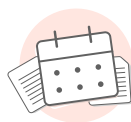


ÉDU'SCRIPT

Objectifs

Édu'Script est un outil collaboratif qui permet de construire des scénarios pédagogiques. Les participants contribuent ensemble à la production d'un temps d'apprentissage : une séquence, une séance, une activité... en sélectionnant des cartes qui représentent les éléments constitutifs d'un scénario pédagogique. L'objectif est de construire un scénario complet.

Qu'est-ce qu'un scénario pédagogique ?



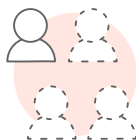
Un scénario pédagogique décrit une activité, une séance ou une séquence de manière détaillée de sorte que l'ensemble de l'environnement pédagogique soit anticipé.

Ainsi, l'enseignant peut concentrer son attention sur ses objectifs lors du déploiement de son temps d'apprentissage.

À qui s'adresse cet outil

Édu'Script s'adresse aux formateurs qui souhaitent engager un travail de réflexion autour de la construction de temps pédagogiques avec des étudiants en master Métiers de l'enseignement, de l'éducation et de la formation (MEEF), des enseignants stagiaires et néo-titulaires. Il peut aussi être utilisé par les enseignants qui souhaitent questionner ou enrichir leurs pratiques de classe, que cela soit seul ou en équipe pédagogique.

Nombre de participants

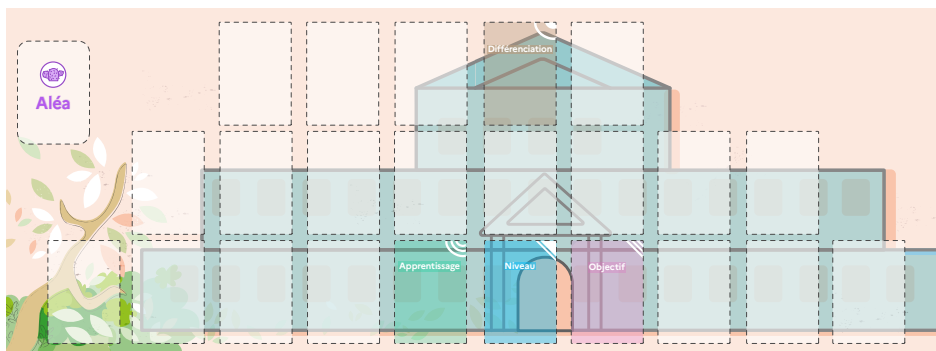


Pour une utilisation confortable, nous recommandons d'utiliser Édu'Script en petits groupes afin de permettre les échanges et la participation de tous.

Conseil : il est nécessaire de dupliquer Édu'Script en autant d'exemplaires que de groupes de travail.

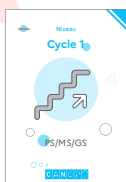
Contenu

● Un plateau

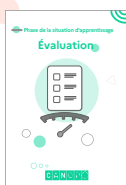


Le plateau est un simple support pour les cartes.

● Des cartes réparties en 8 familles



Les cartes « Niveau » permettent d'ancrer le temps d'apprentissage dans des programmes et dans une tranche d'âge : « Cycle 1 », « Cycle 2 », « Cycle 3 », « Cycle 4 », etc. Sur chaque carte, le participant peut préciser un sous-niveau : par exemple, « Cycle 4 », sous-niveau « 5^e » ou « Ulis ».



Les cartes « Phase de la situation d'apprentissage » caractérisent les temps pédagogiques d'une séance, d'une séquence ou d'une activité : « Évaluation », « Appropriation », « Entraînement », etc.



Les cartes « Modalité pédagogique » permettent d'organiser le moment d'apprentissage. Elles regroupent les cartes :

- « Modalité temporelle » pour déterminer la durée du temps d'apprentissage ;
- « Modalité spatiale » pour agencer les tables et le mobilier dans la classe au cours du temps d'apprentissage ; pour choisir de faire une séance hybride, en présentiel ou en distanciel ;
- « Modalité matérielle » pour mettre les élèves dans les meilleures conditions en fonction du temps d'apprentissage ;
- « Modalité organisationnelle » pour organiser le groupe classe : élèves seuls, en groupes, mobiles.



Les cartes « **Outils** » complètent les cartes « **Modalité pédagogique** » en précisant quels outils sont utilisés par les élèves au cours de leur mise en activité : « **Ludopédagogiques** », « **Pédagogiques** », de la « **Tablette** ». Les outils « **pédagogiques** » sont nombreux, le choix a été fait de laisser une carte « **champ libre** » : les participants sont libres d'écrire les outils pédagogiques souhaités : texte, exercice, fiche méthode, diaporama, etc.

Par exemple, un professeur choisit de faire une étude de la biodiversité, on définit une « **modalité pédagogique matérielle pour communiquer** » et l'on choisit l'outil « **Image** » de la « **Tablette** ». Cela suggère que le professeur attend des élèves qu'ils prennent des photographies avec leurs tablettes.



Les cartes « **Différenciation** » permettent de prendre tous les élèves en compte, au sein du temps d'apprentissage, qu'ils aient des besoins éducatifs particuliers ou non. Elles proposent des aménagements pour aider les élèves à lire, écrire, communiquer, compter ou même pour les rassurer. Des cartes « **Champ libre** » sont disponibles pour permettre aux participants de choisir un besoin éducatif particulier.



Les cartes « **Évaluation et compétences** » permettent aux participants de définir les attentes de l'enseignant vis à vis des élèves et d'être vigilants quant à la cohérence entre les activités et les apprentissages des élèves et l'évaluation. Ainsi, la carte « **Objectif** » impose au scénario pédagogique un ancrage dans les programmes d'enseignement.

Le formateur peut imposer dès le départ une carte « **Objectif** » et une carte « **Compétence** » en cours de partie lorsque des participants omettent de construire leur scénario pédagogique à partir d'objectifs d'apprentissages préalablement définis et d'au moins une compétence visée.



Les cartes « **Évaluation** » et « **Compétences** » permettent aussi de préciser le type d'évaluation envisagée, par exemple « **Diagnostic** ».



Les cartes « **Mise en activité de l'élève** » permettent de déterminer la nature et le contexte de l'activité. Par exemple, si l'activité comprend de la lecture dans une matière désignée, le participant choisit la carte contexte « **Disciplinaire** » et comme nature de l'activité, « **Lecture** ». S'il choisit le contexte « **Sortie - Voyage scolaire** » avec comme nature de l'activité « **Atelier webradio** », l'activité se déroule hors les murs et peut impliquer une activité comprenant des interviews, par exemple.

Enfin, il est possible d'expliciter la production attendue de l'élève en écrivant directement sur la carte prévue. Cette dernière est notamment utile si le formateur souhaite prolonger la réflexion sur les traces laissées par les élèves, sur les critères de réussite, etc.

Les cartes « Aléa » permettent d'ajouter une contrainte au scénario pédagogique. Elles peuvent être utilisées à n'importe quel moment afin d'orienter la réflexion des participants qui doivent prendre en charge la ou les difficultés qui se présentent et y apporter des solutions. Les cartes « Aléa » peuvent être piochées au hasard par les participants ou elles peuvent être imposées par le formateur ou même par une autre équipe.

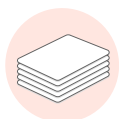
Par exemple, l'aléa « Vous êtes en retard de 2 minutes vous n'avez pas eu le temps de faire vos photocopies. » oblige à repenser les outils utilisés durant la séance, et à changer votre carte « Outils » :



Si l'aléa engendre une perte de temps significative, un scénario intégrant une phase de travail en groupe peut par exemple devenir un travail uniquement individuel, le participant doit changer sa carte « Modalité pédagogique » :



Préparation



Les participants positionnent le plateau sur une table.

Ils prennent connaissance des cartes et les rassemblent par famille, faces visibles. Les cartes « Aléa » sont mélangées puis regroupées à part, faces cachées.

Déroulement d'une partie

Selon les objectifs du formateur et les besoins des participants, plusieurs modalités sont possibles. La durée des modalités d'exploitation de l'outil pédagogique n'est pas donnée car elle relève de choix effectués par le formateur en fonction de ses objectifs de formation.

MODALITÉS POSSIBLES		ACTIVITÉS DES PARTICIPANTS	ACTIVITÉS DU FORMATEUR
Décrypter un scénario pédagogique existant (un exemple en page 6)		Les participants choisissent les cartes qui semblent correspondre à ce scénario.	Le formateur fait réagir les participants sur leurs choix.
Transformer un scénario pédagogique existant	Sans les cartes aléa	Les participants doivent changer une carte dans le scénario pédagogique existant et envisager les conséquences sur les autres cartes.	Le formateur propose un scénario pédagogique matérialisé par différentes cartes.
	Avec les cartes aléa	Un participant pioche une carte « Aléa » ou le formateur impose une carte « Aléa ». Les participants choisissent de nouvelles cartes afin d'adapter le scénario à l'aléa.	
Construire un scénario pédagogique	Sans carte imposée	Les participants choisissent librement des cartes pour élaborer leur scénario. En l'absence de formateur, les participants peuvent piocher des cartes « Aléa » à tout moment de la conception.	Le formateur fait réagir les participants sur leurs productions. Il peut aussi mettre le scénario à l'épreuve en proposant des cartes « Aléa » au fur et à mesure de la conception du scénario.
	Avec des cartes imposées	Les participants élaborent un scénario avec les cartes imposées et le complètent avec d'autres cartes.	Le formateur distribue aux participants des cartes qu'il a sélectionnées.

Conseil

Dans un contexte de formation : pour que les participants se familiarisent avec l'outil, il est conseillé au formateur de suivre une progression allant de l'analyse d'un scénario pédagogique jusqu'à une construction complète avec ou sans cartes imposées. Par conséquent, il est particulièrement approprié de l'utiliser sur plusieurs séances.

Le scénario pédagogique

Un scénario pédagogique est considéré complet lorsqu'il est décrit avec au moins une carte appartenant à chaque famille.

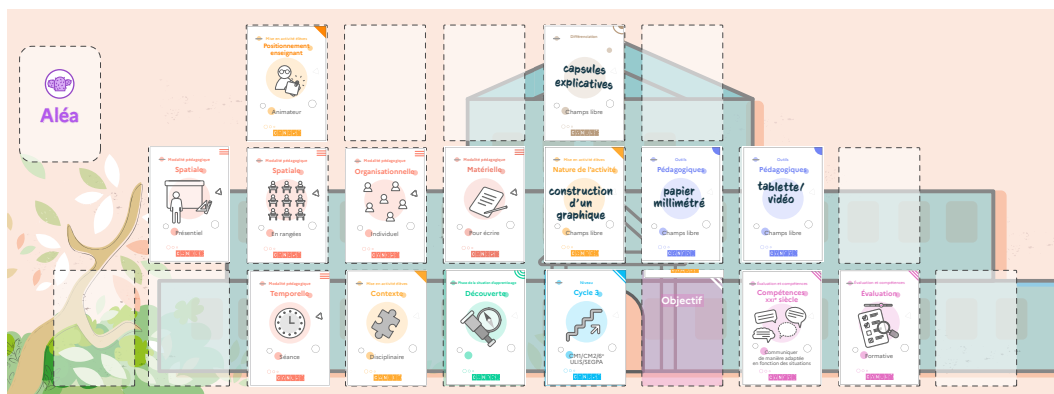
Exemple de décryptage d'un scénario



Le formateur propose un scénario pédagogique aux participants. Il les invite à retrouver les cartes qui permettent de le décrire avec le plus de précision. Le formateur pointe la nécessité de tenir compte d'un certain nombre d'invariants lors de la conception d'un scénario pédagogique. Cette manière de procéder peut convenir tout aussi bien aux enseignants débutants qu'aux enseignants expérimentés afin de questionner leurs pratiques habituelles de classe.

Exemple à partir de la lecture d'un scénario pédagogique proposé dans le cadre des Travaux académiques mutualisés (Traam) de l'académie d'Amiens.

Sélection des cartes correspondantes



Ce scénario pédagogique est disponible à l'adresse suivante :
<http://svt.ac-amiens.fr/307-college-niveau-sixieme.html>
 (consulté le 20 janvier 2023).

Variantes



On peut aussi utiliser **Édu'Script** pour construire une séquence d'enseignement.

Chaque groupe de travail construit une séance correspondant à une phase d'apprentissage.

On aboutit ainsi à la construction collaborative d'une séquence d'apprentissage complète.

Le formateur peut ensuite alimenter les débats, notamment sur les transitions entre étapes et sur l'articulation de ces différents temps.

Lors d'une utilisation individuelle d'**Édu'Script**, une trame de base servira à construire les séances constituant la séquence d'enseignement.

Origine et remerciements



Édu'Script a été imaginé à partir d'un outil développé par la Délégation académique au numérique éducatif (DANE) de Lyon. Il permet d'imaginer des activités pédagogiques en relation avec le numérique.

Nous remercions la DANE de Lyon et, plus particulièrement Pascal Mériaux, avec qui nous avons échangé au commencement de ce projet.



Édu'Script a été développé par l'équipe projet « scénarisation » de la DT Île-de-France de Réseau Canopé.

L'ensemble de l'équipe projet est ici remerciée pour sa contribution :

Service éditorial : Aurélie Chauvet, Pierre Danckers et Sybille Paumier

Service juridique : Charline Besse

Service valorisation et communication : Erwan Le Tallec

Équipe-projet : Maryline Brosset, Jonathan Faivre, Nathalie Jetha, Stéphanie Luciani, Jeanne Peronnet, Élise Planche

Pour les ressources sur le positionnement de formateur :
Yann Boudic

Pour son soutien : Christophe Guérard

Nous remercions aussi les Groupes thématiques nationaux (GTN) qui ont participé à la réflexion sur l'outil ludopédagogique :

GTN Ludopédagogie : avec notamment un remerciement particulier à Matthieu Boucher pour ses précieux ludoconseils !

GTN Pédagogies actives : sponsor.

GTN École inclusive : pour ses conseils sur la partie différenciation.

GTN ETES-ex-EDD : dont l'ombre planait au-dessus de notre solution ludique afin de la rendre la plus économique en papier et en encre !