UNI FR
UNIVERSITÉ DE FRIBOURG
UNIVERSITÄT FREIBURG

LABORATOIRE D'INNOVATION PÉDAGOGIQUE

Session d'automne 2018

Didactique Générale et Comparée

Master en Sciences de l'éducation

GUIDE D'ETUDE

Eric Sanchez – Elsa Paukovics

Table des matières

1. GÉNÉRALITÉS **3**

2. DÉROULEMENT DU COURS **3**

2.1 DÉROULEMENT DU COURS EN RÉSUMÉ 3
2.2 DETAILS DES BLOCS 4
Bloc 1 : *4*
Bloc 2 : *4*
Bloc 3 : *5*

3. CALENDRIER ET ÉCHÉANCES **6**

4. MODALITÉS D'ÉVALUATION **6**

5. RAPPORT DE PROJET **7**

CONTENU DU RAPPORT DE PROJET 7
GRILLE D'ÉVALUATION 7

6. BIBLIOGRAPHIE DU COURS **9**

1. Généralités

Objectifs : Appropriation des concepts, modèles et théories de la didactique pour être en mesure de concevoir et d'analyser des situations d'apprentissage, les curricula, et la planification de l'enseignement et de l'apprentissage.

Compétences visées : Concevoir et analyser des situations d'apprentissage et des curricula en mettant en œuvre les concepts, modèles et théories de la didactique

2. Déroulement du cours

2.1 Déroulement du cours en résumé

Le cours est composé de 3 blocs, un lexique à co-élaborer et un rapport final à rendre. Ces activités se font en partie en présence au LIP (bloc1), à distance (bloc2) et au laboratoire ou sur le terrain, par exemple en entreprise (bloc3).

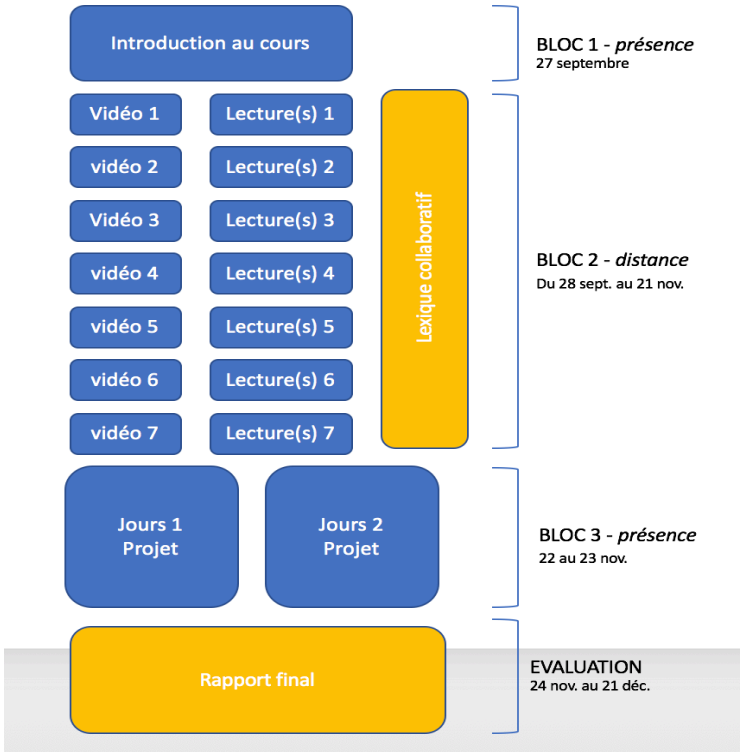

Figure 1. Concept du cours

Le cours débute le 27 septembre 2017 par une séance introductive qui comprend une activité de jeu, une présentation des modalités du cours ainsi qu'une première séance sur la thématique *« Savoirs, connaissances, objectifs pédagogiques et compétences »*. A la suite de cette journée débute la partie à distance. Du 28 septembre jusqu'au 21 novembre, les étudiants sont amenés à travailler sur 7 modules thématiques (Bloc 2). Chaque module est composé de capsules vidéos (1 vidéo de 15 à 30 minutes par module) et de lecture(s) à effectuer (1-2 lectures obligatoires par module). En parallèle sur

toute la durée du bloc 2, les étudiants sont amenés à compléter un lexique collaboratif selon un principe d'auteur/relecteur. Durant la dernière partie du cours, les étudiants mènent un projet (Bloc 3) de développement d'un dispositif de formation (basé sur le jeu). Cette partie se déroule sur 2 journées dans le LIP ou une institution de formation sur la base d'un mandat. A la suite de cela, **un rapport de projet** est rédigé par les étudiants. Ce rapport contient une partie commune et une partie individuelle et consiste à présenter le dispositif de formation conçu et à l'analyser sur la base des concepts/notions de didactique figurant dans le lexique et exposés précédemment dans le bloc 2. L'évaluation des compétences développées s'appuie sur l'évaluation de ce rapport.

2.2 Détails des blocs

Bloc 1 :

Modalité : en présence (obligatoire)
Lieu : au LIP, C01.109
Durée : 27 septembre, 13h15 à 17h00

Déroulement :

1. Activité de jeu
2. Débriefing sur l'activité
3. Informations sur le cours (contenus, objectifs, évaluation)

Bloc 2 :

Modalité : à distance
Lieu : le LIP est mis à disposition des étudiants le jeudi toute la journée

Déroulement :

Ce deuxième bloc se compose de 7 modules comprenant chacun :

1. 1 capsule vidéo d'environ 15 à 30 minutes à regarder
2. Des lectures
3. Un lexique collaboratif à élaborer

Les 7 modules sont les suivants :

1. Savoirs, connaissances, objectifs pédagogiques et compétences
2. Transposition didactique
3. Dévolution, milieu didactique et contrat didactique
4. Représentations, obstacles didactiques, erreurs
5. Situation problème et démarche d'investigation
6. Situation de formulation, de validation et institutionnalisation des connaissances
7. Transposition méta-didactique, ingénierie didactique et recherches collaboratives

Plusieurs concepts sont présentés dans ces modules. Ces concepts sont répartis parmi les étudiant-e-s et font l'objet d'un travail collaboratif (lexique collaboratif). Chaque étudiant-e doit rédiger la définition de 2 termes du lexique et doit effectuer 2 relectures commentées des définitions proposées (voir les consignes dans le lexique collaboratif).

Bloc 3 :

Ce troisième bloc se compose de 2 journées en présence. Ces journées se dérouleront au Centre de perfectionnement interprofessionnel (CPI) à Granges-Paccot (BUS 1 – arrêt Agy, 15 minutes depuis la gare de Fribourg).

Journée 1 (22 novembre) :
- Accueil des étudiants sur le lieu de travail
- Présentation du contexte et de la demande par les responsables du Centre (mandants)
- Synthèse du cours et discussion
- Travail en équipe sur les projets (3 personnes)

Journée 2 (23 novembre) :
- Travail en équipe sur les projets (3 personnes)
- Présentation des projets aux responsables du Centre
- Feedback et discussion des dispositifs réalisés (du point de vue de la didactique)

Chaque équipe développera son propre projet à partir de la commande présentée par le mandant :

a. Proposer un **jeu original** sur la base d'une analyse des besoins et du contexte dans l'institution pour répondre à la situation suivante.

> *Le CPI propose des formations en vue de se présenter à l'examen Brevet fédéral de RH (BRH). Dans ce cadre, les participants suivent des cours en emploi (soirée et/ou samedi) sur une durée d'environ 1 année et demi. Les classes comportent une quinzaine de participants et les activités de formation sont souvent basées sur le partage d'expérience, l'analyse de cas à partir de situations vécues. Il est donc nécessaire pour les responsables du Centre de développer une dynamique de groupe solide au sein du groupe de participant de la classe de BRH. Une séance d'introduction est prévue en tout début de formation. Une ½ journée doit être consacrée à cet objectif. Le projet consistera donc à proposer une séquence de formation (sous forme de jeu) dans le but de développer la dynamique du groupe de la nouvelle classe BRH, tout en prenant en compte les principes didactiques vu en cours.*

UNI FR
UNIVERSITÉ DE FRIBOURG
UNIVERSITÄT FREIBURG

LABORATOIRE D'INNOVATION PÉDAGOGIQUE

Session d'automne 2018

COURS DIDACTIQUE GENERALE ET COMPAREE

Organisation du cours					Délais: lexique collaboratif		
Bloc	Modalité	Date		Thématique	Notions	Rédaction jusqu'au	Révision jusqu'au
Bloc 1	en présence	27.sept		Escape Game	1. Connaissance, savoir		
Bloc 2	à distance	Du 27.09 au 04.10	module 1	Savoirs, connaissances, objectifs pédagogiques et compétences	2. Compétences 3. Objectif pédagogique	04.oct	11.oct
		Du 04.10 au 11.10	module 2	Transposition didactique	4. Champ conceptuel 5. Transposition didactique 6. Pratique sociale de référence	11.oct	18.oct
		Du 11.10 au 18.10	module 3	Dévolution, milieu didactique et contrat didactique	7. Situations didactique, situations adidactique 8. Milieu didactique 9. Situation d'action 10. Contrat didactique 11. Effet Jourdain, Effet Topaze 12. Dévolution	18.oct	25.oct
		Du 18.10 au 25.10	module 4	Représentations, obstacles didactiques, erreurs	13. Conception, représentation 14. Obstacle didactique, objectif-obstacle	25.oct	02.nov
		Du 25.10 au 02.11	module 5	Situations problème et démarche d'investigation	15. Situations problème 16. Démarche d'investigation 17. Problématisation	02.nov	08.nov
		Du 02.11 au 08.11	module 6	Situations de formulation, de validation et institutionnalisation des connaissances	18. Situations de formulation, situation de validation 19. Situation d'institutionnalisation 20. Variable didactique 21. Tâche/activité	08.nov	16.nov
		Du 08.11 au 16.11	module 7	Transposition métadidactique, ingénierie didactique et recherches collaboratives	22. Ingénierie didactique 23. Praxéologie 24. Recherche collaborative orientée par la conception 25. Recherche action 26. Transposition méta-didactique	16.nov	22.nov
Bloc 3	en présence	22.nov 23.nov		Projet			

Salle : les activités en présentiel ont lieu au Laboratoire d'innovation pédagogique (LIP), salle C 01.109. Cette salle est aussi mise à disposition les jeudi après-midi durant le Bloc 2 (activités à distance)

Figure 2. Calendrier du cours

4. Modalités d'évaluation

Pour que le cours soit validé, chaque étudiant doit :

1. Participer activement à l'ensemble du cours (escape game, consultation des vidéos de cours, lectures, élaboration du lexique collaboratif à distance, participation au projet en institution)

2. Obtenir la note minimum de 4 pour le rapport de projet (noté à partir de la grille d'évaluation présentée au chapitre suivant).

5. Rapport de projet

Contenu du rapport de projet

Le rapport de projet est élaboré après le bloc 3. Il repose sur le projet mené par les étudiants et consiste dans l'analyse du dispositif de formation (jeu) sur la base des concepts abordés dans le cours (modules thématiques du bloc 2 et lexique collaboratif). Ce rapport comporte 4 parties :

1. **Description du projet :** cette partie est rédigée de manière collaborative par les membres de l'équipe. Elle consiste à décrire le jeu qui a été conçu.
2. **Méthodologie mise en œuvre :** cette partie est rédigée de manière collaborative par les membres de l'équipe. Elle consiste dans une description des méthodes employées pour la conception et une discussion de ces méthodes.
3. **Analyse du dispositif de formation :** cette partie rédigée individuellement. Elle consiste à analyser en détail le jeu selon 3 axes problématiques au choix et en mobilisant les concepts didactiques abordés dans les modules thématiques (bloc 2)
4. **Bilan d'apprentissage :** cette partie rédigée individuellement. Elle consiste dans une réflexion sur les compétences développées par l'étudiant-e.

Grille d'évaluation

La grille d'évaluation est structurée à partir des 4 parties du rapport. Les deux premières parties sont évaluées de manière commune pour le groupe alors que les parties 3 et 4 sont évaluées de manière individuelle. De 1 à 5 points sont attribués pour chaque critère (1 = très insuffisant / 2 = insuffisant / 3 = suffisant / 4 = bien / 5 = très bien). Le rapport est noté sur un maximum de 75 pts (note de 4 à partir de 45pts).

Critères d'évaluation		Remarques	Évaluation				
1. Description brève et factuelle du dispositif (évaluation de groupe) *env. 1000 mots*	1. Créativité (le dispositif est innovant et attractif, il suscite l'intérêt des participants et des mandataires)		1	2	3	4	5
	2. Faisabilité et pertinence du dispositif (prise en compte du contexte, des ressources à disposition et des besoins)		1	2	3	4	5
	3. Clarté de la description (objectifs d'apprentissage, règles, mission, consignes, entrée dans le jeu, institutionnalisation…)		1	2	3	4	5

2. Méthodologie brève et factuelle du dispositif (évaluation de groupe) *env. 1000 mots*	4. Description claire des méthodes employées (différentes étapes de conception)		1	2	3	4	5
	5. Analyse des méthodes employées (adéquation aux objectifs, difficultés rencontrées, solutions envisagées et améliorations « si c'était à refaire… »)		1	2	3	4	5
3. Analyse didactique du dispositif (évaluation individuelle) *Env. 2000 mots*	**6. Compréhension et maîtrise des concepts didactiques mobilisés[1]**		1	2	3	4	5
	7. Capacité à mobiliser les concepts didactiques de manière pertinente.		1	2	3	4	5
	8. Analyse des concepts sur la base de situations concrètes du dispositif (illustrations des concepts)		1	2	3	4	5
	9. Choix des références (l'analyse est basée sur des références pertinentes)		1	2	3	4	5
4. Bilan d'apprentissage *env. 500 mots*	10. Réflexion sur les apprentissages effectués et illustration des compétences développées à partir d'exemples concrets		1	2	3	4	5
	11. Réflexion sur le travail d'équipe et la collaboration au sein du groupe lors de la conception du jeu		1	2	3	4	5
4. Forme du rapport	12. Orthographe respectée, mise en page lisible, structure logique		1	2	3	4	5

Le rapport doit être rendu au plus tard **le vendredi 21 décembre**, sur l'espace Moodle dédié (4. Évaluation du cours : rapport final). Il doit comporter à la fois la partie commune et la partie individuelle et être nommé de la manière suivante : *DID2018_ nomdugroupe_ NomPrénom* (par ex. *DID2018_ Nimportequi_ RémiGaillard*

[1] Les points 3.6 à 3.8 (en gras dans la grille) compte à double dans la notation afin de donner plus de poids à cette partie de l'évaluation.

6. Bibliographie du cours

La bibliographie du cours se trouve sur un groupe zotero auquel les étudiants ont accès. Elle est organisée par thématique (selon les modules du bloc 2). Les étudiants sont invités à ajouter dans cet espace Zotero les références bibliographiques complémentaires (en lien avec les thématiques du cours) qu'ils ont à disposition ou qu'ils utilisent dans leurs travaux. L'objectif est d'élaborer un répertoire de ressources évolutif avec le temps.