

« Ep@tice »

(Enseignement
professionnel assisté par les
TICE)

DISPOSITIF DE FORMATION DIGITAL HYBRIDE
INNOVANT

BENOIT MARTINET [[Adresse de la société]]

Table des matières

A.	Besoins auxquels répond le projet	1
1.	Artefacts numériques	2
2.	Modalités.....	2
	La modalité de formation dite du « <i>présentiel amélioré</i> » :.....	2
	Les modalités pédagogiques :	2
	Modalités socio-économiques	2
	Modalités d'usages.....	2
B.	Comment répondre aux besoins évoqués côté apprenant et enseignant.....	3
1.	Côté apprenant.....	3
a.	Faciliter les apprentissages.....	3
b.	Susciter l'envie et la motivation	3
c.	Favoriser la réussite éducative et lutter contre l'échec scolaire.....	3
d.	Favoriser l'insertion professionnelle par	4
2.	Côté enseignants	4
C.	En résumé « le dispositif Ep@tice-Project »	5
D.	Intégration du dispositif numérique Ep@tice au sein de l'existant	6
E.	Modèles d'usage.....	7
1.	En atelier de découverte (PPAE).....	7
2.	Modèle d'usage en technologie (TK).....	8
3.	Modèle d'usage en pratique TP et APS	9
F.	Processus d'acquisition de compétences.....	10
1.	Au niveau « Macro » et interactions entre entités numériques au sein du dispositif Ep@tice	10
2.	Processus d'acquisition de compétences au niveau Méso	11
G.	« Les Badges »	12

A. Besoins auxquels répond le projet

Ce projet est le fruit de travaux de recherches menés depuis plus de cinq années et dont la volonté est de répondre aux interrogations suivantes :

- Comment rendre plus efficaces et plus efficaces les formations technico-professionnelles et notamment filière restauration ?
- Comment et pourquoi intégrer le numérique ?
- Comment participer à la lutte contre l'échec et le décrochage scolaire ?
- Comment faciliter les apprentissages et les enseignements ?

Aboutissant à d'autres questionnements :

- A partir de quelles modalités de formation et pédagogiques, bâtir cette intégration ?
- Quelles méthodes et quels modèles pédagogiques appliquer ?
- Quelles plus-values réelles envisager pour les enseignants et les apprenants ?
- Quel(s) modèle(s) d'intégration numérique prendre en considération ?
- Comment mutualiser les bonnes pratiques ?
- Comment faire adhérer et former les enseignants ?

Répondre à celles-ci par un changement de paradigme non plus seulement enseigner mais enseigner et apprendre aidé en cela par une intégration raisonnée, des nouvelles technologies au sein des pratiques pédagogiques des enseignants et des apprenants. Il s'agit de mettre à leur disposition non seulement des outils, mais aussi et surtout un ensemble de modalités, de méthodes et d'usages adaptés aux singularités des filières technico-professionnelles afin de soutenir la pédagogie et la didactique.

1. Artefacts numériques

Le dispositif de formation Ep@tice-project est constitué de quatre artefacts numériques :

- **Ep@tice-LMS** (*Plateforme dédiée à partir d'un LMS MOODLE 3.2*)
- **Ep@folio** (*Portfolio numérique à partir de Mahara*),
- **Ep@tice Wlan** (*Plateforme d'exercitation et d'entraînement, accessible aux élèves depuis leurs matériels mobiles sans pour autant qu'une connexion internet soit requise*)
- **Checklist-pro** (*outils de gestion et de bilans de compétence*) dont la cohésion et les interactions reposent sur les modalités suivantes.

2. Modalités

La modalité de formation dite du « *présentiel amélioré* » :

Laquelle permet une augmentation du taux d'exposition aux apprentissages, par une exploitation des phases qui se situent **en amont et en aval de la phase** de « *présentiel* » (*et permet par ailleurs de se soustraire à un grand nombre de contraintes relatives au matériel et connexions sur site*).

Les modalités pédagogiques :

A la fois basé sur le modèle pragmatique de Marcel Lebrun et celui de la classe inversée reposant sur des pédagogies actives.

Modalités socio-économiques et notamment celle du Byod (l'usage du propre matériel des élèves en cours)

Modalités d'usages prenant en considération la « **Gamification** » au sein des activités proposées.

Par ailleurs il s'agit d'établir une certaine forme d'équilibre entre les élèves des lycées professionnels et les étudiants de la filière générale, souvent plus à l'aise avec les technologies de l'information et de la communication et d'ancrer des compétences numériques de nature à garantir leur employabilité et leur auto-formation tout au long de la vie.

B. Comment répondre aux besoins évoqués côté apprenant et enseignant

1. Côté apprenant

a. Faciliter les apprentissages

- Par la proposition de modèles d'usages pédagogiques novateurs, (annexe 1,2 et3) basés sur une adaptation des modalités suscitées aux singularités de l'enseignement technico-professionnel et en tenant compte des spécificités liées à la typologie des cours en hôtellerie restauration (Atelier expérimental, travaux pratiques, technologie, activités professionnelles de synthèse ; PFE [périodes de formation en entreprise]).

b. Susciter l'envie et la motivation

- Par la « **Gamification** » c'est-à-dire en rendant ludique le dispositif lui-même et les activités proposées en s'appropriant certains mécanismes issus des jeux vidéo et notamment :

- La délivrance de certificats et de badges visibles à la fois virtuellement depuis les portfolios numériques et les réseaux sociaux, mais également physiquement sur les tenues professionnelles des élèves.
- La proposition d'activités numériques d'apprentissage et de révisions.
- La participation facultative à des challenges permettant d'obtenir des évaluations de nature à augmenter sa moyenne.
- La possibilité de repasser plusieurs fois pendant sa scolarité les évaluations relatives aux compétences sans pour autant les compartimenter par année scolaire.

- **En valorisant et en publiant** les travaux réalisés par les apprenants allant d'une simple photographie illustrant leurs capacités techniques, jusqu'à la formalisation de synthèses digitales dès lors disponibles pour les autres apprenants.

c. Favoriser la réussite éducative et lutter contre l'échec scolaire

- En rendant possible la **personnalisation des parcours** (dans le cadre de démarches rétroactives et proactives), en rendant accessibles en tout temps et en tous lieux les cours, les modules, les activités et les supports pédagogiques.
- En proposant des **modules de remédiation** et de régulation ainsi que des banques de questions thématiques pour s'entraîner et réviser.
- En Proposant un dispositif de formation basé sur une approche **par compétences** (*permettant d'envisager à moyen terme le contrôle continu en adéquation avec la VAE*) et **permettant d'identifier instantanément les difficultés de chacun**. En pratique cela revient à être

en mesure d'affecter des tâches aux apprenants de nature à construire ou reconstruire une compétence (y compris lors des PFE).

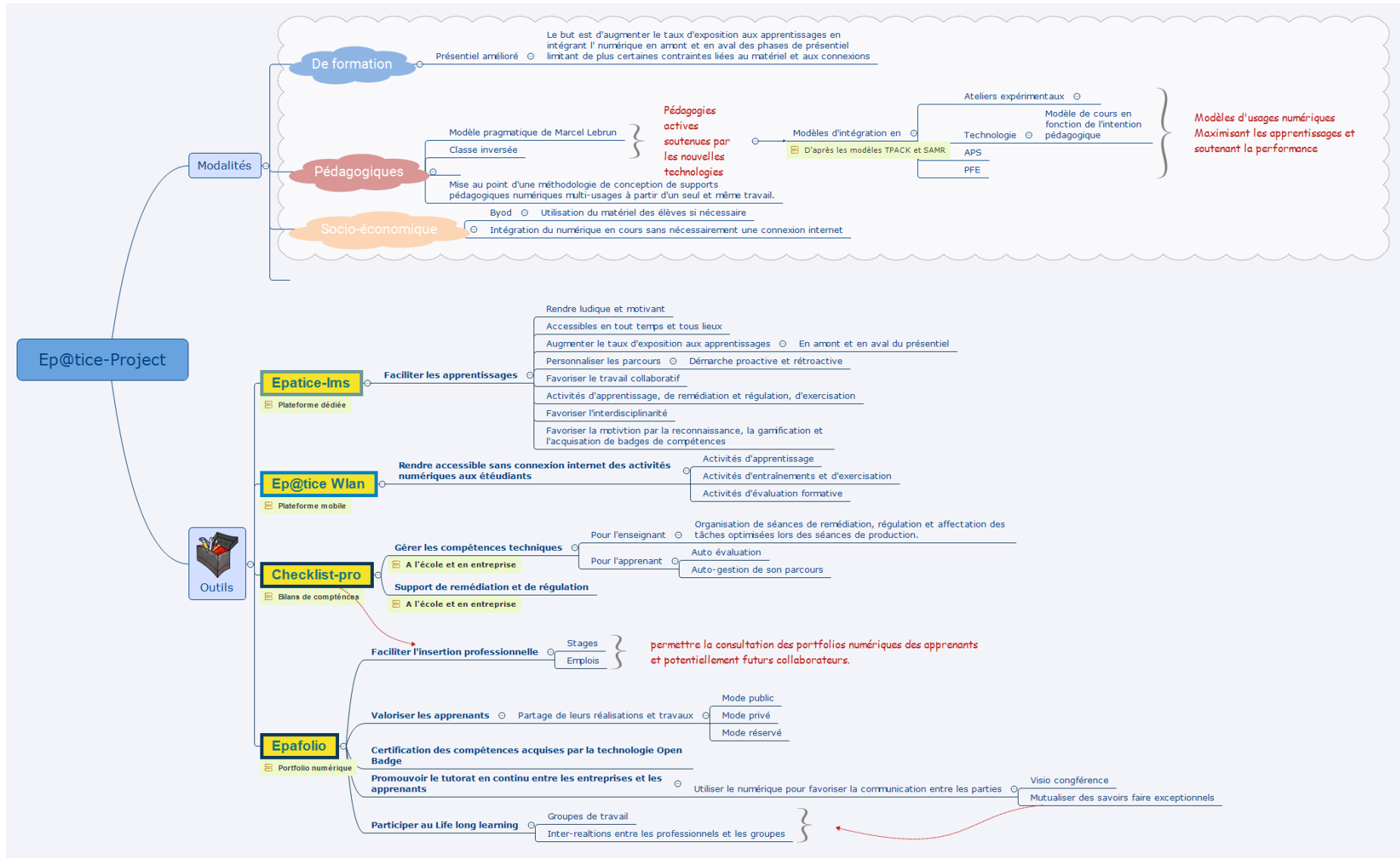
d. Favoriser l'insertion professionnelle par

- La constitution au cours de leur scolarité d'un **portfolio numérique** intégrant non seulement leur statut, leurs expériences et leurs diplômes mais aussi leurs compétences techniques sous forme de contenus numériques et multimédias, leur permettant de faire la preuve de leurs compétences auprès de futurs maîtres de stages et/ou d'employeurs.
(Mais également la possibilité pour les étudiants de partager leurs portfolios de façon à valoriser leurs travaux et productions vis-à-vis de leurs amis, de leurs familles et de tiers).
- Le **parrainage d'élèves** par des maîtres de stage devenant implicitement à la fois « coach » et « tuteurs » et participant activement à la validation des compétences techniques (par l'intermédiaire des portfolios numériques) et en coopération constante avec l'équipe pédagogique.
- Contribuer à la **formation tout au long de la vie** en développant au niveau national (et à partir du même outil que celui qui permet la création et la gestion des portfolios « Ep@folio ») des communautés d'apprentissage autorisant les employeurs (dont les ex-étudiants) de développer leurs compétences administratives et techniques, mais également de pouvoir au travers les portfolios offrir des postes et recruter au niveau national.

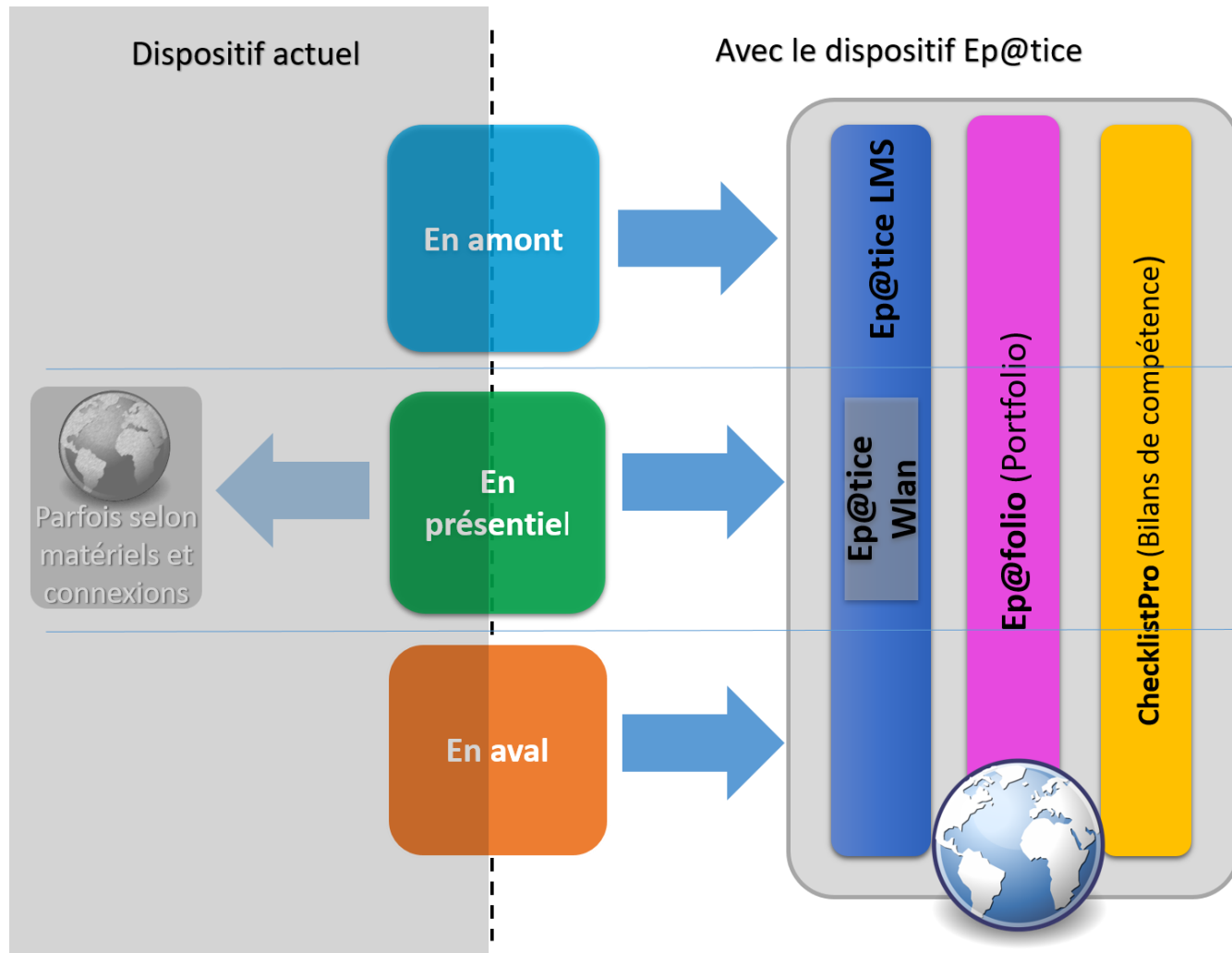
2. Côté enseignants

- Disposer d'une plateforme dédiée aux métiers de la restauration, avec la possibilité de **communiquer et de partager** au sein de communautés.
- Disposer de **modèles d'usages** prêts à l'emploi
- Disposer de **modèles de cours afin que les plus technophobes n'aient plus qu'à personnaliser** le contenu.
- Disposer d'une bibliothèque d'images libres, gratuites et contextualisée à la restauration afin d'enrichir ou de créer rapidement des supports pédagogiques en ligne.
- Disposer d'une communauté d'apprentissage dédiée à la formation

C. En résumé « le dispositif Ep@tice-Project »



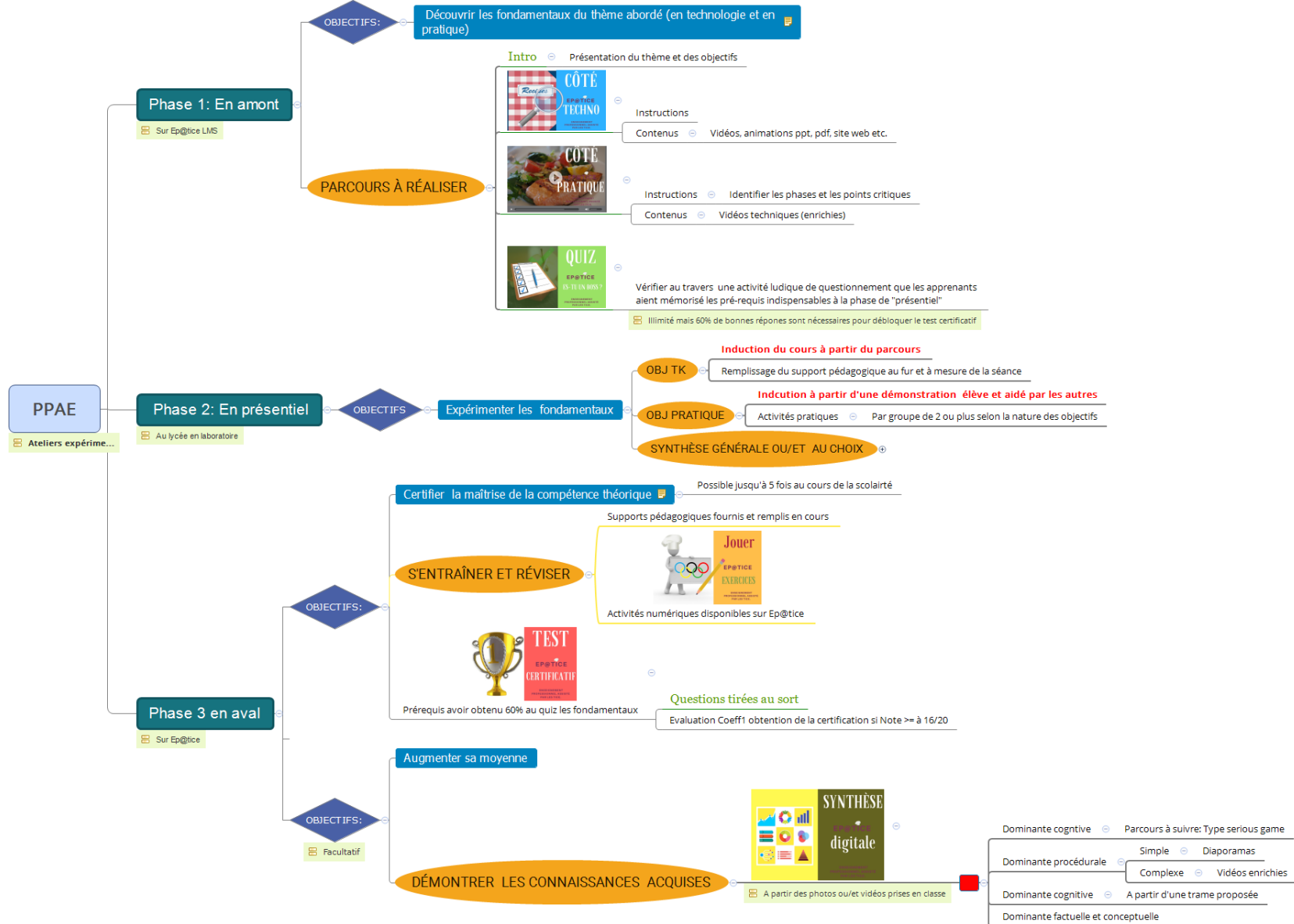
D. Intégration du dispositif numérique Ep@tice au sein de l'existant



Le numérique facilite les apprentissages et les enseignements en amont, en présentiel et en aval

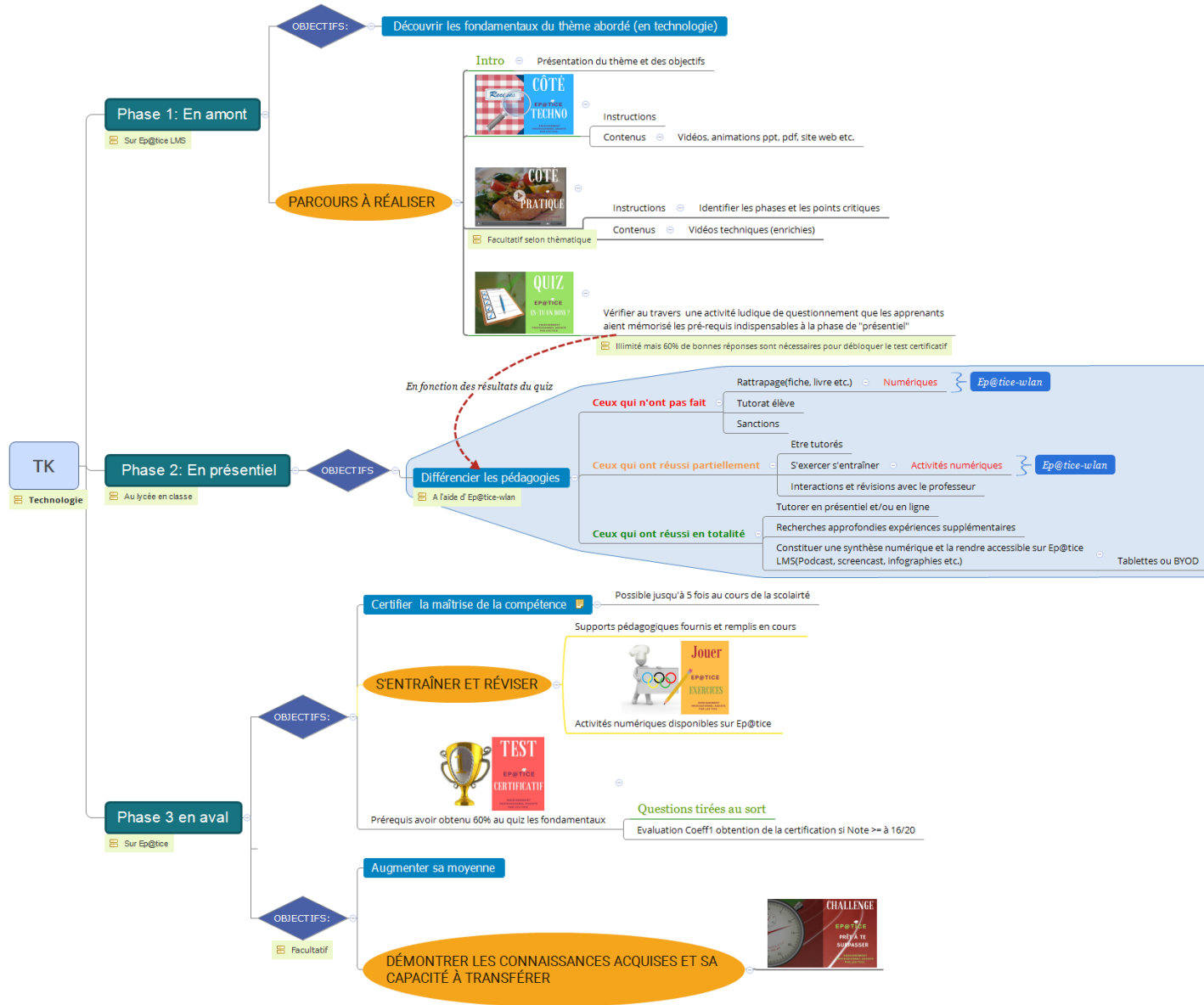
E. Modèles d'usage

1. En atelier de découverte (PPAE)

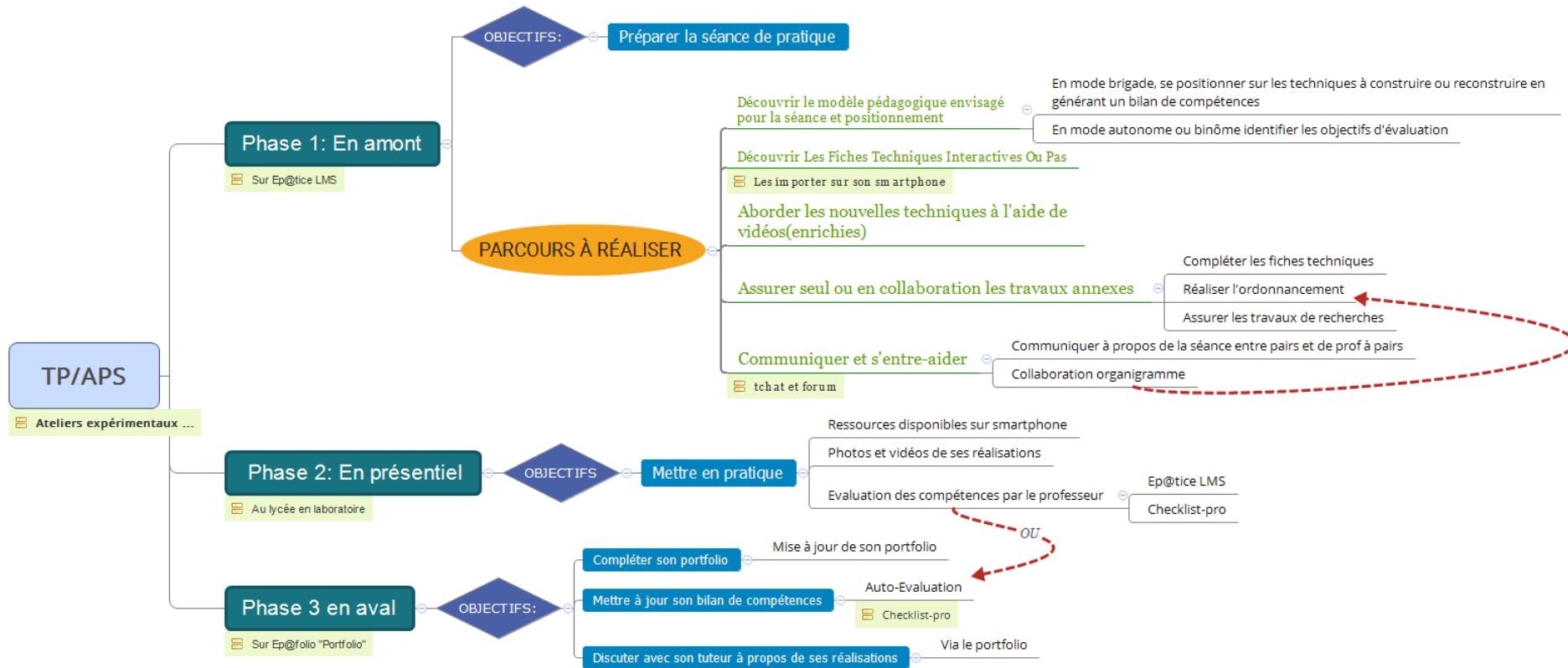


- Dominante cognitive - Parcours à suivre: Type serious game
- Dominante procédurale - Simple - Diaporamas
- Complex - Vidéos enrichies
- Dominante cognitive - A partir d'une trame proposée
- Dominante factuelle et conceptuelle

3. Modèle d'usage en technologie (TK)

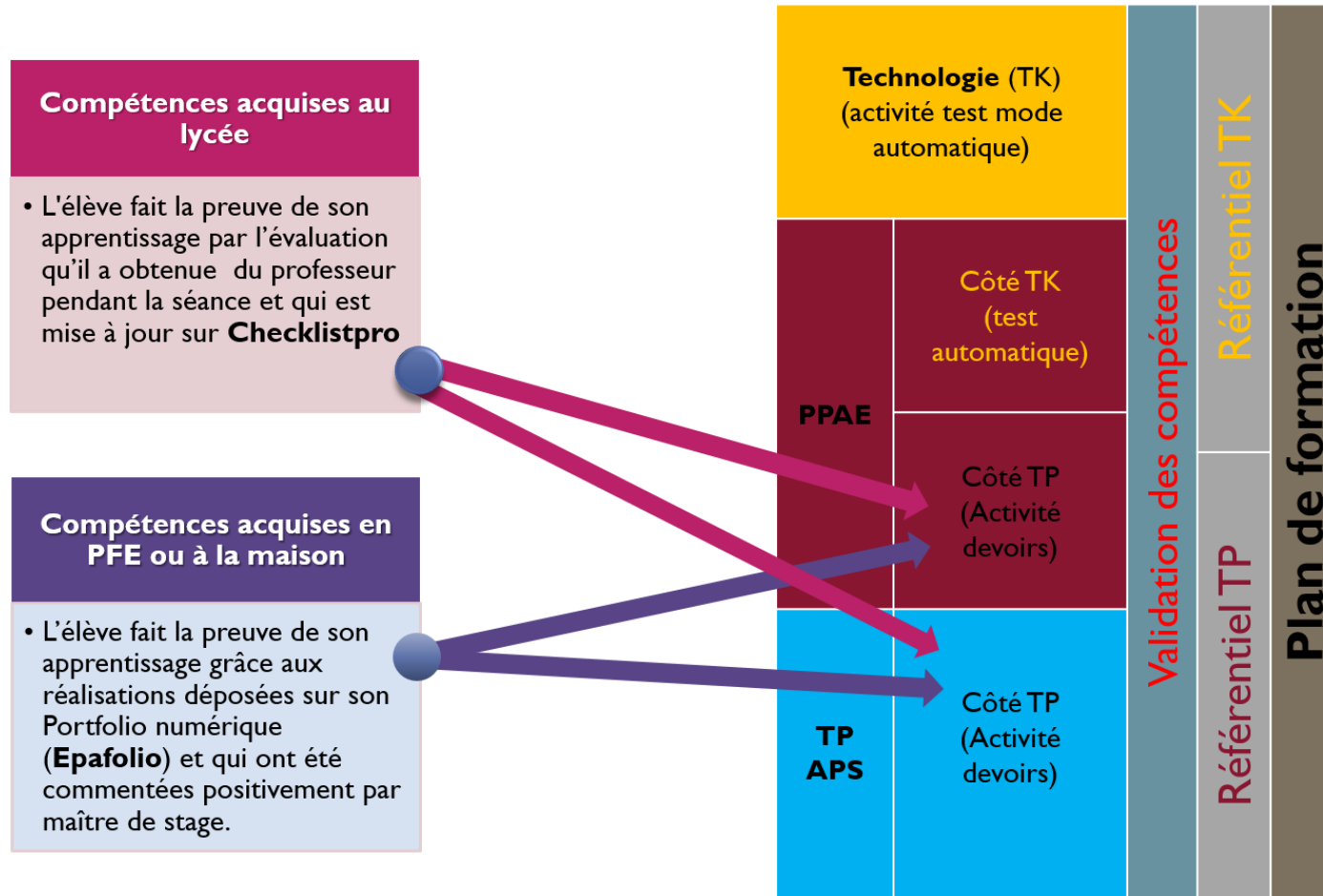


4. Modèle d'usage en pratique TP et APS

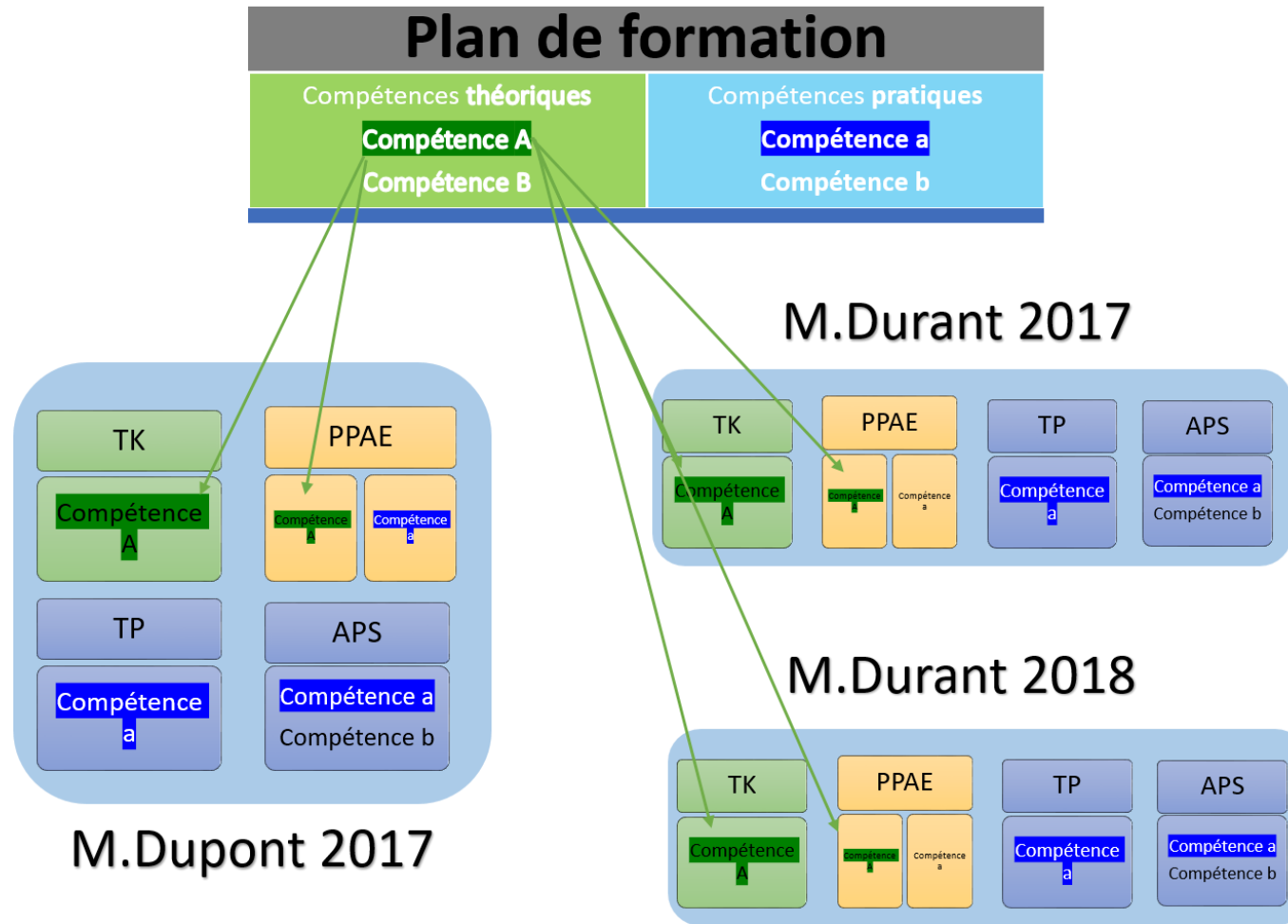


F. Processus d'acquisition de compétences

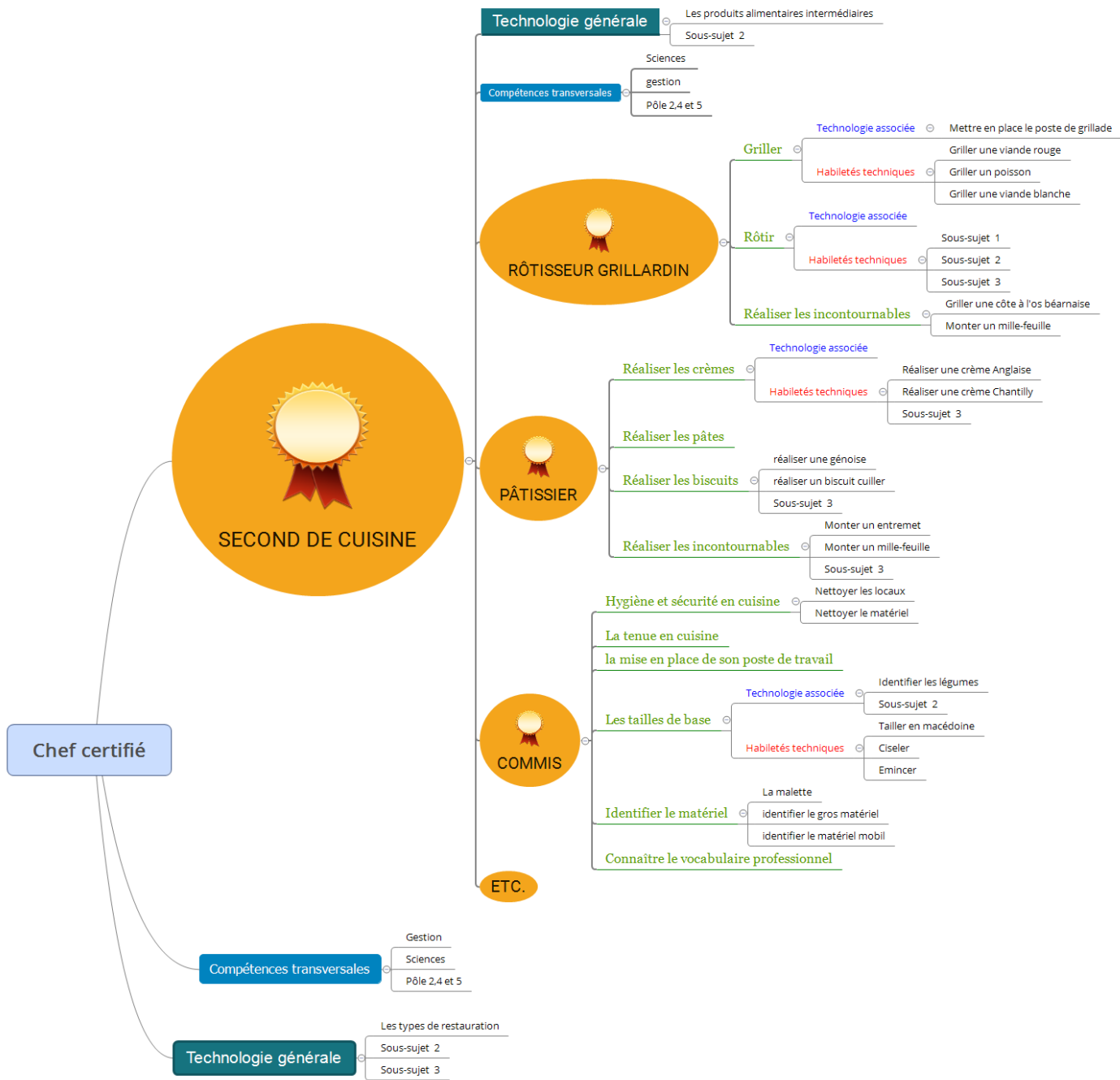
1. Au niveau « Macro » et interactions entre entités numériques au sein du dispositif Ep@tice



5. Processus d'acquisition de compétences au niveau Méso



Une même compétence peut être validée depuis plusieurs **types de cours**, **plusieurs cours du même type** et même avec **des professeurs différents**. C'est le cas de la compétence A laquelle peut être validée depuis le cours de TK ou de PPAE avec M. Dupont en 2017 et M. Durant en 2017 et 2018. **L'ensemble des cours dispensés aboutissent à la complétion du plan de formation de chaque étudiant.**



A. « Les Badges »

L'objectif est de donner du sens aux différents types de compétences (pratiques, technologiques et transversales) en contextualisant celles-ci à celles associées aux membres de la brigade d'une cuisine.

Ainsi pour avoir le statut de chef de partie « rôtisseur-grillardin » il faut maîtriser les compétences griller, sauter, rôtir etc. ce qui induit à la fois des habiletés techniques (griller une viande blanche, une viande rouge et un poisson) mais également des connaissances théoriques (énoncer une définition, identifier le matériel, énoncer les points critiques etc.) Par ailleurs certains statuts de cette hiérarchie nécessitent et justifient l'acquisition de compétences transversales.

Pour être second de cuisine des compétences transversales relatives à la gestion etc. doivent être maîtrisées.