Production de ressources éducatives libres (REL) pour favoriser la motivation et la persévérance scolaire des élèves du préscolaire, du primaire et du secondaire







Faculté d'éducation



Technologies éducatives pour l'enseignement et l'apprentissage





Ordre du jour

- Présentation de l'équipe
- Éléments de contexte
- Pourquoi des REL dans une faculté d'éducation?
- Présentation du projet-pilote
- Parcours de création avec ses échéances
- Résultats du projet-pilote
- REL produites et leur caractère engageant
- Constat et conclusion



Présentation de l'équipe

PŌLE D'INNOVATION TECHNOPÉDAGOGIQUE

Faculté d'éducation



Caroline Bourque
Conseillère pédagogique
Université de Sherbrooke



Caroline Pelletier Conseillère pédagogique Université de Sherbrooke





Myriam Beaudet
Bibliothécaire
Université de Sherbrooke



Marianne Dubé
Conseillère pédagogique
Université de Sherbrooke

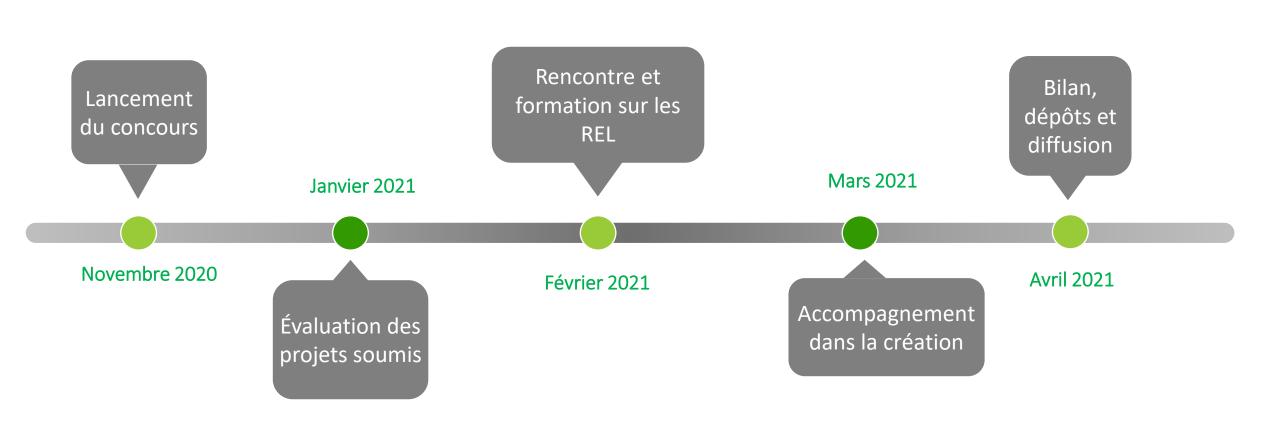
Éléments de contexte

- Don du groupe financier BMO à la Fondation de l'Université de Sherbrooke
- Concours de bourses proposé par le Pôle d'innovation technopédagogique
- Destinataires : étudiants du premier cycle en formation initiale à l'enseignement
- Objet : développer une REL numérique pour favoriser la motivation et la persévérance scolaire chez les élèves du préscolaire, du primaire ou du secondaire
- Collaboration avec la fabriqueREL et le service des bibliothèques et archives (SBA)

Mais... pourquoi des REL dans une faculté d'éducation?

- Pour la petite histoire: collaboration existante avec la fabriqueREL
- Sensibiliser les futurs enseignants :
 - au droit d'auteur
 - Valeurs de partage
- Valoriser les productions étudiantes
- En cohérence avec les orientations du MES

Présentation du projet



Parcours avec échéances

Date limite 13 février (10 jours)



BESOIN

Définir son projet REL à partir de ses besoins pédagogiques

Effectuer un choix de licence libre





1 au 7 mars (1 semaine)

CONCEPTION

Décider ce qui sera adapté ou remixé

Effectuer l'idéation et le prototypage (Sprint)

Concevoir la REL





5 au 30 avril (4 semaines)

VALIDATION

Tester la REL avec le public cible

Effectuer les corrections nécessaires



Bourses - initiatives en persévérance scolaire

Création d'une ressource éducative numérique libre



Cahier des charges











































DÉVELOPPEMENT

Médiatiser la REL





8 mars au 2 avril (4 semaines)

DIFFUSION

Attribuer la licence libre

Diffuser la REL sur les portails désignés

Promouvoir la REL





Date limite pour le dépôt: 14 mai

RECHERCHE REL

Définir ses besoins de recherche

Effectuer une recherche de REL existantes cohérentes avec ses besoins







Résultats du projet-pilote



- 5 REL motivantes et engageantes développées et diffusées
- 5 bourses de 1000\$ remises aux auteures et auteurs des REL
- Démarche structurée et encadrante développée
- Développement de la compétence numérique des étudiants
- Valorisation de l'exploration et la production de REL
- Sensibilisation aux possibilités du libre et à ses retombées
- Démarche appréciée par les étudiants

REL produites

La science de s'enfuir

Jeu d'évasion pour les élèves du secondaire

Ressource éducative libre Réalisée par Pascale Thorn-Côté

Finissante en enseignement des sciences au secondaire

Jeu d'évasion - physique sec. 5



SAÉ - mathématiques sec.3 C.1.



Activité interdisciplinaire sur les droits des enfants 3e cycle primaire



Activité sur les fausses nouvelles - secondaire



Activité d'initiation à la robotique - préscolaire

Caractère engageant des REL produites



• Activité ludique :

- Stratégie d'enseignement par ludification qui permet de favoriser les motivations intrinsèque et extrinsèque, ainsi que l'engagement des élèves (Bucaille et Levenq, 2018)
- Tout cela « est renforcé par le travail en groupes coopératifs, indispensable pour la résolution des problèmes » (Ibid., p. 5).

Activité de robotique:

- « La robotique est un puissant agent motivateur et un outil très utile pour créer de l'engagement » (Giroux, Girard et Gagnon 2018, p. 5).
- Tous les élèves s'y intéressent et cela a une incidence sur le gout d'apprendre des élèves et leur curiosité (Ibid.).
- Lors des activités de robotique en classe, la gestion de classe est presque alors inexistante, ce qui est un bon indicateur de l'intérêt et de l'engagement des élèves (Ibid.)

Activités authentiques:

- REL concrètes et authentiques, en plus d'être d'actualité.
- Selon Viau (2009), l'authenticité constitue une condition permettant de favoriser la motivation des élèves, et ainsi, leur persévérance

Constats et conclusion



- Implication de l'équipe accompagnatrice
- Avis des participants (sondage d'appréciation)
- Nouvelle édition repensée
 - Ouverture à faire la promotion dans les cours crédités
 - Site autoportant pour informer et accompagner (formateurs et étudiants)
 - 3 étapes: S'informer / Créer / Participer au concours

Vos questions?

Références

- Crédits images: flaticon.com
- Bucaille, R. et Levenq, F. (2018). En quoi l'escape game ou jeu d'évasion pédagogique est-il un outil favorisant l'engagement des élèves dans l'apprentissage ? Colloque en sciences de l'éducation, humaines et sociales (CSEHS 2018). Dijon.
- FabriqueREL. Processus de création d'une REL en 6 étapes. https://fabriquerel.org/processus-de-creation/
- Giroux, P., Girard, J.-F. et Gagnon, M. (2018). La robotique pour motiver ses élèves. *Revue hybride de l'éducation*, 2(2), 68–77. https://doi.org/10.1522/rhe.v2i2.861
- Gouvernement du Québec. (2019). *Cadre de référence de la compétence numérique*. Ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur.
- UNESCO. (2015). Lignes directrices pour les Ressources Éducatives Libres (REL) dans l'enseignement supérieur. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000232842
- Viau, R. (2009). La motivation en contexte scolaire. Belgique : De Boeck.



Références (REL produites)

- Activité d'initiation à l'abeille Bee-Bot et Blue-Bot http://hdl.handle.net/11143/18362
- Les barres énergétiques : Travail mathématique 3e secondaire (C1). Cahier d'information pour les enseignants et enseignantes http://hdl.handle.net/11143/18363
- La science de s'enfuir : jeu d'évasion pour les élèves du secondaire http://hdl.handle.net/11143/18381
- Les nouvelles d'aujourd'hui sont-elles fausses ou « archifausses » ? Situation d'apprentissage en sciences et technologies et en éducation à la citoyenneté 1er cycle du secondaire http://hdl.handle.net/11143/18367
- Les droits des enfants : situation d'apprentissage au 3e cycle du primaire http://hdl.handle.net/11143/18368

