

Définition

Une ressource pédagogique est une entité, numérique ou non, utilisée dans un processus d'enseignement, de formation ou d'apprentissage. Soumise aux droits d'auteurs, elle peut être vendue ou rendue disponible librement par son ou ses auteurs. Les ressources multimédias mises à disposition pour les étudiants sont par exemple :

- des documents écrits intégrant de nombreuses pages visuelles = tableaux, photos, schémas, représentations mathématiques...
- des images numérisées statiques = photographies, schémas, cartes...
- des documents vidéos numériques et des logiciels interactifs = vidéos, capsules pédagogiques, diaporamas, simulations, univers 3D, mondes virtuels ou immersifs, jeux de rôle, réalité augmentée...

Pourquoi mettre cette technique en œuvre ?

Les ressources fournies ou à rechercher vont servir de base à des activités orientées vers la production de nouvelles connaissances, de nouvelles compétences. Elles sont des matériaux à utiliser dans un modèle d'apprentissage actif proposant, par exemple, des études de cas, des analyses critiques d'articles, ainsi que dans un dispositif de classe inversée demandant à l'étudiant de s'informer, de travailler en amont du cours.

Des ressources multimédia variées permettent de stimuler la curiosité, de diversifier les modes d'apprentissage, de répéter des notions et de présenter l'information de différentes manières². Avec le numérique, la possibilité est offerte de créer, enrichir, partager des ressources. Pour ce faire l'utilisation des licences libres de type **Creative Commons** (voir notice sur les Creative Commons) permet de protéger et de diffuser les contenus produits dans l'enseignement supérieur. L'utilisation de ces licences est d'ailleurs une des propositions du rapport "Pour une société apprenante, propositions pour une stratégie nationale de l'enseignement supérieur"³.

La création d'une ressource peut être chronophage, aussi, avant de se lancer dans celle-ci, il peut être utile d'effectuer une recherche pour vérifier que la ressource dont vous avez besoin n'existe pas.

Une fiche aborde la recherche et l'utilisation de ressources déjà existantes (voir fiche "Accompagner son cours par des ressources en ligne existantes").

Comment mettre cette technique en œuvre ?

Avant de se lancer dans la création d'une ressource, bien se poser des questions sur son contexte d'utilisation telles que : quel est le public destinataire ? Quel est son niveau ? La ressource est-elle destinée à de l'auto formation ou son utilisation sera-t-elle accompagnée ? La ressource sera-t-elle réutilisable dans différentes formations ?

Etape 1 :

- . Formuler les objectifs **généraux** d'apprentissage. Il faut définir ces objectifs pédagogiques en utilisant la formulation "au terme de la formation, l'apprenant sera capable de" + verbe d'action.
- . Rédiger les objectifs **spécifiques** d'apprentissage.

Après avoir répondu à la question : "Quels savoirs, quelles compétences la ressource permettra-t-elle d'atteindre ?", rédiger les objectifs qui auront les caractéristiques suivantes :

- formulés comme un résultat centré sur l'apprenant,
- constitués d'un seul verbe d'action,
- clairs, concis
- reliés aux contenus du cours
- observables, mesurables, évaluables (la condition de réussite doit être indiquée).

Exemple

Objectif général

Ce cours permettra aux étudiants de comprendre les grandes lignes du fonctionnement de la protection sociale en France et les enjeux de celle-ci.

Objectifs spécifiques

Plus précisément, après consultation de cette ressource, les étudiants, devraient être capables :

- . de citer les 5 risques sociaux (maladie, accident du travail, maternité, vieillesse, chômage)*
- . de donner un exemple relevant des 3 logiques suivantes : assurance / assistance / protection universelle*
- . de lister l'ensemble des organismes assurant la protection sociale...*

Etape 2 : définir la meilleure méthode pédagogique pour atteindre vos objectifs.

Etape 3 : établir les caractéristiques générales de la ressource.

Lister des exigences, des contraintes qui vont avoir un impact sur la conception de la ressource : impératifs de durée, de coût, modalités de diffusion, choix techniques, besoins d'accompagnement...

Etape 4 : bâtir un scénario pour votre ressource⁴

Le scénario est un document important décrivant la ressource multimédia à réaliser. Il est essentiel à la communication entre l'auteur et le médiatiseur (concepteur médiatique) qui va techniquement créer la ressource.

Il est aussi utile de bâtir un scénario quand on effectue soi-même la conception et la réalisation d'une ressource. Plus vous l'aurez pensé et affiné, plus il sera facile à réaliser.

Exemple : vous voulez créer une vidéo pédagogique de quelques minutes : avant de vous lancer dans sa réalisation, il faudra que vous ayez déterminé les principaux messages à transmettre, les différences séquences, les textes à dire, les illustrations...

Etape 5 : réaliser techniquement la ressource

Vous pouvez confier la réalisation technique de la ressource aux médiatiseurs présents dans les services TICE ou la réaliser vous-même avec les outils mis à disposition ou conseillés par ces services qui peuvent vous former à leur utilisation.

Etape 6 : tester la ressource avant diffusion

La ressource doit être testée par un public ayant des caractéristiques proches de celui auquel elle est destinée.

Etape 7 : choisir le statut juridique de la ressource

Faire le choix de modalités légales de diffusion : droits d'auteurs "classiques" ou licences libres.

Deux exemples de ressources à voir en ligne :

Benoun M. **IKEA : Une réussite mondiale**. Université Paris Dauphine, Aunege. 2012
Pôle TICE Université Blaise Pascal. **Pédagogie universitaire et boîtiers de vote**. 2015

Ressources complémentaires

1. Lebrun Marcel. **Impacts des TIC sur la qualité des apprentissages des étudiants et le développement professionnel des enseignants : vers une approche systémique**. Sciences et Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Éducation et la Formation. Volume 18, 2011

http://sticef.univ-lemans.fr/num/vol2011/03r-lebrun-tice/sticef_2011_lebrun_03rp.html

2. Willmot Peter, Bramhall Mike, Radleyand Keith. **Using digital video reporting to inspire and engage students**. 16/03/2012. <http://www.raeng.org.uk/publications/other/using-digital-video-reporting>

3. Ministère de l'enseignement et de la recherche. **"Pour une société apprenante, propositions pour une stratégie nationale de l'enseignement supérieur"**. StraNES septembre 2015, p. 98-99.

http://cache.media.enseignementsup-recherche.gouv.fr/file/STRANES/12/2/STRANES_entier_bd_461122.pdf

4. Deruy Cécile. **La conception du scénario**. [Internet] [cité 3 mai 2016]

Disponible sur : <http://c.deruy.ouvaton.org/exemples/conceptionscenario/index.html>