



Environnements d'Apprentissage en Ligne Pédagogie 4 P

Les plates-formes de télé-apprentissage et/ou de télé-collaboration se développent. Elles pourront, dans un futur assez proche, devenir un support d'apprentissage habituel, y compris à l'école primaire.

Ceux qui les utilisent savent très bien que le contenu est plus important que le contenant (à condition bien sûr de disposer au minimum des applications de base pour le télé-travail).

ENVIRONNEMENTS D'APPRENTISSAGE EN LIGNE :

Les Environnements d'Apprentissage en Ligne (EAL) sont des supports d'apprentissage développés par des professeurs et destinés à être mis en ligne (intranet/internet). Leurs usages sont multiples (acquisition, renforcement, remédiation). On peut y trouver un support d'information, un support de communication (synchrone ou asynchrone), un support d'évaluation et un espace de publication pour les travaux produits. Pour les EAL s'adressant à des enfants d'école primaire, la programmation et la démarche pédagogique doivent faire l'objet d'une attention toute particulière.

UNE ORIENTATION CLAIRE:

Nous pouvons attendre de la construction de ces EAL trois effets majeurs sur notre formation personnelle:

- Acquisition d'une méthodologie de conception de situations d'apprentissage.
- Développement du travail d'équipe.
- Intégration des outils ICT dans toutes les disciplines de l'EE .

Nous pouvons attendre de la construction de ces EAL trois effets majeurs sur nos élèves:

- Construction du savoir sur des thèmes au programme de l'éducation initiale.
- Apprentissage de plusieurs applications informatiques.
- Développement de la capacité à travailler en réseau.

Les Environnements d'Apprentissage en Ligne (EAL) créés dans le cadre de Cyber-Class devraient comporter au minimum:

- un descriptif du projet à l'attention des autres enseignants.
- un descriptif du projet pour les élèves avec les attentes précises de l'enseignant (ce descriptif doit bien sûr comporter l'indication précise de l'application (ou des applications) qui seront utilisées pour construire le document final du projet.
- des documents sélectionnés par l'enseignant (originaux, fragmentaires avec la source ou libres de droit).
- des éléments d'aide méthodologique (fiches de renseignements, exemples, quizz, auto-évaluation en cours de projet, vidéos, bandes sons,...) qui permettront à l'élève du primaire de réaliser son projet dans les meilleures conditions.
- un instrument de communication entre élève et maître de type courrier électronique et « chat » afin que des échanges répétés maître-élève puissent guider ce dernier au cours de la réalisation de son projet (avec les plus grands, on peut imaginer un instrument de communication élève-élève de type forum modéré par l'enseignant). Des instruments de "chat" ou de visioconférence peuvent être mis en place sur des projets précis, mais ne sont pas requis obligatoirement dans le cadre décrit.

- des instruments d'évaluation pour l'élève (de type formatif) et un instrument d'évaluation final pour l'enseignant, en fonction des objectifs poursuivis.

UNE PEDAGOGIE INNOVANTE :

A la croisée de la **pédagogie de projet** où la tâche est secondaire (projection dans l'avenir, centrée sur la démarche, qui vise à permettre à l'élève de se mettre en projet, puis de le construire) et de l'**apprentissage coopératif** centré sur une tâche impossible à effectuer par un seul individu, j'ai défini une **Pédagogie Participative de Production par Projet (4P)** dont voici les fondements :

Caractéristiques de la 4P :

1. La tâche est **complexe et motivante**.
2. La tâche consiste toujours en fin de chaîne à la réalisation d'un **produit original et propre à l'élève**.
3. La tâche est **auto-suffisante** (elle induit les comportements d'apprentissage).
4. La tâche est **impossible à atteindre par un seul apprenant** (où demanderait un investissement en temps démesuré).
5. La tâche demande une **organisation méthodologique** de l'apprenant pour être atteinte.
6. La tâche **écarte le tuteur** au maximum (l'enseignant qui a conçu les outils de l'environnement est en retrait et n'intervient que sur demande).

On le voit, travail d'équipe et réseau collent naturellement à la **4P**. Ses champs d'application sont immenses. Elle s'adapte tout aussi naturellement aux futurs environnements virtuels (y compris les applications de simulations), puisque la nature du tuteur n'est pas spécifiée.

Les environnements d'apprentissage créés dans le cadre de **Cyber-Class** peuvent donc répondre à ce type de pédagogie.