



Innovations numériques, Éducation Thérapeutique augmentée Voyage vers l'e-ETP

Journée de la filière ETP – GHT Alliance
de Gironde en partenariat avec les UTEP
des CHU de Poitiers et de Limoges

ACCUEIL



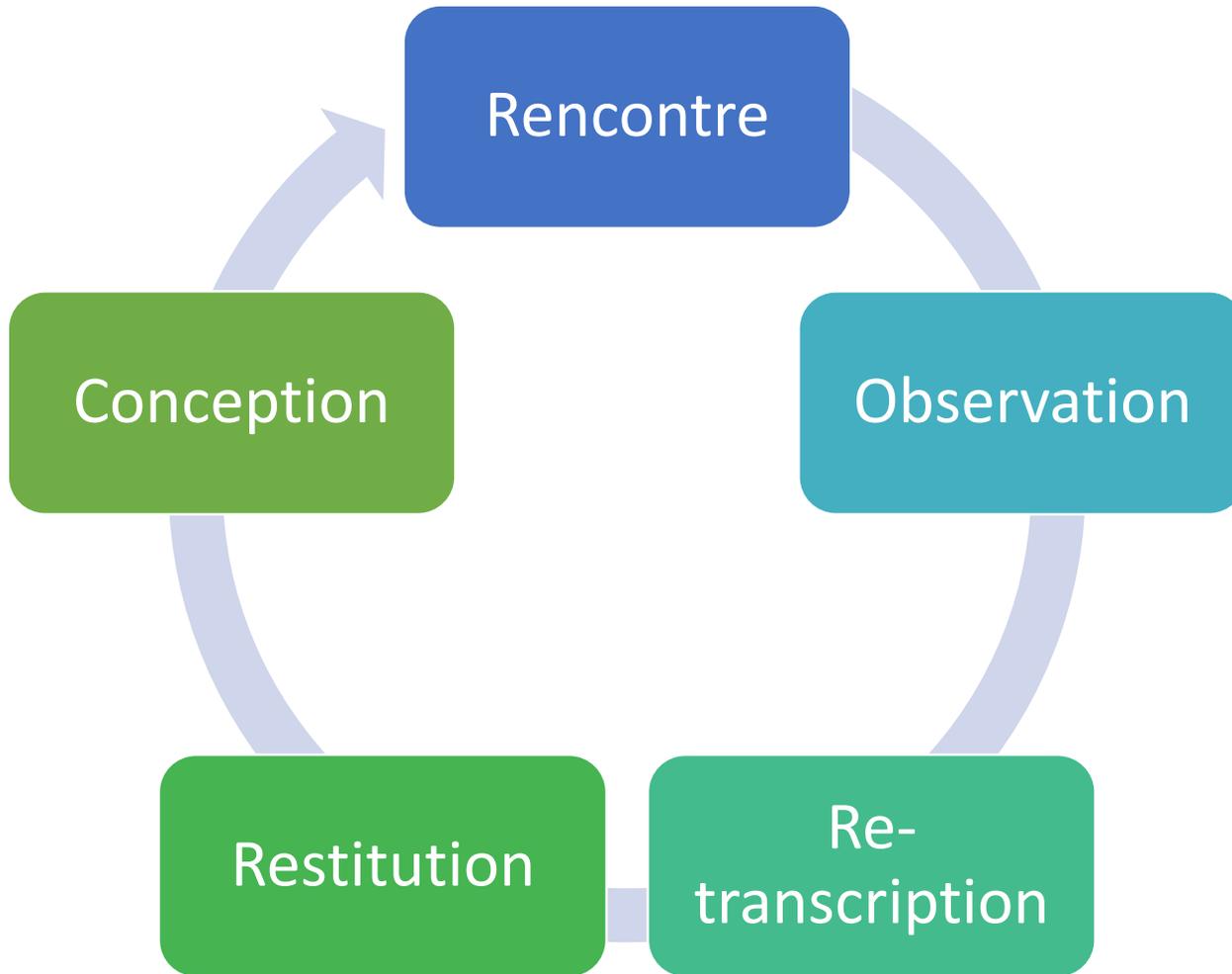
Qualité des contenus pédagogiques, qualité des outils pour l'e-ETP : comment faire ?

Hanniel Fauviaux, assistante - UTEPP CHU de Bordeaux

Antonin Gauthier Baranger, designer hospitalier - CHU de Bordeaux

Oriane Bouissière, IDE Coordinatrice télésanté - CHU de Bordeaux





Scénario pédagogique

- Méthode reposant sur les principes de l'ingénierie pédagogique
- Plan d'action réaliste et motivant en 5 étapes



Grille d'observation

GRILLE D'OBSERVATION DU GRAIN :

DATE : ____ / ____ / ____

OBSERVATION : PARTICIPANTE NON-PARTICIPANTE



*obligatoire

Critères d'observation	OUI*	NON*	MÉTHODE	TECHNIQUE	OUTIL
TEMPS DE DÉCOLLAGE :					
Tout le monde s'est présenté :					
Les objectifs sont présentés :					
Le déroulé de l'atelier est présenté :					
Un temps de brise glace est réalisé :					
Durée du temps :					
TEMPS 1 : MOTIVATION ET ENGAGEMENT					
Le message clé est lisible :					
Les attentes sont exprimées :					
Les gains de l'atelier sont identifiés :					
Une activité d'engagement est faite :					
Durée du temps :					
COMMENTAIRE :					
<i>Quels messages clés j'ai pu identifier ?</i>					
<i>Ce qui pourrait être amélioré</i>					
<i>Remarques sur les différents critères</i>					



Scénario pédagogique

- Temps
 - Décollage
 - Motivation et engagement
 - Apprentissage
 - Renforcement des acquis
 - Atterrissage
- Objectifs éducatifs
- Messages clés
- Description action animateur
- Description action participants
- Méthode employée
- Technique mobilisée
- Outil(s) utilisé(s)
- Durée

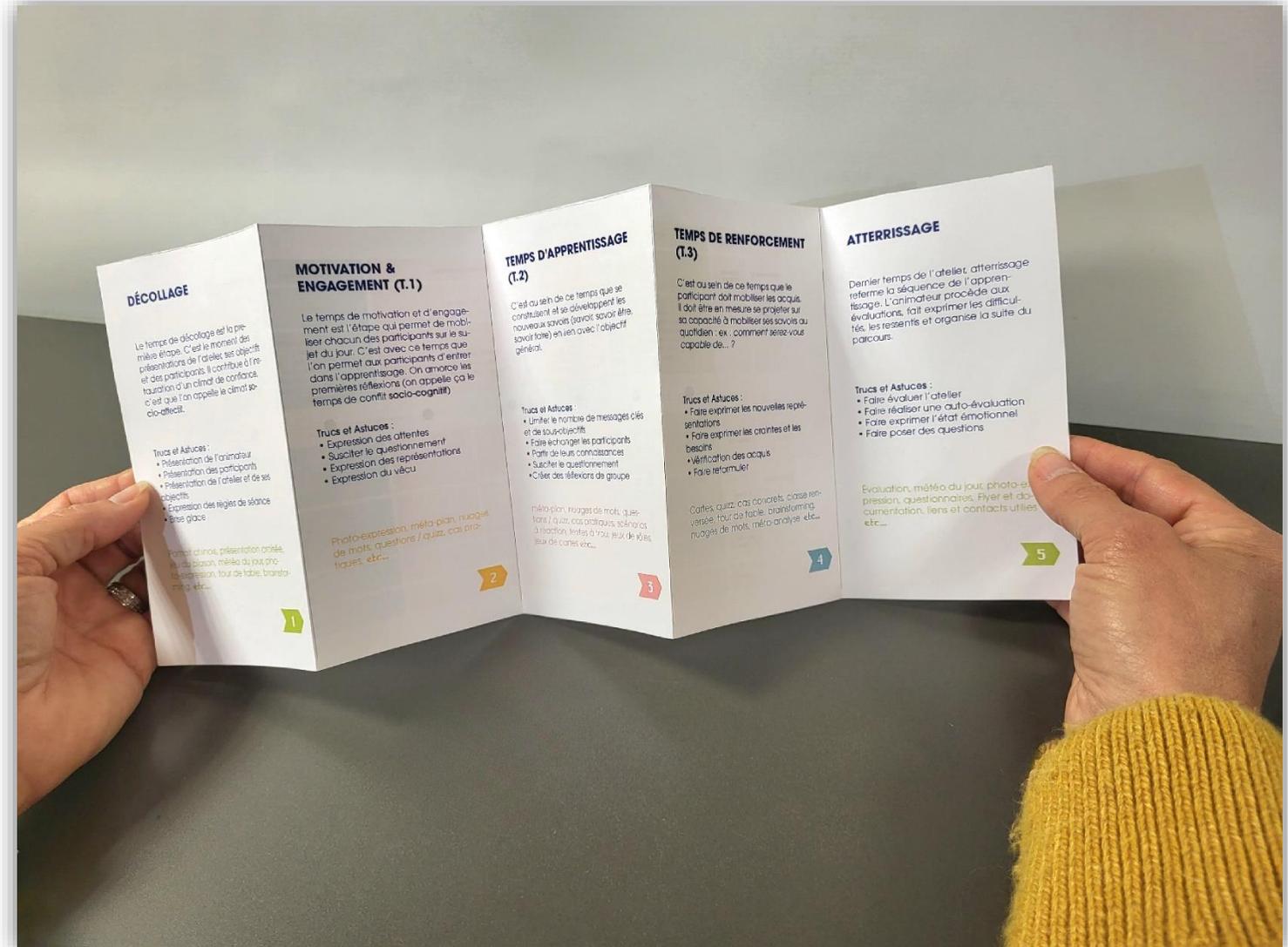
Scénario pédagogique de l'atelier :

Objectif général :

Storyboard 1 Plan de l'atelier les différents temps de l'atelier	temps de l'atelier	Décollage	Temps 1 Motivation et engagement		Temps 2 Apprentissage		Temps 3 Renforcement des acquis		Atterrissage	
	objectif éducatif	Etre capable de :	Etre capable de :	Etre capable de :	Etre capable de :	Etre capable de :	Etre capable de :	Etre capable de :	Etre capable de :	Etre capable de :
Messages clés	Messages clés	Accueil Rencontre du groupe Présentation des objectifs de la séance Vérifications techniques Règles de séance Brise glace	Auto évaluation initiale Mobilisation du groupe sur le thème et verbalisation du problème Expression du vécu et des difficultés liées au problème Travail sur l'ambivalence Susciter le questionnement face au problème	Trouver des solutions aux difficultés rencontrées : construire de nouveaux savoirs / savoir faire / savoir être Découvrir des trucs et astuces	Susciter le conflit socio- cognitif dans le groupe Verbalisation des raisonnements : Comment avez-vous fait pour ? Avez- vous hésité ? Pourquoi ? Sur quoi ? De quoi avez- vous besoin ?	Verbaliser les applications au quotidien des nouveaux savoirs Auto-évaluation finale Proposer / planifier des prochaines rencontres				
	Description action animateur									
Storyboard 2 Description des activités	Description action participants									
	Méthode employée									
Technique mobilisée										
Outil utilisé										
durée										



Outil méthodologique Aide au remplissage d'un scénario pédagogique



DÉCOLLAGE

Le temps de décollage est la première étape. C'est le moment des présentations de l'atelier, ses objectifs et des participants. Il contribue à l'établissement d'un climat de confiance, c'est-à-dire qu'on appelle le climat socio-affectif.

Trucs et Astuces :

- Présentation de l'animateur
- Présentation des participants
- Présentation de l'atelier et de ses objectifs
- Expression des règles de séance
- Bise glace

Format chronométré, présentation créative, jeu, jeu libre, mémo du jour, photo-expression, tour de table, brainstorming, etc...

1

MOTIVATION & ENGAGEMENT (T.1)

Le temps de motivation et d'engagement est l'étape qui permet de mobiliser chacun des participants sur le sujet du jour. C'est avec ce temps que l'on permet aux participants d'entrer dans l'apprentissage. On amorce les premières réflexions (on appelle ça le temps de conflit socio-cognitif).

Trucs et Astuces :

- Expression des attentes
- Susciter le questionnement
- Expression des représentations
- Expression du vœu

Photo-expression, mémo plan, nuages de mots, questions / quiz, cas pratiques, etc...

2

TEMPS D'APPRENTISSAGE (T.2)

C'est au sein de ce temps que se construisent et se développent les nouveaux savoirs (savoir, savoir être, savoir faire) en lien avec l'objectif général.

Trucs et Astuces :

- Limiter le nombre de messages clés et de sous-objectifs
- Faire échanger les participants
- Partager leurs connaissances
- Susciter le questionnement
- Créer des réflexions de groupe

mémo plan, nuages de mots, questions / quiz, cas pratiques, scénarios à l'abandon, lettres à toi, jeux de rôles, jeux de cartes, etc...

3

TEMPS DE RENFORCEMENT (T.3)

C'est au sein de ce temps que le participant doit mobiliser les acquis. Il doit être en mesure de prouver sur sa capacité à mobiliser ses savoirs au quotidien, ex : comment seriez-vous capable de... ?

Trucs et Astuces :

- Faire exprimer les nouvelles représentations
- Faire exprimer les craintes et les besoins
- Vérification des acquis
- Faire reformuler

Cartes, quiz, cas concrets, classe renversée, tour de table, brainstorming, nuages de mots, mémo analyse, etc...

4

ATTERRISSAGE

Dernier temps de l'atelier, atterrissage reforme la séquence de l'apprentissage. L'animateur procède aux évaluations, fait exprimer les difficultés, les ressentis et organise la suite du parcours.

Trucs et Astuces :

- Faire évaluer l'atelier
- Faire réaliser une auto-évaluation
- Faire exprimer l'état émotionnel
- Faire poser des questions

Évaluation, mémo du jour, photo-expression, questionnaires, flyer et documentation, liens et contacts utiles, etc...

5



Demande initiale



Atelier de digitalisation école du Souffle-CHU de Bordeaux

État des lieux et cahier des charges

- Besoins des patients
- Besoins des soignants
- Usages déjà expérimentés
- Ressources techniques
- Compétences informatiques
- Contraintes réglementaires

Objectif : Conserver la posture éducative



Aux origines de l'outil

Demande initiale

- 1 Disposer d'outils adaptés
- 2 Pouvoir agir sur ces outils
- 3 Produire de la collaboration



Outil présentiel – outil distancié



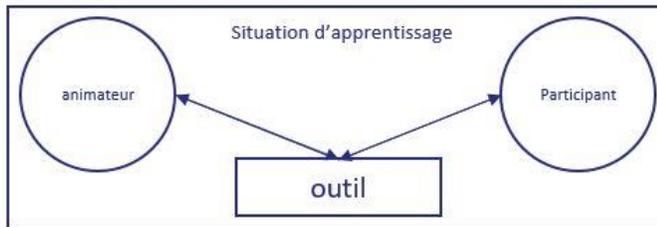
Co-concevoir les outils d'(e)ETP

Pourquoi l'outil ?

Le dispositif didactique, un rôle pédagogique

Le dispositif didactique est le résultat d'un travail d'ingénierie qui prévoit des outils sémiotiques ou instrumentaux à mettre à disposition du sujet apprenant.

(Vygotski, Mercier)



Le rôle de l'outil



Une fonction

Quel est l'objectif et le rôle de l'outil ?



Un usage

Comment l'utiliser, comment interagir avec ?



Une forme

Comment se manifeste-t-il ?



Co-concevoir les outils d'(e)ETP

La scénarisation, un atout de la digitalisation



Une fonction (inchangée)

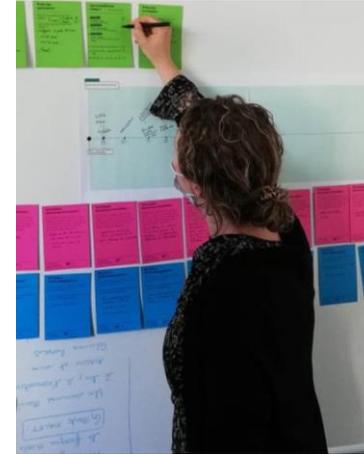


Un usage
Impacté par la contrainte technique



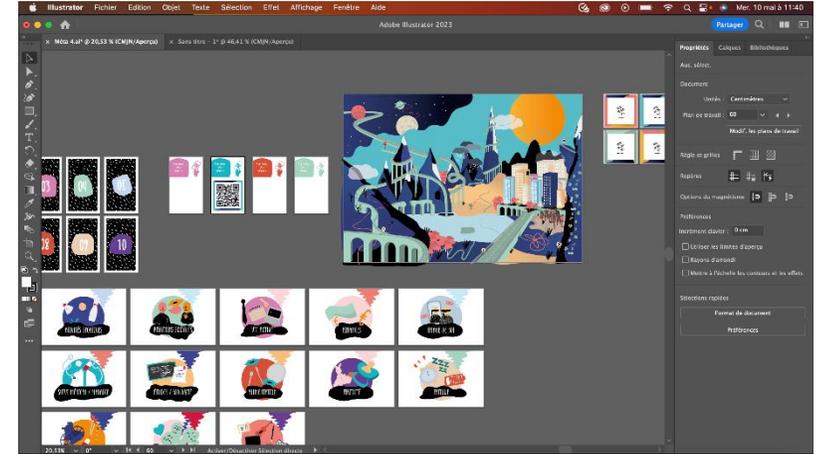
Une forme
Dépendant et induisant un usage

Identifier les outils

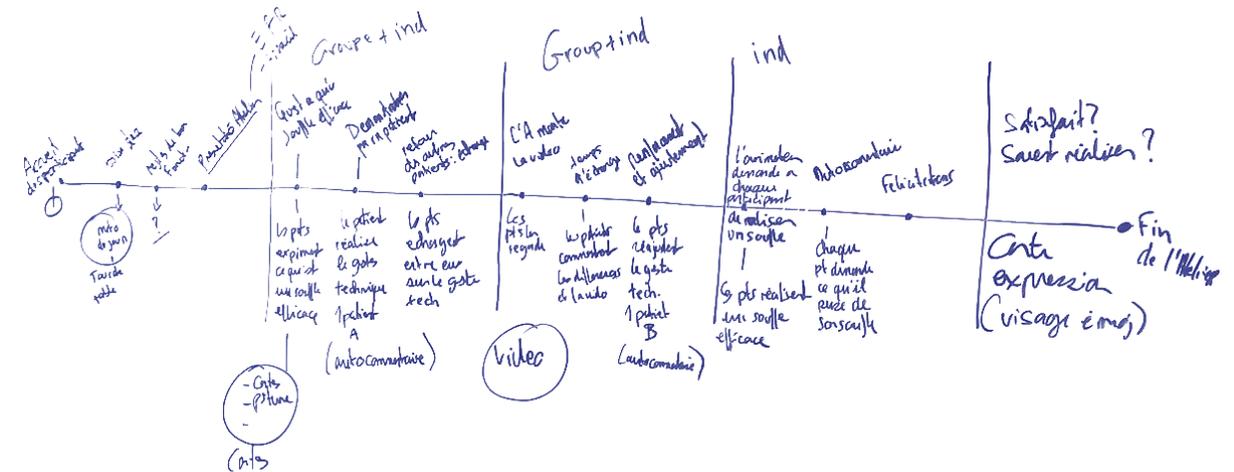


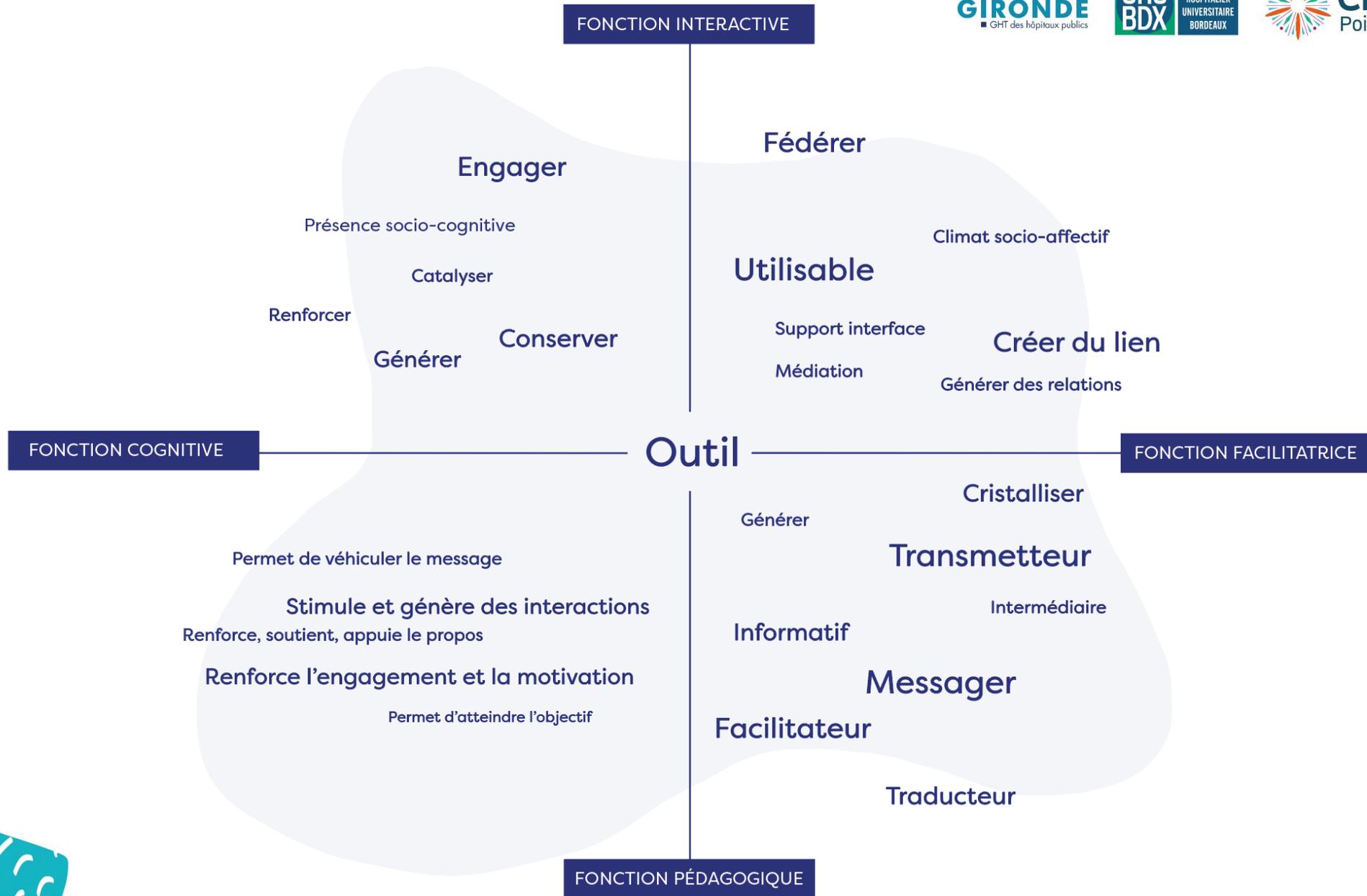
Atelier digitalisation école du souffle

Concevoir / fabriquer



Capture-Adobe illustrator

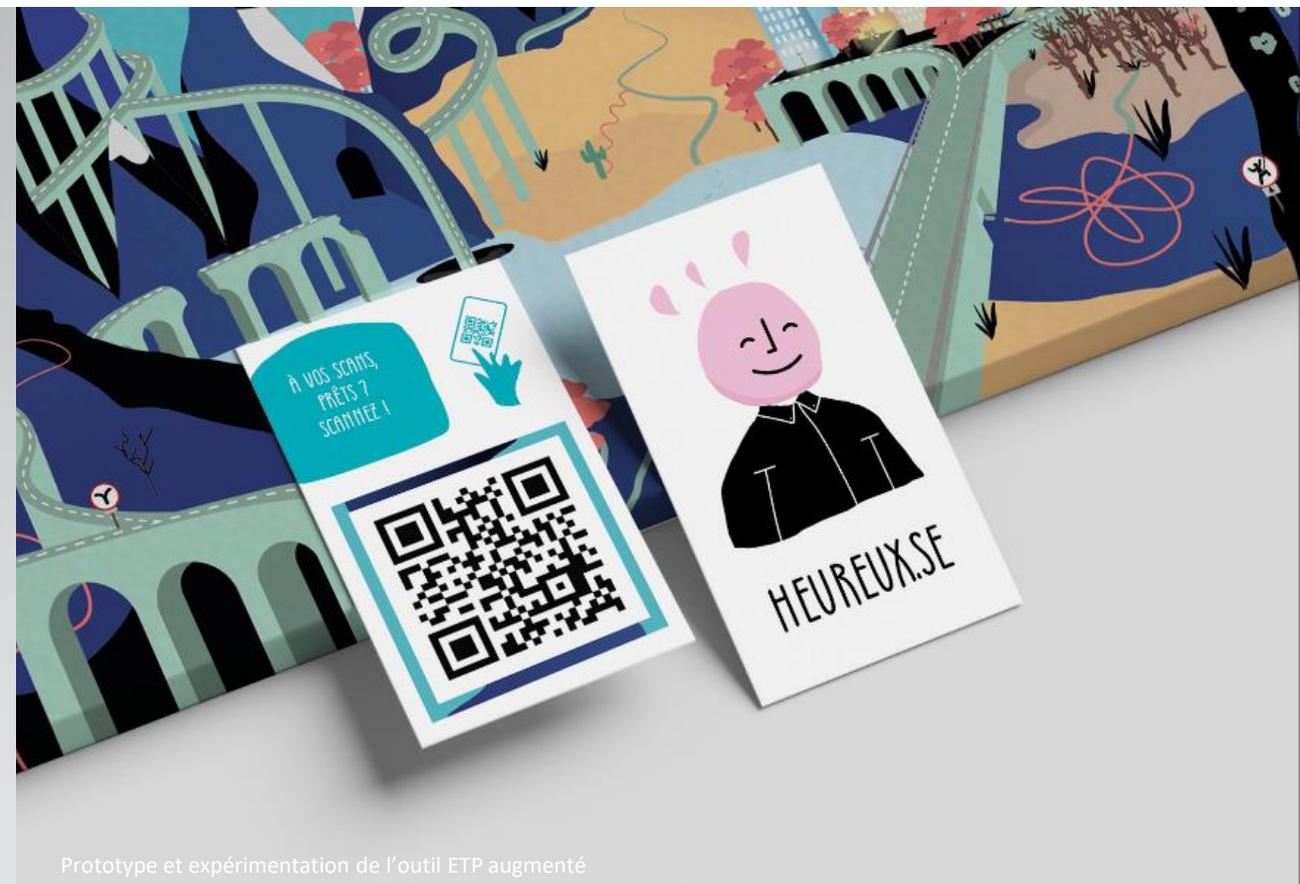






Outil programme Aquipark

Outil importé sur un espace collaboratif



Prototype et expérimentation de l'outil ETP augmenté

L'outil devient porte d'entrée vers du contenu augmenté (tableau blanc, questionnaire, nuage de mots, disponible sur téléphone)





Merci de votre attention !

