

Hybrider l'enseignement du design et des métiers d'art

1. GÉNÉRALITÉS

Le développement d'un cours hybride est un exercice visant à repenser fondamentalement le design pédagogique afin d'optimiser l'expérience d'apprentissage. Ce processus requiert de la part de l'enseignant le recours à une démarche délibérée visant à réviser la structure, les activités pédagogiques et la répartition des heures en présence et en ligne. Plusieurs questions émergent alors en lien avec l'organisation du cours telles que :

- Comment le temps en salle de cours est-il utilisé actuellement ?
- Quels sont les éléments de contenus qui se prêtent à un apprentissage autonome ?
- Comment les activités planifiées en ligne seront-elles complémentaires aux périodes de présence en classe ?
- Comment s'assurer que la présence en salle de cours crée de la valeur pour les élèves qui se déplacent ?
- Comment assurer l'encadrement des élèves et le maintien de la relation ?
- Comment structurer sa plateforme ou son site web de cours pour appuyer efficacement l'apprentissage des élèves ?
- Est-ce que les évaluations prévues seront également sujettes à une hybridation ?

Si l'atteinte des objectifs d'apprentissage demeure toujours la priorité, la multiplicité des combinaisons possibles en mode hybride appelle à une planification pédagogique réfléchie. Concevoir un cours hybride ne correspond pas à l'idée réductrice de simplement créer un site Web, d'y déposer les présentations en classe et de demander aux étudiants de les consulter.

2. DÉVELOPPER UN COURS EN ENSEIGNEMENT HYBRIDE

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES (organisation, scénario, outils...etc)		
<p>Définir un rythme d'alternance pertinent, en concertation avec l'équipe pédagogique (à l'échelle de la classe, de l'établissement) Concevoir un scénario précis, basé sur des objectifs clairs et ciblés</p> <p>Privilégier en distanciel : les apprentissages théoriques, le "magistral", la prise de connaissance des ressources, les travaux d'investigation</p> <p>Privilégier en présentiel : la pratique, les travaux dirigés, les expérimentations</p> <p>S'assurer de la disponibilité et de la viabilité des outils numériques</p> <p>S'assurer du bon fonctionnement du matériel numérique et des bonnes conditions de connexion des élèves</p>		
POINTS +		POINTS DE VIGILANCE
Pour l'enseignant	Pour l'élève	
<p>Flexibilité de l'emploi du temps Petits groupes d'élève = suivi + efficace Pratiquer la pédagogie différenciée Faciliter l'évaluation (automatisée par le numérique)</p> <p>En atelier, les questions de sécurité se gèrent plus facilement et la disponibilité des machines-outils est plus importante.</p>	<p>Autonomie Aller à son rythme Responsabiliser / valoriser Favoriser la cohésion d'un groupe Limiter les déplacements école-maison Découvrir des outils numériques à des fins personnelles et professionnelles</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Préserver / créer le lien prof-élèves • Entretenir la motivation des élèves en utilisant des supports didactiques variés • Clarifier / expliciter les objectifs et compétences à atteindre • S'assurer d'un environnement de travail adapté pour chaque élève • Prévoir des supports "papiers" • Respecter le RGPD • Préparer des démonstrations d'utilisation des outils numériques adaptés (ex : tutos) • Définir le temps de travail <p>MATÉRIEL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faire un point régulier sur la fonctionnalité du matériel informatique des apprenants • Informer les apprenants sur l'existence de logiciels open-source ou gratuits en version étudiante (abonnement région ou établissement par exemple)

3. EXEMPLES DE SÉQUENCES HYBRIDES

1. [Le graphisme japonais du XXème siècle à nos jours \(scénario pédagogique, ressources, fichiers\)](#) (fichiers et ressources en cours de finalisation)
2. [L'influence de la culture japonaise sur le design contemporain](#)
3. [Enseignement professionnel - atelier / méthodologie - arts appliqués /// Co-intervention](#)