élèves plus âgés (dès le deuxième cycle du primaire) peut cependant prendre cette initiative d'inviter les élèves à trouver eux-mêmes des sites pertinents à leur intention d'apprentissage. Présupposant une formation de base à la recherche de sites sur Internet via les systèmes de recherche, certains répertoires, etc., il devient fort enrichissant de placer les élèves dans ce contexte (où leur esprit sélectif et de critique sera mis à l'épreuve) puisque ce sont des habiletés qui sont davantage suscitées dès le cours secondaire et tout au long de la vie adulte.

Les **ressources Internet en anglais**, si omniprésentes sur le réseau, ne doivent pas être négligées. «S'ouvrir» aux sites de langue étrangère et même les proposer aux élèves en contexte d'apprentissage peut s'avérer intéressant pour différentes raisons. D'abord, on retrouve une quantité importante de sites publiés dans cette langue et bon nombre d'entre eux ont un contenu particulièrement attrayant et significatif. Pourquoi en priverait-on les élèves plus âgés du primaire qui vivent des cours d'anglais à l'école ou qui ont la possibilité de faire appel à différentes ressources pour mieux traiter les informations de ces sites (enseignant d'anglais, parents, etc.)? N'est-ce pas aussi une occasion rêvée de sensibiliser les enfants à la réalité qui veut que

l'apprentissage d'une langue seconde permette un meilleur accès aux informations et donc une plus grande ouverture sur le monde?

Un dernier mot sur les **ressources livresques** telles monographies générales, encyclopédies, revues, etc. Ces dernières ne doivent évidemment pas être mises de côté sous prétexte d'une utilisation des nouvelles technologies. Leur apport à l'apprentissage est inestimable et ces ressources doivent être vues comme un complément dans un tel contexte d'apprentissage.

5 -Description de l'activité pédagogique

Dans le cadre de la création d'un scénario pédagogique, **certaines étapes doivent évidemment être décrites dans la prévision d'une atteinte optimale des objectifs d'apprentissage visés.**

La **préparation à l'apprentissage** devra d'abord être assurée par la planification d'une situation de départ. Peu importe l'appellation qui est privilégiée (ex. : mise en situation, amorce, déclencheur, etc.). l'important est que cette étape soit présente dans le scénario et bien planifiée.

Préparer l'apprentissage correspond à créer un contexte qui stimulera l'enfant à s'engager dans une démarche réelle en tant qu'apprenant, à lui offrir un premier contact avec l'objet d'apprentissage. C'est l'occasion d'activer les connaissances antérieures des élèves et d'en faire une première organisation (ex.: utilisation d'une carte sémantique). C'est le moment privilégié pour préciser aux élèves (possibilité d'une collaboration) les intentions explicites d'apprentissage auxquelles ils sont confrontés, pour formuler les consignes qui devront être respectées, pour suggérer différents modes de fonctionnement (ex. : travail individuel, en dyades, en petites équipes, répartition des tâches, etc.) si le moment s'y prête et pour présenter les critères d'évaluation qui seront de mise quant à l'activité proposée.

Notons que **cette phase de préparation peut faire appel ou non aux nouvelles technologies.** Voici quelques **suggestions très générales** qui pourraient vous orienter en ce sens :

- Présentation d'un site Internet ou d'un CD-ROM spécifique.
- Réception d'une lettre d'un agent extérieur à l'école par le biais du courrier électronique, lettre qui suscite des interrogations ou qui pose un défi particulier.
- Observations en milieu naturel.
- Présentation d'un objet quelconque et questionnement en regard de celui-ci.
- Visite d'un lieu quelconque de la région.
- Passation d'un questionnaire ou d'un sondage sur un sujet précis.
- Orage d'idées afin d'élaborer un projet collectif.
- Etc.

Ensuite viendra la **phase de réalisation** des apprentissages ou si l'on veut le déroulement comme tel de l'activité pédagogique. Il s'agit d'une situation d'approfondissement qui permettra à

l'enfant de s'approprier d'une manière plus spécifique l'objet d'apprentissage. En fait, l'élève en explore les différences composantes tout en réutilisant ses acquis antérieurs (Caron, 1997).

Évidemment, les activités d'apprentissage auxquelles sont conviés les élèves à ce moment de l'activité pédagogique varieront en fonction des choix de planification réalisés. On peut cependant supposer que dans tous les cas, l'intégration des nouvelles technologies se fera d'une manière plus spécifique. **La liste qui suit pourrait vous donner certaines idées :**

- Réalisation d'une recherche (sur un sujet quelconque) qui est publiée dans un site Internet.
- Publication d'une source d'informations destinée à un public-cible (ex.: brochure publicitaire, journal, etc).
- Utilisation de l'information sur Internet afin de créer un produit, réaliser une invention.
- Utilisation de l'information sur Internet pour simuler ou revivre un événement (ex. : pièce de théâtre historique).
- Projet de correspondance.
- Réaliser des critiques de livres, de films voire de sites Internet et les partager sur le réseau.
- Etc.

Enfin, **une phase ou des phases d'intégration** doivent être vécues à la fin ou tout au long de l'activité pédagogique de façon régulière. Cette phase se vit concrètement sous la forme de retour sur la situation d'apprentissage vécue ou en cours de réalisation (ex.: faire le point sur l'évolution de l'activité ou du projet). C'est en somme un moment de partage quant à son vécu d'apprenant qui peut être fait en grand groupe, en groupe restreint ou de façon individuelle. **Cette phase est mise en évidence dans une section particulière du scénario, distincte du déroulement de l'activité pédagogique.**

Dans le cadre d'un scénario pédagogique, il est important d'insister sur ce ou ces temps où l'élève, aidé ou non par son enseignant, est appelé à créer des liens entre les informations qu'il découvre, à prendre conscience du développement de ses attitudes et de ses habiletés, à remédier aux difficultés rencontrées dans la réalisation de l'activité (ex.: dysfonctionnement de l'équipe de travail, etc.).

Les trois phases décrites précédemment représentent l'essentiel d'un contexte pédagogique pertinent et significatif du point de vue temporel. Elles exigent déjà un bon investissement en terme de planification d'une intégration des nouvelles technologies à l'apprentissage. **Normalement, un scénario d'apprentissage complet suppose deux phases supplémentaires à l'activité pédagogique qui peuvent se réaliser par l'intermédiaire des nouvelles technologies.**

La première phase supplémentaire est dite de consolidation. Elle a pour but de permettre à l'enfant, n'ayant pas atteint l'objectif de l'activité après la phase de réalisation, de revenir sur les apprentissages ciblés. C'est notamment le cas des élèves en difficulté. **Concrètement, cette phase pourrait prendre l'allure suivante :**

- Réappropriation de l'information d'un site par le biais d'une activité de lecture différente.

- Application de la démarche de recherche visée dans le cadre de la phase de réalisation mais dans un contexte distinct et à partir d'un sujet différent.
- Utilisation d'un logiciel de base de données pour réaliser une autre tâche.
- Etc.

La seconde phase dite d'enrichissement consiste plutôt en une situation de dépassement ou de réinvestissement. Les élèves particulièrement motivés, rapides ou doués trouvent leur épanouissement en ce genre de situation. **Dans le vécu quotidien d'une classe, cette phase peut ressembler à ce genre d'activités:**

- Recherche de sites complémentaires à l'activité ou au projet réalisé puis compte rendu de ces sites.
- Sélection par l'enfant d'un projet qui lui est totalement personnel en lien avec la situation d'apprentissage antérieurement vécue.
- Réalisation d'un projet nouveau en poussant plus loin les possibilités d'exploitation d'un logiciel quelconque.
- Etc.

6- Évaluation

Tout bon scénario pédagogique devrait logiquement contenir une section traitant de l'évaluation puisque cette réalité est considérée comme un élément essentiel de l'apprentissage et de l'enseignement (MEQ, 1986, P.39).

Cette évaluation devra tenir compte d'objectifs d'apprentissage à la fois d'ordre cognitif, affectif et psychomoteur. Elle prendra très souvent une orientation à caractère formatif. Considérant que l'intégration des NTIC s'amorce dans les écoles et que nombre d'élèves en sont à leurs premières expériences, c'est la forme d'évaluation qui se veut, pour l'instant, la plus omniprésente. L'évaluation formative doit se réaliser en fonction de critères préalablement établis lors de la planification, critères qui, d'ailleurs, se doivent d'être communiqués explicitement aux élèves lors de la phase de préparation aux apprentissages. **En ce sens, il devient également intéressant que ces balises d'évaluation soient décrites dans la section prévue à cet effet dans le scénario.**

L'évaluation formative se concrétisera par différents intermédiaires : une démarche d'observation par l'enseignante des élèves en contexte de travail (tenir un journal de bord), une pratique d'autoévaluation des apprentissages réalisés par les élèves à l'aide de grilles, etc.

Il ne faudrait toutefois pas croire qu'il est défendu de considérer certaines réalisations des élèves

accomplies dans le contexte des TIC dans une perspective d'évaluation sommative. Ce choix impliquera cependant que les apprenants aient eu la chance de vivre des situations faisant appel au même genre de ressources dans un autre contexte d'apprentissage. Aussi est-il faux de croire que cette évaluation dite «de bilan» prend inévitablement la forme d'un examen.

7-Notes des auteurs

Cette section est essentielle en terme d'une **clarification des composantes du scénario pédagogique créé. C'est en fait l'occasion d'apporter des précisions sur** : le déroulement de l'activité ou la gestion qu'elle sous-tend, les ressources qui auraient pu s'avérer pertinentes pour l'enseignant désirant vivre le scénario et bien se préparer en conséquence (ex.: adresse électronique ou numéro de téléphone d'experts à consulter), la justification de certains choix pédagogiques, etc.

En fait, c'est ici l'**occasion de circonscrire une diversité d'informations qui risquent de faciliter la compréhension et l'opérationnalisation de votre scénario par vos pairs.**

Les indices de temps

Il est parfois utile de retrouver certains indices de temps à travers un scénario pédagogique. Par exemple, le fait de retrouver dans la section «description de l'activité pédagogique» du scénario la durée de la mise en situation prévue et des étapes décrites au moment de la phase de réalisation (pour ne nommer que celles-là) devient un précieux guide quant à la gestion temporelle des apprentissages dans un contexte d'intégration des NTIC.

Bien qu'il soit parfois difficile d'avoir une idée précise de différents temps requis dans la réalisation d'un scénario, une approximation de ceux-ci est souhaitable.

Vivre l'interdisciplinarité

Connaissant la pertinence pour l'apprenant d'un décloisonnement des apprentissages bref de

l'établissement de liens significatifs entre ceux-ci, **il devient nécessaire de faire au moins le pas afin d'intégrer un minimum de deux matières dans le cadre d'un scénario** (pour en venir à une intégration plus imposante par la suite). Très souvent, cette interdisciplinarité est atteinte spontanément sans qu'on l'ait envisagée explicitement. C'est par exemple le cas d'un projet où les élèves traitent et s'approprient un site d'informations sur Internet abordant le thème des papillons (objectif de français lecture et de sciences naturelles) dans le but de créer un documentaire (objectifs de français écriture).

Intégrer les fonctions des TIC

Touchées souvent implicitement dans le cadre de scénarios pédagogiques, les fonctions des NTIC sont au nombre de cinq soit :

1. l'information
2. la communication
3. la collaboration
4. la production
5. la publication

Ces fonctions, qui correspondent d'ailleurs à des compétences à développer chez l'apprenant, offrent une multitude d'avantages tant sur le plan de la réalisation des apprentissages que de leur gestion, d'où leur pertinence à les considérer dans la mesure du possible dans le cadre des scénarios d'apprentissage intégrant les NTIC. Le but n'est pas que l'ensemble de ces fonctions se retrouvent dans chacun des scénarios créés. Toutefois, en y étant davantage sensibilisés, vous risquez de mieux comprendre dans quelle optique ces fonctions ont leur place dans votre pédagogie.

1 - L'information

Cette fonction se résume à l'accès possible des élèves aux sites d'informations disponibles sur Internet ou aux connaissances contenues à l'intérieur de CD-ROM ou logiciels à vocation documentaire.

Il ne s'agit évidemment pas de placer les élèves uniquement dans un contexte de type exploratoire où aucune action significative n'est posée mais plutôt d'inviter les élèves à s'engager dans une réelle démarche de recherche et d'appropriation de l'information dans le cadre de diverses activités.

Les avantages de l'accès à l'information sont nombreux pour ne nommer que les suivants :

- Sites de documentation qui sont actuels, diversifiés, attrayants de par leur animation.

- Possibilité que plusieurs élèves aient accès simultanément à la même source d'information (ce qui n'est pas le cas d'un livre en bibliothèque).
- Possibilité d'un développement par l'élève d'une habileté de recherche grâce à l'utilisation de systèmes de recherche (ex.: Yahoo) et d'index présents dans les CD-ROM et les logiciels.
- Possibilité d'entraîner l'élève à se former un esprit critique face à la masse d'informations auxquelles il est confronté (toutes les informations fournies par les nouvelles technologies ne sont pas automatiquement pertinentes !!!).
- Possibilité d'apprendre une langue seconde (sites Internet ou CD-ROM en anglais notamment) et prise de conscience des avantages de cette dernière pour mieux «s'approprier le monde».

2 - La communication

Dans le cadre de scénarios, cette fonction se concrétise le plus régulièrement par l'utilisation d'un babillard électronique (ex.: First Class) ou du courrier électronique (e-mail). Ces outils sont utilisés pour obtenir une aide spécifique, des services, des informations particulières de la part d'un organisme ou d'une institution quelconque, des commentaires suite à une publication ou simplement pour entretenir des échanges avec certains professionnels de façon directe et indirecte, etc.

La communication ainsi vécue offre les avantages suivants :

- Le développement chez l'élève d'une ouverture à la collaboration et à l'échange avec des agents extérieurs qui peuvent enrichir son expérience d'apprenant (déborder le cadre de l'école) et d'une autonomie face à cette quête de ressources humaines.
- L'économie de coûts considérables par rapport à une utilisation du téléphone pour répondre aux mêmes besoins.
- L'économie de temps. L'instantanéité des informations obtenues grâce aux nouvelles technologies (courrier e-mail vs courrier ordinaire) devient intéressante lorsqu'on pense à l'organisation serrée qu'impose souvent la gestion temporelle des apprentissages.

3 - La collaboration

La collaboration est sans doute une des fonctions des NTIC des plus intéressantes à développer dans le cadre de scénarios. De fait, ces technologies deviennent de véritables bijoux pour les enseignants désireux de créer une ambiance de travail collaboratif entre leurs élèves par l'instauration d'une pédagogie par projet ou de d'autres modalités d'apprentissage.

Concrètement, cette collaboration prend diverses formes telles :

- Consignation de questions ou d'informations (ex.: adresses) destinées à l'enseignant (non toujours disponible dans l'immédiat) et à d'autres élèves par l'intermédiaire d'un babillard électronique.
- Publication dans une conférence d'un babillard électronique d'un annuaire répertoriant les tâches et sujets particuliers d'étude des élèves de la classe en regard d'un projet commun. Ainsi, on sait «qui fait quoi» et à qui s'adresser dans le besoin.

- Publication dans un babillard électronique de comptes rendus temporaires de son travail dans le cadre d'un projet de classe. Il est ainsi plus facile de s'assurer d'une complémentarité et d'une cohérence dans le cadre d'un projet.
- Participation à des dialogues en direct (ex.: une réunion pour mises au point).

Cette ambiance de coopération où des interactions horizontales fréquentes sont suscitées (David et Tardif,1996) conduit donc à une plus grande efficacité dans la réalisation d'apprentissages où chacun trouve à mettre son potentiel au service d'autrui en plus de s'enrichir de l'expertise de ses collaborateurs. Cette capacité à travailler en équipe est d'autant plus importante qu'elle constitue une compétence largement sollicitée dans le monde du travail. La développer dès le primaire devient donc l'une des missions qu'il est possible de réaliser dans un cadre nouveau par l'intermédiaire de scénarios qui intègrent cette collaboration possible grâce aux NTIC.

4 - La production

La production est suscitée dans un contexte d'application des nouvelles technologies par l'utilisation de logiciels de traitements de texte ou autres logiciels (ex.: dessin), de didacticiels, de bases de données, d'éditeurs graphiques, de tableurs, etc. afin de réaliser une grande diversité de documents.

Encore là, les avantages de cette fonction sont à considérer. En voici quelques-uns:

- L'esthétique séduisante et l'aspect officiel obtenu grâce aux logiciels ou autres outils constituent des facteurs de motivation pour de nombreux élèves.
- Permettre aux élèves d'explorer et d'utiliser fonctionnellement les différents outils de publication, c'est leur permettre de développer des habiletés fortement sollicitées dans la société de demain.

5 - La publication

Dans le contexte scolaire, les nouvelles technologies vont quelquefois être utilisées pour diffuser le produit des apprentissages des élèves. Il peut s'agir, par exemple, de réaliser une copie en quelques exemplaires d'une recherche effectuée par une équipe restreinte d'enfants (exemplaires qui sont diffusés dans la classe, l'école, le milieu extérieur, etc.). De plus en plus cependant, risque-t-on de voir des réalisations d'élèves sur le réseau Internet.

Cette dernière fonction, mais non la moindre, contient également une part de richesses, qui se traduit ainsi :

- Les élèves sont motivés à la perspective de publier d'une façon officielle leurs réalisations et stimulés à s'engager pleinement dans leurs apprentissages pour atteindre ce résultat. Ils ont le sentiment d'être « in » en utilisant les NTIC.
- Les réalisations, surtout celles qui font l'objet de sites Internet, sont accessibles à une population illimitée et pour un laps de temps beaucoup plus considérable que la parution mensuelle d'un journal qui, une fois publié, se retrouve malheureusement parfois très

rapidement à la poubelle. De plus, les élèves peuvent en profiter pour accompagner le site qu'il publie sur Internet de l'adresse de leur école afin d'établir une interaction avec le public qui pourra leur écrire (commentaires divers, pistes d'interrogation, etc.)

Rôles de l'enseignant(e)

Préciser l'intervention de l'enseignante

L'intégration des NTIC à l'enseignement implique, à un certain degré, un renouvellement de la pratique pédagogique. Ce changement auquel sont confrontés les enseignants n'est pas sans entraîner une part d'interrogations et d'anxiété.

Certains enseignants auront des idées, voudront utiliser certains outils multimédias dans leur pratique avec les élèves mais ne sauront au juste quelle gestion précise adopter et surtout ce qu'implique réellement leur intervention auprès du groupe-classe.

Impliqué dans une démarche de création de scénarios pédagogiques intégrant les NTIC, l'enseignant devra donc avoir cette préoccupation **de bien clarifier la nature de son rôle aux différents temps de l'activité pédagogique planifiée**. Si pour soi, certaines interventions apparaissent aller de soi, il n'en est pas nécessairement ainsi pour ceux qui liront vos scénarios et décideront de les exploiter

Un scénario exempt de ce type de précisions peut entraîner une insécurité de la part des enseignants qui, ne sachant trop comment procéder pour l'«opérer», baisseront les bras. Compte tenu de l'adaptation qu'entraîne déjà l'intégration des nouvelles technologies à la pratique enseignante, ce n'est pas un service à rendre !!!

Les différentes actions pédagogiques en lien avec certains rôles de l'enseignant soulevées par J.Tardif, pourraient donc faciliter cette démarche. Ces actions ne sont pas nécessairement présentées dans l'ordre et l'enseignant est appelé, dans certains cas, à revêtir ces rôles plus d'une fois selon les différentes phases du scénario. Les termes de **déclencheur**, **motivateur**, **facilitateur**, etc. peuvent être utilisés comme tels mais il s'avère évidemment possible de clarifier son rôle et son intervention pédagogique sans utiliser ces termes. Peu importe les moyens que vous emploierez, l'essentiel est que vous ayez cette préoccupation !

Rôles de l'enseignant	Actions pédagogiques en lien
Déclencheur	*L'enseignant crée un contexte, une mise en situation pertinente et invitante. *Il veille à activer les connaissances antérieures des élèves.

	<ul style="list-style-type: none"> *Il précise les intentions d'apprentissage touchés dans le cadre de l'activité d'apprentissage ou du projet.
Motivateur	<ul style="list-style-type: none"> *L'enseignant met en évidence et précise la valeur des apprentissages aux élèves. *Il précise, avec l'aide des élèves ou non, les étapes à franchir pour réaliser l'activité d'apprentissage. *Il donne une idée aux élèves des stratégies pouvant être utilisées en vue de mieux contrôler la tâche à accomplir.
Facilitateur	<ul style="list-style-type: none"> * L'enseignant intervient sur les stratégies qui (ou médiateur) permettent de retirer des informations significatives à partir de lectures ou d'un environnement informatique. * Il intervient sur les stratégies métacognitives (ou autorégulation) c'est-à-dire sur le « comment apprendre à apprendre ». * Il aide l'élève à déterminer la valeur des informations qu'il privilégie dans sa tâche.
Organisateur	<ul style="list-style-type: none"> * L'enseignant a cette préoccupation d'établir des liens de connaissances hiérarchiques entre les diverses informations soulevées dans le cadre de la tâche. *Il exige des exemples de la part des élèves. *Il relie explicitement les nouvelles informations qui émergent des connaissances antérieures des élèves.
Entraîneur	<ul style="list-style-type: none"> * L'enseignant détermine les étapes de réalisation de la tâche. * Il fournit un soutien adapté au degré de maîtrise des élèves face à la tâche. * Il détermine la valeur des différentes étapes réalisées par les élèves.
Consultant	<ul style="list-style-type: none"> * L'enseignant fournit les ressources nécessaires à la réalisation de la tâche * Il divulgue les informations au moment où les élèves éprouvent des difficultés. * Il dirige au besoin les élèves vers de nouvelles ressources humaines et matérielles.

Gestionnaire	<ul style="list-style-type: none"> * L'enseignant organise les équipes de travail. * Il veille à gérer la cohérence entre les démarches des élèves et les intentions poursuivies lors des apprentissages. * Il organise des périodes de mises en commun (retours objectifs) des informations privilégiées.
Évaluateur	<ul style="list-style-type: none"> * L'enseignant procède à des évaluations formatives fréquentes en ce qui a trait à la démarche et aux informations sélectionnées. * Il fait une évaluation sommative de l'évolution des compétences des élèves. * Il fait une évaluation sommative de l'évolution des connaissances des élèves en relation avec leurs connaissances antérieures.

Le modèle-Internaute (David et Landry) est également un rôle que l'enseignant est appelé à revêtir dans le cadre d'un scénario. Il consiste à devenir pour les élèves un modèle de recherche d'informations sur Internet par le biais d'une présentation et d'une élaboration explicites des démarches et stratégies d'apprentissages utilisées pour ce faire.

Conclusion

En conclusion, des exemples...

Dans le cas où vous souhaiteriez mettre la main sur une illustration concrète d'une application de l'ensemble de ces conseils dans le contexte d'un scénario d'apprentissage, vous pouvez vous référer aux sites suivants.

<http://Cyberscol.qc.ca/Scenarios/>

En souhaitant que les scénarios que vous osez créer fassent la joie de toutes et de tous et qu'ils nous permettent le goût de faire un pas de plus dans ce virage technologique dans lequel nous sommes «forcés» de nous s'engager.

Pour communiquer commentaires ou interrogations à l'auteure de ce guide :

Caroline_Landry@cscs.qc.ca

Par Caroline Landry
©CyberScol, 1997
Version 0.8

Exemples de scénarios

BOUSCOL

<http://station05.qc.ca/csrs/BouScol/>

Guides d'APO pour les 3 cycles du primaire avec documents PDF

Voici une série de guides d'exploitation de produits multimédias pour l'enseignement au primaire. Ces documents ont été rédigés par des enseignants(es) de la région de l'Estrie dans le cadre d'un projet coordonné par le CEMIS de la Région-de-Sherbrooke.

http://station05.qc.ca/csrs/bouscol/guides_APO/guidesAPO.html

CYBERSCOL

<http://cyberscol.qc.ca/Accueil.html>

Scénarios pédagogiques pour le primaire et le secondaire

<http://cyberscol.qc.ca/Scenarios/>

RESSOURCES SUR LES TIC EN ÉDUCATION

<http://wwdim.uqac.quebec.ca/~j6trembl/>

Banque de scénarios pédagogiques aux niveaux primaire et secondaire sous la rubrique *Scénarios pédagogiques*.

RESSOURCES PROVENANT DE LA VITRINE APO

<http://vitrine.ntic.org/vitrine/>

ZONE ÉDUCATION DE RADIO-CANADA

<http://radio-canada.ca/education/>

Il y a une section pour les scénarios avec des liens multimédias.

Médiagraphie

Barr, R. B. et **Tagg**, J. (1995). From teaching to learning. *Change*, nov.-dec., 13-25.

Démarche systématique pour le développement de scénarios pédagogiques

http://www.scedu.umontreal.ca/profs/viens/scenarios/Tempo/Site_scenaristes/demarche.htm

Des scénarios pédagogiques pour une intégration stratégique des TIC

Par Robert David Caroline Landry et Jacques Tardif

J'ai la version Word de ce texte

<http://cyberscol.qc.ca/Scenarios/IS.html>

Tardif, J. (1992). Pour un enseignement stratégique, Montréal : Les éditions Logiques.

Tomlinson, C. A. (1995). *How to Differentiate Instruction in Mixed-Ability Classrooms*, Alexandria : ASCD