

# Guide : Analyse et conception de scénarios d'apprentissage

Groupe 1\_EC11\_ACREDITE

29 janvier 2.25



# Table des matières

Objectifs	4
Introduction	4
I - Prétest au début du guide	6
1. Exercice : Question 1.....	6
2. Exercice : Question 2.....	6
3. Exercice : Question 3.....	6
4. Exercice : Question 4.....	7
5. Exercice : Question 5.....	7
6. Exercice : Question 6.....	7
7. Exercice : Question 7.....	8
8. Exercice : Question 8.....	8
9. Exercice : Question 9.....	8
10. Exercice : Question 10.....	8
11. Exercice : Question 11.....	9
12. Exercice : Question 12.....	9
13. Exercice : Question 13.....	9
14. Exercice : Question 14.....	9
15. Exercice : Question 15.....	10
II - Partie 1 : Objectifs, Concepts-clés et Public cible	11
1. Objectifs et Public cible.....	11
2. Rappel des concepts-clés.....	11
3. Quiz à caractère d'évaluation formative sur Objectifs, Concepts-clés et Public cible.....	11
III - Partie 2 : Les fondamentaux des scénarios d'apprentissage	12
1. Principes pédagogiques essentiels.....	12
2. Typologie des scénarios d'apprentissage.....	12
3. Étapes clés dans la conception d'un scénario.....	12
4. Quiz à caractère d'évaluation formative sur les fondamentaux.....	12
IV - Partie 3 : Conception détaillée d'un scénario d'apprentissage	13
1. Analyse des besoins et objectifs pédagogiques.....	13
2. Organisation des activités pédagogiques.....	13
3. Ressources et interactions.....	13

4. Quiz à caractère d'évaluation formative sur la conception détaillée d'un scénario d'apprentissage.....	13
V - Partie 4 : Mise en œuvre et évaluation des scénarios	14
1. Mise en œuvre .....	14
2. Évaluation des apprentissages.....	14
3. Quiz à caractère d'évaluation formative sur la mise en œuvre et évaluation des scénarios.....	14
VI - Partie 5 : Études de cas	15
1. Exemple appliqué : Séminaire EC11.....	15
2. Apports et limites des scénarios analysés.....	15
3. Quiz à caractère d'évaluation formative sur l'étude de cas.....	15
VII - Test de maîtrise à la fin du guide	16
1. Test de maîtrise.....	16
Conclusion	17
Solutions des exercices	18
Glossaire	24

# Objectifs

Ce guide vise à fournir un cadre structuré pour l'analyse et la conception des scénarios d'apprentissage. Il s'adresse aux formateurs et concepteurs pédagogiques désireux d'intégrer des stratégies efficaces et pertinentes dans leurs pratiques d'enseignement. À travers ce guide, nous cherchons à vous accompagner dans l'élaboration de parcours d'apprentissage adaptés aux besoins des apprenants, en tenant compte des divers outils et approches pédagogiques disponibles.

## Objectifs du Guide

1. **Comprendre les principes fondamentaux de la conception pédagogique** : Acquérir une connaissance approfondie des étapes clés de l'analyse et de la conception de scénarios d'apprentissage.
2. **Analyser les besoins d'apprentissage des apprenants** : Identifier les compétences à développer et adapter les scénarios en fonction des caractéristiques des apprenants.
3. **Utiliser des outils et méthodes pédagogiques appropriés** : Appliquer des techniques et des outils modernes pour structurer efficacement un parcours d'apprentissage.
4. **Mettre en place des évaluations adaptées** : Créer des dispositifs d'évaluation qui mesurent de manière précise et efficace l'acquisition des compétences visées.
5. **Réfléchir à l'adaptation continue des scénarios** : Être capable de réajuster les scénarios en fonction des retours et des besoins émergents, pour assurer la réussite de l'apprentissage.

# Introduction

Ce guide est le fruit d'un travail collaboratif approfondi, réalisé par les membres du groupe 1 de la génération 2024/2025, dans le cadre du séminaire M2EC11\_ACREDITE, consacré à l'analyse et à la conception de scénarios d'apprentissage. Il reflète les efforts conjugués des participants, qui ont transformé leurs acquis et leurs réflexions en un outil pratique pour accompagner la création de scénarios pédagogiques éthiques et performants.

## Contexte et enjeux

Dans un monde en constante évolution, l'éducation fait face à de nombreux défis : l'essor de l'apprentissage à distance, la nécessité de personnaliser les parcours pour répondre aux besoins variés des apprenants, ou encore l'intégration des nouvelles technologies éducatives. Ces transformations exigent des approches pédagogiques innovantes, capables de concilier efficacité, éthique et flexibilité. Ce guide s'inscrit dans cette dynamique, en proposant des solutions concrètes pour concevoir des scénarios d'apprentissage adaptés aux exigences des environnements éducatifs modernes.

## Processus de réalisation

Sa conception s'est déroulée en plusieurs étapes :

- **Travail individuel** : Chaque membre a élaboré un scénario d'apprentissage en appliquant des notions clés telles que le tutorat direct et le coaching, la distinction entre temps réel et différé, ou encore l'utilisation de matériel brut versus élaboré. Ces travaux individuels ont permis d'explorer les dimensions fondamentales de la création de parcours pédagogiques.
- **Co-évaluation** : Ces scénarios ont été enrichis grâce aux commentaires croisés des membres du groupe, favorisant une amélioration continue et une diversité de perspectives.

- **Travail collectif** : Les contributions individuelles ont été consolidées pour produire un document unique. Une organisation rigoureuse a permis de structurer efficacement le travail : un coordinateur a supervisé les échanges, réparti les responsabilités et veillé à la cohérence globale, tandis que des rédacteurs ont intégré progressivement les retours des participants pour aboutir à une version finale.

Tout au long de ces étapes, le rôle clé de facilitation pédagogique assuré par la tutrice, Mme **Sihem KASDALI**, a été déterminant pour maintenir une dynamique constructive et guider le groupe dans l'application des concepts.

### **Objectif et public cible**

Ce guide vise à fournir une méthodologie claire et structurée pour concevoir des scénarios d'apprentissage. Il s'adresse aux tuteurs, formateurs et équipes pédagogiques, tout en mettant l'accent sur l'intégration des dimensions éthiques et la prise en compte des besoins variés des apprenants.

### **Approche et structure du guide**

Organisé de manière logique et accessible, ce guide propose des outils concrets, notamment :

- Une présentation des étapes essentielles de la conception pédagogique : analyse des besoins, définition des objectifs, structuration des séquences d'apprentissage.
- Des exemples pratiques, des quiz formatifs et des activités illustratives pour renforcer l'assimilation des concepts.
- Des supports visuels, tels que des diagrammes et tableaux, pour clarifier les notions théoriques et pratiques.

Avec ce guide, les utilisateurs, qu'ils soient novices ou expérimentés, disposent d'une ressource pédagogique complète pour élaborer des scénarios d'apprentissage efficaces et adaptés aux environnements éducatifs actuels.

# Prétest au début du guide



## 1. Introduction

Cette section est dédiée au prétest, un outil essentiel pour évaluer votre niveau initial sur les concepts clés du guide. Il vous permettra de :

- ✓ **Mesurer vos connaissances** : Identifier vos acquis et repérer d'éventuelles lacunes à combler.
- ✓ **Adapter votre apprentissage** : Orienter votre lecture du guide en fonction des résultats obtenus.
- ✓ **Renforcer votre motivation** : Prendre conscience de votre progression et cibler les points d'amélioration.

Une fois le prétest terminé, **n'oubliez pas de consulter les réponses et les explications** pour mieux comprendre vos erreurs et approfondir vos connaissances.

Prenez le temps de répondre avec attention, ce prétest est avant tout un moyen de vous accompagner dans votre parcours d'apprentissage. Bonne réflexion !

## 2. Exercice : Question 1

[solution n°1 p. 18]

Lors de la conception d'un scénario d'apprentissage, quel critère permet de déterminer si l'activité repose principalement sur la production d'un résultat ou sur le processus à mettre en œuvre ?

- a) Nature du matériel soumis
- b) Caractère prescriptif du matériel soumis
- c) Enchaînement des tâches
- d) Modalités de suivi
- e) Organisation des groupes

## 3. Exercice : Question 2

[solution n°2 p. 18]

Un formateur souhaite qu'un groupe d'apprenants traite un sujet à l'aide d'articles et de vidéos sans trop de guidance. Quel type de scénario d'apprentissage semble le plus approprié ?

- a) Scénario prescriptif centré sur le produit
- b) Scénario ouvert centré sur le processus
- c) Scénario fermé avec objectifs clairs
- d) Scénario collaboratif avec tutorat réactif
- e) Scénario basé uniquement sur la discussion

## 4. Exercice : Question 3

[solution n°3 p. 18]

Quel critère est important si vous souhaitez que l'activité d'apprentissage soit flexible et que chaque apprenant choisisse son propre rythme ?

- a) Modalités d'interaction
- b) Enchaînement des tâches
- c) Organisation des groupes
- d) Modalités de suivi
- e) Matériel d'apprentissage brut

## 5. Exercice : Question 4

[solution n°4 p. 19]

Dans un scénario où les apprenants produisent un travail en groupe, mais chaque membre a une tâche différente, quel type d'organisation des groupes est mis en place ?

- a) Répartition libre des rôles
- b) Répartition stricte permanente
- c) Répartition transitoire stricte
- d) Organisation aléatoire des groupes
- e) Répartition autonome des rôles

## 6. Exercice : Question 5

[solution n°5 p. 19]

Si un formateur désire que ses apprenants suivent un chemin d'apprentissage spécifique avec des résultats très précis, quel critère devrait-il principalement privilégier ?

- a) Caractère prescriptif du matériel soumis
- b) Enchaînement des tâches
- c) Nature des résultats attendus
- d) Modalités de suivi
- e) Organisation des groupes

## 7. Exercice : Question 6

[solution n°6 p. 19]

Vous souhaitez que des apprenants collaborent en ligne sans qu'il y ait de présence simultanée. Quelle modalité d'interaction choisiriez-vous ?

- a) Interaction temps réel symétrique
- b) Interaction temps réel asymétrique
- c) Interaction temps différé asymétrique
- d) Interaction temps différé symétrique
- e) Interaction en temps réel avec chat

## 8. Exercice : Question 7

Quel outil serait le plus adapté à la régulation des apprentissages au sein d'un groupe qui travaille en ligne, où chaque apprenant est responsable d'une partie d'un projet ?

- a) Tableau de bord
- b) Carte argumentative
- c) Ouvreur de phrases
- d) Carte conceptuelle
- e) Gestion des votes

## 9. Exercice : Question 8

Dans un scénario où les apprenants sont guidés par un coach qui intervient principalement pour fournir des retours sur le processus, quelle modalité de suivi est mise en place ?

- a) Tutorat direct réactif
- b) Tutorat direct proactif
- c) Coaching réactif
- d) Coaching proactif
- e) Interventions centrées sur le produit

## 10. Exercice : Question 9

Si l'objectif est d'orienter les apprenants vers une construction collective, mais avec une forte autonomie dans les étapes intermédiaires, quel critère correspond le mieux ?

- a) Modalités de suivi
- b) Échéance temporelle
- c) Répartition des rôles stricte
- d) Nature du matériel soumis
- e) Enchaînement des tâches

## 11. Exercice : Question 10

Pour un scénario d'apprentissage qui propose des activités collectives avec une forte interaction entre les apprenants, quel type de suivi serait le plus pertinent ?

- a) Coaching réactif
- b) Tutorat direct proactif
- c) Tutorat direct réactif
- d) Coaching proactif

- e) Intervention centrée sur le produit

## 12. Exercice : Question 11

[solution n°11 p. 21]

Un formateur souhaite mettre en place un scénario où les apprenants suivent une série de tâches indépendantes, sans lien direct entre elles. Quel type d'enchaînement des tâches serait le plus adapté ?

- a) Discontinuité locale
- b) Discontinuité globale
- c) Référent
- d) Continuité
- e) Échéance temporelle

## 13. Exercice : Question 12

[solution n°12 p. 21]

Dans un scénario où les apprenants sont guidés par un coach qui intervient principalement pour fournir des retours sur le processus, quelle modalité de suivi est mise en place ?

- a) Tutorat direct réactif
- b) Tutorat direct proactif
- c) Coaching réactif
- d) Coaching proactif
- e) Interventions centrées sur le produit

## 14. Exercice : Question 13

[solution n°13 p. 22]

Si l'objectif est d'orienter les apprenants vers une construction collective, mais avec une forte autonomie dans les étapes intermédiaires, quel critère correspond le mieux ?

- a) Modalités de suivi
- b) Échéance temporelle
- c) Répartition des rôles stricte
- d) Nature du matériel soumis
- e) Enchaînement des tâches

## 15. Exercice : Question 14

[solution n°14 p. 22]

Pour un scénario d'apprentissage qui propose des activités collectives avec une forte interaction entre les apprenants, quel type de suivi serait le plus pertinent ?

- a) Coaching réactif
- b) Tutorat direct proactif

- c) Tutorat direct réactif
- d) Coaching proactif
- e) Intervention centrée sur le produit

## 16. Exercice : Question 15

[solution n°15 p. 22]

Quel critère doit être considéré si vous souhaitez que les tâches d'apprentissage suivent un processus bien défini, en tenant compte de la progression logique entre elles ?

- a) Caractère prescriptif du matériel
- b) Enchaînement des tâches
- c) Modalités de suivi
- d) Référent
- e) Production spécifique

# Partie 1 : Objectifs, Concepts-clés et Public cible



## 1. Objectifs et Public cible

### Objectif du guide

Fournir une méthodologie pour la création d'un scénario d'apprentissage permettant :

- D'accompagner les apprenants dans la conception d'activités pédagogiques efficaces et éthiques.
- De développer des compétences adaptées aux environnements d'apprentissage modernes.

### Public cible

- Tuteurs.
- Apprenants.
- Équipes pédagogiques (enseignants et formateurs).

## 2. Rappel des concepts-clés

### Tutorat direct et Coaching

Relation pédagogique où le formateur accompagne l'apprenant dans un cadre structuré.

### Temps réel et Temps différé

Différence entre les activités synchrones (visioconférences, tutorat en direct) et asynchrones (forums, travaux à distance).

### Matériel brut et Matériel élaboré

- **Matériel brut** : Ressources pédagogiques non transformées (textes, articles).
- **Matériel élaboré** : Ressources adaptées et interactives (quiz, vidéos annotées).

## 3. Quiz à caractère d'évaluation formative sur Objectifs, Concepts-clés et Public cible

Une série de questions en qcu ou qcm avec feedb backs

# Partie 2 : Les fondamentaux des scénarios d'apprentissage



## 1. Principes pédagogiques essentiels

### Principes

- Centrer l'apprentissage sur les besoins des apprenants et leurs profils.
- Favoriser une alternance entre apprentissage autonome et guidé.
- Proposer des activités variées pour stimuler l'engagement.

## 2. Typologie des scénarios d'apprentissage

### Types de scénarios

- **Scénarios séquentiels** : Progrès linéaire et structuré à travers les étapes du scénario.
- **Scénarios modulaires** : Approche flexible permettant d'adapter les modules selon les besoins des apprenants.
- **Scénarios collaboratifs** : Structurés autour de l'interaction entre les participants pour co-construire des connaissances.

## 3. Étapes clés dans la conception d'un scénario

### Analyse du contexte et des besoins

Identifier les objectifs et les défis spécifiques de l'apprentissage.

### Définition des objectifs pédagogiques

Clarifier les résultats attendus en termes de compétences et de savoirs.

### Planification des interactions

Préciser les rôles et responsabilités des participants (animateur, apprenants).

## 4. Quiz à caractère d'évaluation formative sur les fondamentaux

Une série de questions qcu ou qcm avec feed backs

# Partie 3 : Conception détaillée d'un scénario d'apprentissage

## IV

### 1. Analyse des besoins et objectifs pédagogiques

#### Analyse des besoins et objectifs pédagogiques

- Identifier les besoins spécifiques des apprenants et du contexte éducatif.
- Définir des objectifs SMART pour garantir une progression mesurable.

### 2. Organisation des activités pédagogiques

#### Diagramme de séquence

Visualiser les étapes clés du scénario et les interactions entre les participants.

#### Tableau de spécifications

Associer chaque activité aux compétences et objectifs pédagogiques visés.

#### Différenciation pédagogique

Intégrer des approches variées pour s'adapter aux styles d'apprentissage (temps réel et différé).

### 3. Ressources et interactions

#### Ressources pédagogiques

- **Matériel brut** : Articles scientifiques, vidéos brutes, podcasts non modifiés.
- **Matériel élaboré** : Fiches de synthèse, quiz interactifs, guides annotés.

#### Interactions

- **Temps réel** : Visioconférences, activités synchrones, coaching direct.
- **Temps différé** : Forums de discussion, travaux individuels ou collaboratifs

### 4. Quiz à caractère d'évaluation formative sur la conception détaillée d'un scénario d'apprentissage

#### Série de questions en qcu ou qcm avec feed backs

# Partie 4 : Mise en œuvre et évaluation des scénarios



## 1. Mise en œuvre

Planification détaillée des étapes du scénario.

...

Coordination entre les tuteurs, apprenants et équipes pédagogiques.

...

Utilisation des outils numériques pour faciliter l'accompagnement (Moodle, Google Docs).

...

## 2. Évaluation des apprentissages

### Évaluation formative

Feedback continu pour ajuster les activités en cours de scénario.

### Évaluation sommative

Mesure des acquis des apprenants par rapport aux objectifs définis

### Amélioration continue

Analyse des retours pour optimiser les scénarios dans le futur

## 3. Quiz à caractère d'évaluation formative sur la mise en œuvre et évaluation des scénarios

Série de questions en qcu ou qcm avec feedbacks

.....

# Partie 5 : Études de cas

# VI

## 1. Exemple appliqué : Séminaire EC11

### Contexte

Formation à l'analyse et la conception de scénarios d'apprentissage.

### Structure

- **Phase 1 : Introduction (temps réel)**  
Visioconférence pour présenter les objectifs et les attentes.
- **Phase 2 : Exploration (temps différé)**  
Analyse individuelle sur un forum d'un article sur les scénarios d'apprentissage.
- **Phase 3 : Production (temps réel et différé)**  
Co-rédaction d'un guide sur Google Docs.

## 2. Apports et limites des scénarios analysés

### Points forts

Mettre en lumière les points forts

### Défis

Défis des scénarios pour ajuster les futures conceptions.

## 3. Quiz à caractère d'évaluation formative sur l'étude de cas

Série de questions en qcu ou qcm sur l'étude de cas

....

## 1. Test de maîtrise

- **Évaluation de l'acquisition des compétences** : Ce test permettra de mesurer l'efficacité du guide dans l'acquisition des connaissances et compétences visées, notamment dans la conception de scénarios d'apprentissage.
- **Feedback utile** : En fonction des résultats du test final, vous pourrez ajuster des points ou apporter un accompagnement supplémentaire si nécessaire.
- **Satisfaction et accomplissement** : En complétant ce test, les apprenants pourront voir combien ils ont progressé, ce qui renforce la satisfaction et le sentiment d'accomplissement.

# Conclusion

- **Synthèse des points clés :**
  - Importance de structurer les scénarios pour répondre aux besoins pédagogiques.
  - Nécessité d'une méthodologie claire pour intégrer les interactions et ressources de manière équilibrée.
- **Perspectives d'avenir :**
  - Exploration des innovations technologiques pour enrichir les scénarios et favoriser un apprentissage personnalisé.

# Solutions des exercices

## Solution n°1

[exercice p. 6]

Lors de la conception d'un scénario d'apprentissage, quel critère permet de déterminer si l'activité repose principalement sur la production d'un résultat ou sur le processus à mettre en œuvre ?

- a) Nature du matériel soumis
- b) Caractère prescriptif du matériel soumis
- c) Enchaînement des tâches
- d) Modalités de suivi
- e) Organisation des groupes

**Q** Si le matériel soumis décrit précisément un processus étape par étape, il oriente l'activité vers un scénario prescriptif. Dans le cas où le processus est moins détaillé, il s'agit davantage d'un scénario ouvert, centré sur le processus.

## Solution n°2

[exercice p. 6]

Un formateur souhaite qu'un groupe d'apprenants traite un sujet à l'aide d'articles et de vidéos sans trop de guidance. Quel type de scénario d'apprentissage semble le plus approprié ?

- a) Scénario prescriptif centré sur le produit
- b) Scénario ouvert centré sur le processus
- c) Scénario fermé avec objectifs clairs
- d) Scénario collaboratif avec tutorat réactif
- e) Scénario basé uniquement sur la discussion

**Q** Ce type de scénario laisse de l'autonomie aux apprenants, ce qui correspond à l'utilisation d'articles et de vidéos sans directives strictes, et permet une exploration du sujet.

## Solution n°3

[exercice p. 6]

Quel critère est important si vous souhaitez que l'activité d'apprentissage soit flexible et que chaque apprenant choisisse son propre rythme ?

- a) Modalités d'interaction
- b) Enchaînement des tâches
- c) Organisation des groupes
- d) Modalités de suivi
- e) Matériel d'apprentissage brut

- Q La flexibilité de l'activité dépend principalement des modalités d'interaction, comme l'interaction différée qui permet aux apprenants de travailler à leur propre rythme, contrairement à des interactions en temps réel.

## Solution n°4

[exercice p. 7]

Dans un scénario où les apprenants produisent un travail en groupe, mais chaque membre a une tâche différente, quel type d'organisation des groupes est mis en place ?

- a) Répartition libre des rôles
- b) Répartition stricte permanente
- c) Répartition transitoire stricte
- d) Organisation aléatoire des groupes
- e) Répartition autonome des rôles

- Q Une répartition stricte et permanente des rôles est nécessaire lorsque chaque apprenant a une tâche spécifique et que les rôles sont attribués pour toute la durée de l'activité.

## Solution n°5

[exercice p. 7]

Si un formateur désire que ses apprenants suivent un chemin d'apprentissage spécifique avec des résultats très précis, quel critère devrait-il principalement privilégier ?

- a) Caractère prescriptif du matériel soumis
- b) Enchaînement des tâches
- c) Nature des résultats attendus
- d) Modalités de suivi
- e) Organisation des groupes

- Q Le matériel prescriptif définit clairement les étapes et résultats attendus, ce qui est essentiel pour que l'activité suive un chemin précis et contrôlé.

## Solution n°6

[exercice p. 7]

Vous souhaitez que des apprenants collaborent en ligne sans qu'il y ait de présence simultanée. Quelle modalité d'interaction choisiriez-vous ?

- a) Interaction temps réel symétrique
- b) Interaction temps réel asymétrique
- c) Interaction temps différé asymétrique
- d) Interaction temps différé symétrique
- e) Interaction en temps réel avec chat

- Q L'interaction temps différé permet aux apprenants de collaborer sans être en ligne en même temps, et l'asymétrie signifie que l'un des apprenants peut jouer un rôle de modérateur ou de guide.

## Solution n°7

[exercice p. 8]

Quel outil serait le plus adapté à la régulation des apprentissages au sein d'un groupe qui travaille en ligne, où chaque apprenant est responsable d'une partie d'un projet ?

- a) Tableau de bord
- b) Carte argumentative
- c) Ouvreur de phrases
- d) Carte conceptuelle
- e) Gestion des votes

- Q Un tableau de bord permet de suivre les progrès individuels et collectifs des apprenants dans un projet collaboratif et de réguler les actions en fonction de l'avancement.

## Solution n°8

[exercice p. 8]

Dans un scénario où les apprenants sont guidés par un coach qui intervient principalement pour fournir des retours sur le processus, quelle modalité de suivi est mise en place ?

- a) Tutorat direct réactif
- b) Tutorat direct proactif
- c) Coaching réactif
- d) Coaching proactif
- e) Interventions centrées sur le produit

- Q Le coaching proactif intervient avant que des problèmes n'émergent, en guidant le processus de manière préventive, contrairement à une approche réactive.

## Solution n°9

[exercice p. 8]

Si l'objectif est d'orienter les apprenants vers une construction collective, mais avec une forte autonomie dans les étapes intermédiaires, quel critère correspond le mieux ?

- a) Modalités de suivi
- b) Échéance temporelle
- c) Répartition des rôles stricte
- d) Nature du matériel soumis
- e) Enchaînement des tâches

- Q Le matériel soumis doit être conçu pour encourager une collaboration tout en offrant suffisamment de souplesse pour que les apprenants puissent structurer leurs étapes individuelles.

## Solution n°10

[exercice p. 8]

Pour un scénario d'apprentissage qui propose des activités collectives avec une forte interaction entre les apprenants, quel type de suivi serait le plus pertinent ?

- a) Coaching réactif
- b) Tutorat direct proactif
- c) Tutorat direct réactif
- d) Coaching proactif
- e) Intervention centrée sur le produit

- Q Le tutorat proactif aide les apprenants à anticiper et à résoudre des problèmes avant qu'ils ne surviennent, ce qui est crucial dans un environnement collaboratif.

## Solution n°11

[exercice p. 9]

Un formateur souhaite mettre en place un scénario où les apprenants suivent une série de tâches indépendantes, sans lien direct entre elles. Quel type d'enchaînement des tâches serait le plus adapté ?

- a) Discontinuité locale
- b) Discontinuité globale
- c) Référent
- d) Continuité
- e) Échéance temporelle

- Q La discontinuité globale indique que les tâches sont indépendantes les unes des autres, sans lien direct entre elles, ce qui est idéal pour un scénario où les apprenants doivent accomplir des missions séparées.

## Solution n°12

[exercice p. 9]

Dans un scénario où les apprenants sont guidés par un coach qui intervient principalement pour fournir des retours sur le processus, quelle modalité de suivi est mise en place ?

- a) Tutorat direct réactif
- b) Tutorat direct proactif
- c) Coaching réactif
- d) Coaching proactif

- e) Interventions centrées sur le produit
- Le coaching proactif permet d'intervenir avant que les apprenants rencontrent des difficultés, en offrant un soutien continu tout au long du processus.

## Solution n°13

[exercice p. 9]

Si l'objectif est d'orienter les apprenants vers une construction collective, mais avec une forte autonomie dans les étapes intermédiaires, quel critère correspond le mieux ?

- a) Modalités de suivi
- b) Échéance temporelle
- c) Répartition des rôles stricte
- d) Nature du matériel soumis
- e) Enchaînement des tâches
- Le matériel doit permettre une certaine flexibilité et autonomie tout en guidant les apprenants vers une production collective.

## Solution n°14

[exercice p. 9]

Pour un scénario d'apprentissage qui propose des activités collectives avec une forte interaction entre les apprenants, quel type de suivi serait le plus pertinent ?

- a) Coaching réactif
- b) Tutorat direct proactif
- c) Tutorat direct réactif
- d) Coaching proactif
- e) Intervention centrée sur le produit
- Le tutorat proactif est essentiel pour encourager une interaction positive dans les scénarios collaboratifs et prévenir les obstacles avant qu'ils n'affectent la dynamique de groupe.

## Solution n°15

[exercice p. 10]

Quel critère doit être considéré si vous souhaitez que les tâches d'apprentissage suivent un processus bien défini, en tenant compte de la progression logique entre elles ?

- a) Caractère prescriptif du matériel
- b) Enchaînement des tâches
- c) Modalités de suivi
- d) Référent

○ e) Production spécifique

🔍 L'enchaînement des tâches définit la progression logique entre les étapes du scénario. Il est essentiel pour s'assurer que les tâches se suivent de manière cohérente et fluide.

# Glossaire

## Caractère prescriptif des ressources soumises

Le caractère prescriptif fait référence aux consignes plus ou moins explicites concernant à la fois le produit final et le processus d'apprentissage.

## Centration du suivi

Le suivi peut être centré sur :

- **Le processus** : régulation en cours de tâche (cas du coaching)
- **Le produit** : évaluation du résultat spécifique d'une tâche (cas du tutorat direct).

## Complémentarité entre temps réel et temps différé

Utilisation conjointe des deux types d'interaction pour favoriser à la fois la collaboration immédiate (temps réel) et la réflexion approfondie (temps différé).

*Exemple* : Discussion en temps réel pour résoudre des problèmes immédiats, suivie de réflexions détaillées en temps différé.

## Conceptoscope

Un exemple de scénario d'apprentissage dans un environnement virtuel, visant à aider les étudiants à acquérir des connaissances conceptuelles. Ce scénario se divise en trois étapes : la création d'un glossaire, la réalisation d'une carte conceptuelle en groupe, et la validation par un vote des cartes produites.

## Critères d'enchaînement des tâches

Les critères utilisés pour l'enchaînement des tâches peuvent inclure :

- L'atteinte d'un niveau de performance donné
- La réalisation d'une production spécifique
- Le respect d'une échéance temporelle
- La décision collégiale du groupe.

## Diagramme d'activité

Un diagramme d'activité est un outil graphique permettant de représenter le déroulement d'un scénario d'apprentissage. Il montre les étapes du scénario et les interactions entre les différents acteurs (tuteurs, apprenants, etc.) à chaque étape du processus.

## Discontinuité globale (rupture)

Dans ce type d'enchaînement, l'objet de l'activité est indépendant des activités qui ont précédé.

## Discontinuité locale

Ce type d'enchaînement se produit lorsque l'objet de l'activité provient du produit d'une activité antérieure, mais pas nécessairement de la dernière activité réalisée.

## Dispositif d'apprentissage

Un dispositif d'apprentissage désigne l'ensemble des moyens humains et matériels à mobiliser ainsi que les méthodes utilisées pour réaliser un scénario d'apprentissage.

## Enchaînement des tâches

L'enchaînement des tâches dans un scénario d'apprentissage consiste en une succession de plusieurs tâches, où le produit de la tâche précédente devient le point de départ de la suivante. Il peut être conçu de manière continue, mais aussi sous forme discontinue locale ou globale (rupture).

## Finalité de la ressource matérielle

Les ressources peuvent être conçues soit pour l'apprentissage, soit pour l'information d'un large public. Une ressource conçue pour l'apprentissage peut être destinée à la **formation autonome** ou à l'**apprentissage assisté**.

## La nature du matériel soumis et les résultats attendus

Il s'agit de caractériser le matériel proposé (brut ou élaboré) et les objectifs visés (information ou apprentissage). Cette dimension prend en compte la nature du matériel (texte, vidéo, etc.), son origine (interne ou externe), sa finalité (pour l'apprentissage ou l'information), et les systèmes symboliques utilisés (écrit, image, son, etc.). Elle peut aussi inclure l'intensité de la prescription sur la manière de traiter le matériel (forte ou faible).

## Les modalités d'interaction

Enfin, cette dimension décrit comment les apprenants interagiront entre eux, avec l'enseignant, ou avec le matériel pédagogique.

## Les modalités de constitution des groupes

Ici, il s'agit de préciser comment les apprenants seront organisés, soit individuellement, soit en groupe, et comment ces groupes seront formés (par affinité, aléatoirement, etc.).

## Les modes de suivi

Cela concerne la manière dont les progrès des apprenants seront suivis, que ce soit par un enseignant, un système automatisé ou par les apprenants eux-mêmes (auto-évaluation, etc.).

## Les outils d'analyse et de réflexivité

Cette dimension aborde les outils qui permettront aux apprenants d'analyser leurs propres actions et de réfléchir sur leur apprentissage.

## Modalités d'interaction et modes d'échange

### Modalités d'interaction et modes d'échange

Les modalités d'interaction se distinguent par :

- **Synchronisation :**
  - **Interaction synchrone (temps réel)** : basée sur la présence simultanée des participants
  - **Interaction asynchrone (temps différé)** : basée sur la mémorisation des messages sans exigence de présence simultanée

## Modalités d'organisation des groupes

Les modalités de constitution des groupes peuvent être :

- **Aléatoire** : regroupement lié au hasard
- **Opportuniste** : regroupement en fonction de critères de facilité (géographie, fuseau horaire)
- **Raisonné** : regroupement recherchant l'efficacité du travail en groupe
- **Autonome** : regroupement selon le choix des participants.

## Modèles d'apprentissage

Ce sont des cadres théoriques qui influencent la manière dont un scénario d'apprentissage est conçu. Ils déterminent les stratégies pédagogiques à adopter pour la transmission des connaissances et l'organisation des tâches.

## Modes de suivi

Les modes de suivi comprennent :

- **Tutorat direct** : intervention directe du tuteur pour communiquer des informations
- **Coaching** : interventions facilitatrices pour améliorer le travail individuel ou collectif
- **Proactif** : intervention du tuteur à son initiative
- **Réactif** : intervention du tuteur en réponse à une demande des apprenants.

## Normes et standards pédagogiques

Les normes et standards sont des lignes directrices qui assurent l'interopérabilité et la qualité des scénarios d'apprentissage. Ils facilitent la réutilisation des objets d'apprentissage et permettent une meilleure structuration des contenus.

## Organisateurs graphiques

Les organisateurs graphiques du scénario d'apprentissage incluent des outils comme le **diagramme des activités** et le **tableau des spécifications des dimensions du scénario d'apprentissage**. Ces outils illustrent les rôles des intervenants (tuteur, apprenant, groupe d'apprenants) et la structure du scénario.

## Origine de la ressource d'entrée

Une ressource d'entrée peut être d'**origine interne** (créée par le groupe d'apprenants) ou d'**origine externe** (créée par un autre groupe ou une autre personne).

## Outils de gestion de la présence sociale

Ces outils permettent de pallier l'absence d'informations dans la communication à distance en indiquant la présence des participants sur la plateforme et leur localisation dans l'espace.

## Outils de structuration des interactions

Des outils comme les "ouvreurs de phrases" permettent de structurer les échanges et d'approfondir les discussions autour des tâches.

## Outils de structuration et de régulation

Les outils de structuration des interactions incluent :

- **Ouvreurs de phrases, diagrammes de processus, cartes conceptuelles** : pour organiser le travail collaboratif et soutenir l'argumentation

- **Outils de gestion de la trace et de la régulation** : pour reconstituer l'historique des interactions ou des étapes d'une tâche, et visualiser la dynamique d'un échange
- **Tableau de bord** : permettant de suivre l'état des interactions à travers des indicateurs (nombre de messages, contributions).

### Référent

Un référent désigne le résultat d'une activité antérieure qui sert de référence à l'activité suivante sans être le point de départ de celle-ci.

### Répartition des rôles au sein du groupe

La répartition des rôles peut être :

- **Stricte** ou **libre** : selon que les rôles sont prédéfinis ou laissés à la liberté des apprenants
- **Permanente** ou **transitoire** : selon que les rôles sont fixes tout au long du scénario ou associés à une tâche particulière.

### Répartition permanente ou transitoire

Certains rôles peuvent être permanents tout au long de la tâche, tandis que d'autres peuvent être transitoires, changeant au fur et à mesure du travail. Cela peut favoriser une approche variée du problème et encourager la collaboration.

### Répartition stricte ou libre

Selon la tâche, les rôles peuvent être soit bien définis (ex. technique du labyrinthe), soit laissés à la liberté des participants, influençant ainsi la dynamique et l'importance des rôles dans les échanges.

### Représentations graphiques

Des outils comme les cartes argumentatives, les diagrammes de processus ou les cartes conceptuelles aident à structurer la réflexion et à supporter la construction de connaissances dans un groupe.

### Ressource d'entrée

La ressource d'entrée peut être brute ou élaborée. Une **ressource brute** est externe au dispositif, tandis qu'une **ressource élaborée** résulte d'un traitement d'une activité antérieure, pouvant être individuelle ou collective.

### Scénario d'apprentissage

Un scénario d'apprentissage est une succession d'étapes, à caractère obligatoire ou facultatif, que les apprenants doivent suivre dans un but pédagogique explicite. La variété des parcours individuels peut être plus ou moins étendue. Certains scénarios incluent aussi la spécification des rôles, des ressources et des services associés aux activités prévues.

### Stratégie d'apprentissage

Une stratégie d'apprentissage désigne la méthode choisie pour guider l'apprenant dans son parcours éducatif. Elle peut être expositive (transmission directe de connaissances) ou interactive (encouragement à la découverte et à la résolution de problèmes).

### Suivi centré sur le processus ou sur le produit

Le suivi peut concerner soit l'évolution du processus d'apprentissage (favorisant la régulation de l'activité), soit le produit final. Cela dépend des objectifs d'apprentissage spécifiques.

### **Suivi proactif ou réactif :**

Le suivi proactif est initié par le tuteur, tandis que le suivi réactif répond aux demandes des apprenants. Le tutorat réactif est plus courant dans le contexte des processus d'apprentissage.

### **Symétrie des interactions**

- **Interactions symétriques** : les participants disposent de moyens d'action identiques
- **Interactions asymétriques** : les participants ont des possibilités d'interaction différentes.

### **Systemes symboliques**

Ce sont les moyens utilisés pour présenter la ressource, incluant :

- **Scripto** : ressource basée sur le texte
- **Audio** : ressource basée sur l'audition
- **Iconique** : ressource basée sur l'image.

### **Tableau de spécification**

Le tableau de spécification est un outil permettant de structurer le scénario en précisant les différentes modalités de l'apprentissage, telles que les tâches à accomplir, les résultats attendus, les groupes de travail, et les modalités d'interaction.

### **Temps différé (ou asynchronie)**

Interaction où les échanges ont lieu à différents moments, permettant aux participants de répondre à leur convenance. Exemple : forums, emails, blogs.

*Avantages* : Flexibilité, possibilité de réflexion approfondie, accès à des ressources externes.

*Limites* : Risque de perte d'engagement, déconnexion de certains participants.

### **Temps réel (ou synchronie)**

Interaction où tous les participants sont présents et échangent simultanément, favorisant des réponses instantanées, la négociation directe, et la création d'une présence sociale virtuelle. Exemple : messagerie instantanée, vidéoconférences.

*Avantages* : Fluidité des échanges, immédiateté, présence sociale.

*Limites* : Nécessite la disponibilité synchronisée de tous les participants, pression de réactivité.

### **Tutorat direct ou coaching**

Le tutorat direct fournit des informations claires, tandis que le coaching est plus axé sur la clarification et l'amélioration continue du travail individuel ou collectif.

