



**HAL**  
open science

## Quelle formation pour les enseignants-concepteurs ? Quelques enseignements tirés de l'expérience d'un DESS

Jean-Philippe Pernin

### ► To cite this version:

Jean-Philippe Pernin. Quelle formation pour les enseignants-concepteurs ? Quelques enseignements tirés de l'expérience d'un DESS. Technologies pour l'Apprentissage et l'Education : Entre Recherche et Usages Pédagogiques, Nov 2003, Paris, France. pp.31-33. edutice-00000326

**HAL Id: edutice-00000326**

**<https://edutice.hal.science/edutice-00000326>**

Submitted on 23 Dec 2003

**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.

## Quelle formation pour les enseignants-concepteurs ? Quelques enseignements tirés de l'expérience d'un DESS <sup>1</sup>

*Jean-Philippe Pernin*  
*INRP-ERTé e-Praxis Lyon, Laboratoire CLIPS-IMAG Grenoble,*  
*Place du Pentacle BP 17, 69495 Saint-Fons Cedex*

**Mots-clés :** Formation des enseignants aux TICE, enseignant-concepteur, apprentissage des langues

Cette contribution étudie l'évolution des contenus de formation du DESS Formateur-Concepteur Multimédia en Langues (FCML) de l'université Stendhal-Grenoble III entre 1999 et 2003. Dans le cadre particulièrement mouvant du champ des TICE durant cette période, l'équipe pédagogique a opéré progressivement des modifications de contenu afin de tenter de mieux répondre aux attentes du monde professionnel tout en veillant à l'articulation des enseignements avec la recherche. L'objectif de cette étude est de dégager de cette expérience quelques enseignements qui pourraient être appliqués de façon plus générale à la formation des enseignants.

### **La formation**

Le DESS FCML a été créé en 1999 pour répondre à une demande de formation croissante pour les métiers suivants :

- Responsable de centres de langues multimédia, Formateur-conseiller multimédia en langues
- Concepteur de produits et services multimédias pour l'enseignement/apprentissage des langues
- Ingénieur de formation ouverte et à distance pour l'apprentissage des langues (item introduit en 2001)

Le diplôme a été ouvert conjointement à des étudiants de maîtrise de langue ou de sciences du langage ainsi qu'à des publics de formation continue désireux de se spécialiser ou réorienter leur carrière (professionnels d'organismes de formation, personnels enseignants de l'éducation nationale). Cette ouverture résultait de la volonté de répondre à la demande des employeurs potentiels de disposer de spécialistes pluri-compétents, capables de maîtriser (1) la problématique de l'enseignement/apprentissage, (2) les concepts fondamentaux de la didactique de langues et (3) les principes spécifiques à la conception et au développement de solutions multimédias pour les langues. Nous avons volontairement mêlé les publics afin de mettre en place une dynamique entre des étudiants de formation initiale "sensibilisés aux technologies" et des professionnels "spécialistes de la pédagogie". Il faut cependant souligner que la presque totalité des étudiants du DESS est d'origine littéraire et ne possède aucune formation informatique approfondie.

### **Les constats effectués**

La maquette du DESS est organisée autour de 3 principaux modules : (1) Ingénierie de Formation, (2) Multimédia et didactique des Langues et (3) Méthodes et outils pour le développement d'applications informatiques.

Le module Ingénierie de formation vise l'acquisition des connaissances et démarches nécessaires à la gestion d'un projet de formation, dans ses multiples dimensions (didactique, pédagogique, socioéconomique). Il a surtout été marqué par l'introduction progressive d'un enseignement consacré à l'ingénierie de la formation ouverte et à distance, permettant d'aborder les problématiques propres à la conception, l'évaluation, l'animation, le suivi et l'accompagnement au sein des dispositifs de FOAD.

---

<sup>1</sup> Document diffusé dans les pré-actes du colloque Technologies pour l'Apprentissage et l'Education : Entre Recherche et Usages Pédagogiques, organisé à Paris par le CNRS, ACI Ecole et Sciences Cognitives, la Direction de la Technologie, et le CNRS, département STIC, RTP 39, le 25 et 26 novembre 2003. Les pré-actes sont disponibles sur le site ArchiveTémaTice : <http://archivetematice.ccsd.cnrs.fr/view/tematice-00000318/>

La vidéo de l'intervention et les questions de la salle sont accessibles sur <http://webcast.in2p3.fr/tematice/pernin.ram>

Il a été également jugé nécessaire d'introduire un enseignement spécialisé en Sociologie des organisations, afin de sensibiliser les étudiants aux enjeux importants de l'introduction de nouvelles modalités au sein de structures existantes. L'articulation avec les résultats récents d'une recherche de type recherche-action [Compétice 2001] a permis l'aménagement de la formation.

Le second module Multimédia et didactique des langues est organisé autour de trois pôles principaux. L'intégration du multimédia dans l'apprentissage des langues s'intéresse à développer les capacités des étudiants à analyser les produits multimédias existants et leur intégration dans les dispositifs de formation en langues. La conception et la scénarisation du multimédia visent à développer les compétences didactiques en langues afin de rendre les étudiants capables de concevoir des scénarios pédagogiquement efficaces. Enfin, l'apport du traitement de la langue se donne pour objectif d'explicitier l'apport du traitement automatique de la langue écrite et de la parole (TALEP) pour l'apprentissage des langues.

Pour les deux premiers pôles, l'équipe pédagogique s'est directement trouvée confrontée à l'évolution récente du champ des TICE depuis une logique de produits (essentiellement de type cédérom) vers une logique de services (organisés en particulier autour d'Internet). De ce fait, on a pu constater un décalage entre des enseignements qui se focalisaient sur la conception d'un produit fini et la réalité rencontrée en stage qui consistait fréquemment à intégrer des projets de plus grande ampleur. La proximité des l'équipe pédagogique avec les structures de recherche a permis de pallier ces carences en réajustant les contenus, en particulier en s'appuyant sur les réflexions récentes sur les objets pédagogiques et des langages de modélisation pédagogiques [Pernin 2003]. Autre point à souligner, le pôle traitant de l'apport du TALEP reposait largement sur la présentation des avancées des équipes de recherche dans le domaine. Cette très forte articulation avec la recherche s'est avérée parfois mal vécue par les étudiants, les raisons principales en étant d'une part la difficulté d'appropriation d'un domaine scientifique complexe, et d'autre part le manque de résultats concrètement applicables dans les contextes rencontrés en milieu professionnel.

Enfin, le troisième module, Mise en œuvre de solutions multimédias, se donne pour objectifs (1) de fournir une culture de base permettant de maîtriser les concepts de l'informatique et du multimédia, (2) de maîtriser les aspects techniques permettant le traitement des informations multimédias, en particulier le son et (3) d'appréhender les problèmes liés à la conception, au développement et à la maintenance de programmes informatiques destinés à l'enseignement/apprentissage. Au fur et à mesure des années, le contenu de ce module a été modifié, en abandonnant l'objectif de maîtrise approfondie d'un environnement de production spécifique (inatteignable pour un non informaticien dans le cadre d'une année de formation) pour s'orienter vers l'acquisition d'une réelle culture de base, la connaissance des principaux outils du marché et la maîtrise minimale des plus utilisés d'entre eux, tant dans le domaine des plateformes de formation ouverte ou d'outils de collaboration que dans celui de la création multimédia. L'accent a été également mis sur les problèmes d'ergonomie logicielle afin de sensibiliser les étudiants à l'importance des interactions entre l'homme et la machine.

### **Quelques pistes de réflexion**

La formation décrite ici a pour but de former des "enseignants concepteurs" appelés à exercer leur activité dans des contextes relativement variés (organismes de formation privés ou publics, sociétés d'édition de contenu, éditeurs de logiciels, sociétés de e-learning,...). S'il s'agit ici d'une formation "lourde", quelques enseignements tirés de cette expérience peuvent servir de base à la réflexion sur la formation des enseignants appelés à intégrer les TICE dans leur pratique pédagogique :

- la pluri-compétence s'organisant autour des trois pôles (ingénierie de formation/didactique des disciplines/maîtrise des technologies) semble correspondre aux attentes des employeurs. Dans certaines structures, nos étudiants sont considérés comme le "chaînon manquant", leurs compétences limitées en développement informatique ne constituant pas un frein pourvu qu'ils en comprennent les enjeux et qu'ils soient capables de dialoguer avec les techniciens ;
- dans le cadre d'un domaine particulièrement mouvant, l'articulation des enseignements avec les résultats de la recherche est indispensable pour assurer la cohérence des formations. La priorité doit être donnée davantage aux modèles et méthodes qu'à la maîtrise approfondie d'outils dont la durée de vie est forcément limitée. Il faut cependant souligner la multiplicité des champs de recherche concernés et l'absence d'un réel cadre fédérateur permettant de mettre en perspective les avancées des différentes disciplines autour d'un objet de recherche commun. C'est sans doute un des objectifs prioritaires de la communauté "EIAH" en cours de constitution [RTP 39].

- La formation à la production informatique de contenus par les enseignants s'est avérée être une impasse. Si nous avons progressivement axé notre approche sur l'acquisition d'une "culture informatique pérenne" visant à appréhender les concepts de base et les enjeux du domaine, nous pouvons regretter l'absence actuelle de thématique de recherche s'intéressant à la didactique de l'informatique pour ce type de public.

**Références**

- Pernin, J.P. Objets pédagogiques : unités d'apprentissage, activités ou ressources ?, Revue "Sciences et Techniques Educatives", Hors série 2003 " Ressources numériques, XML et éducation", pp 179-210, avril 2003, éditions Hermès.
- Compétice, outil de pilotage par les compétences des projets TICE dans l'enseignement supérieur, septembre 2001, trouvé sur le web,  
[http://www.formasup.education.fr/fichier\\_statique/etude/competice9.pdf](http://www.formasup.education.fr/fichier_statique/etude/competice9.pdf)
- RTP 39, Réseau thématique prioritaire : Apprentissage éducation et formation,  
<http://www-rtp39.imag.fr/>