



HAL
open science

Trois facteurs de réussite dans la réutilisation des ressources numériques : le cas d'un cours de droit à l'université

Stephen Lédé, Chrysta Pélissier

► To cite this version:

Stephen Lédé, Chrysta Pélissier. Trois facteurs de réussite dans la réutilisation des ressources numériques : le cas d'un cours de droit à l'université. Colloque Ludovia#CH, Haute Ecole d'Ingénierie et de Gestion du Canton de Vaud; Haute Ecole Pédagogique du Canton de Vaud, Apr 2019, Yverdon les Bains, Suisse. hal-02149256

HAL Id: hal-02149256

<https://hal.science/hal-02149256>

Submitted on 6 Jun 2019

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.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - ShareAlike 4.0 International License

Trois facteurs de réussite dans la réutilisation des ressources numériques : le cas d'un cours de droit à l'université

Stephen Lédé¹, Chrysta Pélissier²

¹ Consultant formation – Innovation, usages numériques et valorisation par la recherche (Amue Montpellier)

² MCF-HDR, Praxiling, Université de Montpellier 3

stephen.lede@amue.fr

chrysta.pelissier@umontpellier.fr

Résumé. Cette étude vise à présenter trois facteurs qui semblent favoriser la réutilisation d'une ressource numérique conçue par un enseignant dans différents contextes de formation. Dans le milieu universitaire où la réutilisation d'une même ressource en contexte de formation est fréquente, l'analyse réalisée montre que ces ressources sont davantage réutilisées si trois facteurs sont conscientisés et maîtrisés par l'enseignant : le coût de conception, de tournage et de montage de la ressource, la granularité se définissant comme « la taille » du contenu proposé et la pérennité notifiée par un lieu de stockage durable, stable et reconsultable.

Mots-clés. réutilisation, conception, coût, granularité, pérennité

1 Introduction

L'Université est aujourd'hui confrontée au double défi de la massification et du renouvellement des pratiques pédagogiques. En effet, frappée par les mutations de la société numérique, l'université se reconstruit dans une révolution liée à l'accès à la connaissance qui est au cœur des activités humaines. De nombreuses évolutions en témoignent telles que la définition d'un référentiel des missions de l'enseignant chercheur¹ qui pose les questions en termes de pédagogie et d'adaptation à l'hétérogénéité des étudiants. Parallèlement, la loi Orientation et Réussite des Étudiants offre de nouvelles possibilités avec la mise en place de parcours personnalisés pour chaque étudiant, tout en favorisant la lutte contre l'échec universitaire au moyen de modules d'adaptation au parcours, de remise à niveau ou encore de remédiation.

Dans ce contexte, les ressources numériques sont omniprésentes. Elles sont intégrées dans des dispositifs de formation où les étudiants ont pour objectif de les produire, et/ou de les consulter et donc produites par d'autres acteurs. Cette omniprésence prend forme à travers une définition large de la ressource : "l'ensemble des applications et des documents numériques utilisés par les élèves pour résoudre des tâches instrumentées" (Perez Rosillo, 2017). Cependant, les évolutions techniques sont aujourd'hui prises en compte dans les activités des enseignants (Guedet & Trouche, 2010). Elles amènent ces intervenants à devenir de plus en plus concepteurs voire producteurs de ressources numériques de toutes sortes. Sachant que la conception et la production d'une ressource est très consommatrice de temps, se pose alors la question de leur réutilisation dans divers contextes de formation afin d'amortir cet effort permettant de centrer les interventions de l'enseignant sur les étudiants.

Notre contribution s'inscrit dans cette dynamique. Elle vise à envisager les facteurs qui peuvent faciliter la réutilisation d'une ressource numérique à travers l'exemple de trois cours de droit menés par le même enseignant à des niveaux universitaires différents et pour différentes institutions.

2 Contexte, ancrages théoriques et objectifs

L'émergence du web et la convergence des médias ont participé à l'apparition de plusieurs définitions de la ressource numérique telles que celle proposée par Bibeau (2005) qui définit la ressource comme "l'ensemble des services en lignes, des logiciels de gestion, d'édition et de communication, utiles à l'enseignant ou à l'apprenant dans le cadre d'une activité d'enseignement ou d'apprentissage utilisant les TIC², activité ou projet pouvant être présent dans le cadre d'un scénario pédagogique". Au-delà de cette définition, il faut envisager la ressource dans une dimension interactive sous la forme d'un processus qui réagit aux initiatives des utilisateurs (Baron & Dané, 2007) et qui soulève la question de son appropriation.

¹ <https://acc-es-2017.sciencesconf.org>

² Technologies de l'Information et de la Communication

Selon la théorie des situations didactiques (Brousseau, 1998), l'appropriation constitue l'objectif de toute ressource conçue par un enseignant. Une ressource appartient au milieu didactique aux côtés de la tâche et des stratégies possibles pour la réaliser. Ce milieu est défini et composé par l'enseignant pour que l'élève apprenne c'est-à-dire structure ses connaissances en s'appropriant là où les ressources sont mises à sa disposition. La notion d'appropriation est présente dans la théorie de l'activité instrumentée (Rabardel, 1995). Elle se définit comme participant à la construction d'un instrument matériel ou symbolique à partir d'un artefact mis à disposition pour réaliser la tâche prescrite. L'appropriation d'une ressource numérique se situe donc dans un processus qui comporte une dimension de "conception" et "d'usage" (Perez Rosillo, 2017). Elle entre alors dans une configuration de choix où le concepteur de la ressource vise la mise en place de schèmes dans une dynamique de construction personnelle.

Dans cet article, nous nous intéressons à la dimension de conception d'une ressource numérique par l'enseignant qui réalise une "approche documentaire" (Gueudet & Trouche, 2010) à partir des artefacts dont il dispose. Ce processus aboutit à la création de ressources brutes ou scénarisées (Pernin & Emin, 2006) pour lesquelles l'enseignant entre dans une "genèse instrumentale" (Rabardel & Pastré, 2009). En effet, concevoir une ressource numérique pour un enseignant nécessite une certaine appropriation des ressources existantes (processus d'instrumentation) ainsi qu'une modification de ces mêmes ressources (processus d'instrumentalisation).

C'est au second processus qui nous intéressons ici : il demande un effort particulier que l'enseignant peut vouloir amortir en réutilisant une ressource produite dans différents enseignements dont il a la charge. Cette réutilisation ne s'opère pas à l'identique pour toutes les ressources conçues et développées. Il semble que certaines ressources soient plus facilement réutilisées que d'autres. L'identification des raisons permettra aux enseignants d'opérer des choix conscients, assumés et prompts à favoriser la réutilisation et/ou réadaptation des ressources créées.

3 Méthodologie

Nos travaux sont basés sur une ethnographie de la communication telle que définie par Cefaï (2010) avec observation prolongée, participante et directe de situations requérant l'implication d'acteurs. Nous avons interrogé des enseignants assurant des cours au sein de deux établissements : l'Institut Universitaire de Technologie de Béziers (IUT) et l'Université Paul Valéry Montpellier 3 (UM3) grâce à un entretien non dirigé de 15 min. L'enseignant pris en exemple ici assure trois cours de droit de la propriété intellectuelle auprès de trois publics différents avec des modalités pédagogiques variées mais des contenus proches. Les trois cours partagent l'objectif professionnalisant de sensibiliser des étudiants non-spécialistes des questions juridiques à des situations problématiques susceptibles d'être rencontrées sur le plan professionnel. Les dispositifs comportent une partie à distance plus ou moins grande, sur une plateforme Moodle à laquelle nous avons eu accès.

Le cours 1 "Droit et Multimédia" appartient au Master 2 "Humanités Numériques" (UM3) assuré exclusivement à distance sous Moodle. Les étudiants sont issus à la fois d'une formation initiale universitaire classique, de formation continue voire de validation des acquis de l'expérience (VAE). Le cours 2 fait partie du module intitulé "Environnement économique, mercatique et juridique des organisations - volet droit". Il est intégré au troisième semestre du Diplôme Universitaire de Technologie (DUT) Métiers du Multimédia et de l'Internet (MMI) de l'Institut Universitaire Technologique (IUT) de Béziers. Il s'adresse à des étudiants de seconde année de Licence, familiers de la plateforme Moodle. À la différence du cours précédent, celui-ci est organisé en majorité à distance avec des temps présentiels (lancement du cours et examen terminal). Les étudiants sont issus à la fois du lycée et ont fait le choix à travers l'IUT de se spécialiser dès la première année de Licence. Enfin, le cours 3 intitulé "Propriété intellectuelle liée à l'innovation ouverte et aux projets collaboratifs" appartient au Diplôme Universitaire (DU) Manager d'Atelier de Fabrication Numérique (MAFN) proposé également par l'IUT de Béziers en collaboration avec la Communauté d'Agglomération du Grand Narbonne en 2018. Le public est adulte en reprise d'étude suite à une rupture professionnelle ou une volonté personnelle de se réorienter.

Pour chaque cours, nous avons eu accès aux dispositifs proposés : plateformes Moodle (celle de l'IUT pour les cours 2 et 3 puis celle de l'UM3 pour le cours 1). Nous avons ainsi pu comparer les différentes ressources numériques proposées. Couplé à l'analyse d'un entretien, ce travail comparatif a permis de souligner les points communs et les divergences au niveau des composants des différentes ressources numériques qui ont été adaptées à chaque nouveau cours.

4 Résultats et discussion

4.1 Un cœur central avec une faible variété technologique

Les trois cours prennent place sur une plateforme Moodle dont l'enseignant dispose d'une certaine maîtrise. Un découpage thématique est proposé avec pour chaque thème abordé une vidéo introduisant la thématique et une série de modules interactifs établi avec SCENARIchain³.

L'approche est identique pour les 3 cours : une vidéo propose une entrée en matière ludique, prenant appui sur des croyances communes des étudiants alors que les modules interactifs proposent une approche plus complète et structurée. En dépit de ces ressources communes, une différence importante apparaît dans l'approche choisie en relation avec le public et les modalités pédagogiques :

- Le cours 1 utilise les mêmes ressources vidéos introductives que les cours 2 et 3 mais propose une grande quantité de modules interactifs. Ceci s'explique par le niveau du cours plus élevé (master 2) que celui des cours 2 et 3. En revanche, les activités sont originales puisqu'il s'agit de produire une fiche procédure faisant appel à la créativité des étudiants avec une pédagogie par les pairs.
- Le cours 2 est basé exclusivement sur des vidéos similaires aux cours 1 et 3. Il comporte une section d'aide méthodologique dédiée à la prise de notes sur ces vidéos qui est évaluée par l'enseignant dans le dispositif final. Il ne comporte aucune activité et reproduit ainsi la structure d'un cours magistral thématique présenté sous la forme de vidéos avec prise de notes de la part des étudiants.
- Le cours 3 comporte les mêmes ressources vidéos que les cours 1 et 2 mais leur nombre est moins important car la thématique du cours est plus resserrée. Le public, étant en reprise d'étude, supposé en rupture avec une approche traditionnelle d'enseignement, un seul module interactif est mis en place dans le dispositif. Les activités proposées sont également originales. Il s'agit de productions qui doivent être réalisées en présentiel avec le soutien de l'enseignant.

4.2 Coût, granularité et pérennité : trois facteurs structurants un cœur central avec une faible variété technologique

L'analyse des différents cours proposés et des entretiens menés nous ont permis de souligner trois facteurs à prendre en compte dans le processus de réutiliser d'une ressource numérique : coût, granularité et pérennité.

Les trois cours proposés comportent une dimension vidéo qualifiée de chronophage par l'enseignant. Les ressources ont été réalisées dans le cadre d'un appel à projets universitaire à partir duquel l'enseignant a bénéficié de crédits horaires destinés à compenser le coût de conception. Il exprime sa reconnaissance et précise que sans cette aide financière, il n'aurait pas produit les vidéos. Par coût de conception, nous entendons le temps passé à la fois par l'enseignant à sélectionner les ressources pertinentes si elles existent mais aussi le temps de scénarisation et de réalisation technique de la ressource. La conception de ressources vidéos se doit d'intégrer un coût temporel important ainsi qu'une mobilisation de plusieurs personnes (ingénieur pédagogique et technicien audiovisuel). L'enseignant lors de l'entretien souligne dès la conception la nécessité d'identifier les moyens d'amortir ce temps d'instrumentation dans plusieurs contextes. De même, ce coût explique que les activités, bien que différentes, prennent place sur une plateforme Moodle dont l'enseignant a développé une expertise. Il ne souhaite donc pas multiplier les outils mais plutôt amortir et consolider sa connaissance dans le temps en centrant ses interventions sur une même plateforme technique.

La granularité de la ressource apparaît être un autre facteur favorisant la réutilisation d'une ressource. La notion de granularité définit « une taille » du plus petit élément au plus grand. Dans le cas des trois cours de droit, l'enseignant a pensé en amont de la production de son premier cours des contenus sous la forme de chapitres thématiques centrées autour de notions essentielles. Ainsi, la première vidéo définit les notions d'œuvre et d'auteur alors que la deuxième vidéo définit les droits fondamentaux de l'auteur sur son œuvre. Ces thématiques, couplées à des niveaux de détail de contenus, favorisent selon lui la réutilisation d'une ressource dans le cadre d'un cours qui ne s'adresse pas à des spécialistes du droit. Cette préoccupation de la granularité se retrouve dans les fonctionnalités et l'usage de la suite de solutions libres SCENARIchain avec laquelle l'enseignant peut découper des contenus finement et produire ainsi des versions plus ou moins complexes de part le nombre d'items intégrés, leur ordonnancement et leur regroupement.

³ SCENARIchain permet la création de documents structurés tels que des modules interactifs ou des documents PDF.

Enfin, les enseignants soulignent la nécessité d'avoir un lieu de stockage des ressources numériques produites et des technologies pérennes. À titre d'exemple, les ressources de l'enseignant sont toutes stockées sur une plateforme externe à Moodle (YouTube pour les vidéos et SCENARIServer pour les modules SCENARI). Il indique avoir réalisé ce choix pour faciliter une maintenance qu'il ne souhaite pas assurer lui-même, mais aussi pour pouvoir échanger ces ressources avec d'autres acteurs comme les gestionnaires de plateforme, les ingénieurs pédagogiques ayant pour rôle de faciliter l'intégration de ces ressources au sein des diverses solutions techniques pour accueillir les dispositifs (ex : Moodle, Claroline Connect).

Bien que les autres enseignants de notre panel confirment les facteurs précédents, il faut également considérer ceux-ci à l'intérieur des communautés de pratiques dont le rôle est déterminant pour le ressourcement de l'enseignant. Par communauté de pratiques, nous considérons des groupes du même domaine professionnel qui se rencontrent pour échanger sur leurs pratiques et apprendre des expériences de chacun (Wenger *et al.*, 2002). L'étude menée par Gueudet et Trouche (2009) confirme les trois facteurs que nous avons dégagés. En effet, l'investissement des membres est à relier au facteur coût (temporel, technologique et humain) envisagé précédemment. De même, la prise en compte des retours des utilisateurs pour faire évoluer au fil des usages est une préoccupation majeure des communautés. Cela rejoint le facteur pérennité décrit par les enseignants interviewés lors notre étude. Enfin, le lien entre qualité et adaptabilité d'une ressource numérique pour les associations professionnelles comme pour les chercheurs est illustré ici par le facteur de granularité évoqué.

5 Conclusion

À travers les différents entretiens réalisés, nous avons identifié trois facteurs participant à la réutilisation d'une ressource numérique dédiée à la formation : le coût de conception, la granularité de la ressource et sa pérennité. Ces trois facteurs sont énoncés par la plupart des enseignants engagés dans la conception de ressources audiovisuelles, dans plusieurs cours, depuis plusieurs années.

Que l'on soit dans une pratique solitaire ou dans un engagement communautaire, il convient de se questionner sur l'accompagnement à apporter aux enseignants débutants pour qu'ils entrent le plus rapidement possible dans cette dynamique. Dans cette perspective, une étude complémentaire pourrait être engagée. Elle aurait pour objectif de dégager une pondération entre les trois facteurs identifiés et d'affiner les liens entre eux. Ce travail permettrait ensuite de proposer des dispositifs de formation à ces jeunes enseignants et ainsi de pouvoir transmettre en formation initiale et continue une certaine culture de la conception/production/utilisation des ressources numériques pour l'enseignement. Ce travail permettra également d'ouvrir chez les enseignants le débat sur des stratégies de production de ressources mais également de scénarios pédagogiques ayant fait leurs preuves sur le terrain. Les enseignants soucieux de réutiliser les ressources numériques qu'ils produisent au quotidien seront peut être alors rassurés ou confortés dans leurs pratiques.

Références

- Baron, G.-L., & Dané, E. (2007). Pédagogie et ressources numériques en ligne : quelques réflexions. *Comunicación y pedagogía : pedagogía y recursos numéricos en línea*, 18, pp 67-71. Consulté à <https://edutice.archives-ouvertes.fr/file/index/docid/277825/filename/a0709c.htm>
- Bibeau, R. (2005). Les TIC à l'école : proposition de taxonomie et analyse des obstacles à leur intégration. *Revue de l'association EPI*, 79. Consulté à <http://www.epi.asso.fr/revue/articles/a0511a.htm>
- Brousseau, G. (1998). *Théorie des situations didactiques*. Grenoble : La pensée sauvage.
- Cefaï, D. (2010). *L'engagement ethnographique. En temps & lieux*. Paris : Ecole des hautes études en sciences sociales.
- Gueudet, G., & Trouche, L. (2009). Conceptions et usages de ressources pour et par les professeurs, développement associatif et développement professionnel. *Dossiers de l'ingénierie éducative*, 65, pp 76-80.
- Gueudet, G., & Trouche, L. (2010). *Ressources vives*. Rennes : Paideia.
- Perez Rosillo, T. del C. (2017). Un modèle dédié à la conception et l'analyse de ressources numériques visant leur appropriation par les élèves. Thèse de doctorat en sciences de l'éducation, ENS de Lyon. Consulté à l'adresse <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01597503/document>
- Pernin, J.-P., & Emin, V. (2006, 05). Evaluation des pratiques de scénarisation de situations d'apprentissage : une première étude. Présenté aux actes en ligne du colloque *TICE Méditerranée*. Consulté à <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00962077/document>.
- Rabardel, P. (1995). *Les hommes et les technologies*. Paris : Armand Colin.
- Rabardel, P., & Pastré, P. (2009). Modèles du sujet pour la conception : dialectiques, activités, développement. *Revue française de pédagogie. Recherches en éducation*, (154), pp 219-222.
- Wenger, E., McDermott, R., & Snyder, W. M. (2002). *Cultivating communities of practice: a guide to managing knowledge* (Nachdr.). Boston, Mass: Harvard Business School Press.