

Grille d'analyse du scénario d'une activité pédagogique misant sur les TIC pour améliorer son efficacité

	Ne sait pas	Pas du tout	Très peu	Un peu	Beaucoup
1. Les professeurs sont motivés par l'activité.					
a. Ils perçoivent ou anticipent des retombées positives pour leurs élèves :					
• Ils s'attendent à une amélioration des résultats scolaires	-	0	1	2	3
• Ils s'attendent à une augmentation de la motivation scolaire	-	0	1	2	3
• Ils s'attendent à une amélioration de l'apprentissage en profondeur	-	0	1	2	3
b. Ils perçoivent ou anticipent des retombées positives en ce qui concerne leur tâche	-	0	1	2	3
c. Ils perçoivent ou anticipent qu'ils seront capables d'apprendre à utiliser efficacement les dispositifs technopédagogiques	-	0	1	2	3
2. Le scénario de l'activité se caractérise par une articulation fine entre les méthodes pédagogiques utilisées et les objectifs poursuivis.					
a. Les objectifs de l'activité scénarisée sont cohérents avec ceux du cours	-	0	1	2	3
b. Les objectifs de l'activité scénarisée sont cohérents avec ceux du programme	-	0	1	2	3
c. Il y a adéquation entre les méthodes pédagogiques utilisées et les objectifs de l'activité	-	0	1	2	3
d. Les modes et les objets d'évaluation permettent de vérifier l'atteinte des objectifs de l'activité	-	0	1	2	3
NOTE : Choisissez la question 3, 4 ou 5 selon que...					
3. ...les méthodes pédagogiques utilisées dans l'activité scénarisée se centrent surtout sur la transmission des contenus, en donnant un rôle réactif à l'élève et en donnant au professeur un rôle de didacticien, de spécialiste de la matière ;					
a. Les dispositifs technopédagogiques induisent l'apprentissage de performances ou facilitent l'entraînement, comme peuvent le faire des jeux éducatifs ou des exercices répétés	-	0	1	2	3
b. Les dispositifs technopédagogiques ont des caractéristiques qui stimulent la motivation des élèves					
• Les dispositifs technopédagogiques sont différenciés et adaptatifs de manière à permettre à chaque élève de progresser à son rythme, expérimentant à la fois défis et succès	-	0	1	2	3
c. Les dispositifs technopédagogiques sont surtout exploités individuellement en classe ou au laboratoire	-	0	1	2	3

	Ne sait pas	Pas du tout	Très peu	Un peu	Beaucoup
4. ... les méthodes pédagogiques utilisées dans l'activité scénarisée se centrent surtout sur la maîtrise consciente d'habiletés cognitives, en attribuant un rôle proactif à l'élève et en donnant au professeur un rôle de facilitateur ;					
a. Les dispositifs technopédagogiques sollicitent chez l'élève la métacognition, la réflexion sur ses méthodes de travail et sur son apprentissage, comme peuvent le faire des tutoriels ou des simulateurs intelligents qui retournent des rétroactions	-	0	1	2	3
b. Les dispositifs technopédagogiques sont exploités d'abord individuellement en classe ou au laboratoire, mais aussi en dehors de ces lieux	-	0	1	2	3
5. ... les méthodes pédagogiques utilisées dans l'activité scénarisée se centrent surtout sur la coconstruction de connaissances socialement significatives, en attribuant un rôle interactif aux élèves et en donnant au professeur un rôle d'animateur.					
a. Les dispositifs technopédagogiques soutiennent l'apprentissage collaboratif, comme peuvent le faire des environnements virtuels de formation	-	0	1	2	3
• Les méthodes pédagogiques utilisées s'inscrivent dans une approche-projet ou une approche-problème	-	0	1	2	3
b. Les dispositifs technopédagogiques donnent accès à des personnes (spécialistes, mentors) et à des ressources externes	-	0	1	2	3
c. Les dispositifs technopédagogiques servent à étendre les activités collectives en dehors de la classe ou du laboratoire	-	0	1	2	3
6. Les conditions organisationnelles sont favorables au déroulement de l'activité.					
a. L'établissement où se déroule l'activité a un plan d'intégration pédagogique de TIC	-	0	1	2	3
b. L'établissement affecte une personne au rôle de conseiller technopédagogique pour une portion significative de sa tâche	-	0	1	2	3
c. L'équipement matériel et logiciel est adéquat pour les dispositifs technopédagogiques exploités dans l'activité	-	0	1	2	3
d. Le niveau de compétence ou d'habileté des usagers (professeurs et élèves) est suffisant pour qu'ils puissent tirer parti des dispositifs technopédagogiques exploités dans l'activité	-	0	1	2	3
• Si besoin est, une formation à l'utilisation des dispositifs est assurée	-	0	1	2	3
e. Les usagers (professeurs et élèves) disposent de soutien technopédagogique	-	0	1	2	3
f. Si les professeurs sont peu familiers avec les méthodes pédagogiques en jeu dans le scénario, ils bénéficient de soutien pédagogique	-	0	1	2	3
7. Les dispositifs technopédagogiques exploités dans l'activité contribuent à réduire les disparités socioculturelles (genres, classes sociales, appartenances ethnoculturelles) entre leurs usagers.					
a. L'activité propose un usage citoyen responsable des technologies	-	0	1	2	3
b. L'activité contribue à réduire l'écart entre les élèves et les professeurs au regard de l'utilisation des technologies	-	0	1	2	3