



HAL
open science

Contenu et utilité des scénarios pédagogiques de la base PrimTICE

Mônica Macedo-Rouet, Jean-Michel Perron

► **To cite this version:**

Mônica Macedo-Rouet, Jean-Michel Perron. Contenu et utilité des scénarios pédagogiques de la base PrimTICE. conférence EIAH 2007, Jun 2007, Lausanne, Suisse. hal-00161427

HAL Id: hal-00161427

<https://hal.science/hal-00161427>

Submitted on 10 Jul 2007

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Contenu et utilité des scénarios pédagogiques de la base PrimTICE

Mônica Macedo-Rouet * ** , Jean-Michel Perron **

* ERT-IRMA, Université de Poitiers

99 av. du Recteur Pineau

86022 Poitiers Cedex

monica.macedo@cndp.fr

** Agence des Usages des TICE, CNDP

@4 BP 80158

86961 Futuroscope Cedex

jean-michel.perron@cndp.fr

RÉSUMÉ. Le scénario pédagogique suscite l'intérêt de chercheurs et praticiens, car il permet de formaliser une activité et de la rendre accessible via une base de données. Cela pourrait favoriser l'usage ces TICE. Cependant, il n'y a pas de consensus quant au modèle de scénario le plus approprié au contexte scolaire. Notre étude visait à caractériser les scénarios pédagogiques présents dans la base de données PrimTICE. Une analyse de contenu des scénarios et des entretiens avec des enseignants ont été réalisés. Il en ressort une grande diversité de formes et contenus, mais un certain nombre d'éléments de description communs à tous les scénarios existent. Les obstacles au développement des usages sont liés à la qualité de description et au manque de temps et de besoins précis ressentis par les enseignants.

MOTS-CLÉS : pédagogie, évaluation des EIAH, analyse et évaluation des usages, ressources pédagogiques.

1. Introduction

Les scénarios pédagogiques peuvent être définis comme des documents présentant une activité « clé en main » que peuvent utiliser les enseignants pour encadrer l'apprentissage des élèves [NTIC.ORG 06]. Ce type de document suscite l'intérêt de la part de chercheurs et praticiens dans le monde de l'éducation, car il permet de mutualiser des expériences d'enseignement et rendre réutilisables certaines ressources éducatives. Cependant, malgré le potentiel que les scénarios représentent pour l'enseignement, un certain nombre de questions restent ouvertes. L'utilisation de standards et de langages de modélisation pédagogique pour décrire les scénarios est-il pertinent ? Les activités pédagogiques sont-elles découpables en unités ? Sont-elles transposables à d'autres contextes que celui d'origine ? Enfin, les scénarios pédagogiques correspondent-ils aux besoins des enseignants ?

[PERNIN & EMIN 06] ont étudié les représentations d'enseignants sur les scénarios pédagogiques. Ils ont réuni deux groupes, l'un d'enseignants du secondaire, l'autre d'ingénieurs pédagogiques et leur ont demandé d'exprimer leurs connaissances et opinions sur les scénarios. Il en ressort que les représentations sont différentes selon le groupe. Alors que les enseignants voient le scénario comme une façon d'exprimer leur propre pratique individuelle, en vue d'améliorer leur cours dans le cadre de leur discipline, les ingénieurs pédagogiques voient le scénario comme une façon de décrire l'organisation d'activités de manière générale et a priori. Les enseignants expriment le besoin d'utiliser des expressions diverses selon leur contexte et considèrent important que les scénarios soient facilement adaptables et réutilisables (par le concepteur lui-même). Les auteurs soulignent la nécessité d'élargir cette recherche à un plus grand nombre de participants.

La question de l'utilisation des langages de modélisation a été traitée par [DESSUS & SCHNEIDER 06]. Ces auteurs soulignent que ces langages ne permettent pas d'adapter ou modifier un scénario en temps réel, qu'ils demandent l'explicitation de routines difficiles à exprimer pour des enseignants novices et qu'ils ne permettent pas l'expression de situations d'enseignement fortement contextualisées (une classe spécifique, un groupe d'élèves, etc). Il n'est donc pas certain que ces langages, tels qu'ils sont proposés aujourd'hui soient pertinents pour les enseignants. Cette pertinence est également mise en cause par [FRIESEN 04], pour qui il n'est pas certain que les langages de modélisation permettent réellement d'exprimer différents besoins pédagogiques. Il serait nécessaire de repenser ces langages de façon à ce qu'ils prennent en compte le caractère contextualisé des situations d'apprentissage.

En essayant d'optimiser le processus de scénarisation pédagogique, les auteurs ont proposé différentes approches. Selon [BIBEAU 00], le scénario pédagogique est un document conçu "dans le but d'aider les éducateurs dans la réalisation d'un projet pédagogique" et qui présente "une démarche visant l'atteinte d'objectifs pédagogiques et l'acquisition de compétences" (p.1). [BIBEAU 00] présente une grille comportant les différents éléments de description qu'il estime indispensables

pour communiquer le contenu du scénario. [PERNIN & LEJEUNE 04] proposent un cadre conceptuel pour la conception de scénarios pédagogiques qui inclut la description de l'environnement, des rôles, des activités et des résultats des apprenants. Ces éléments, coordonnés avec d'autres procédures, permettraient d'arriver à un scénario type. [BRASSARD & DAELE 03] définissent le scénario pédagogique comme "le résultat du processus de conception d'une activité d'apprentissage" (p.438). Ils proposent un outil de conception de scénarios pédagogiques comportant 17 critères, dont la vision de l'auteur sur l'enseignement-apprentissage, le rôle de l'enseignant, l'activité des apprenants, l'évaluation des apprentissages, et la régulation et évaluation du scénario.

La question de la pertinence de ces différentes approches et de leur utilité pour les enseignants reste ouverte.

Le présent article propose une contribution à cette discussion à partir d'une étude exploratoire réalisée sur une base de scénarios en ligne. À l'échelle de cette base, nous essayons de comprendre quels sont les éléments retenus par les auteurs de scénarios pédagogiques pour décrire les activités. Parallèlement, nous recueillons l'avis d'un panel d'enseignants sur l'utilité des scénarios pédagogiques. Nous essayons de répondre aux questions suivantes : Comment se présentent les scénarios réellement produits et disponibles dans la base ? Quelles activités décrivent-ils et comment ? Font-ils appel à des éléments de description communs ? Quelle est la perception des enseignants sur ces scénarios ?

2. Objectifs

Notre étude visait à caractériser les scénarios pédagogiques présents dans la base de données PrimTICE (<http://primtice.education.fr>), une base institutionnelle disponible sur le Web. Plus précisément les objectifs étaient de qualifier et quantifier les éléments de description retenus par les auteurs, ainsi que les activités et productions des élèves dans les scénarios. Un autre objectif était de recueillir l'avis des enseignants sur l'utilité des scénarios.

3. Méthode

3.1. La base de scénarios PrimTICE

La base PrimTICE a été créée par le Ministère français de l'éducation nationale de l'enseignement supérieur et de la recherche en 2004. Elle a pour objectif de recenser et mutualiser les expériences pédagogiques impliquant l'utilisation des technologies de l'information et de la communication pour l'éducation (TICE) à l'école primaire.

Les scénarios sont indexés dans PrimTICE à travers un circuit de validation dans lequel des inspecteurs de l'éducation nationale repèrent des expériences potentiellement intéressantes sur le terrain (écoles primaires), demandent aux enseignants de rédiger un scénario pédagogique (avec ou sans l'aide des animateurs informatiques départementaux), ensuite valident le scénario et remplissent une fiche d'indexation. Cette fiche est parfaitement structurée, avec des champs pré-définis, dont certains sont obligatoires. Cependant, elle n'est qu'un résumé du scénario. Le scénario lui-même est déposé dans le site Web de l'inspection académique du département auquel il correspond.

Pour rédiger un scénario, les auteurs disposent d'un guide de rédaction élaboré par le comité de pilotage de PrimTICE (http://www2.educnet.education.fr/sections/primaire/usages_primaire/primtice4551/description6105). Ce guide propose 20 éléments de description d'un scénario, par exemple, le titre, l'auteur et le déroulement de l'activité. Il a été construit sur la base de travaux d'universitaires [exemple, BIBEAU 00], de rapports ministériels, entre autres références.

Notre étude s'intéresse précisément aux scénarios rédigés par les enseignants et/ou animateurs, avec ou sans l'utilisation du guide de rédaction. Dans ce cadre, le scénario pédagogique correspond à la page ou l'ensemble de pages Web accessible(s) à travers le "lien vers le scénario pédagogique" de la fiche d'indexation dans la base PrimTICE.

Le corpus de l'étude comprend la totalité des scénarios indexés à la fin mars 2006 (N=363). Ces scénarios ont été créés entre juin 2004 et mars 2006. La plupart des scénarios (81%) ont été créés dans l'année 2005. Ils proviennent de 21 académies et 36 départements français. Parmi les cycles de l'école primaire, le cycle 3 (8-10 ans) est le plus représenté (59%), suivi du cycle 1 (3-4 ans) (28%), du cycle 2 (5-7 ans) (25%), et des cycles d'éducation spécialisée SEGPA/CLIS (3%). La somme excède 100% car certains scénarios concernent plus d'un cycle (scénarios multicycles). Le domaine disciplinaire le plus représenté est la maîtrise de la langue française.

3.2. Grille d'analyse

Une grille de codage a été construite selon une méthode d'analyse de contenu [NEUENDORF 02]. Cette grille sert à recenser la présence dans les scénarios des éléments : titre, clarté du titre, auteur, date, public-cible, domaines et compétences disciplinaires concernées, description du déroulement des activités, lieu de réalisation des activités, ressources TICE utilisés, justification de l'apport des TICE, productions des élèves, types de production et types d'activités réalisées par les élèves.

Pour tester la fiabilité de la grille, deux juges indépendants ont codé un échantillon aléatoire de 10% des scénarios. L'accord inter-juges a été calculé en utilisant l'indice kappa de Cohen. Dans un premier temps, un faible accord ($k < 0,40$) a été trouvé sur plusieurs variables. Des corrections de la grille ont eu lieu, ainsi que

des nouveaux tests, jusqu'à atteindre un niveau minimum de $k > 0,50$. Enfin, la fiabilité a été évaluée a posteriori (sur le codage définitif) et nous avons obtenu un accord variant entre très bon ($k > 0,75$) et bon ($k > 0,50$) selon les variables. Les valeurs de kappa se situant entre 0,40 et 0,75, bien qu'elles ne puissent pas être considérées comme excellentes, elles sont acceptables [BANERJEE et al. 99]. Cependant, sur la variable " déroulement " nous avons obtenu un faible accord. Les résultats la concernant doivent être interprétés avec réserve. Les possibles raisons du faible accord inter-juges seront discutées ci-dessous.

De plus, des entretiens téléphoniques ont été conduits auprès de 82 enseignants volontaires, utilisateurs des TICE mais pas nécessairement utilisateurs de la base PrimTICE, afin de répondre aux questions : " Quels sont les ressources jugées utiles par les enseignants pour préparer un cours ? Est-ce que les scénarios pédagogiques PrimTICE sont jugés utiles ? ". La réalisation des entretiens a suivi une méthode d'entretiens standardisés [FOWLER & MANGIONE 90].

Des statistiques descriptives (effectifs, pourcentages) ont été employées pour traiter les données. Une analyse qualitative des scénarios complète ces résultats.

4. Résultats

4.0. Analyse du contenu des scénarios

Les scénarios présentent une variété d'activités liées à l'usage des TICE. Les principales activités sont : le traitement de documents multimédia (texte, son et/ou image) (42% des scénarios), le visionnage ou annotation de documents sur le tableau blanc interactif (29%), l'utilisation du traitement de texte (21%), l'utilisation de logiciels exercices ou ludo-éducatifs (12%), la recherche d'informations sur Internet (10%), la communication par courrier électronique (7,2%), la participation à un jeu ou concours (4%), et dessiner avec un logiciel (3%).

Ces activités couvrent une multiplicité de points du programme scolaire, lesquels ne sont pas toujours explicitement indiqués dans les scénarios. Il n'est donc pas possible de savoir exactement quelles activités correspondent à quels points du programme, ni d'évaluer leur pertinence. Néanmoins, il est possible de souligner la prépondérance des activités liées au traitement de documents multimédias, en particulier les activités avec l'image et le son. Aidés par les enseignants, les élèves sont amenés à prendre des photos, les traiter, à scanner des images ou les télécharger de différents sites Web. Il est possible que ce type d'activité soit relativement facile à mettre en place (facilité d'accès à des appareils photo, graveurs, etc) et/ou qu'elle apporte des résultats pédagogiques intéressants. Cette hypothèse reste à vérifier. Peu d'informations sur l'évaluation de l'activité sont fournies dans les scénarios. Concernant le visionnage ou annotation de documents sur le tableau blanc interactif (TBI), on y retrouve l'influence de l'opération d'équipement des écoles primaires

menée par PrimTICE en 2003-2004. Plusieurs départements impliqués dans cette opération se sont en effet engagés à fournir des retours d'usage du tableau.

S'agissant des productions des élèves, 162 scénarios (45% du total) comportent une production. Les plus fréquentes sont : les sites Web (21% des scénarios avec une production) ; les albums (20%) ; les présentations (de type diaporama ou exposé thématique sous la forme d'un document) (16%) ; les contes, récits ou romans (13%) ; et le journal (12%). Les 55% des scénarios restants concernent des activités sans production d'élèves (exemple, visionner une carte géographique sur le TBI).

La distribution des activités dans les scénarios avec et sans une production a été analysée. Le traitement de documents multimédia et l'usage du traitement de texte sont plus fréquents dans les scénarios avec une production (79% et 36% respectivement, contre 11% et 9%), alors que le visionnage/annotation de documents sur TBI, les exercices avec un logiciel exerciceur ou ludo-éducatif et le jeu ou concours sont plus fréquents dans les scénarios sans une production (47%, 17%, 7% respectivement, contre 6%, 4% et 1%). Les autres activités sont aussi fréquentes dans les scénarios avec ou sans production, y compris la recherche sur Internet. La production des élèves peut être annexée au scénario, mais cela n'est pas systématique.

Comment les auteurs de scénarios décrivent-ils une activité ? La figure 1 présente les résultats concernant la présence/absence de 11 éléments de description dans les scénarios.

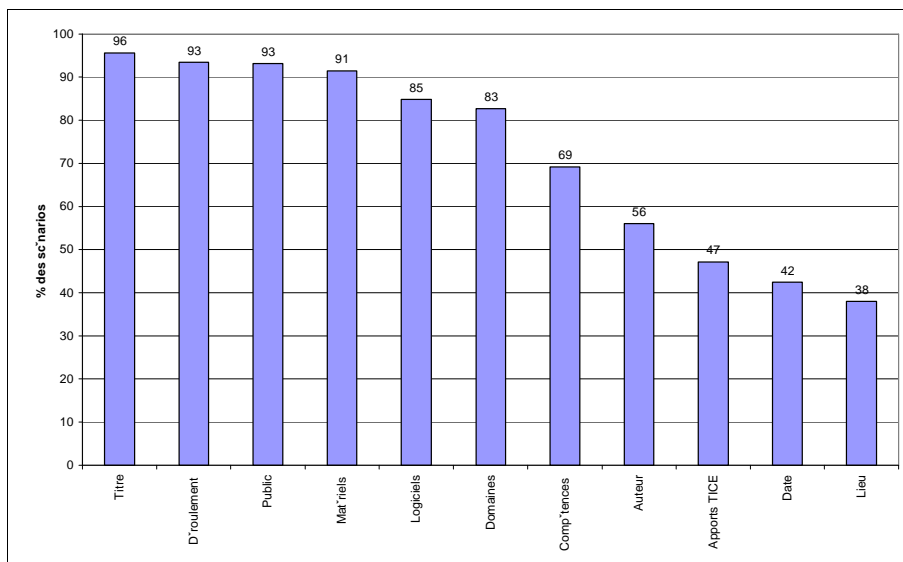


Figure 1. Présence de 11 éléments de description dans les scénarios PrimTICE

Certains éléments sont présents dans presque tous les scénarios, alors que d'autres sont moyennement ou peu fréquents. Le titre, le déroulement, le public, les ressources matériels et logiciels, et les domaines des programmes sont très fréquents (entre 83 et 96% des scénarios), alors que les compétences à acquérir, l'auteur(s) sont moyennement fréquents (69% et 56% des scénarios) et enfin l'apport des TICE, la date et le lieu de réalisation de l'activité sont relativement peu fréquents (moins de 50% des scénarios).

Concernant les résultats de la variable « déroulement de l'activité » ; il est possible qu'ils soient un peu surestimés ou, au contraire, sous-estimés, car un bon accord inter-juges n'a pas pu être obtenu sur cette variable. Le déroulement a été défini comme « la présence des différentes phases, étapes et/ou tâches de l'activité pédagogique ». Or plusieurs scénarios présentent une description de déroulement proche de cette définition, mais pas tout à fait explicite. Un exemple est le scénario reproduit dans la figure 2.

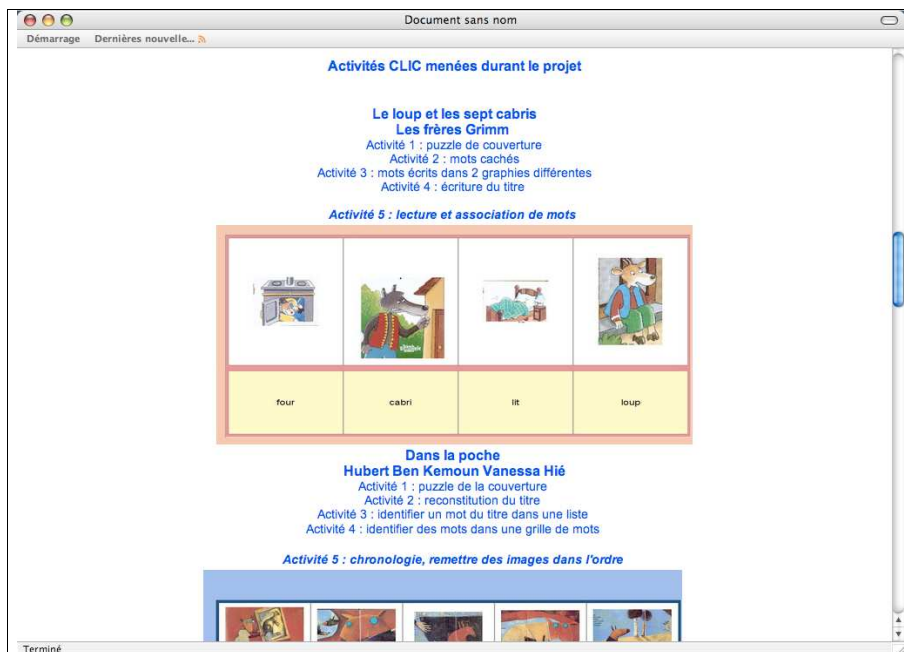


Figure 2. Exemple de scénario sur lequel deux juges indépendants ne sont pas d'accord quant à la présence d'un déroulement

Le scénario de la figure 2 fournit des exemples d'activités avec un logiciel ludo-éducatif dans une séquence numérotée. Cependant, il ne précise pas si ces activités doivent être réalisées dans l'ordre de leur présentation ou si elles sont les seules à être réalisées. Le déroulement n'est donc pas clairement exprimé. L'un des juges a jugé que cela était suffisamment clair pour caractériser un déroulement, l'autre non.

La description des activités dans les scénarios pédagogiques est loin d'être standardisée. Certes, il existe des éléments communs à tous les scénarios, mais la manière comme ils sont réalisés est variable d'un scénario à l'autre. Par exemple, le titre est pratiquement omniprésent, mais il n'est pas toujours explicite sur le contenu du scénario (un exemple, « Communication avec l'autre bout du monde »). La position occupée par chaque élément dans le document varie aussi. Par ailleurs, la taille du scénario peut varier entre une et plus de dix pages, en fonction de la durée de l'activité, du degré de détails souhaité par chaque auteur, de la présence d'illustrations et/ou des productions des élèves, entre autres facteurs.

4.1. Entretiens avec les enseignants

Des 82 enseignants interviewés, **58 connaissent** le projet PrimTICE. Parmi ceux-ci, 34 déclarent avoir trouvé **utile** le(s) scénario(s) consulté(s) sur la base ; 12 déclarent que le(s) scénario(s) leur a été **peu utile** ; 2 sont incapables de l'évaluer car ils **ne se souviennent pas** du scénario ; et 10 disent **ne pas avoir utilisé** de scénario. Les raisons données par ces 56 enseignants (58 moins 2, qui ne s'en souviennent pas) pour justifier leur jugement d'utilité sont représentées dans le tableau 1.

Utile (34 enseignants)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ donne des idées, de l'inspiration, des pistes de travail (N=18) ▪ pour apprendre/aider à rédiger un scénario (N=5) ▪ cherchait un usage précis en maternelle (N=1) ▪ montrer des exemples, convaincre le conseil d'école de l'intérêt des TICE (N=1) ▪ pour préparer une séance (N=1) ▪ par croisement d'informations, nourri d'autres recherches et pratiques (N=1) ▪ a permis de mettre en ligne le site de l'école (N=1) ▪ a permis de voir comment utiliser l'appareil-photo en sortie avec les élèves (N=1) ▪ réinvestissement immédiat, utiliser le même livre d'anglais avec sa classe (N=1) ▪ réutilisation 2 ans consécutifs (N=1) ▪ intéressant pédagogiquement (N=1) ▪ entrer en contact avec l'enseignante et bénéficier de son expérience (N=1) ▪ utilisé avec ses élèves en fin d'année (N=1)
Peu utile (12 enseignants)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ regardait par simple curiosité, démarche exploratoire (N=6) ▪ n'avait pas l'outil nécessaire, le TBI (N=2) ▪ a trouvé le scénario trop simple (N=1) ▪ rien trouvé d'utile (N=1) ▪ pas d'intérêt sur le fond, mais sur la forme (N=1) ▪ ne s'en est pas servi en classe (N=1)
N'utilise pas (10 enseignants)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ manque de temps (N=4) ▪ ne ressent pas le besoin (N=4) ▪ pas assez d'informations sur la base (N=1) ▪ pas de curiosité et Internet bas débit à l'école (N=1)

Tableau 1. Principales raisons données par les utilisateurs selon que le scénario est jugé utile ou peu utile

Par ailleurs, les 82 enseignants ont répondu à la question : « comment classez-vous l'utilité des ressources suivantes [12 items] pour vous documenter et préparer vos cours, sur une échelle de 1 (pas utile) à 10 (très utile) ? ». Les résultats sont présentés en échelles pondérées. Les ressources jugées les plus utiles par les enseignants sont, dans l'ordre : "Google et autres moteurs de recherche" (note d'utilité moyenne=6,8, écart-type des notes =5,0), "les échanges entre collègues du même établissement" (M=6,4, sd=4,3), "les programmes et documents d'accompagnement" (M=5,9, sd=4,2) et "les sites officiels" (M=5,8, sd=3,7). PrimTICE reçoit une note moyenne de 5,1 (sd=3,5). Parmi les utilisateurs de la base, cette moyenne est de 6,1 (sd=3,3) et parmi les non-utilisateurs elle est de 2,4 (sd=2,3).

5. Discussion

À l'heure actuelle, les bénéfices potentiels des scénarios pédagogiques font l'objet de questionnements. Est-ce possible et pertinent de décrire les activités d'enseignement de façon standard ? Les scénarios correspondent-ils aux besoins des enseignants ? Notre étude visait à contribuer à la réflexion sur ces questions en adoptant une approche descriptive des scénarios présents dans une base de données institutionnelle. L'objectif était de recueillir des données empiriques sur des scénarios concrètement réalisés par des enseignants. Par ailleurs, nous avons enquêté auprès d'un panel d'enseignants sur leur perception d'utilité de ces scénarios.

Les résultats montrent qu'il existe une grande diversité d'activités et de manières de décrire ces activités dans les scénarios. Certes, il existe des éléments de description communs à tous les scénarios, parmi lesquels se trouvent le titre, le déroulement, le public-cible, le matériel et les logiciels utilisés. Mais l'expression de ces éléments dans les scénarios varie. Par exemple, tous les titres ne sont pas explicites sur le contenu qu'ils décrivent, malgré une consigne en ce sens dans le guide de rédaction. La question se pose de savoir si les scénarios sont réellement conçus dans une perspective de mutualisation ou s'ils expriment plutôt une perception personnelle de l'enseignant sur l'activité. Cette hypothèse n'est pas tout à fait improbable, car comme le note [BARRERE 02] les enseignants ne sont pas habitués à travailler en équipe. Nos données ne nous permettent pas de la valider, mais il serait nécessaire d'approfondir cette question.

Quant au déroulement, bien qu'il soit présent dans 93% des scénarios, il n'est pas toujours décrit de façon précise. Notre appréciation qualitative des déroulements montre que certains scénarios sont très sommaires à propos de la manière dont l'activité s'est déroulée (une phrase pour décrire les étapes, parfois les objectifs, mais pas la réalisation), alors que d'autres sont très détaillés, allant jusqu'à décrire la préparation de la salle par l'enseignant (consignes pour installer le logiciel, matériel nécessaire, etc). Il est possible que ces différences résultent d'un problème de (manque de) formation à la rédaction de scénarios. Néanmoins, elles peuvent aussi être liées au contexte de l'activité, ce qui un élément important de la pédagogie comme le souligne [FRIESEN 04]. Le fait que le déroulement ne soit pas toujours clairement exprimé pose la question de la transférabilité des scénarios. Les scénarios sont-ils vraiment transférables en l'état ? Demandent-ils des adaptations ? Lesquelles ? Par ailleurs, plus de la moitié des scénarios ne contient pas d'éléments sur l'apport des TICE, ce qui peut faire défaut pour celui qui compte transférer l'activité dans sa classe.

Concernant les activités TICE décrites, elles vont de l'usage ponctuel de l'ordinateur pour taper un texte préalablement écrit à la main, jusqu'à la recherche d'informations, prise de photos et montage multimédia pour faire un site web. Nous avons regroupé ces activités dans des catégories, afin d'avoir un panorama de ce que font les élèves avec les TICE. Une analyse plus fine serait nécessaire pour apporter des réponses précises à ce sujet. Les activités les plus fréquentes dans les scénarios

pédagogiques sont le traitement de documents multimédia, le visionnage/annotation de documents sur le TBI, l'utilisation du traitement de texte et les exercices avec un logiciel exerciceur ou ludo-éducatif.

Il serait intéressant de mieux connaître ce que font les élèves avec les TICE, comment les activités répondent aux objectifs pédagogiques, quelle est la plus-value des TICE, quels types de documents utilisent les élèves, etc. La simple analyse des scénarios ne permet toutefois pas de répondre à ces questions.

Quant à l'utilité des scénarios pour les enseignants, les entretiens ont montré que 34 utilisateurs sur 58 trouvent les scénarios PrimTICE utiles. La principale raison avancée par les enseignants est que les scénarios leur donnent des idées pour préparer un cours. Certains consultent les scénarios des collègues pour apprendre à rédiger leur propre scénario. Ce résultat souligne l'importance des échanges dans l'élaboration de scénarios. Parmi les facteurs qui limitent l'usage de la base PrimTICE on trouve le manque de temps ou l'absence d'un besoin qui justifierait l'investissement que représente la recherche et le choix d'un scénario adapté. Une limite de notre enquête est qu'elle ne porte pas sur un échantillon aléatoire et suffisamment grand d'enseignants. Ces résultats ne peuvent donc pas être généralisés. Il serait particulièrement important d'élargir l'enquête à des enseignants non utilisateurs des TICE.

À partir de cette étude, nous pouvons dégager quelques recommandations pour les concepteurs de bases de scénarios pédagogiques. Tout d'abord il est souhaitable de rendre plus lisibles les scénarios. Ceci peut être fait en proposant un guide de scénarisation détaillé et concret. En l'état actuel, il y a une grande diversité de formats et contenus et cela peut dérouter le lecteur qui fait une recherche thématique. Cela peut aussi lui prendre beaucoup de temps pour trouver un scénario. Or, le fait que la recherche d'un scénario "prend beaucoup de temps" est cité comme une raison pour ne pas consulter la base de données PrimTICE.

6. Conclusion

Le concept de scénario pédagogique connaît actuellement une popularité croissante. Différents auteurs ont proposé des approches pour la conception et la structuration des scénarios. Cependant les usages réels sont encore mal connus. Dans cette étude exploratoire nous avons proposé une analyse du contenu des scénarios de la base institutionnelle PrimTICE et une enquête avec un panel d'enseignants. Il est ressort que les scénarios analysés reprennent de manière très variable les éléments proposés dans le guide de scénarisation. De plus, l'information fournie dans la même rubrique est très diverse d'un scénario à l'autre. C'est notamment le cas de la rubrique "déroulement de l'activité". Ceci soulève le problème plus général de la transférabilité des scénarios.

Deuxièmement les enseignants ne savent pas encore très bien ce qu'ils peuvent attendre de la base de données ni comment l'utiliser, bien qu'un tiers des enseignants interviewés trouvent utiles les scénarios. Il serait donc intéressant de mieux connaître

les besoins et usages des enseignants utilisateurs, ainsi que de proposer aux enseignants non utilisateurs une formation à l'usage des scénarios pédagogiques.

7. Références

- [BANERJEE et al. 99] Banerjee, M., Capozzoli, M., Laura, M., Sinha, D. (1999). Beyond kappa: a review of interrater agreement measures. *The Canadian Journal of Statistics*, vol. 27, n. 1, 1999, p. 3-23.
- [BARRERE 02] Barrere, A. (2002). Pourquoi les enseignants ne travaillent-ils pas en équipe ? *Sociologie du travail*, vol. 44, 2002, p. 481-497.
- [BRASSARD & DAELE 03] Brassard, C., Daele, A. « Un outil réflexif pour concevoir un scénario pédagogique intégrant les TIC ». *Actes du colloque EIAH 2003*. INRP/ATIEF, Lyon, 2003, p. 437-444.
- [DESSUS & SCHNEIDER 03] Dessus, P., Schneider, D. « Scénarisation de l'enseignement et contraintes de la situation ». *Actes du colloque "Scénariser l'enseignement et l'apprentissage : une nouvelle compétence pour le praticien*. INRP, Lyon, avril 2006, p. 13-18.
- [FOWLER & MANGIONE 90] Fowler, F. J., Mangione, T. W. *Standardized survey interviewing*. USA, Sage, 1990, Applied Social Research Methods series, 18.
- [FRIESEN 04] Friesen, N. « Three objections to learning objects and e-learning standards ». In : McGreal, R. (ed.), *Online education using learning objects*. London:Routledge, 2004, p. 59-70.
- [NEUENDORF 02] Neuendorf, K. A. *The Content Analysis Guidebook*. USA, Sage, 2002.

8. Références sur le WEB.

- [BIBEAU 00] Bibeau, R. "Guide de rédaction et de présentation d'un scénario pédagogique et d'une activité d'apprentissage". [Consulté le 31/01/2007] <http://ntic.org/guider/textes/div/bibscenario.html>
- [PERNIN & EMIN 06]. Pernin, J-P, Emin, V. « Évaluation des pratiques de scénarisation de situations d'apprentissage : une première étude ». *ISDM*, n. 21, 2006. [Consulté le 10/02/2007] <http://isd.m.univ-tln.fr/>.
- [PERNIN & LEJEUNE 04]. Pernin, J-P, Lejeune, A. « Modèle pour la réutilisation de scénarios d'apprentissage ». *ISDM*, n. 18, 2004. [Consulté le 18/08/2006] http://isd.m.univ-tln.fr/articles/num_archives.htm#isd.m10.
- [NTIC.ORG 06] Vitrine APO,/NTIC.org. « Internet et Éducation ». [Consulté le 10/12/2006] <http://ntic.org/prospecter/guidentic.pdf>