



Scénario 1 – Directives pédagogiques pour les instructeurs

1. Introduction

[VOIX OFF 1] - Tout formateur en peinture en bâtiment et décoration qui souhaite s'engager dans une démarche de numérisation de ses cours afin de permettre à ses apprenants de pouvoir se former en ligne, doit adapter ses pratiques pédagogiques à cet outil de formation. Pour cela il va devoir acquérir de nouvelles compétences et intégrer des concepts qu'il n'a pas forcément l'habitude de traiter dans la conception de ses cours "traditionnels".

Pour accompagner le formateur dans sa démarche de numérisation de sa formation, Digi-Paint propose un ensemble de 5 vidéos explicatives qui traiteront de :

- La conception pédagogique
- Les motivations de l'apprenant et les modalités d'interaction
- Les ressources pédagogiques
- L'évaluation et le retour
- Les compétences liées à la formation en ligne

[ACTION 1] – Le formateur apparaît de plain-pied au centre de l'écran et autour de lui apparaissent tout son savoir sous forme d'icônes. Un ordinateur apparaît à côté de lui et tous les éléments apparus entrent dans l'ordinateur. Au fur et à mesure que le titre des vidéos est mentionné, ce dernier apparaît autour du formateur. [FADE OUT]

Fin de la vidéo

2. Conception pédagogique

[VOIX OFF 1] - Numériser son enseignement ne modifie pas fondamentalement la conception pédagogique que le formateur met en place pour un cours en présentiel. Il doit toutefois prendre en compte des aspects importants dans la démarche qu'il entreprend.

[ACTION 1] – A gauche de l'écran apparaît un formateur devant son ordinateur et les apprenants en apprentissage à distance en train de programmer une formation en ligne. A droite apparaît le même formateur en train de donner un cours en présentiel devant ses apprenants. Un signe « = » apparaît entre les deux situations pour montrer qu'il y a des similarités.

[VOIX OFF 2] - En effet, il doit intégrer le fait que le scénario pédagogique, ainsi que les potentiels aléas se manifestant dans la relation pédagogique doivent être, au maximum, anticipés dès la conception de son cours, car il ne pourra pas régler ces aspects comme il peut le faire en présentiel.



[ACTION 2] - Dans la situation en présentiel des connections se font entre le formateur et ses apprenants mais très sinueuses par lesquelles le formateur fait passer des concepts. Le formateur intervient sur ces connexions pour les rendre plus rectilignes. Toutes ses connexions se transforment en miniatures et rejoignent la pensée du formateur qui est devant son ordinateur. Il programme sa formation et des connexions rectilignes se créent entre son ordinateur et les apprenants à distance.

[VOIX OFF 3] - De même, en ce qui concerne l'évaluation, le formateur doit apporter une attention particulière car il ne pourra se fier qu'à l'outil numérique pour savoir si ses apprenants ont réellement appris les concepts qu'il a voulu transmettre.

[ACTION 3] - La partie droite avec le formateur en présentiel disparaît pour laisser place au formateur devant son ordinateur avec ses élèves à distance. Il envoie des QCM à ses apprenants et des camemberts sur le taux d'acquisition lui sont renvoyés. [FADE OUT]

2.1. Modèles d'ingénierie pédagogique

[VOIX OFF 4] - La première phase dans l'ingénierie pédagogique est de définir un modèle. Afin de l'aider dans sa démarche, tout formateur peut se baser sur des modèles d'ingénierie pédagogique qui lui permettent de créer des expériences pédagogiques pour aider à faciliter l'apprentissage. Par exemple, le modèle de l'ingénierie pédagogique ADDIE (Analyse, Design, Développement, Implantation et Evaluation) est le plus couramment utilisé car il n'impose pas de progression linéaire à l'apprenant.

[ACTION 4] - Le formateur apparaît face à l'écran. Au-dessus de lui apparaît l'acronyme ADDIE. De chaque lettre s'extraient respectivement les mots « Analyse », « Design », « Développement », « Implantation », « Evaluation »

[VOIX OFF 5] - Le formateur pourra par la suite adapter ou modifier ce modèle selon ses propres pratiques pédagogiques lorsqu'il sera à l'aise avec ce dernier.

[ACTION 5] - Les lettres de l'acronyme se réunissent et se mélangent entre elles et intègrent le corps du formateur.

2.2. Fixer des objectifs d'apprentissage clairs

[VOIX OFF 6] - Dans la seconde phase de l'ingénierie pédagogique le formateur doit fixer des objectifs d'apprentissages en utilisant des phrases courtes. Ces derniers doivent être exprimés de manière claire, tangible, observable et mesurable dans un langage simple et quotidien.

Afin de mieux maîtriser leur utilité, le formateur peut définir les objectifs d'apprentissages dans deux catégories :

- Les objectifs de formation
- Les objectifs pédagogiques



[ACTION 6] – Le terme « objectif d'apprentissage » apparaît au-dessus du formateur. Le terme « objectif de formation » et « objectif pédagogique » s'extraient du terme « objectif d'apprentissage » et viennent se positionner respectivement à gauche et à droite du formateur. [FADE OUT] du formateur.

[VOIX OFF 7] - Les objectifs de formation incluent les objectifs pédagogiques et sont plus généraux. Ils définissent, à l'aide d'un verbe d'action, les moyens associés, les conditions d'opération et les différentes activités des champs de formation qui composent un programme de formation.

[ACTION 7] – Le terme « objectif pédagogique » vient se positionner sous le terme « objectif de formation ». Il se duplique ensuite deux fois. Les termes « verbe d'action » + « moyens associés » + « condition d'opération » + « condition d'opération » + « différentes activités » s'affichent au fur et à mesure qu'ils sont mentionnés en bas de l'écran.

[VOIX OFF 8] - C'est à ce niveau que se définissent les résultats d'une évaluation d'après des critères et des indicateurs qui y sont relatifs (évaluation sommative). Ce type d'évaluation définit le niveau d'atteinte des résultats d'apprentissage.

[ACTION 8] – Le terme « évaluation sommative » apparaît à droite de « objectif de formation ». Les termes « critères 1 », « critères 2 » et « critères X » avec une case à cocher pour montrer que c'est ce qui est évalué.

[VOIX OFF 9] - Les objectifs pédagogiques déclinent, à l'aide d'un verbe de « procédure », chaque action de l'objectif de formation. C'est à ce niveau que sont définis les critères et les indicateurs d'évaluation (évaluation formative). Ce type d'évaluation définit la progression de l'apprenant dans son parcours de formation.

[ACTION 9] – Les termes « verbe de procédure » apparaissent à côté de « objectif pédagogique ». Le terme « évaluation formative » apparaît à droite de « objectif pédagogique » avec un graphique qui illustre la progression de l'apprenant.

[VOIX OFF 10] - Par ailleurs il est conseillé de ne pas employer autant que possible des mots courants ou familiers ou au contraire des mots académiques dont la signification n'aurait pas été expliquée au préalable.

[ACTION 10] – Les termes « mots courants » et « mots académiques » apparaissent successivement et sont barrés par une croix rouge [FADE OUT]

[VOIX OFF 11] - Les objectifs d'apprentissages peuvent être classés en 3 catégories qui peuvent se combiner, notamment dans la rédaction des objectifs pédagogiques :

- Le cognitif (connaissances)
- Le psychomoteur (compétences)
- Le socio affectif (attitudes)



[ACTION 11] - Le terme « objectif d'apprentissage » apparaît et il se décompose en trois termes « cognitif », « psychomoteur » et « socio affectif ».

Le cognitif (connaissances) :

[VOIX OFF 12] - Cette catégorie d'objectifs d'apprentissages concerne l'amélioration des connaissances en matière de règles de sécurité, normes, calculs professionnels

[ACTION 12] - Les termes « règles de sécurité », « normes », et « calculs professionnels » apparaissent sous le terme « cognitif ».

Le psychomoteur (compétences) :

[VOIX OFF 13] - Cette catégorie d'objectifs d'apprentissages concerne l'amélioration des savoir-faire, méthodologies.

[ACTION 13] - Les termes « amélioration des savoir-faire » et « méthodologie » apparaissent sous le terme « psychomoteur ».

Le socio-affectif (attitudes) :

[VOIX OFF 14] - Cette catégorie d'objectifs d'apprentissages est difficile à définir car il s'agit de définir des attitudes ou des comportements liés à des aspects de sentiments et d'émotions.

[ACTION 14] - Les termes « attitudes » et « comportement » apparaissent sous le terme « socio affectif ».

[VOIX OFF 15] - Les verbes d'action ou de procédures choisis dans la rédaction des objectifs d'apprentissages vont permettre au formateur de définir leur catégorie et si ses étudiants ont les prérequis nécessaires pour les atteindre.

[ACTION 15] - Des verbes apparaissent, issus des objectifs de formation et pédagogiques rédigés par le formateur et vont se positionner dans leur catégorie correspondante.

[VOIX OFF 16] - Pour cela, le formateur peut mettre en place, au début de la formation, une évaluation de type diagnostique pour lui permettre de les vérifier.

S'assurer que les apprenants maîtrisent bien les prérequis des connaissances préalables nécessaires à leur apprentissage est très important dans la démarche de numérisation d'une formation.

[ACTION 16] - Les apprenants apparaissent à l'écran et les verbes se dirigent vers eux. Ils les restituent en vert, orange ou rouge pour indiquer s'ils ont les prérequis ou non pour entrer en formation. Un ordinateur apparaît à côté du formateur et il intègre dans la création de la formation, les informations qu'il a identifiées dans le positionnement. [FADE OUT] de tous les éléments textuels.

[VOIX OFF 17] - Pour finir, le formateur devra définir les moyens dont disposent les apprenants et les conditions dans lesquelles ces différents objectifs d'apprentissage devront être atteints.

Cette démarche permettra au formateur de définir le niveau de complexité des objectifs d'apprentissage que les apprenants auront à atteindre.



[ACTION 17] - Des icônes d'étude de cas, de matière d'œuvre apparaissent dans les pensées des apprenants et se dirigent vers le formateur pour qu'il intègre ces données dans la numérisation de sa formation. [FADE OUT]

2.3. Concevoir l'architecture d'apprentissage / Identifier les questions clés

[VOIX OFF 18] - Dans un troisième temps, il s'agit de maintenir l'attention de l'apprenant. Pour se faire, il est conseillé de structurer la formation sous la forme d'un parcours d'apprentissage qui subdivise le cours principal en modules séquentiels.

[ACTION 18] - Le formateur apparaît devant son ordinateur par la droite de l'écran. Il programme une formation. Elle sort de son écran et s'éclate en modules répartis au centre de l'écran.

[VOIX OFF 19] - Les modules doivent alors être structurés et organisés pour s'adapter aux temporalités, aux exigences des résultats attendus et à la planification des contenus de l'apprentissage en ligne tout en évitant la surcharge d'informations. Ce parcours d'apprentissage modulaire doit pouvoir répondre aux critères d'un dispositif de certification tout en permettant aux apprenants de savoir quel module de formation ils doivent suivre en premier.

[ACTION 19] - Un module vient au premier plan et on voit qu'il est composé de ressources pédagogiques, de dispositifs d'évaluation, de moyens de communication. Une durée est attribuée sur chacun des éléments. Le module revient à sa position initiale. Les apprenants apparaissent par la droite et une icône de leur visage rejoint le parcours de formation et commence par le premier module, puis chacun évolue à son rythme et où il le souhaite. [FADE OUT]

2.4. Développer le matériel d'apprentissage

[VOIX OFF 20] - Le dernier point à prendre en compte est le fait que l'enseignement en ligne requiert un ensemble de ressources et d'équipements adaptés. L'offre actuelle sur le marché de ce type de ressources et d'équipements est suffisamment riche pour permettre au formateur d'offrir à ses apprenants un apprentissage virtuel attrayant et motivant. Ces aspects seront abordés plus en détail dans une prochaine vidéo.

[ACTION 20] - Le formateur devant son ordinateur apparaît au centre de l'écran. Tout autour de lui apparaissent tous les types de ressources et de hardware existants. Ils fusionnent tous entrent dans l'ordinateur du formateur.

[FIN DE LA VIDÉO]

Scénario 2 – Contenus pédagogiques

[VOIX OFF 1] - Les contenus pédagogiques sont la clé de voûte d'une formation digitalisée car ils contiennent le savoir à acquérir. Il existe différents types de contenus que le formateur doit maîtriser car ils disposent chacun de caractéristiques différentes qui peuvent plus ou moins favoriser l'apprentissage.

[ACTION 1] - Le formateur apparaît de plain-pied face à l'écran. Un ensemble de types de contenus apparaissent autour de lui.

[VOIX OFF 2] - Il faut distinguer trois types de contenus pédagogiques :

- Les contenus passifs
- Les contenus dynamiques
- Les contenus interactifs

[ACTION 2] - Un tableau indiquant les 3 catégories apparaît derrière le formateur. Les types de contenus se répartissent dans la colonne du tableau correspondant.

[VOIX OFF 3] - Les images, graphiques et textes sont des contenus passifs car l'apprenant ne peut que les consulter. On peut également considérer ces contenus comme directifs car ils sont scénarisés selon le point de vue du formateur ; ce qui ne correspond toujours à la manière dont certains apprenants peuvent apprêhender l'information.

[ACTION 3] - Le formateur et le tableau disparaissent, et les contenus passifs apparaissent au premier plan. Le formateur apparaît en train de travailler sur son ordinateur pour concevoir un graphique. Les apprenants apparaissent à distance avec chacun dans leur pensée un graphique différent de celui que conçoit le formateur. [FADE OUT]

[VOIX OFF 4] - Les **podcasts** ou enregistrements sonores et les vidéos (filmées ou en **motion design**) sont considérées comme des ressources audiovisuelles dynamiques. Ces contenus sont également considérés comme directifs et linéaires car ils sont scénarisés selon le point de vue du formateur.

[ACTION 4] - Le formateur et les apprenants disparaissent. Les contenus dynamiques apparaissent au premier plan. Le formateur apparaît en train de filmer une activité de peinture avec une caméra. Puis en « cross dissolve » il s'enregistre avec un micro devant son ordinateur. Les apprenants apparaissent à distance et consultent les contenus avec un casque dans les oreilles. [FADE OUT]

[VOIX OFF 5] - Les contenus interactifs sont ceux qui demeurent les plus engageants et motivants car ils permettent aux apprenants de manipuler librement ces derniers pour construire sans linéarité leur savoir. La directivité du formateur est de fait quasi nulle si ce n'est qu'il doit avoir une réflexion poussée pour scénariser toutes les interactions possibles.

[ACTION 5] - Le formateur et les apprenants disparaissent. Les contenus dynamiques apparaissent au premier plan. Le formateur apparaît en train de fabriquer un contenu interactif. Des concepts et des fonctionnalités apparaissent en pensée au-dessus du formateur. Les apprenants apparaissent devant leur ordinateur et interagissent avec des contenus interactifs. [FADE OUT]

[VOIX OFF 6] - Il existe plusieurs types de contenus interactifs :

- La ressource ponctuelle peut être manipulée en rotation, en échelle ou bien déclencher des animations



[ACTION 6] - Un pot de peinture en 3D apparaît et on illustre que l'on peut le faire trouver, le déplacer et l'agrandir. [FADE OUT]

- [VOIX OFF 7] - Le principe de simulateur permet à l'apprenant, par le biais d'interactions successives, de mettre en pratique ses connaissances/compétences dans un contexte socioprofessionnel. Des aléas peuvent être également programmés afin de permettre aux apprenants de réfléchir aux procédures qu'ils opèrent. Le formateur a également la possibilité d'évaluer les actions qu'effectuent ses apprenants.

[ACTION 7] - Gros plan d'un apprenant qui interagit avec son clavier et sa souris d'ordinateur. Il interagit dans une situation de travail où il doit peindre un mur. Il exécute plusieurs actions : attraper un pinceau, peindre un mur. On voit qu'il se trompe de couleur, mais il recommence jusqu'à avoir la bonne couleur. L'apprenant se décale à droite et le formateur rentre dans le champ par la gauche. Il consulte son ordinateur où il peut voir les agissements de son apprenant dans le simulateur. [FADE OUT]

- [VOIX OFF 8] - Le « **serious game** » qui peut s'assimiler à une succession de simulations ou de mises en situation interactives motivantes grâce au concept de **gamification**. Le « **serious game** » intègre également le dispositif d'évaluation.

[ACTION NOTE 8] - Gros plan d'un apprenant qui interagit avec son clavier et sa souris d'ordinateur. Il réalise plusieurs simulations successives et on voit un score augmenter en haut à droite de son écran et des badges sortent de l'écran pour récompenser l'apprenant. Une grille d'évaluation apparaît en dehors de l'écran et les objectifs pédagogiques se cochent les uns après les autres. [FADE OUT]

[VOIX OFF 9] - De manière générale, les contenus pédagogiques sont créés avec des logiciels dédiés, payants ou gratuits.

[ACTION 9] - Les différents types de contenus interactifs apparaissent avec le formateur sur son ordinateur à l'écran. Autour d'eux apparaissent les logos des logiciels les plus connus de création graphique 2D/3D. [FADE OUT] (sauf le formateur).

[VOIX OFF 10] - En fonction du niveau de maîtrise de ces logiciels, le formateur peut faire appel à des personnes ressources qui l'aideront dans la production de ces contenus.

[ACTION 10] - Un graphiste apparaît à côté du formateur et crée un pot de peinture en 3D avec sa tablette graphique. Puis il la donne au formateur qui l'intègre dans son ordinateur pour finaliser son cours. [FADE OUT]

[VOIX OFF 11] - Toutefois, en fonction des outils utilisés pour concevoir ce type de contenus, il est possible grâce aux images numériques **(2D et 3D)** d'illustrer des informations ou concepts difficilement observables à l'œil avec une caméra.

[ACTION 11] - Un pot de peinture jaune et bleu en 3D apparaît à l'écran. On verse leur contenu dans un 3^{ème} pot et par transparence on voit le volume grandir. Puis on zoomé sur ce même pot de manière extrême afin de voir la peinture au niveau moléculaire qui se mélange pour faire du vert. [FADE OUT]

[VOIX OFF 12] - La technologie évoluant rapidement, les **simulations 3D** réalistes et les technologies immersives comme la **réalité virtuelle** ou **augmentée**, se démocratisent peu à peu.

[ACTION 12] - Le formateur apparaît et autour de lui apparaissent différents casques et technologies liées à la RV et la RA. [FADE OUT]



[VOIX OFF 13] - Ces technologies donnent la possibilité de créer des environnements d'apprentissage « pseudo réels », permettant aux apprenants de se former comme s'ils étaient en situation professionnelle. Elles favorisent l'expérimentation sans risques liés à la sécurité et sans conséquences économiques car les ressources didactiques sont illimitées.

[ACTION 13] - On voit un apprenant qui met un casque de RV. En fondu on passe en vue subjective ou on voit l'effet qu'il se produit quand on met le casque. On le voit passer d'une classe à un atelier de peinture dans lequel il est en train de peindre un mur. Ensuite il trempe son pinceau dans une autre couleur et peint par-dessus, puis il annule l'action car ce n'est pas le résultat attendu. [FADE OUT]

[VOIX OFF 14] - Le formateur a également la possibilité, grâce à ces technologies, de disposer d'une salle de cours virtuelle avec tous les équipements didactiques nécessaires dans laquelle il peut se retrouver avec l'ensemble de ses apprenants pour dispenser un cours.

[ACTION 14] - Le formateur apparaît à son bureau et se met un casque virtuel. L'écran se divise en deux où on indique que le formateur est dans l'environnement réel et il se téléporte sous forme d'avatar dans le monde virtuel en forme d'atelier de peinture. Tous les éléments didactiques possibles apparaissent autour de lui dans l'environnement virtuel.

[VOIX OFF 15] - dans laquelle il peut se retrouver avec l'ensemble de ses apprenants pour dispenser un cours.

Les technologies immersives ajoutent une plus-value non négligeable sur l'expérience de formation car l'apprenant n'est plus devant un écran, mais se retrouve immergé par le biais d'un casque dans l'environnement virtuel de formation ; ce qui permet de capter son attention car l'environnement n'est plus un frein à sa formation. L'utilisation de ce type de technologie demande également au formateur de penser à de nouvelles formes d'évaluation.

[ACTION 15] - Les apprenants apparaissent dans le monde réel mais à distance du formateur (à gauche de l'écran). Ils mettent tous le casque et leur avatar apparaît dans le monde virtuel avec le formateur. Les apprenants voient tous quelque chose dans le monde virtuel et le formateur les observe. [FADE OUT]

[VOIX OFF 16] - Une fois les contenus pédagogiques développés, le formateur peut les diffuser par le biais d'une plateforme de formation ou SGA, qui va lui permettre la gestion administrative de sa formation.

[ACTION 16] - Le formateur apparaît devant son ordinateur. Tout autour de lui apparaissent différents logos de SGA. Ils rentrent tous dans leur ordinateur et une interface apparaît. En même temps, les apprenants à distance apparaissent sur leur ordinateur et la plateforme envoie des modules aux différents apprenants. [FADE OUT]

[VOIX OFF 17] - Il va pouvoir relier ses contenus aux objectifs pédagogiques précédemment identifiés et attribuer la formation aux apprenants de son choix. Il peut également mettre en place le dispositif d'évaluation et suivre l'évolution de ses apprenants dans les différents contenus de la formation. Il pourra également mettre en place le type de formation qu'il souhaite dispenser (**synchrone ou asynchrone**) ainsi que les modalités de communication avec ses apprenants. Il existe un grand nombre de SGA, payants ou gratuits, disponibles sur le marché.

[ACTION 17] - Le formateur apparaît de plain-pied et au fur et à mesure que de nouveaux concepts sont abordés, ils sont illustrés par des images qui apparaissent autour de lui

- **Les contenus sont reliés aux objectifs pédagogiques (en texte)**
- **Relier une formation à l'apprenant**
- **Afficher un tableau de suivi d'apprenant**



- **Afficher un dispositif d'évaluation ou on voit des notes**
- **Afficher des icônes de logiciel de visioconférence [FADE OUT] (sauf le formateur)**

[VOIX OFF 18] - Avant de choisir son SGA, le formateur doit définir les fonctionnalités dont il a besoin afin de disposer d'un outil optimisé pour ses pratiques pédagogiques. Paramétrier une plateforme nécessite toutefois de compétences techniques ou bien l'aide d'un ingénieur pédagogique qui programmera cette dernière selon les paramètres indiqués par le formateur.

[ACTION 18] - **Le formateur note sur un carnet les fonctionnalités dont il a besoin. Les icônes se cochent au fur et à mesure. Un ingénieur pédagogique rejoint le formateur. Le formateur lui donne son carnet. Le concepteur se met sur son ordinateur dans lequel rentre tout ce que le formateur a demandé. Une fois qu'il a terminé, le concepteur lui donne un SGA avec sa formation intégrée.**

[VOIX OFF 19] - Pour finir, les réseaux sociaux sont également des outils intéressants à exploiter dans le cadre d'une formation numérisée. Ils peuvent servir pour médiatiser l'existence de la formation ou de partager avec une communauté des retours d'expérience ou des résultats d'évaluation. C'est également un moyen pour les apprenants et le formateur de communiquer dans un contexte extérieur au cadre de la formation.

[ACTION 19] - **Les logos des réseaux sociaux apparaissent autour du formateur. Le formateur est à son ordinateur et diffuse un contenu à d'autres centres de formation et à un groupe de formateurs. Les apprenants apparaissent et ils échangent des « likes », des images, etc... et qui vont également vers les centres de formation et la communauté de formateurs.**

[FIN DE LA VIDÉO]



Scénario 3 – Interaction et motivation des apprenants

[VOIX OFF 1] - Pour qu'une formation en ligne soit efficace, elle doit notamment répondre aux attentes des apprenants.

[ACTION 1] - *Background salle de cours – Plan d'ensemble* - Un formateur est dans sa salle de cours avec ses apprenants. Il les questionne sur leurs attentes par rapport à la formation qu'ils vont suivre. Chaque apprenant émet son attente en illustrant un concept lié à la peinture. Le formateur intègre les attentes de ses apprenants dans la formalisation de son cours.

[VOIX OFF 2] - En leur permettant d'interagir avec les contenus pédagogiques, les apprenants sont plus enthousiastes et motivés à acquérir de nouvelles compétences et connaissances.

[ACTION 2] - *Background salle de cours – Plan d'ensemble* - Le formateur tape sur son clavier et numérise les attentes de ses apprenants. Ces dernières apparaissent dans son écran d'ordinateur. L'ordinateur du formateur envoie ensuite les cours numérisés aux apprenants. Ils émettent de la joie et un graphique apparaît, illustrant leur motivation qui croît.

[VOIX OFF 3] - Le formateur doit alors avoir une certaine maîtrise de la conception des contenus pédagogiques.

[ACTION 3] - *Background salle de cours – Plan serré* - Le formateur apparaît face à l'écran et pleins de concepts liés à la formation en ligne apparaissent autour de lui. Il les observe au fur et à mesure qu'ils apparaissent, l'air sur de lui et il commence à avoir des doutes par l'accumulation de ces derniers.

[VOIX OFF 4] - ou bien collaborer avec un concepteur pédagogique pour créer des fonctionnalités adaptées.

[ACTION 4] - *Background salle de cours – Plan serré* - Un concepteur pédagogique rejoint le formateur. Ce dernier se réjouit et confie ses notes au concepteur. Le concepteur regarde les concepts autour d'eux et regarde les notes du formateur. Il choisit les concepts qui répondent aux besoins du formateur.

[VOIX OFF 5] - Le formateur doit pour cela extraire la connaissance ou le concept qu'il souhaite aborder

[ACTION 5] - *Background bureau – Plan serré* - Le formateur est à son bureau devant son ordinateur et observe un pot de peinture qu'il a à côté de lui. Il observe le pot sous tous ses angles et en extrait ses caractéristiques sous forme de pensée. Il repose le pot de peinture et pianote sur son clavier et les concepts apparaissent dans l'écran de l'ordinateur du formateur.

[VOIX OFF 6] - et réfléchir à comment ses apprenants vont interagir avec le contenu afin d'acquérir les savoirs.

[ACTION 6] - *Background bureau – Plan serré* - Toujours assis à son ordinateur, le formateur imagine des études de cas, puis il repianote sur son ordinateur et les études de cas apparaissent aussi dans l'écran d'ordinateur. Le formateur l'envoie à ses apprenants qui apparaissent à distance.



[VOIX OFF 7] - Le défi à relever pour le formateur est surtout d'éviter la linéarité des contenus pédagogiques, pouvant mettre l'apprenant en situation de passivité devant son écran.

[ACTION 7] - *Background bureau - Plan serré* - Un apprenant apparaît en train d'étudier face à son écran. Le pot de peinture qu'il voit change de couleur. On peut voir qu'il se lasse, ce qui surprend le formateur, et son taux de motivation baisse.

[VOIX OFF 8] - En permettant d'interagir avec des contenus pédagogiques en répondant à des quizz ou sous forme de mises en situations professionnelles tout au long de la formation, ces derniers se sentiront pleinement engagés dans leur formation.

[ACTION 8] - *Background bureau - Plan serré* - Le formateur retravaille son pot de peinture et en produit un qui est en 3D et interactif. Il l'envoie dans l'ordinateur de l'apprenant qui se captive pour le contenu car il interagit avec. Un graphique de son taux de motivation apparaît et il monte en flèche. Un quizz apparaît par la suite sur l'écran de l'apprenant et il y répond. Le taux de motivation continue à monter.

[VOIX OFF 9] - Le formateur doit également intégrer dans la numérisation de sa formation, le fait qu'il faut laisser les apprenants parcourir la formation en autonomie, sans leur indiquer nécessairement les étapes par lesquelles ils doivent passer.

[ACTION 9] - *Background bureau - Plan serré sur l'écran d'ordinateur* - Le formateur observe ses apprenants sous forme d'icônes se déplacer librement dans le programme de formation.

[VOIX OFF 10] - Le formateur doit alors se positionner comme une ressource accessible qui permet de garder du lien social et d'entretenir la motivation des apprenants en intervenant avec chacun d'eux de manière individualisée.

[ACTION 10] - *Background bureau - Plan général* - Un apprenant devant son ordinateur rentre dans le champ et le formateur vient se placer sur la gauche de l'écran avec une ligne de séparation des deux acteurs qui apparaît. Une icône du formateur apparaît et va se positionner dans son écran d'ordinateur. Puis l'icône se téléporte dans l'ordinateur de l'apprenant. Le formateur disparaît et l'apprenant vient prendre la place sur l'ensemble de l'écran.

[VOIX OFF 11] - C'est aussi le moyen pour les apprenants de faire part de leurs difficultés, **[ACTION 11] - L'apprenant clique sur l'icône du formateur et ce dernier apparaît en visioconférence. L'élève lui exprime ses difficultés avec des onomatopées. Pendant que le formateur lui répond, une icône d'une ampoule sort de l'écran pour aller éclairer la pensée de l'apprenant.**

[VOIX OFF 12] - ou au contraire des retours d'expérience positifs sur leur formation par le biais de commentaires ou lors de visioconférences.

[ACTION 12] - Pendant la discussion, l'apprenant aborde des concepts qu'il a vu durant sa formation, et émet des avis positifs et négatifs.

[VOIX OFF 13] - Pour finir le formateur doit prendre en compte la multitude de modalités d'apprentissage que permet le numérique. Il doit pour cela choisir le support qui lui semble le plus adapté pour déployer le dispositif de formation développé,

[ACTION 13] - *Background bureau - Plan serré* - Le formateur apparaît et des médias apparaissent au fur et à mesure autour de lui. Il les observe tout en considérant le niveau d'équipement dont disposent les apprenants.



[ACTION 14] - *Background bureau - Plan serré* - Le formateur pense à l'ensemble du dispositif de formation qu'il a développé. Ses apprenants apparaissent, chacun disposant de différents médias. Ils constatent qu'ils ont tous un ordinateur en commun. Il décide donc de prendre l'icône de l'ordinateur. Tous les éléments disparaissent sauf le formateur qui se tourne face à la caméra et sourit. Il disparaît à son tour.

[FIN DE LA VIDÉO]



Scénario 4 – Evaluation et retour

[VOIX OFF 1] - Dans le cadre d'une formation en ligne digitalisée, il est important pour le formateur de garder le lien social avec les apprenants.

[ACTION 1] - Le formateur et les apprenants apparaissent à l'écran. On le voit envoyer des mails et des messages. [FADE OUT]

[VOIX OFF 2] - En émettant des commentaires ou en engageant des discussions le plus régulièrement possible il peut ainsi s'assurer de l'état d'esprit de ses apprenants durant leur formation. La communication verbale demeure plus efficace que celle écrite car elle limite les problèmes de compréhension.

[ACTION 2] - Des apprenants apparaissent face à leur écran et le formateur apparaît en visioconférence. On le voit avoir des échanges avec les élèves. Des smileys s'échangent entre les apprenants et le formateur. Puis les apprenants consultent leur boîte mail et on aperçoit les commentaires du formateur pour garder le lien social. [FADE OUT]

[VOIX OFF 3] - Initier la formation en ligne par une session de groupe pendant laquelle les apprenants peuvent exprimer leurs attentes et préoccupations est opportune pour créer un esprit de groupe et permettre au formateur d'identifier les apprenants pour lesquels il devra être particulièrement attentif.

[ACTION NOTE 3] – Les apprenants et le formateur apparaissent dans une salle de cours en présentiel. Les élèves émettent ce qu'ils attendent pour leur formation. Le formateur leur expose ce que va être le cours en ligne avec les objectifs pédagogiques. [FADE OUT]

[VOIX OFF 4] - La phase de **positionnement (ou évaluation diagnostique)** est une étape de la formation en ligne importante car elle permet d'identifier les prérequis des apprenants. Par cette double approche, le formateur est en capacité d'assurer son rôle à distance et d'intervenir de manière individualisée avec chacun de ses apprenants.

[ACTION 4] – Les apprenants apparaissent en train de remplir des quizz. Le formateur apparaît à distance et consulte les résultats des apprenants. Les résultats apparaissent sous forme de graphiques. Le formateur identifie qu'il manque « un pinceau », « un pot de peinture » et du « RVB » à 3 apprenants (représentant leur déficit de prérequis). Il envoie par la suite à chacun d'eux par une icône représentant chacun des prérequis les modules de formation adaptés. [FADE OUT]

[VOIX OFF 5] - Tout au long de la formation, le formateur doit mettre en place une démarche **d'évaluation formative** sanctionnée par une **évaluation sommative** permettant d'identifier si les apprenants réussissent ou au contraire s'ils prennent du retard.

[ACTION 5] – Le formateur apparaît de plain-pied et regarde les icônes de ses élèves qui évoluent dans le parcours de formation. Il constate que certains avancent bien, d'autres ont un peu plus de difficultés et d'autres sont en retard. Au fur et à mesure qu'ils avancent, les élèves passent par des évaluations formatives et envoient les données au formateur.

[VOIX OFF 6] - En fonction des résultats de chacun, le formateur peut soit intervenir individuellement pour aider les apprenants en difficulté, soit adapter ses objectifs pédagogiques s'il constate que l'ensemble de classe est en difficulté. Pour cela, il peut par exemple effectuer un sondage pour identifier les éléments qui les ont mis en difficulté.



[ACTION 6] - Le formateur envoie des « ampoules » pour éclairer les apprenants ayant des difficultés et on les voit par la suite avancer dans le parcours de formation. Une fois les apprenants arrivés au bout du parcours, il leur fait parvenir un sondage pour qu'il liste les difficultés rencontrées. Le sondage revient au formateur et on le voit modifier la formation. [FADE OUT]

[VOIX OFF 7] - Quel que soit le type d'évaluation et le résultat obtenu par les apprenants, le formateur doit prendre le temps d'expliquer les critères d'évaluation qu'il a mis en place pour les évaluer. A l'occasion de ces périodes d'échanges, les apprenants peuvent consolider ou compléter leurs acquis, en partageant leur retour d'expérience vécue sur le cours proposé par le formateur.

[ACTION 7] - Le formateur et ses apprenants apparaissent en classe. Le formateur est au tableau et montre les différents modules de formation que les élèves ont consultés à distance. On le voit prendre un pot de peinture et le montrer aux élèves. Ça coche le module concernant le pot de peinture au tableau. Dans les pensées des apprenants, on voit que des pièces de puzzles s'imbriquent pour montrer qu'ils ont compris. On voit par la suite les élèves partager leur pièce de puzzle et le formateur se réjouit de les voir faire. [FADE OUT]

[FIN DE LA VIDÉO]



Scénario 5 – Les compétences du formateur en ligne

[VOIX OFF 1] - En résumé, l'activité du formateur qui souhaite numériser sa formation pour la dispenser en ligne ne diffère pas de ce qu'il fait au quotidien en présentiel.

[ACTION NOTE 1] - Le formateur apparaît de plain-pied et autour de lui s'affichent les compétences qu'il opérationnalise au quotidien avec un graphique qui montre qu'il fait tout à 100% (formation, évaluation, conception pédagogique, etc...)

[VOIX OFF 2] - L'utilisation de l'outil numérique lui permet de gagner en efficacité sur l'acte de former et d'évaluer, si la conception pédagogique a bien été étudiée au préalable.

[ACTION 2] - Un ordinateur apparaît à droite du formateur avec un graphique qui intègre les compétences du formateur. De manière dynamique les deux graphiques s'équilibrent pour voir que l'ordinateur récupère un pourcentage de ce que fait le formateur manuellement. [FADE OUT] des graphiques et des compétences

[VOIX OFF 3] - Pour cela, le formateur doit maîtriser les technologies du numérique ; que ce soit en termes de solutions logicielles, d'équipement didactiques et des techno compétences à mobiliser pour créer des dispositifs de formations en ligne.

[ACTION 3] - Tous les concepts évoqués dans les précédentes vidéos apparaissent (ressources pédagogiques, SGA, hardware, etc...) sous forme de nuage autour du formateur et de son ordinateur... [FADE OUT] du nuage des technologies

[VOIX OFF 4] - Il doit également porter attention aux différents profils d'apprenants qui composent sa classe et évaluer leur niveau de connaissance du numérique afin de s'assurer qu'ils n'aient pas de problèmes d'ordre technique ou ergonomique durant leur formation.

[ACTION 4] - Des apprenants apparaissent avec autour d'eux, différents hardwares, différents prérequis, connaissances du milieu professionnel, etc... [FADE OUT] de tout sauf des apprenants et du formateur.

[VOIX OFF 5] - La distance physique avec les apprenants doit être compensée par une communication active et régulière afin de conserver le lien social. Le formateur doit alors mettre en place des outils de communication et définir les moments les plus opportuns pour rentrer en contact avec ses apprenants. Il doit s'assurer que les consignes sont comprises et se rendre disponible pour répondre aux différentes questions qui lui sont posées.

[ACTION 5] - Des icônes des outils de communication (Skype, Teams, Zoom, etc...) apparaissent autour du formateur. On voit le formateur envoyer des éléments (pot de peinture, études de cas, smileys, ampoules) à ses apprenants pour illustrer la communication permanente. De la même manière, les élèves émettent des smileys, des questions vers le formateur. [FADE OUT] de tous les éléments sauf le formateur et son ordinateur

[VOIX OFF 6] - Dans le cadre d'une formation en ligne, le formateur ne peut pas réguler en temps réel l'activité pédagogique des apprenants. De ce fait, il doit estimer en amont de la formation la durée des modules que les apprenants vont parcourir mais également le temps octroyé à la communication individuelle ou en groupe.



[ACTION 6] – Le formateur travaille sur la création de son cours. Au fur et à mesure qu'il conçoit des modules, un camembert quantifie le temps estimé par le formateur ainsi que celui octroyé à la communication.

[FIN DE LA VIDÉO]