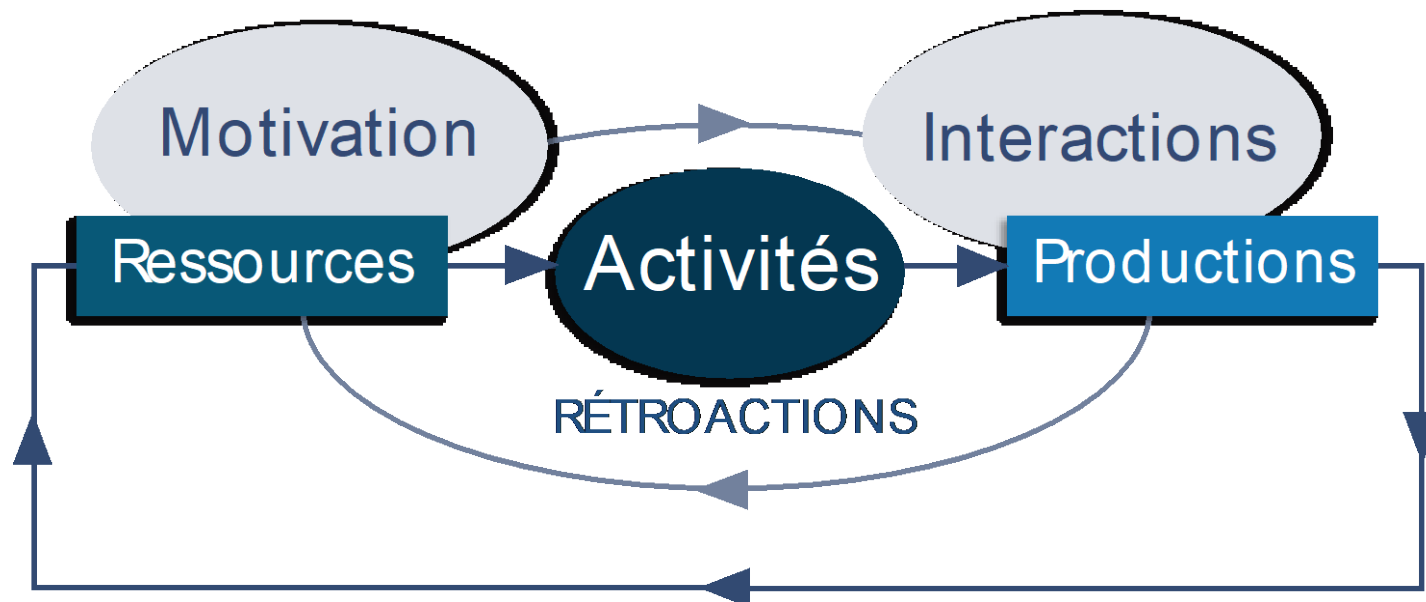


# MODÈLE STRUCTURANT

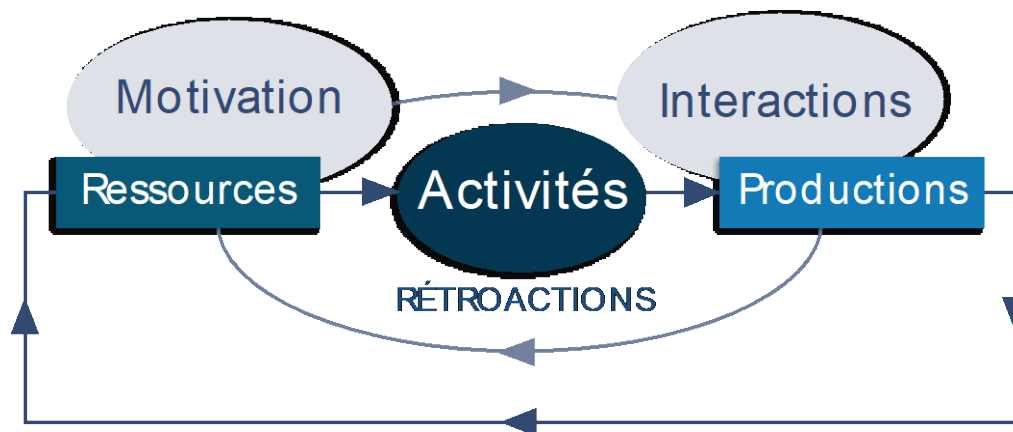
## Comment structurer un cours ?

Le modèle qui suit est fortement inspiré des travaux du technopédagogue, Marcel Lebrun<sup>1</sup>. Il aide à planifier les activités d'enseignement et d'apprentissage et donc à structurer le calendrier des séances d'un cours. Les trois principaux éléments du modèle sont : les Ressources, les Activités et les Productions. Les Activités et les Productions ne doivent pas forcément faire partie de chacune des séances d'un cours, mais d'une partie d'entre elles, de façon à ce que les Ressources n'y occupent pas toute la place. La Motivation, les Interactions et les Rétroactions sont en soutien à l'apprentissage – on les intègre aussi souvent que possible.



<sup>1</sup> Fortement inspiré du modèle de Lebrun dans Lebrun, M. (2005). *eLearning pour enseigner et apprendre : allier pédagogie et technologie*. Louvain-la-Neuve, Académia Bruylant et dans Pelaccia, T. (dir.) (2016). *Comment mieux former et évaluer les étudiants en médecine et en sciences de la santé ?* Louvain-la-Neuve, De Boeck Supérieur, p. 312 et 313.

## Que signifie chaque élément du modèle ?



### Les étudiants :

- acquièrent des **ressources** lorsqu'ils lisent (p. ex. des livres et des articles) écoutent (par ex. un exposé ou une conférence) et regardent (par ex. une démonstration, une vidéo ou une animation) ;
- effectuent des **activités** quand ils résolvent un problème, analysent un cas, comparent des idées, mènent un projet, participent à des jeux de rôles, etc. ;
- réalisent des **productions** qui les aident à consolider leurs apprentissages tels un texte, une solution à un problème, une synthèse ou un exposé devant le groupe ;
- ont des **interactions** lorsqu'ils mènent des projets en petits groupes, échangent avec l'enseignant, discutent entre eux, participent à un forum de discussion, etc. ;
- éprouvent de la **motivation** lorsqu'ils perçoivent l'intérêt et l'utilité de ce qui leur est présenté, ont une bonne perception de leur capacité à réussir et éprouvent un sentiment de contrôle (directives claires, options parmi lesquelles choisir, etc.) ;
- obtiennent de la **rétroaction** qui les aide dans le développement de leurs capacités ou de leurs compétences lorsqu'ils reçoivent des commentaires de la part de l'enseignant ou de leurs pairs à la suite d'une activité, d'une production ou d'une autoévaluation.

# Quelles sont les bonnes pratiques en lien avec le modèle ?

Quelques exemples pour les enseignants...

<b>Motivation</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Réduire l'écart entre la théorie et la pratique et donner du sens aux apprentissages en rapprochant les activités du futur vécu professionnel des étudiants, du monde de la recherche ou du monde citoyen.</li><li>• Donner aux étudiants davantage de contrôle et d'autonomie dans la réalisation des activités et le pilotage de leurs apprentissages. Cela implique, entre autres, de leur fournir des consignes de travail claires.</li><li>• Varier les ressources et les activités.</li></ul>
<b>Ressources</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Présenter l'information de manière organisée : plans logiques, schémas, tableaux, listes, cartes conceptuelles, etc.</li><li>• Privilégier une granularité faible de l'information : petits documents, exposés courts, synthèses, etc.</li><li>• Présenter des points de vue divergents sur une intervention, une question, etc.</li><li>• Enregistrer les webinaires pour en permettre le visionnement en différé (la rediffusion).</li></ul>
<b>Activités</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Favoriser un apprentissage en profondeur plutôt qu'un apprentissage superficiel de trop nombreuses notions en réduisant la quantité de contenus enseignés dans les cours.</li><li>• Alternier les activités où l'enseignant joue un rôle central (comme les exposés magistraux) avec des activités où les étudiants sont impliqués de façon plus active – ils ne font pas que lire, observer ou écouter.</li><li>• Offrir des activités qui conduisent à des résultats concrets (productions) qui informent l'enseignant sur le niveau de compréhension, d'habileté ou de compétence des étudiants.</li></ul>
<b>Interactions Rétroactions</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Créer une cohésion de groupe en permettant la socialisation entre les étudiants.</li><li>• Stimuler la controverse, l'échange d'idées, le débat, etc.</li><li>• Communiquer régulièrement avec les étudiants.</li><li>• Adopter une pratique de rétroaction qui favorise le développement de la réflexion chez les étudiants et qui leur fournit des informations utiles pour apprendre de leurs erreurs et juger de la qualité de leurs apprentissages.</li></ul>
<b>Productions</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Exiger les trois P de la part des étudiants : une <b>p</b>roduction, des traces de leur <b>p</b>rocessus, ou de leur démarche, et des <b>p</b>ropos explicatifs ou « réflexifs » sur ce qu'ils ont fait.</li><li>• Amener les étudiants à juger eux-mêmes de la qualité de leur production ou de leur performance.</li></ul>