**[[1]](#footnote-1)UTILISATION DE TECHNOLOGIES EN ENSEIGNEMENT**

**ANALYSE ET INTERPRÉTATION SELON L’APPROCHE INSTRUMENTALE**

**ÉTAPE 1 : DONNÉES ET ANALYSE**

|  |  |
| --- | --- |
| **ACTIVITÉ** | **NOM : Claude Savard** |
| ***Nom de l’activité*** | |
| EPS-2307 Organisation d’un événement sportif Aut-2023 Capsule narrée | |
| **SITUATION** | |
| ***Dans quel environnement temporel et spatial se situe l’activité?*** | |
| Cours universitaire régulier du programme de Baccalauréat en intervention sportive, offert en deuxième année. Enseignement en classe. Trois heures par semaine sur 15 semaines. Automne 2023. | |
| ***Quelle est sa finalité?*** | |
| Développer des compétences touchant l’organisation d’un événement sportif (OÉS). Acquérir des connaissances touchant les différentes dimensions de l’OÉS. Développer des habiletés méthodologiques de l’OÉS. | |
| **SUJET** | |
| ***Caractéristiques socioculturelles des sujets*** | |
| Groupe de 32 étudiants et étudiantes, de 20 à 25 ans. Quelques étudiants européens (3-4), les autres québécois. | |
| ***Connaissances en lien avec l’activité et la situation*** | |
| Les étudiants-es sont en deuxième année du bacc. Ils-elles possèdent des connaissances de l’instrument-artefact (Capsule narrée- Screencast-O-Matic ou PowerPoint), déjà utilisé en première année dans un cours. Ils-elles possèdent peu ou pas de connaissances touchant l’OÉS. | |
| ***Expériences en lien avec l’activité et la situation*** | |
| Peu ou pas d’expériences en tant qu’organisateur ÉS. Peu ou pas d’expériences en tant que bénévoles ÉS. Plusieurs heures d’expériences en tant que participant ÉS. | |
| **INSTRUMENT-ARTEFACT** | |
| *Composantes et propriétés physiques et concrètes* | |
| Application Screencast-O-Matic avec licence avec licence institutionnelle. Quelques-uns utilisent Powerpoint. La grande majorité ont déjà réalisé une capsule narrée. On ne connaît pas les installations (écrans et autres utilisés à la maison). | |
| *Composantes et propriétés virtuelles et abstraites* | |
| Suggestion d’utilisation d’une procédure de conception de diaporama, Kucha Pecha, sur Wikipedia et You Tube. Non vu en classe et aucune obligation. Grille critériée d’évaluation de la Capsule narrée, vue en classe. Une pratique de l’exposé oral : vue en classe | |
| **INSTRUMENT-SCHÈME** | |
| *Opérations cognitives visant la compréhension de l’artefact et de son fonctionnement* | |
| Production d’un scénario qui sera lu et enregistré (Screencast-O-matic ou Powerpoint). Production de diapositives sur PowerPoint ou autre logiciel. Intégration de photos, d’images, de haute qualité (Pixels). Enregistrement de la voix de haute qualité (microphone, bruits ambiants). | |
| *Opérations cognitives visant l’utilisation de l’artefact dans l’activité et de son effet sur l’objet* | |
| Maîtrise de la notion de récit d’expérience et de ses critères de qualité : événements marquants; impact de(s) l’événement(s) sur l’apprentissage; aspects contextuels (informations diverses sur le contexte). | |
| **OBJET** | |
| *Nature du résultat attendu par l’activité sur un objet concret ou abstrait* | |
| Le résultat attendu est une capsule narrée ne dépassant pas 4 minutes, évaluée selon les critères suivants : Récit d’expérience :1- Clarté et structure narrative; 2- Pertinence du contenu; 3- Réflexion personnelle (impact sur l’apprentissage); 4-Engagement émotionnel; 5- Cohérence; 6- Originalité et créativité; Format de la capsule : 7- Durée appropriée; 8- Images visuelles de qualité; 9- Narration convaincante; 10- Montage professionnel. La capsule est un amalgame cohérent de diapositives accompagné d’une narration. | |

**ÉTAPE 2 : INTERPRÉTATIONS ET CONCLUSIONS**

|  |
| --- |
| **RÉUSSITES OBSERVÉES** |
| 1. Appropriation satisfaisante de l’artefact-instrument Screencast-O-Matic. Sauf exception, maîtrise de toutes les opérations nécessaires à la production d’une capsule de qualité professionnelle. Qualité des images, transitions et voix. 2. Structuration cohérente du récit (introduction, développement, conclusion) bien maîtrisée pour la plupart des étudiants-tes. |
| **RAISONS PROBABLES** |
| 1. Les applications Screencast-O-Matic et Powerpoint sont relativement faciles d’utilisation. La licence institutionnelle et les explications données sur le site Enseigner à l’UL/ ressources pédagogiques/capsules narrées. 2. La pratique en classe de la narration du récit et le retour sur la grille de correction ont profité aux étudiants-es présents(es). |
| **CONCLUSIONS** |
| 1. Importance d’utiliser une application sous licence et bien expliquée sur le site Enseigner à l’UL. Ce qui n’est pas obligatoire (ex. Kucha Pecha) n’est pas nécessairement vu ou utilisé par les étudiants-es. 2. Importance d’offrir une possibilité de pratique en classe et un retour sur les critères d’évaluation |
| **DIFFICULTÉS OBSERVÉES** |
| 1. Les expériences relatées n’ont pas toutes un impact sur l’apprentissage. La réflexion s’en trouve amoindrie et rarement approfondie (critère 3). 2. Les images utilisées sont de qualités inégales. Les personnes ayant pris des photos de l’événement ont su en tirer profit. 3. L’originalité/créativité (critère 6) est relativement faible. |
| **RAISONS PROBABLES** |
| 1. Difficulté à distinguer entre une expérience simple et une expérience d’apprentissage. Cette-dernière est liée au contenu théorique du cours. Difficulté à faire des liens entre l’expérience et la théorie. Cet aspect n’est pas traité spécifiquement dans le cours (ou très peu). 2. Certains(es) étudiants(es) participent à un ÉS de manière passive, sans prendre de photos et sans se préparer à faire leur récit. Cet aspect n’est pas rappelé dans le cours. 3. L’originalité/créativité repose souvent sur l’ouverture (intérêt, curiosité) de l’étudiant(e) sur ce qui se fait ailleurs, en termes de capsules narrées. Ils-elles ne semblent pas en visionner suffisamment sur l’Internet (You Tube et ailleurs) |
| **CONCLUSIONS** |
| 1. Il faut inclure dans le cours l’enseignement sur le concept d’expériences d’apprentissage. Les notions de récits d’expériences et de leur impact sur l’apprentissage, particulièrement en lien avec une théorie concomitante (celle du cours OÉS), devraient être vues en cours. 2. Il faut informer explicitement les étudiants-es qu’ils-elles ont à se préparer à leur récit en : prenant des notes; en filmant; en prenant des photos. Ce matériel leur permettra de constituer une capsule narrée de meilleure qualité. 3. Il faut continuer à stimuler les étudiants à visionner du matériel vidéo (capsules narrées et autres) diversifié et de haute qualité. Inclure de tels documents sur la plateforme serait un premier pas mais il faudrait aussi (peut-être), prendre le temps d’en visionner quelques-uns pendant les cours. |
| **SYNTHÈSE** |
| 1. La production d’une capsule narrée sur un récit d’expérience de participation à un ÉS est une bonne activité d’apprentissage. Il faut la maintenir car elle atteint plusieurs objectifs du cours. 2. Il faut toutefois revoir la façon d’enseigner les notions touchant les récits d’expérience et leur impact sur les apprentissages. Particulièrement en ce qui a trait aux liens à faire avec la théorie du cours OÉS. 3. Il faut inciter les étudiants-es à visionner des documents de haute qualité qui se trouvent sur Internet de manière à développer leur originalité/créativité. |

1. Droits réservés Claude Savard sous Creative Commons, CC BY-NC-ND 4.0 [↑](#footnote-ref-1)