



Tutoriel Scenario BASAR

Guide d'utilisation du module Scenario BASAR



Guide d'utilisation du module Scenario BASAR

Version : 1.0

Date : Mai 2014

Editeur : AUF - BECO - Antenne de Sofia

Rédacteurs : Mona LAROUSSI, Petko STAYNOV, Yves Cedric NTSAMA

Copyright : © Copyright 2014 Projet BASAR AUF - Antenne de Sofia

Table des matières

Chapitre 1 - Généralité	4
1. Apprentissage Hybride et Scénarisation Pédagogique	4
2. Scenari, une chaine éditoriale	6
2.1. Fonctionnalités de la chaîne éditoriale Scenari	7
2.2. Logiciels et de modèles de la suite Scenari	8
2.2.1. Les Modèles de la suite Scenari	11
Chapitre 2 - Installation de SCENARICHain et du module Scenario BASAR	14
1. Téléchargement du logiciel SCENARICHain	14
2. Téléchargement du module Scenario BASAR	15
3. Installation du logiciel SCENARICHain et du modèle Scenario BASAR	16
Chapitre 3 - Rédiger un scénario pédagogique hybride	19
1. Créer un Atelier	19
2. Élaborer le contenu de son Scénario pédagogique hybride	21
2.1. Un "Espace" pour organiser vos contenus	21
2.2. Les items : générateurs de contenus	23
2.2.1. Les items Scenario	24
2.2.2. Les items Références	31
2.2.3. Les items Ressources	35
2.2.4. Les items Métadonnées pré-renseignées	42
Chapitre 4 - Publier un scénario pédagogique hybride	47
Conclusion	51
Glossaire	52

Chapitre 1

Généralité

Cette section du tutoriel a pour objectif de présenter globalement les concepts d'enseignement/apprentissage hybride et de scénarisation pédagogique ainsi que la présentation globale de l'**outil Scenari** et des concepts qui l'entourent (chaîne éditoriale, modèle documentaire,...)

1. Apprentissage Hybride et Scénarisation Pédagogique



Enseignement/Apprentissage Hybride

- = *Mixed learning*
- = *Hybrid learning*
- = *Blended e-learning*
- = *Meled learning*

L'apprentissage hybride est un cours qui comprend à la fois des sessions régulières en présentiel (face à face) ainsi qu'une composante importante d'activités d'apprentissage en ligne (à distance) qui remplace les sessions en salle de classe. Les étudiants bénéficient ainsi d'un mode d'apprentissage riche et varié.

Autres définitions

- Pour Burton et al (2011, p. 71), un dispositif hybride est : « tout dispositif de formation qui se caractérise par la présence de dimensions innovantes (accompagnement humain, modalités d'articulation, présence-distance...) liées à la mise à distance.
- Pour Claude Potvin (2011, p.2) une formation hybride peut combiner activités en présence et en ligne, apprentissage en solitaire et en collaboration, modèles constructivistes, behaviorisme et cognitivisme, communications synchrones et asynchrones
- Charlier, Deschryver et Peraya (2006) : le dispositif dit « hybride ». renvoie en général à des dispositifs centrés sur l'apprenant. Il s'apparente au concept de « blended learning », mais certains l'associent également au concept « d'integrated learning » (Scheinder, 2005).

Définitions simplifiées

1. Une classe en face-face combinée avec des technologies basées sur l'apprentissage à distance ;
2. Nouveau modèle pédagogique qui combine l'apprentissage en ligne et le présentiel ;
3. Une combinaison de différents environnements d'apprentissage (classe virtuelle , visio, classe réelle, projet, etc.)
4. Un moyen pour introduire les théories d'apprentissage modernes ;
5. Combine et/ou mixe la technologie basée sur le web pour atteindre un but ;
6. Combine les approches pédagogiques (exemple constructivisme, behaviourisme, cognitivisme) afin de produire un résultat d'apprentissage optimal avec ou sans la technologie éducative ;
7. Combine n'importe quelle forme de technologie avec le face-face.



Scénario Pédagogique

= Scénario didactique

= Scénario d'apprentissage

Un **scénario pédagogique** est défini comme étant l'ensemble :

- D'objectifs pédagogiques qui portent sur les connaissances ou les compétences éventuellement acquises par les apprenants à la fin du scénario.
- De pré-requis qui sont les conditions que doit remplir l'apprenant pour pouvoir suivre l'activité pédagogique.
- D'activités (ou des tâches) pédagogiques et leur enchaînement.
- De rôles qui décrivent la participation des utilisateurs aux activités pédagogiques.
- D'environnements, qui décrivent les outils et ressources nécessaires à la réalisation des activités pédagogiques par les utilisateurs.



Scénarisation Hybride

Un **scénario d'apprentissage hybride** est :

Un ensemble d'activités et des transitions entre les activités.

Une activité peut être représentée par une ressource, une activité mobile, une visio etc.

Les activités peuvent être reconnectées entre elles pour une utilisation plus intelligente (3.0)

★ Consulter une série de 5 articles écrits par Elodie Lestonat pour Thot Cursus sur La scénarisation pédagogique à l'adresse suivante :

<https://storify.com/thot/la-scenarisation-pedagogique>
<https://storify.com/thot/la-scenarisation-pedagogique>

[

Pour en savoir plus sur la scénarisation, consulter les documents ci-dessous :

Scénarisation Pédagogique Scenarisation_Pedagogique.pdf

Scénarisation Cinématographique au profit de la Scénarisation
 Pédagogique Scenarisation_Cinematographique.pdf

Scénarisation Documentaire Scenarisation_Documentaire.pdf

2. Scenari, une chaîne éditoriale

Qu'est ce que Scenari ?

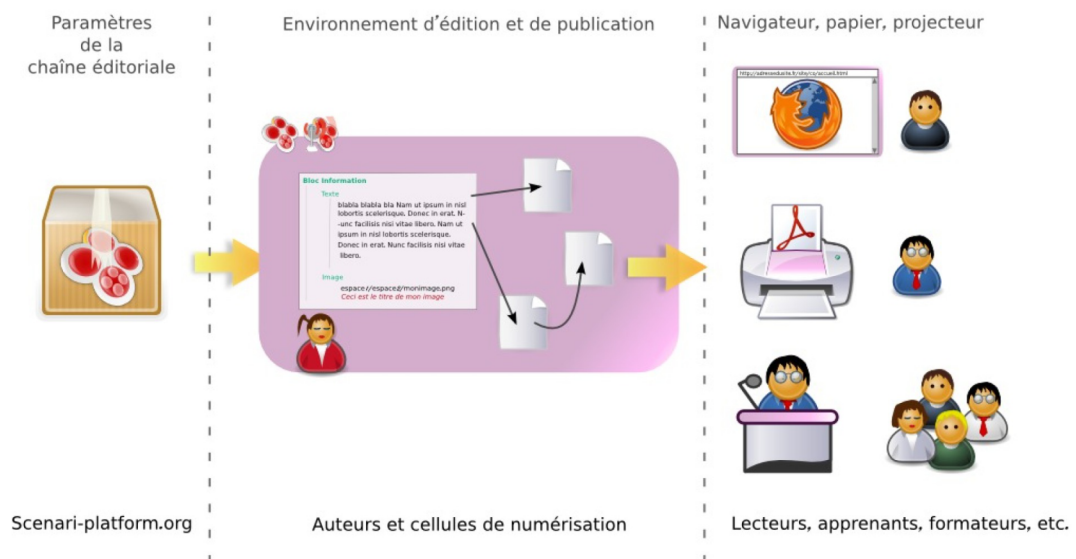
= Chaîne éditoriale

Scenari encore appelé chaîne éditoriale Scenari est un **logiciel libre** permettant de :

- Rédiger un contenu structuré à l'aide d'un éditeur ;
- Aider à la gestion de ce contenu et composer des documents ;
- Créer et publier ces documents dans différents formats.

Une chaîne éditoriale est un procédé méthodologique et technologique, issu de la recherche en ingénierie documentaire. Le procédé consiste à réaliser un modèle de document, à assister les tâches de création du contenu et à automatiser leur mise en forme.

Schéma de la chaîne éditoriale



Guider l'auteur

La chaîne éditoriale a pour fonction de guider l'auteur. Elle lui permet de :

- Structurer son document ;
- Intégrer des contenus multimédia ;
- Diffuser son document dans plusieurs formats ;
- Rester focalisé sur son travail auteur ;
- Contourner la technicité de certains supports (web, flash) ;
- Mettre à jour facilement ses documents (une seule source pour plusieurs supports) ;
- La possibilité de réutiliser un même élément documentaire.

Faciliter une gestion documentaire complexe

La chaîne éditoriale permet une gestion documentaire avancée grâce aux avantages suivants :

- Écriture multi-auteurs ;
- Gestion de grandes quantités de contenu ;
- Recombinaison du contenu ;
- Mise à jour simplifiée des contenus ;
- Présence d'un marque-pages personnel, de fils de commentaires et d'une liste de tâches ;
- Moteur de recherche multi-critères.

Optimiser la production documentaire

La chaîne éditoriale permet de :

- Garantir une charte graphique et l'ergonomie du support ;
- Gagner en qualité ;
- Gagner en productivité.

2.1. Fonctionnalités de la chaîne éditoriale Scenari

Rédiger du contenu

Scenari utilise un éditeur **WYSIWYM** (What You See Is What You Mean). Traduction littérale : *"Ce que vous voyez est ce que vous voulez dire"*. Cela désigne une interface qui présente à l'auteur le fond d'un document à la différence d'un éditeur **WYSIWYG** (What You See Is What You Get) qui présente à l'auteur une interface avec des options de mise en forme graphique (à l'exemple de Open Office Writer ou de Microsoft Office Word).

Dans le cas d'une chaîne éditoriale, la forme n'est pas présentée, ce que vous montre l'éditeur correspond à votre contenu et à votre intention explicitement posée. Cela n'est pas le résultat qui apparaîtra sur un support, après la publication.

Composer des documents

La chaîne éditoriale permet de créer des **éléments de contenus** : ils sont matérialisés par des **items**.

La gestion des items permet d'intégrer ces éléments de contenu dans différents documents, sans les dupliquer, en les référençant. Cette réutilisation est appelée **scénarisation**. Elle facilite la mise à jour des différents documents en ce sens où elle se fait à un seul endroit mais impacte tous les supports.

Les items sont enregistrés soit localement, soit sur un serveur.

Ils sont ordonnés dans des espaces au sein d'un atelier.

Publier les supports de documentation

Après avoir composé un ou plusieurs documents, vous avez la possibilité de générer ces documents dans plusieurs formats, selon le modèle de votre chaîne éditoriale (par exemple : web, flash, papier (Open Document, PDF), tablette numérique, smartphone, ...)

► Consulter et télécharger la documentation sur la chaîne éditoriale **Scenari**

http://docs.kelis.fr/models/dokiel/guide/site/co/_GuideUtilisateurFS.html [

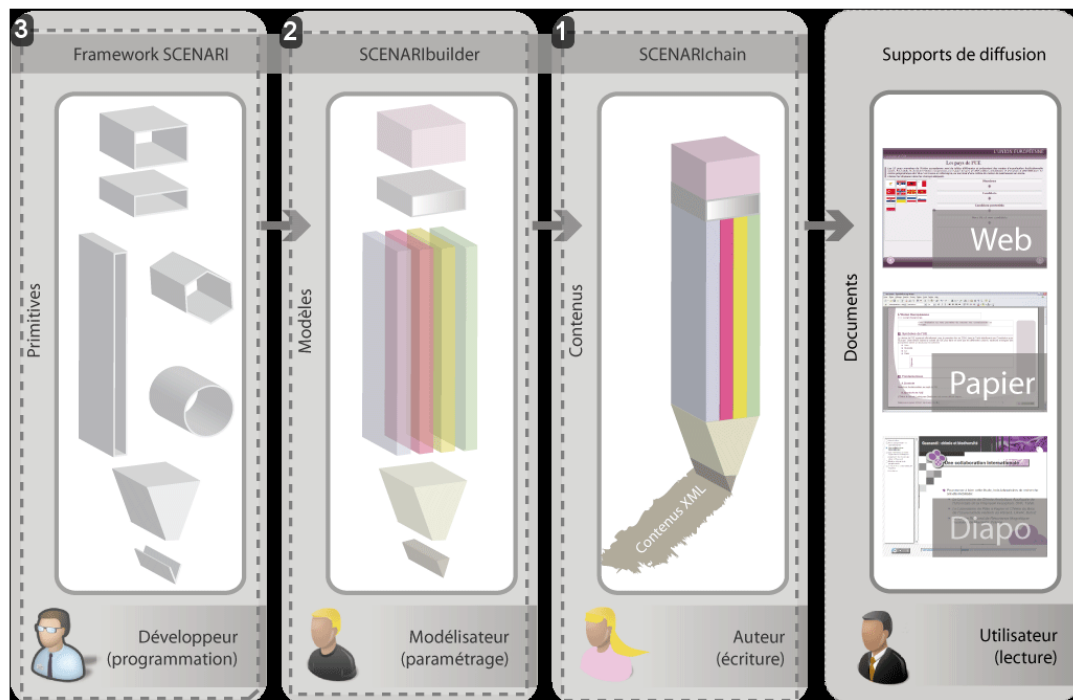
http://docs.kelis.fr/models/dokiel/guide/site/co/_GuideUtilisateurFS.html]

<http://scenari-platform.org/projects/scenari/fr/chain/co/documentation.html> [

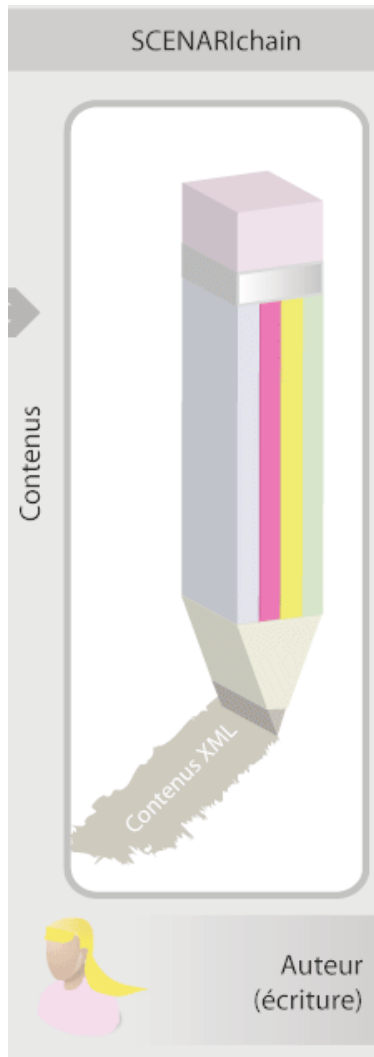
<http://scenari-platform.org/projects/scenari/fr/chain/co/documentation.html>]

2.2. Logiciels et de modèles de la suite Scenari

☞ Logiciels de la suite Scenari



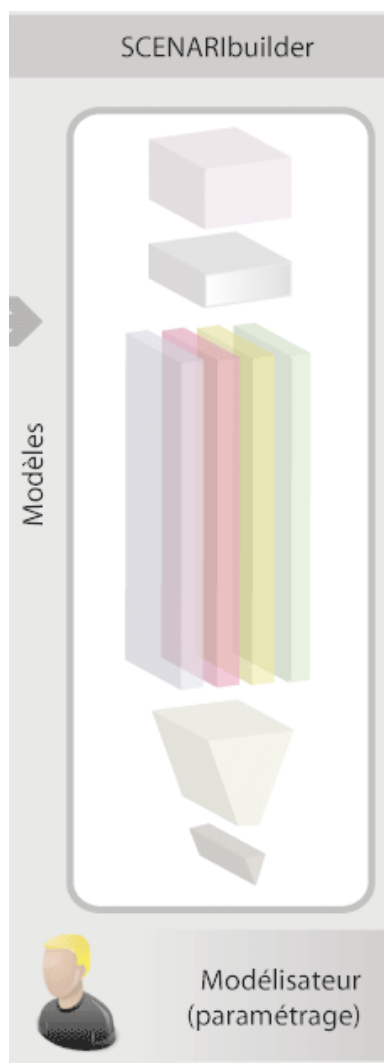
1 SCENARIchain



SCENARIchain

SCENARIchain permet à des auteurs de créer des contenus et de publier des documents dans le cadre d'une chaîne éditoriale créée avec SCENARibuilder.

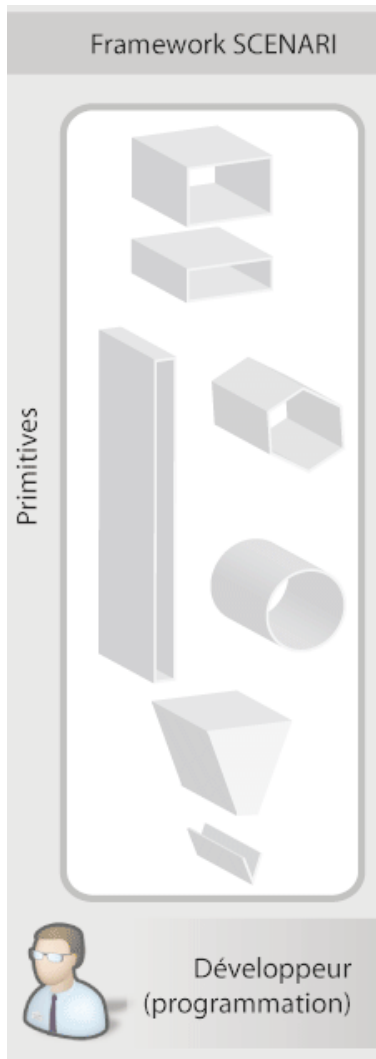
2 SCENARibuilder



SCENARibuilder

SCENARibuilder permet à des modélisateurs de concevoir des chaînes éditoriales spécifiques à chaque métier, par l'agencement de composants paramétrables (primitives).

3 Framework SCENARI



Framework SCENARI

Le `framework Scenari` est le système technique générique qui permet aux développeurs de mettre à disposition des modélisateurs les composants paramétrables pour concevoir une chaîne éditoriale dans **SCENARibuilder**.

2.2.1. Les Modèles de la suite Scenari

SCENARICHain est un environnement d'édition, de gestion et de publication commun à l'ensemble des chaînes éditoriales Scenari. autrement dit, **SCENARICHain** est une coquille vide dans laquelle vous aller ajouter un ou plusieurs modèles qui vont vous permettre d'éditer différents types de documents.

Ces modèles sont les suivants :

Le modèle OptimOffice



Ce modèle permet la création de documents de type générique, en respectant les principes de la chaîne éditoriale.

Accédez au site web du modèle : <http://www.scenari-platform.org/optimoffice> [<http://www.scenari-platform.org/optimoffice>]

Le modèle Opale



Opale, chaîne éditoriale permettant la rédaction, la gestion et la publication multisupport de

documents de formation de type académique.

Accédez au site web du modèle : <http://www.scenari-platform.org/opale> [<http://www.scenari-platform.org/opale>]

Le modèle Dokiel



Dokiel Guide est une chaîne éditoriale de conception de documentation logicielle technique et

fonctionnelle ; par exemple :

- guide utilisateur,
- documentation de référence,
- documentation technique (installation, administration,...),
- tutoriels.

Accédez au site web du modèle : <http://www.dokiel.fr/> [<http://www.dokiel.fr/>]

Le modèle Scénario BASAR



Scénario BASAR est un modèle de conception de scénarios d'apprentissage hybrides dérivé de la

chaîne éditoriale **ScénarioOpale**.

Il s'agit d'un modèle conçu par l'Université de technologie de Compiègne à la demande de l'Agence Universitaire de la Francophonie.

Il est actuellement utilisé dans le cadre d'une série d'ateliers de formation organisés par l'AUF dans le cadre du projet.

Accédez au site web du Projet BASAR : <http://www.projetbasar.net/index.php/fr/> [<http://www.projetbasar.net/index.php/fr/>]

Il existe d'autres modèles expérimentaux

- **Émeraude**, chaîne éditoriale de création de didacticiels linéaires : site web Émeraude [<http://scenari-platform.org/projects/scenari/fr/pres/co/emeraude.html>]
- **Rubis**, chaîne éditoriale de création d'exerciceurs : site web Rubis [<http://scenari-platform.org/projects/scenari/fr/pres/co/rubis.html>]
- **Topaze** est destiné aux concepteurs de parcours personnalisés, enseignants ou ingénieurs pédagogiques : site web Topaze [<http://scenari-platform.org/projects/scenari/fr/pres/co/topaze.html>]
- **TechnOpale** est orientée pour l'enseignement des sciences expérimentales dans le secondaire : site web : TechnOpale [<http://scenari-platform.org/projects/scenari/fr/pres/co/technopale.html>]
- **Quetzal**, chaîne éditoriale pour la gestion de banques de quiz et la création assistée

d'évaluations : site web Quetzal [<http://scenari-platform.org/projects/scenari/fr/pres/co/quetzal.html>]

- **Swad**, une chaîne éditoriale pour la documentation des applications Scenari : site web Swad [<http://scenari-platform.org/projects/scenari/fr/pres/co/swad.html>]
- **Process**, une chaîne éditoriale pour la diffusion des processus de fonctionnement d'une organisation : site web Process [<http://scenari-platform.org/projects/scenari/fr/pres/co/process.html>]
- **WebMedia2**, une chaîne éditoriale pour structurer, enrichir et diffuser des ressources audiovisuelles et sonores : site web WebMedia2 [<http://scenari-platform.org/projects/scenari/fr/pres/co/webMedia.html>]
- **Lexique** est une chaîne éditoriale de production de lexiques web et vocabulaires multimédia et accessibles : site web Lexique [<http://scenari-platform.org/projects/scenari/fr/pres/co/lexique.html>]

Pour en savoir Plus sur la chaîne éditoriale Scenari

consulter le Site web de la chaîne Éditoriale Scenari : <http://scenari-platform.org/projects/scenari/fr/pres/co/> [<http://scenari-platform.org/projects/scenari/fr/pres/co/>]

Sommaire Généralité

Apprentissage Hybride et Scénarisation Pédagogique ^[p.4]

Scenari, une chaine éditoriale ^[p.6]

Chapitre 2

Installation de SCENARICchain et du module Scenario BASAR

Cette section présente comment et où télécharger le logiciel **SCENARICchain** et le module de conception de scenarii d'apprentissage hybride **Scenario BASAR**, ainsi que les différentes étapes d'installation de ces logiciels.

1. Téléchargement du logiciel SCENARICchain

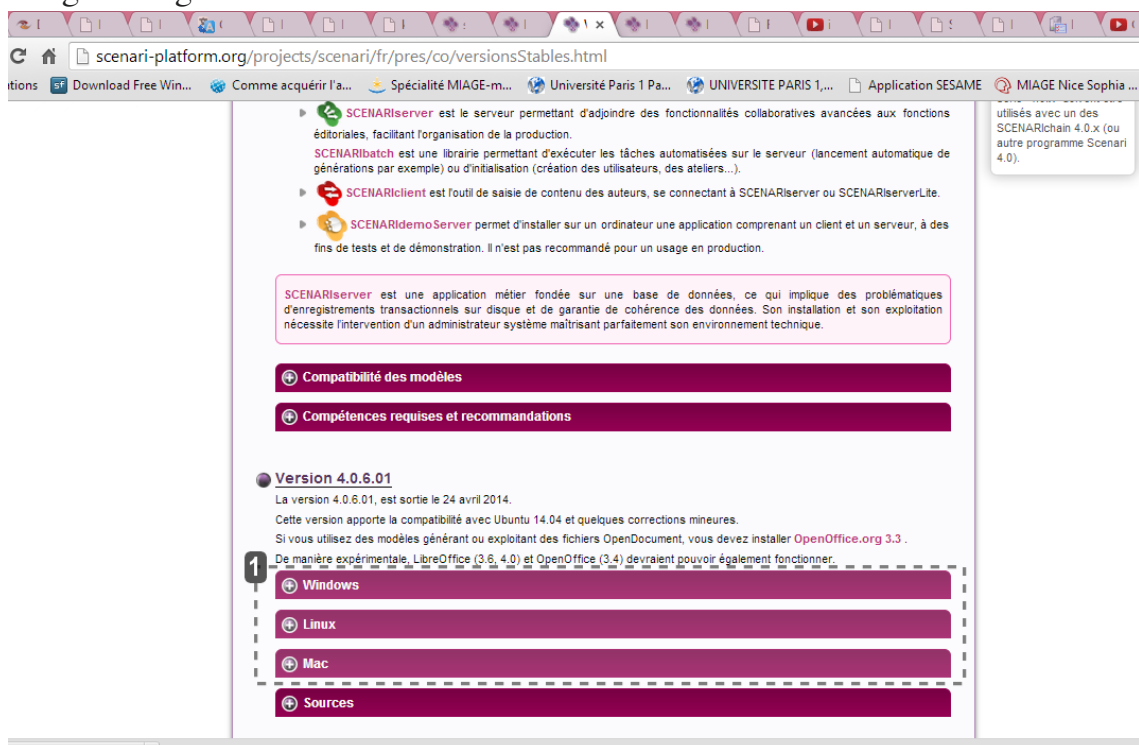
Accédez à l'adresse de téléchargement du logiciel ScenariChain à l'adresse suivante :

<http://scenari-platform.org/projects/scenari/fr/pres/co/versionsStables.html>

<http://scenari-platform.org/projects/scenari/fr/pres/co/versionsStables.html>

Ensuite, téléchargez la dernière version stable correspondant à votre système d'exploitation (**Linux**, **Microsoft Windows** ou **Mac**)

Télécharger le logiciel ScenariChain



1 Télécharger le logiciel ScenariChain



ScenariChain est disponible sous différentes versions

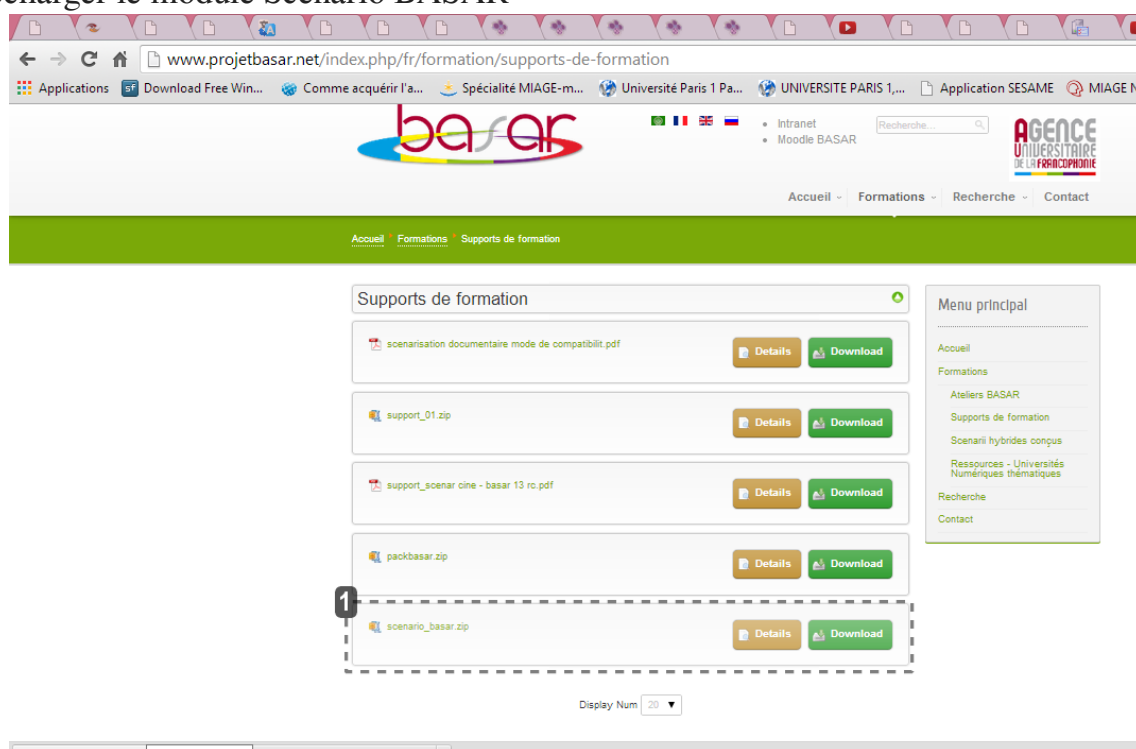
Télécharger la version correspondant à votre Système d'exploitation.

Selon votre système d'exploitation, des instructions de téléchargement vous sont fournies.

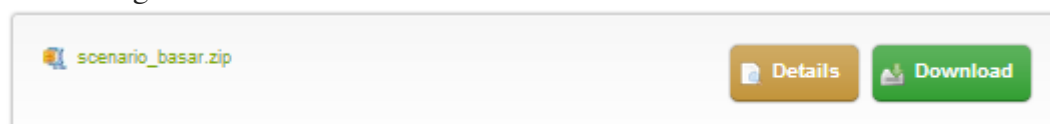
2. Téléchargement du module Scenario BASAR

Le modèle d'édition des scenarii d'apprentissage hybrides **Scenario BASAR** est disponible en téléchargement gratuit sur le site du projet BASAR à l'adresse suivante :
<http://www.projetbasar.net/index.php/fr/formation/supports-de-formation>
<http://www.projetbasar.net/index.php/fr/formation/supports-de-formation>

Télécharger le module Scenario BASAR



1 Téléchargement du module Scenario BASAR



Module Scenario BASAR

Cliquez sur le bouton download pour télécharger le module Scenario BASAR

3. Installation du logiciel SCENARICchain et du modèle Scenario BASAR

Installation de SCENARICchain

Une fois le **téléchargement** de **SCENARICchain** et du module **Scenario BASAR** terminé, vous devez installer en premier **SCENARICchain** (suivant votre système d'exploitation, les instructions d'installation sont disponibles sur la page de téléchargement du logiciel SCENARICchain) :
<http://scenari-platform.org/projects/scenari/fr/pres/co/versionsStables.html> [

▶ Étapes d'installation de ScenariChain et du modèle Scenario BASAR

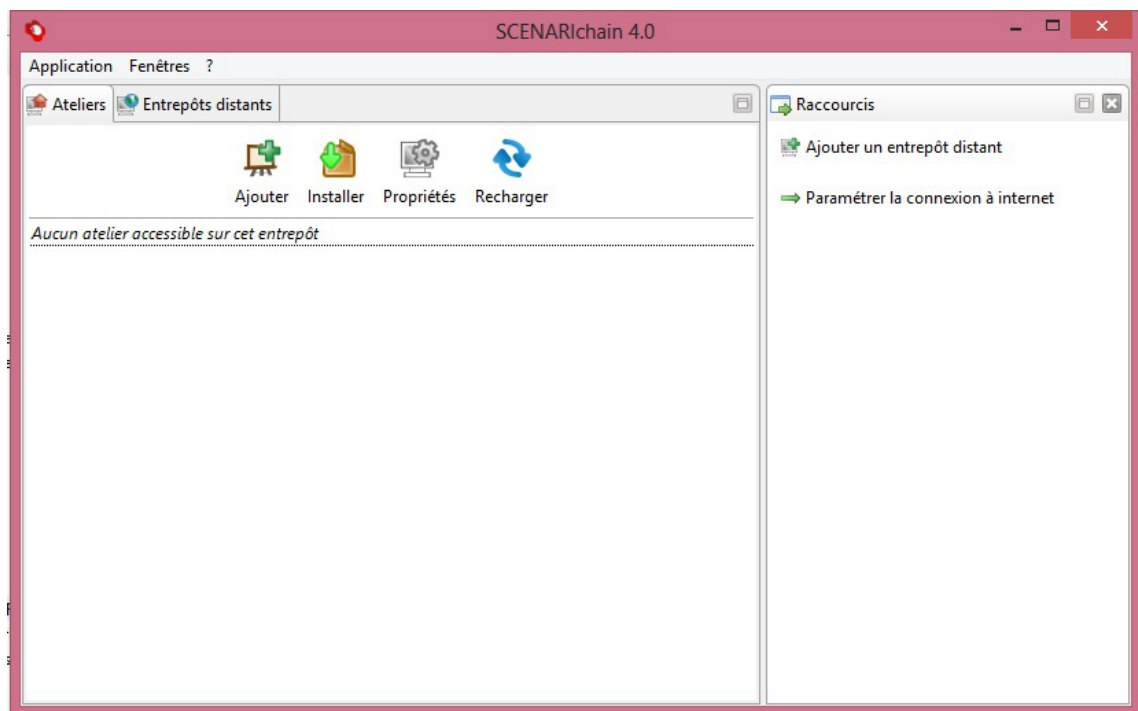
La video ci-dessous vous présente les étapes d'installation de **SCENARICchain** et du modèle **Opale**

installation_modele_Opale_dans_scenariChain.flv

- Nous allons utiliser la même procédure pour installer le modèle **Scenario BASAR** dans **SCENARICchain**

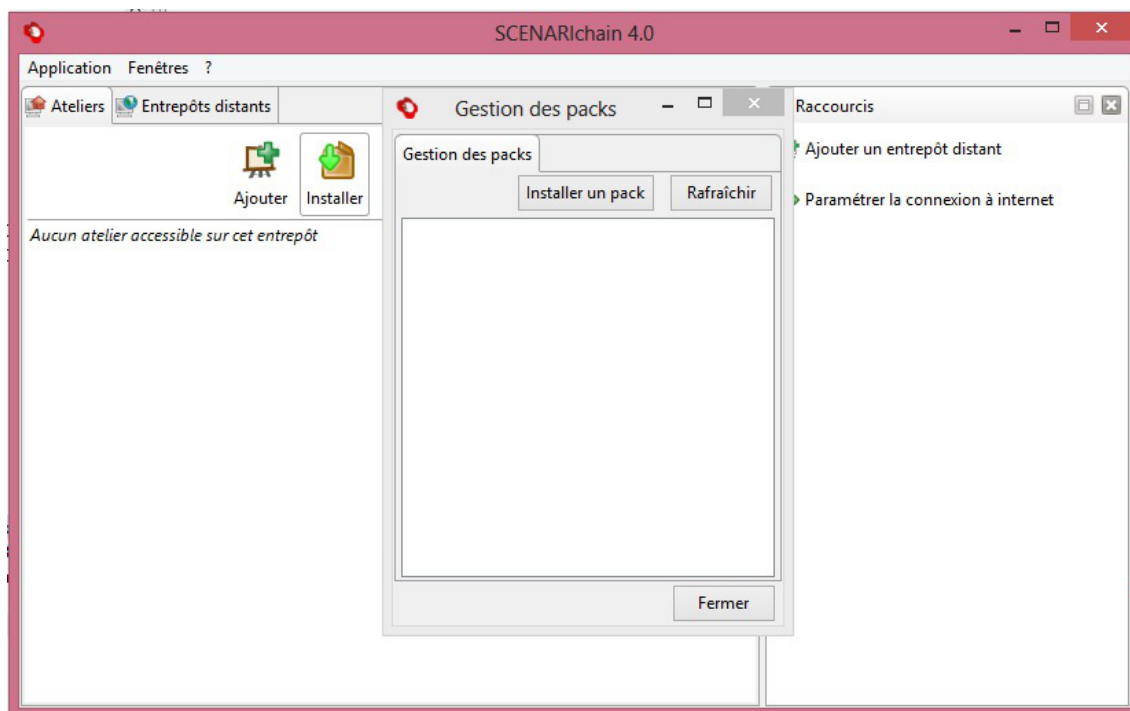
Étape 1 - Démarrer le logiciel SCENARICchain

Au démarrage, le logiciel SCENARICchain est vide, nous allons installer le modèle Scenario BASAR

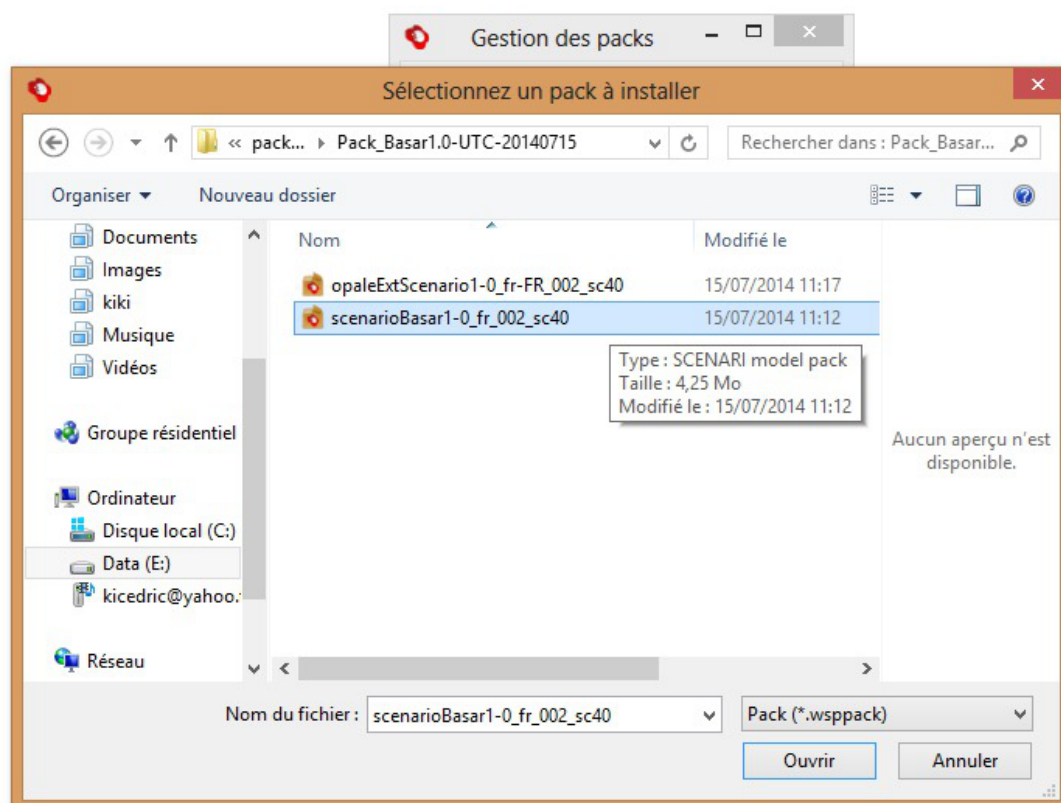


Etape 2 - Installer le Modèle Scenario BASAR

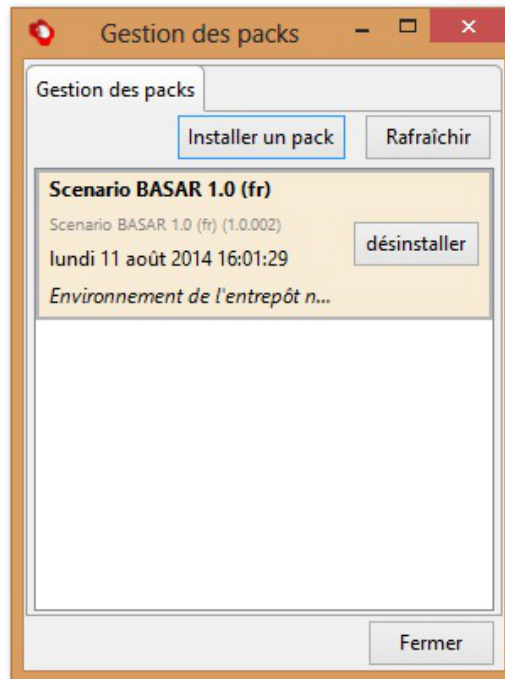
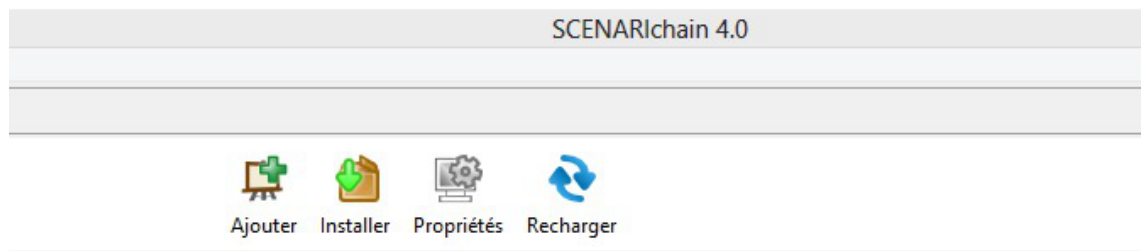
Cliquez sur **Installer** pour ouvrir le gestionnaire de pack et cliquer sur l'onglet **installé un pack**



Et vous allez rechercher le **Pack BASAR** à l'endroit où vous l'avez téléchargé.



Une fois l'installation terminée ! vous obtenez le résultat ci-dessous



↳ Votre modèle Scenario BASAR est installé, vous pouvez désormais créer un atelier.

Sommaire Installation

Téléchargement du logiciel SCENARChain [p.14]

Téléchargement du module Scenario BASAR [p.15]

Installation du logiciel SCENARChain et du modèle Scenario BASAR [p.16]

Chapitre 3

Rédiger un scénario pédagogique hybride

Une fois votre logiciel **SCENARIC**chain et le modèle **Scenario BASAR** installés, vous pouvez débiter la rédaction de vos scénarios d'apprentissage hybrides.

1. Créer un Atelier



- Pour pouvoir travailler, il vous faudra créer un premier atelier.



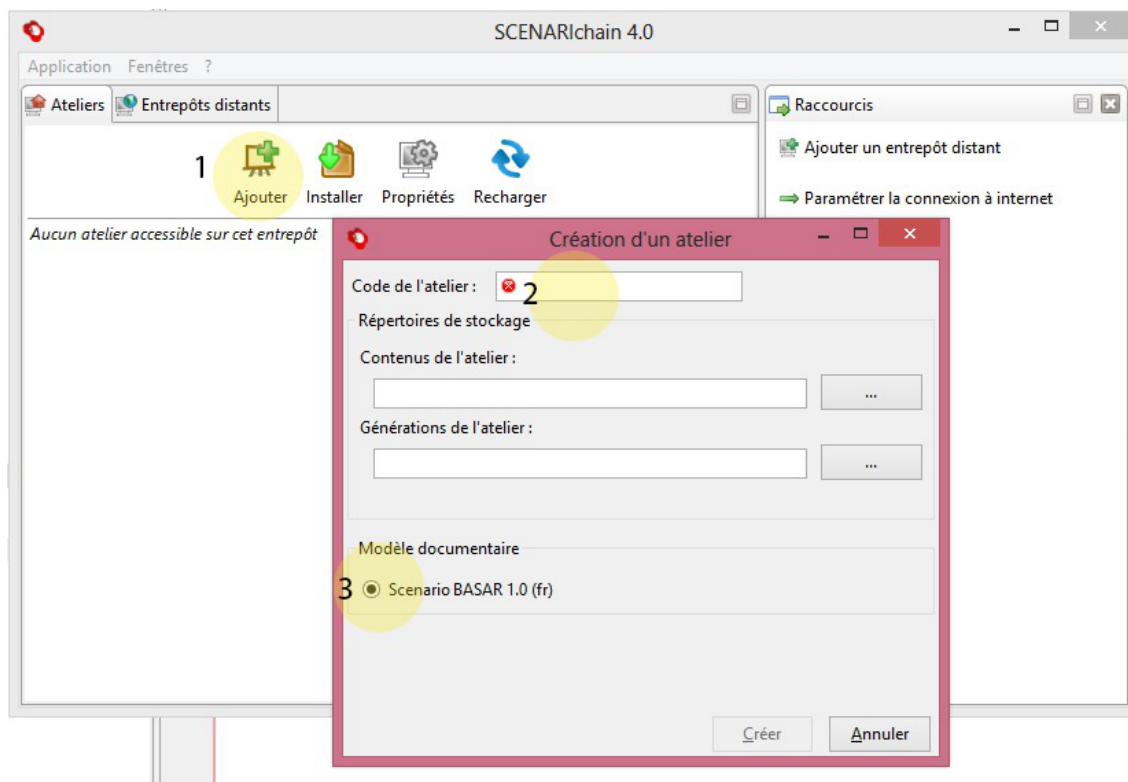
Un atelier est un environnement de travail qui est basé sur un modèle documentaire donné. Lorsque vous installez un modèle, pour pouvoir l'utiliser, il faut créer un atelier.



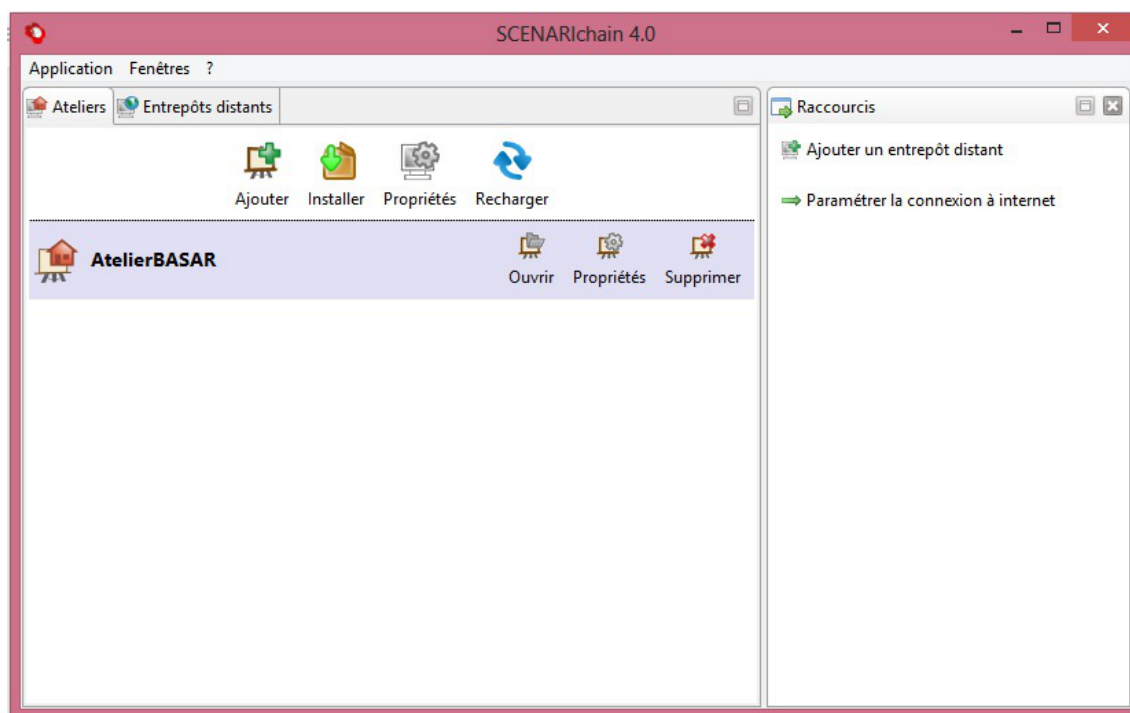
Les ateliers sont utilisés pour séparer des projets indépendants.
A chaque atelier est associé un et un seul **modèle documentaire**.

Étape 1 - Création de l'atelier

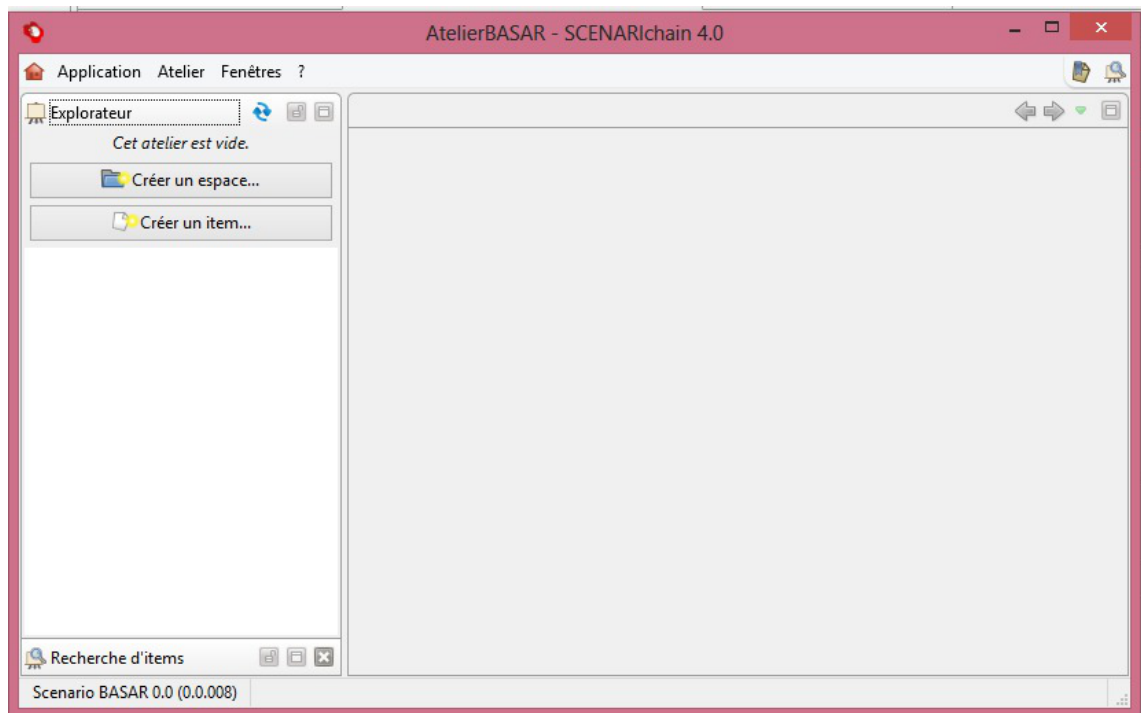
1. Cliquez sur l'onglet **Ajouter** pour créer un nouvel atelier,
2. Saisir le code de l'atelier **sans espace ni caractères spéciaux**,
3. Choisir le modèle documentaire (*par défaut nous avons le modèle Scenario BASAR, car c'est l'unique modèle que nous avons installé*).



➡ **Notre Atelier est créé !**



- Une fois notre atelier créé, nous pouvons l'ouvrir et nous obtenons l'interface de création de contenu !



2. Élaborer le contenu de son Scénario pédagogique hybride

Principes fondamentaux du modèle Scénario BASAR

Cette partie du guide présente les grands principes de l'utilisation du modèle Scenario BASAR dans le logiciel SCENARChain.

Vous allez découvrir ce que sont un `espace` et un `item`.

2.1. Un "Espace" pour organiser vos contenus



Espace

= Dossier

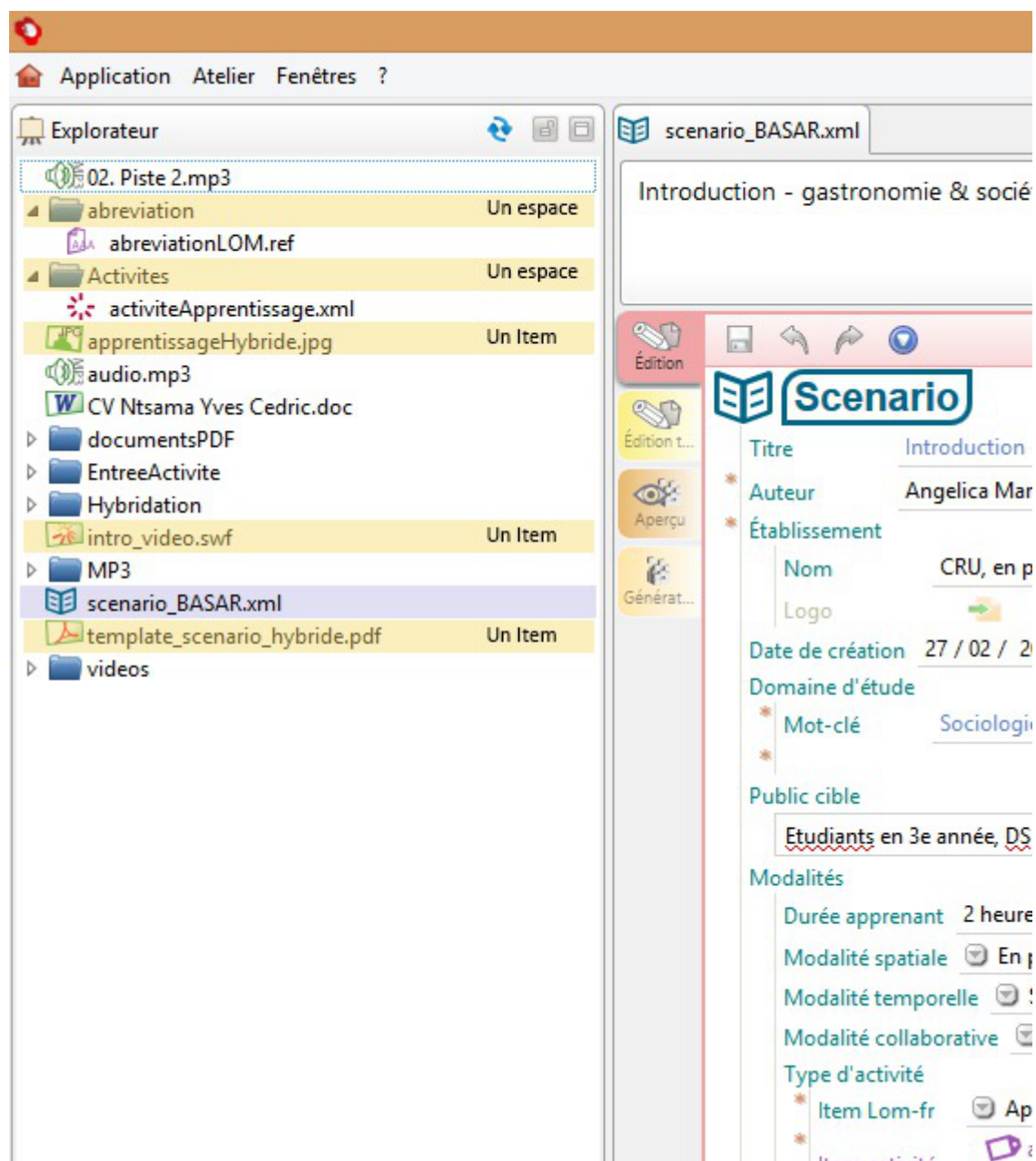
= Répertoire

Un espace est un dossier de classement présent dans l'explorateur des ateliers.

Les espaces forment des arborescences dans lesquelles sont rangés des items.

Un espace se comporte comme un répertoire de l'explorateur de fichiers.

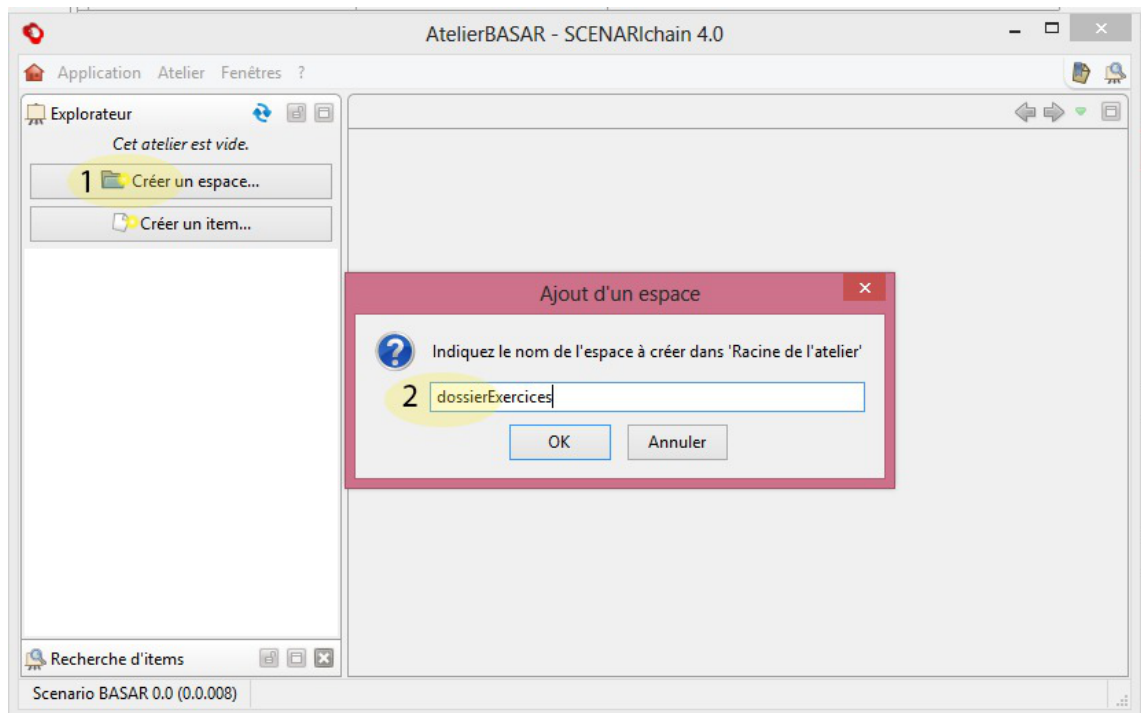
Un espace vous permet de mieux organiser vos contenus



▶ Créer un espace

- La création d'un espace dans un atelier BASAR se fait comme suite :

- 1 - Cliquez sur l'onglet **Créer un espace**
- 2 - Entrez un nom de l'espace (sans caractères spéciaux ni espace) et validez.



2.2. Les items : générateurs de contenus



Item

Un item est un élément matérialisé dans l'explorateur, qui permet de créer le contenu et de le publier.
Il respecte un schéma Xml de structuration logique.
Il peut être réutilisé dans plusieurs documents.

Chaque modèle documentaire possède ses propres items

Les items du modèle Scenario BASAR

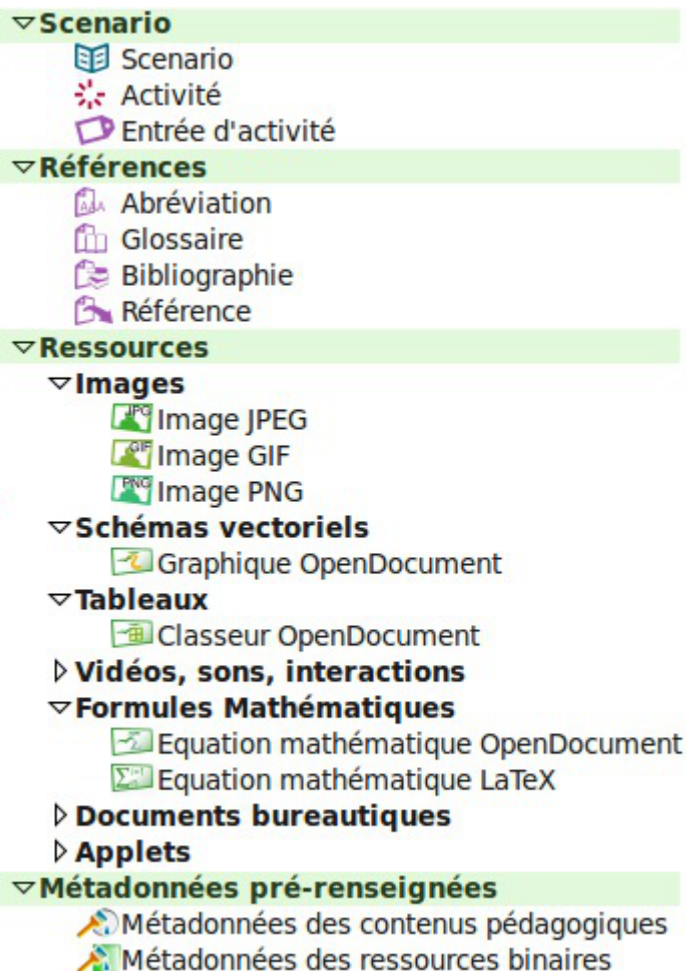
Le modèle Scenario BASAR est constitué de 4 groupes d'items

Scenario

Références

Ressources

Métadonnées pré-renseignées

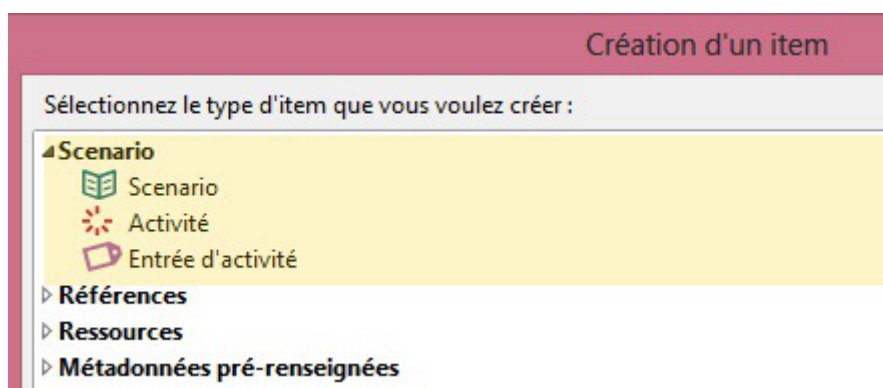


Tous ces items permettent l'élaboration d'un scénario d'apprentissage hybride.

2.2.1. Les items Scenario

Les items Scenario sont de 3 types : Scenario, Activité et Entrée d'activité

Ces items permettent de définir l'ossature de votre scénario pédagogique hybride.



L'item Scenario

L'item Scenario est l'item principal du modèle Scenario BASAR.

Il est constitué de **métadonnées** servant à décrire et à référencer le scénario pédagogique hybride conçu :

- Le titre du scénario,

- L'auteur,
- L'établissement de l'auteur du scénario,
- La Date de création du scénario hybride,
- Le Domaine d'étude,
- Le public cible,
- La durée de l'apprenant,
- Les modalités (spatiales, temporelles et collaboratives),
- Les prérequis pour l'apprenant,
- Les objectifs pédagogiques.

L'item **Scenario** intègre par défaut un `item Activité`.

The screenshot displays the 'Scenario' form in the BASAR interface. It is divided into two main sections: 'Scenario' and 'Activité'. The 'Scenario' section contains fields for 'Titre', 'Auteur', 'Établissement...', 'Date de création', 'Domaine d'étude...', 'Public cible...', 'Modalités...', and 'Métadonnées...'. The 'Activité' section contains fields for 'Titre', 'Modalités...', 'Objectif(s)', 'Apprenant' (which includes sub-fields for 'Consigne(s)', 'Matériel pédagogique', and 'Complément(s)'), and 'Formateur' (which includes sub-fields for 'Consigne(s)', 'Matériel pédagogique', and 'Complément(s)').

1 Métadonnées du scénario pédagogique hybride

This screenshot shows the 'Métadonnées' section of the 'Scenario' form. It includes fields for 'Titre', 'Auteur', 'Établissement...', 'Date de création', 'Domaine d'étude...', 'Public cible...', 'Modalités...', and 'Métadonnées...'. The 'Métadonnées...' field is highlighted with a red border.

Métadonnées du scénario pédagogique hybride

Insérer ici toutes les informations qui serviront au référencement et à la description du scénario pédagogique hybride conçu :

- Le titre du scénario,

- L'auteur,
- L'établissement de l'auteur du scénario,
- La Date de création du scénario hybride,
- Le Domaine d'étude,
- Le public cible,
- La durée de l'apprenant,
- Les modalités (spatiales, temporelles et collaboratives),

2 Les Prérequis

Les Prérequis

Insérer les prérequis pour l'apprenant ici !

3 Les objectifs de la leçon

Les objectifs de la leçon

Insérer les Objectifs pédagogiques ici !

4 L'item activité

L'item activité

L'item Scenario intègre par défaut un `item activité` constitué principalement **des activités pour l'apprenant** et **des activités pour le formateur** pendant le déroulement de la leçon.

L'item Activité

L'item Activité est l'item qui décrit principalement **les activités de l'apprenant et du formateur** pendant

le déroulement de la leçon. Il est constitué de 4 parties :

1. Les modalités :

- **durée d'apprentissage** de l'apprenant,
- **La modalité spatiale** : elle peut être En présentiel, à distance ou mixte,
- **La modalité temporelle** : elle peut être Synchrones, Asynchrones ou mixte,
- **Les modalités collaboratives** : elle peut être individuel, en groupe ou mixte,
- **Le type d'activité** : C'est une entité qui permet d'indexer et de mutualiser une activité pédagogique.

Le type d'activité est défini par un ensemble de verbes d'action qui sont utilisés pour formuler des résultats d'apprentissage, des attentes et même des indicateurs de performance. Des verbes tels que coopérer, produire, s'évaluer et organiser peuvent servir à formuler des objectifs.

Le type d'activité utilise la norme **LOM-FR** qui est le **profil français du LOM (Learning Object Metadata)** ; C'est un standard international proposant un modèle de description des métadonnées associées à des objets pédagogiques quels qu'ils soient, numériques ou non.

Un ensemble de verbes d'action est confiné dans l'item Lom-fr, permettant au concepteur d'indexer son scénario. *l'item activité* donne la possibilité au concepteur de rajouter ses propres types d'activités

Pour plus d'information sur la norme *LOM-FR*, consulter ce lien web : www.lom-fr.fr [<http://www.lom-fr.fr>] .

2. **L'objectif pédagogique de l'activité** : Un scénario pédagogique étant une suite d'activités, chaque activité a un objectif pédagogique opérationnel.

3. **L'activité pour l'apprenant** : il est constitué de 3 entités

- Les consignes pour l'apprenant,
- Le matériel pédagogique que l'apprenant va utiliser pendant le déroulement de l'activité,
- Les informations et autres ressources complémentaires à l'activité de l'apprenant.

4. **L'activité pour le Formateur** : elle se décline également en 3 entités

- Les consignes pour le formateur,
- Le matériel pédagogique utilisé par le formateur pendant l'activité,
- Des informations et autres ressources complémentaires pour le formateur.

1 Les modalités de l'activité

Les modalités de l'activité

Définir les modalités de l'activité ici !

- **durée d'apprentissage** de l'apprenant,
- **La modalité spatiale** : elle peut être En présentiel, à distance ou mixte
- **La modalité temporelle** : elle peut être Synchrones, Asynchrone ou mixte
- **Les modalités collaborative** : elle peut être individuel, en groupe ou mixte
- **Le type d'activité** : C'est une entité qui permet d'indexer et de mutualiser une activité pédagogique.

Le *type d'activité* est défini par un ensemble de verbes d'action qui sont utilisés pour formuler des résultats d'apprentissage, des attentes et même des indicateurs de performance. Des verbes tels que coopérer, produire, s'évaluer et organiser peuvent servir à formuler des objectifs.

Le *type d'activité* utilise la norme **LOM-FR** qui est le profil français du LOM (Learning Object Metadata) ; C'est un standard international proposant un modèle de description des métadonnées associées à des objets pédagogiques quels qu'ils soient, numériques ou non.

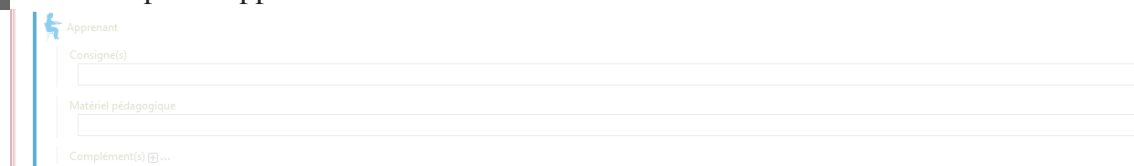
Un ensemble de verbes d'action est confiné dans l'item Lom-fr, permettant au concepteur d'indexer son scénario. L'*item activité* donne la possibilité au concepteur de rajouter ses propres types d'activités

Pour plus d'information sur la norme LOM-FR, consulter ce lien web : www.lom-fr.fr [<http://www.lom-fr.fr>]

2 Les objectifs pédagogiques de l'activité

Insérer les objectifs pédagogiques de l'activité ici

3 Activité pour l'apprenant



Apprenant

Consigne(s)

Matériel pédagogique

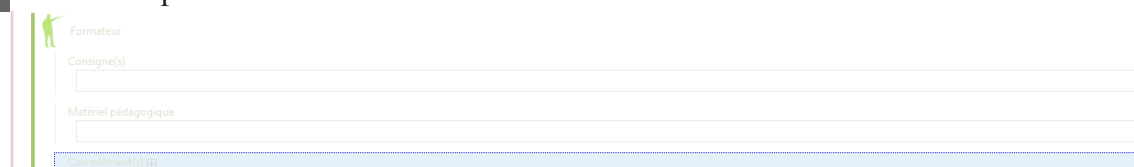
Complément(s) (+) ...

Insérer ici **l'activité pour l'apprenant** !

L'activité pour l'apprenant est constitué de 3 entités

- Les consignes pour l'apprenant,
- Le matériel pédagogique que l'apprenant va utiliser pendant le déroulement de l'activité,
- Les informations et autres ressources complémentaires à l'activité de l'apprenant.

4 L'activité pour le formateur



Formateur

Consigne(s)

Matériel pédagogique

Complément(s) (+) ...

Insérer **l'activité pour le formateur** ici !

L'activité pour le Formateur décline également en 3 entités

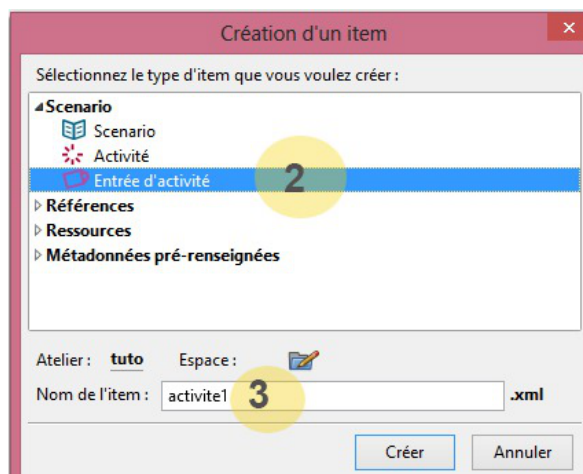
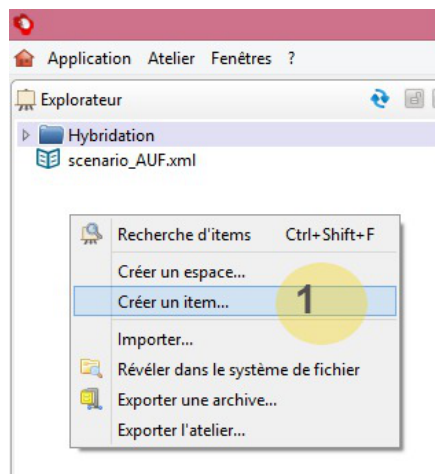
- Les consignes pour le formateur,
- Le matériel pédagogique utilisé par le formateur pendant l'activité,
- Des informations et autres ressources complémentaires pour le formateur.

▶ L'item Entrée d'activité

L'item Entrée d'activité permet de définir de nouveaux **types d'activités** respectant la norme *LOM-FR* et qui seront utilisés pour indexer le scénario pédagogique.

● Étape 1 - Créer une nouvelle **Entrée d'activité**

- 1 - Faites un clic droit sur un espace de l'atelier et choisissez l'option créer un item
- 2 - Choisir le type d'item que vous voulez créer
- 3 - Entrez le nom de l'item



● Étape 2 - Renseigner l'item **Entrée d'activité**

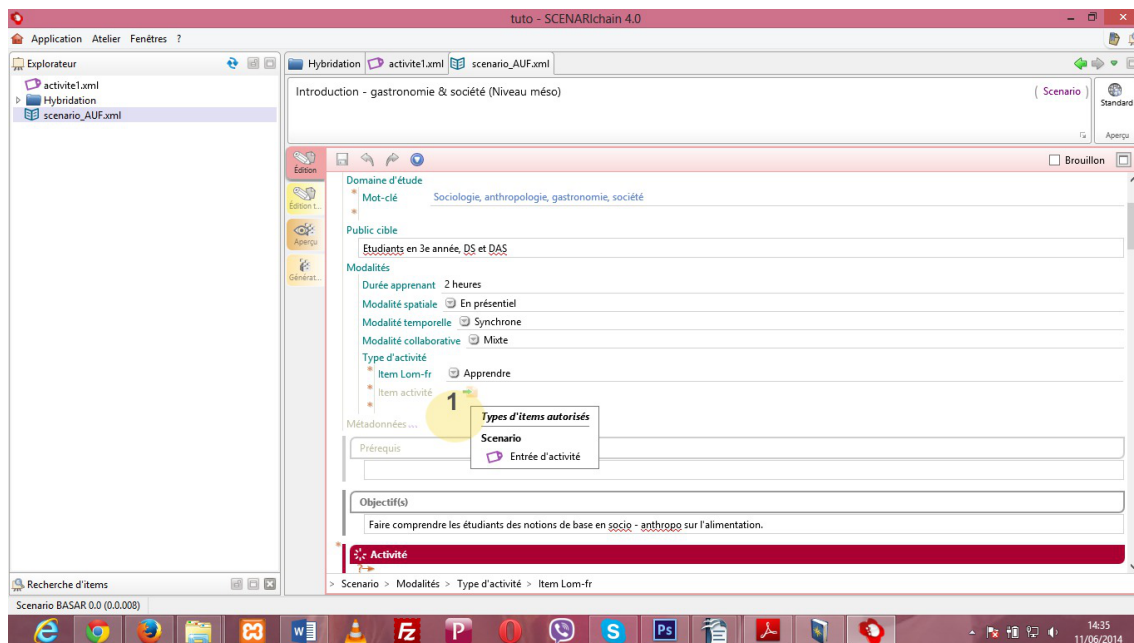
1 - Insérer le terme correspondant à votre activité.



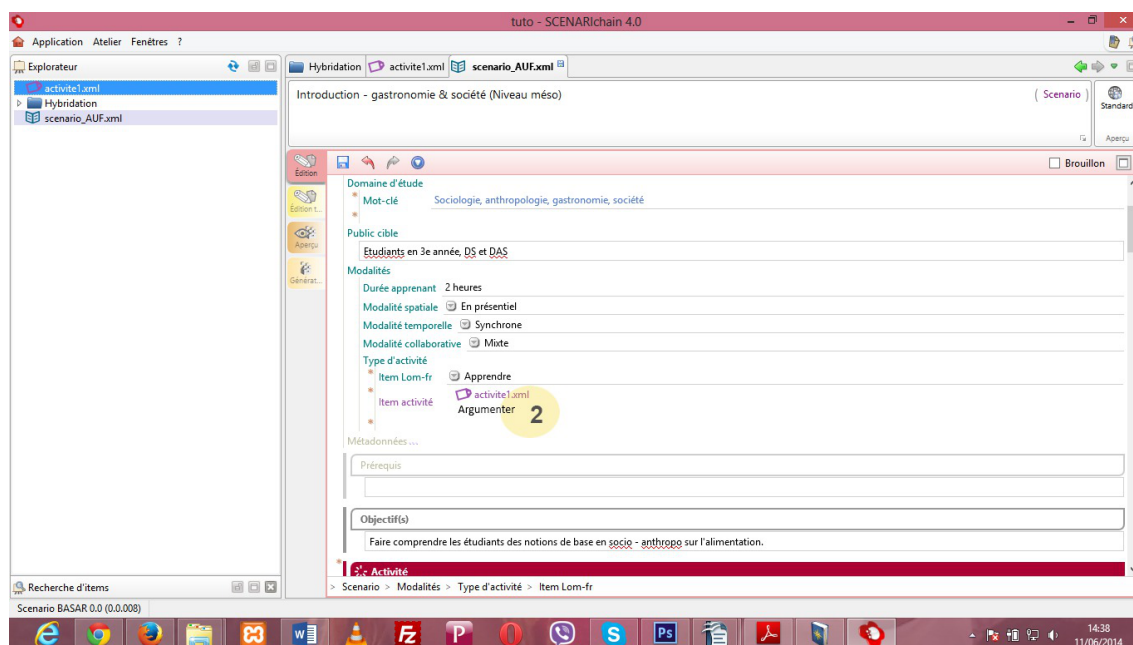
Le terme à insérer doit être un verbe d'action formulant un résultat d'apprentissage ou dérivant des performances qui peuvent être évaluées.

● Étape 3 - Insérer la nouvelle **Entrée d'activité** dans le scénario pédagogique

1 - A l'aide d'un **glisser-déposer**, insérer la nouvelle *Entrée d'activité* à l'endroit approprié dans **Type d'activité**.

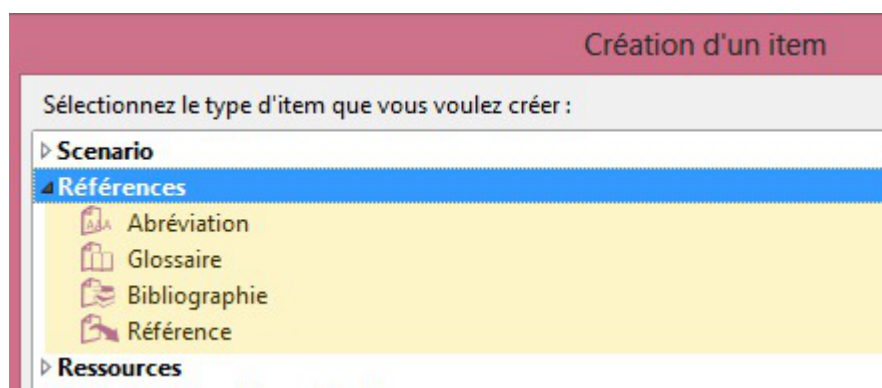


➡ 2 - Après insertion, nous obtenons un nouveau type d'activité de type **Item activité**



2.2.2. Les items Références

Les items **Références** sont de 4 types : **Abréviation**, **Glossaire**, **Bibliographie**, **Référence**



Le lecteur accède au contenu de ces références lors de la lecture du texte :

- Dans le cas d'une publication web, la référence s'affiche dans une infobulle au survol des mots associés,
- Dans le cas d'une publication papier, la référence occasionne un renvoi vers une page du document, le glossaire...

Une table automatique est réalisée à partir des références associées au contenu d'un document :

- un glossaire,
- une bibliographie,
- une webographie, ...

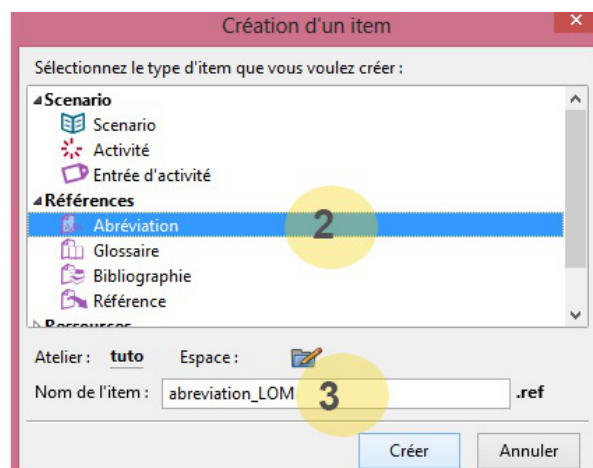
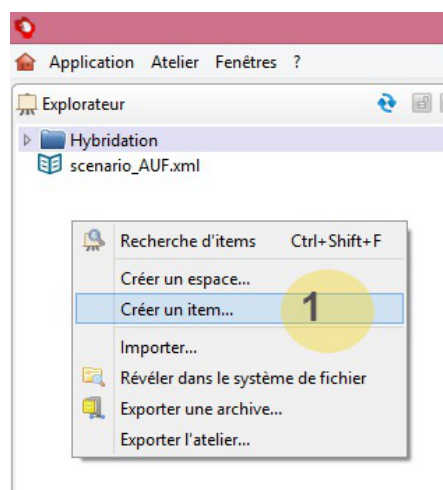
► Insérer une référence dans un Scénario Pédagogique

La méthode est identique pour insérer les quatre types de référence dans un scénario pédagogique hybride.

● Étape 1 - créer le type d'item de référence souhaité.

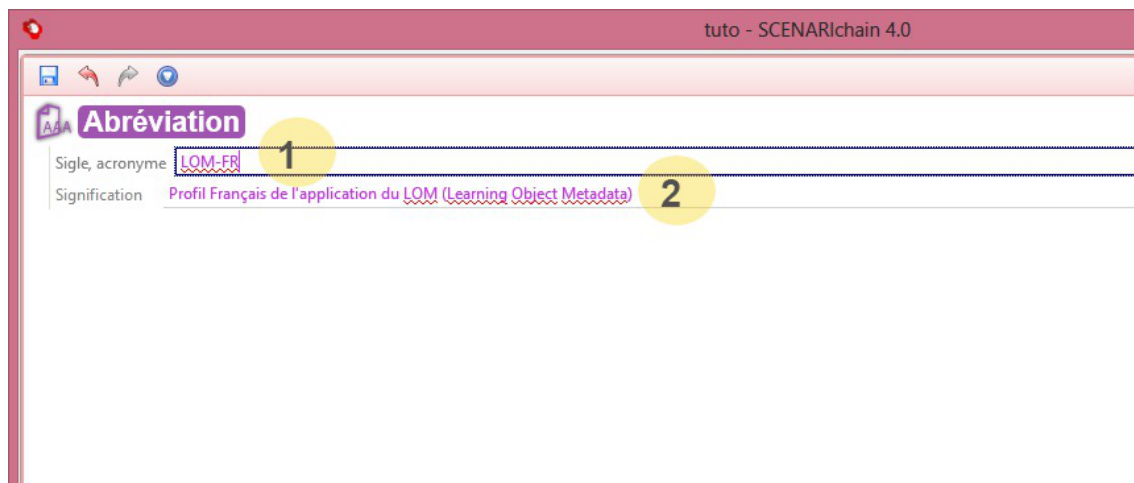
Nous allons dans cet exemple créer un item de référence **Abréviation**

- 1 - Clic droit dans un espace de l'atelier : Choisir l'option *Créer un item*,
- 2 - Choisir le type d'item souhaité : dans notre exemple nous choisissons l'item *Abreviation*,
- 3 - Donner un nom à l'item.



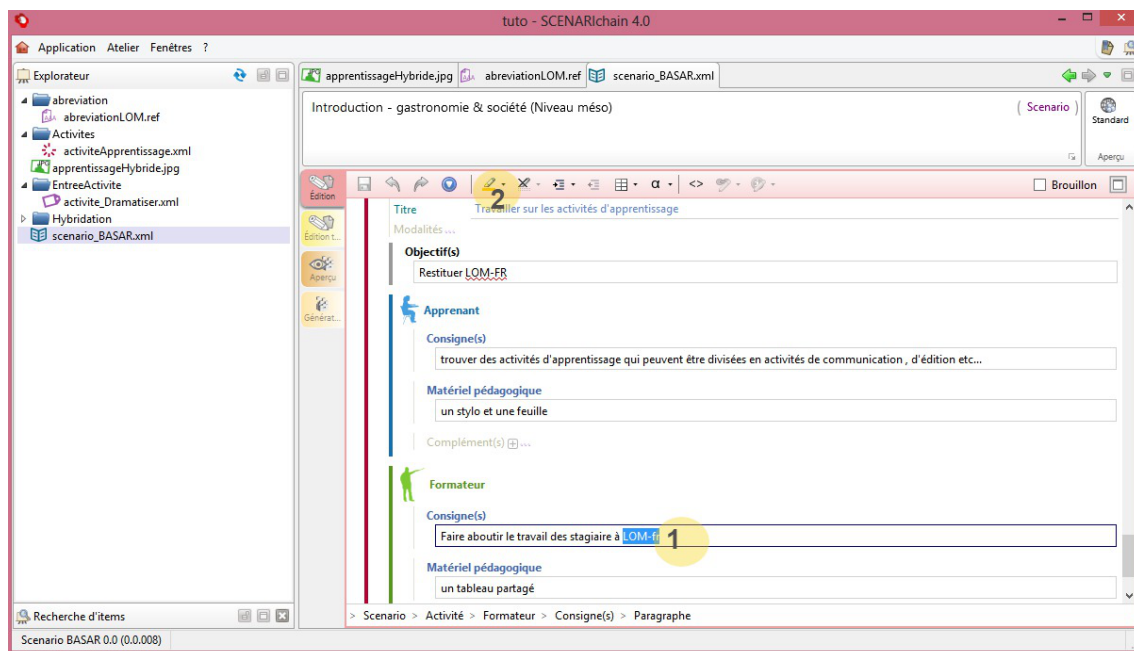
● Étape 2 : Renseigner l'item créé

- 1 - Insérer le sigle ou l'acronyme
- 2 - donner la signification de l'abréviation

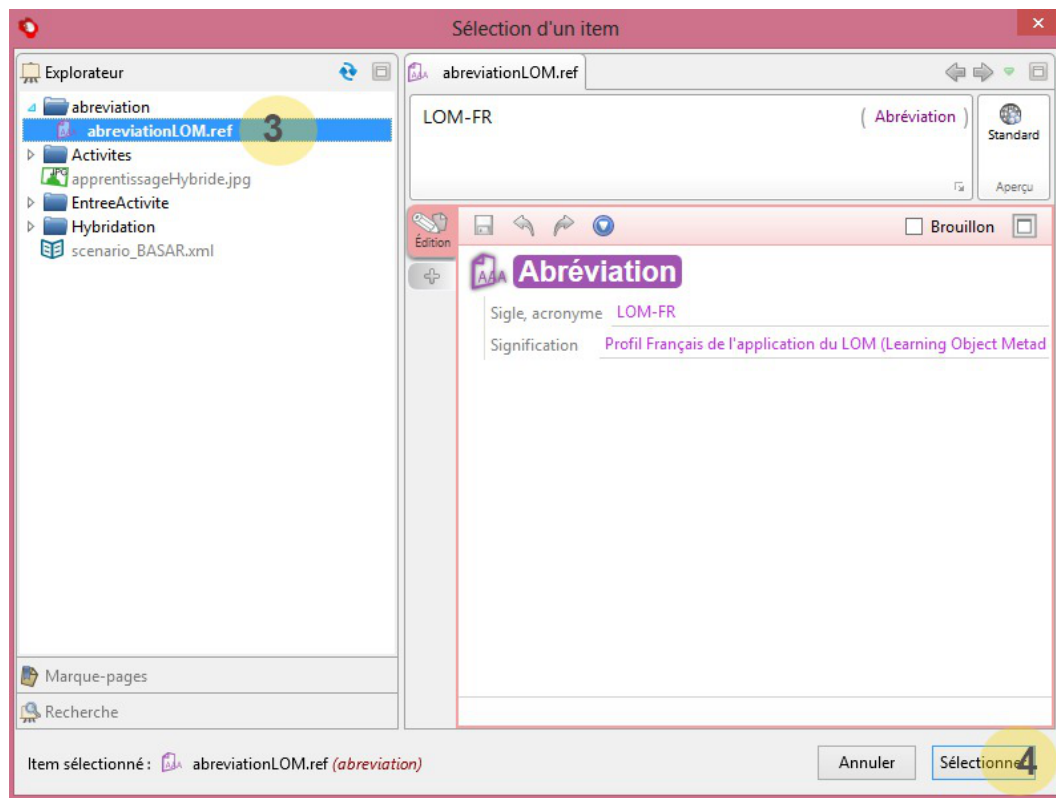


● Étape 3 : Insérer l'item Abréviation dans le scénario pédagogique

- 1 - Sélectionner l'abréviation dans le paragraphe à l'aide de la souris.
- 2 - Cliquer sur "Insérer dans le paragraphe..." et choisir l'option **Abréviation**

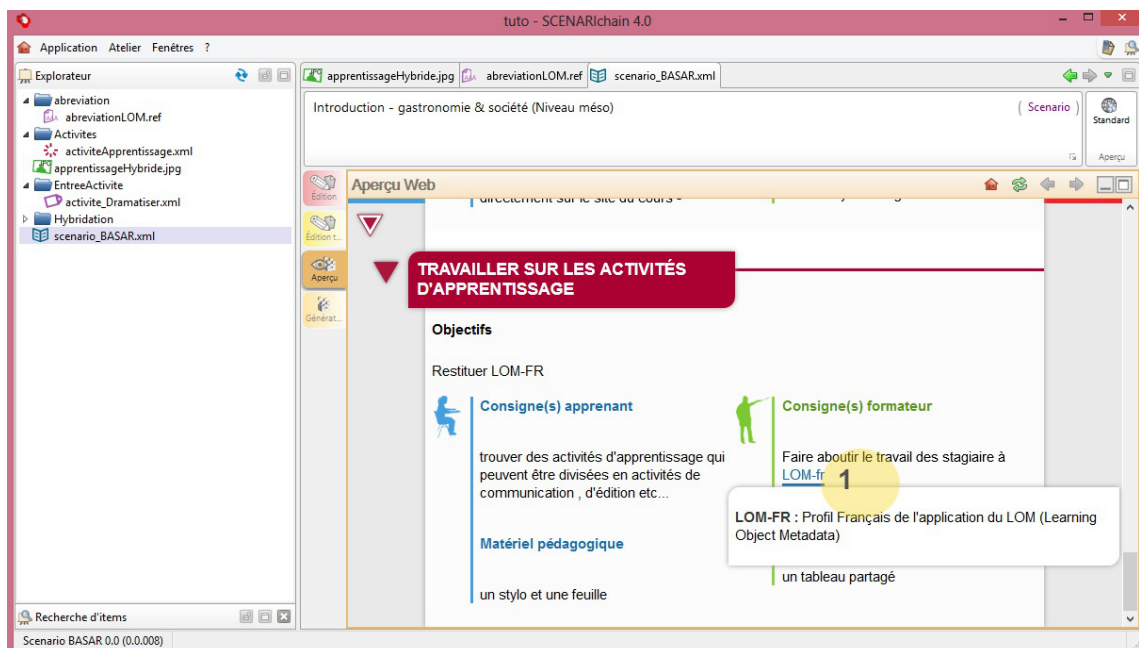


- 3 - Une nouvelle fenêtre s'ouvre, sélectionner l'item *Abreviation* créé,
4 - Valider votre sélection.



● Étape 4 : Visualiser l'item inséré

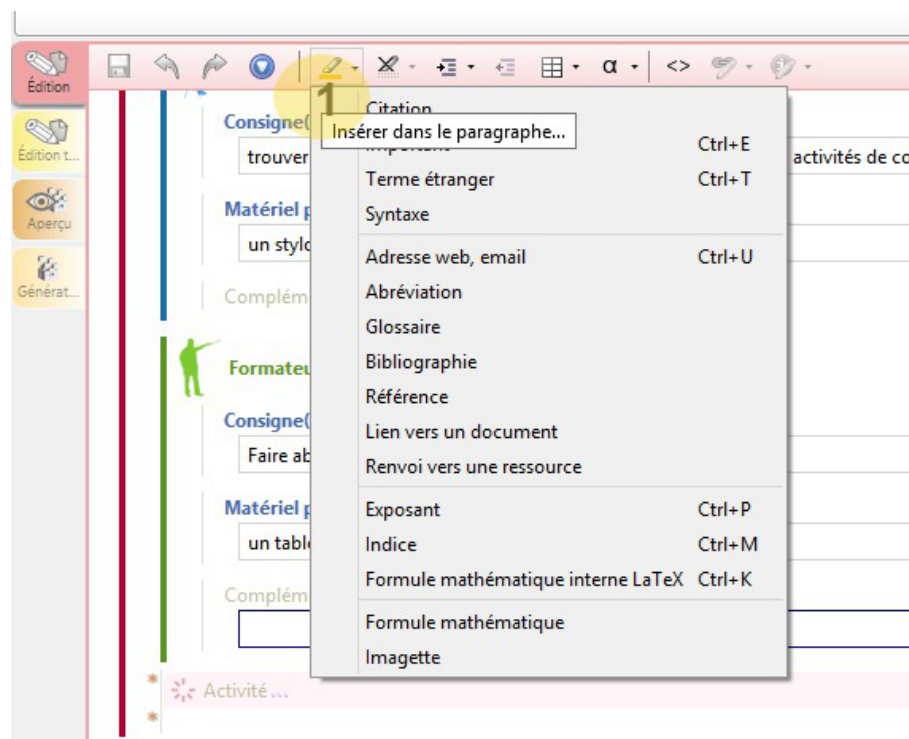
- 1 - Dans le cas d'une publication web, la référence s'affiche dans une infobulle au survol du mot associé.



➤ La procédure est la même pour tous les items de type référence.

★ Le bouton "Insérer dans le paragraphe..."

1 - Le bouton "**Insérer dans le paragraphe**" met à votre disposition plusieurs items et autres ressources que vous pouvez utiliser dans un scénario pédagogique hybride.



2.2.3. Les items Ressources

Le modèle documentaire **Scenario BASAR** autorise l'intégration de plusieurs types de ressources dans un scénario pédagogique hybride :

- **Les images** (JPEG, GIF et PNG)
- **Les schémas vectoriels** (Graphique OpenDocument)
- **Les tableaux** (Classeur OpenDocument)
- **Vidéos, sons et interactions** (Audio MP3, Animation Flash, MP4, FLV, Site Web, Media Web, Galerie d'images, ...)
- **Formules Mathématiques** (Équation Mathématiques OpenDocument et Équation Mathématiques Latex)
- **Documents bureautiques** (Word, Excel, Powerpoint, OpenDocument, PDF, archive ZIP, ...)
- **Applets** (Applet, Archive Java)



► Insérer une ressource dans un Scénario Pédagogique



Il y a une différence entre une *ressource pédagogique** et un *scénario pédagogique**

Le modèle documentaire **Scénario BASAR** a été conçu pour permettre l'élaboration de *scenarii pédagogiques hybrides* mais permet tout de même d'insérer des liens dans le scénario pédagogique qui renvois à différents types de ressources (des documents bureautiques, des sons, vidéos et animations

graphiques)

● Étape 1 - créer le type d'item de ressources souhaité

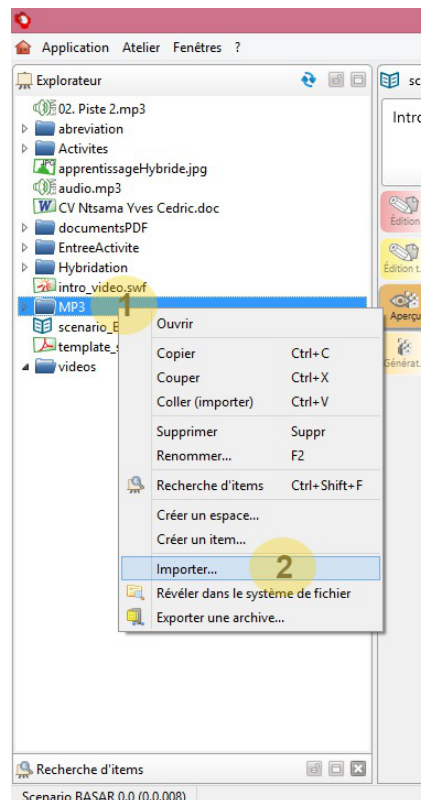


Nous allons dans cet exemple insérer un fichier audio (format MP3) dans notre scénario pédagogique.

Il existe plusieurs méthodes pour **créer** ou **importer** une ressource dans un atelier BASAR, et je vais vous présenter deux de ces méthodes

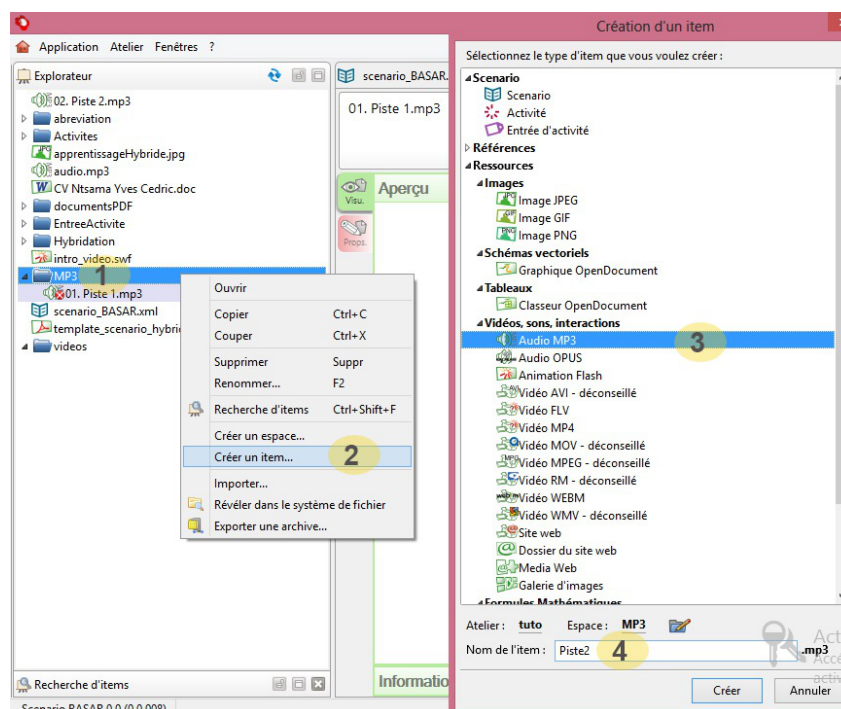
Première méthode : importer directement la ressource dans un espace de l'atelier.

- 1 - Faites un clic droit sur un espace de l'atelier,
- 2 - Choisissez l'option importer et récupérez la ressource dans votre ordinateur



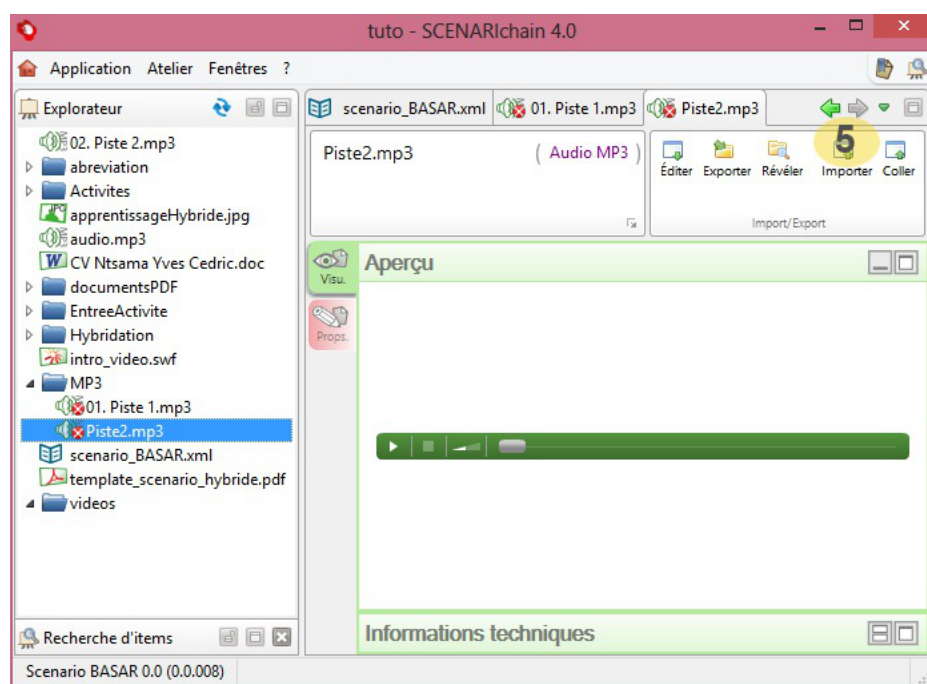
Deuxième méthode : créer d'abord la ressource dans un espace de l'atelier puis importer son contenu.

- 1 - Faites un clic droit sur un espace de l'atelier,
- 2 - Choisissez l'option créer un item,
- 3 - Choisissez le type d'item que vous voulez créer
- 4 - Donnez un nom à l'item

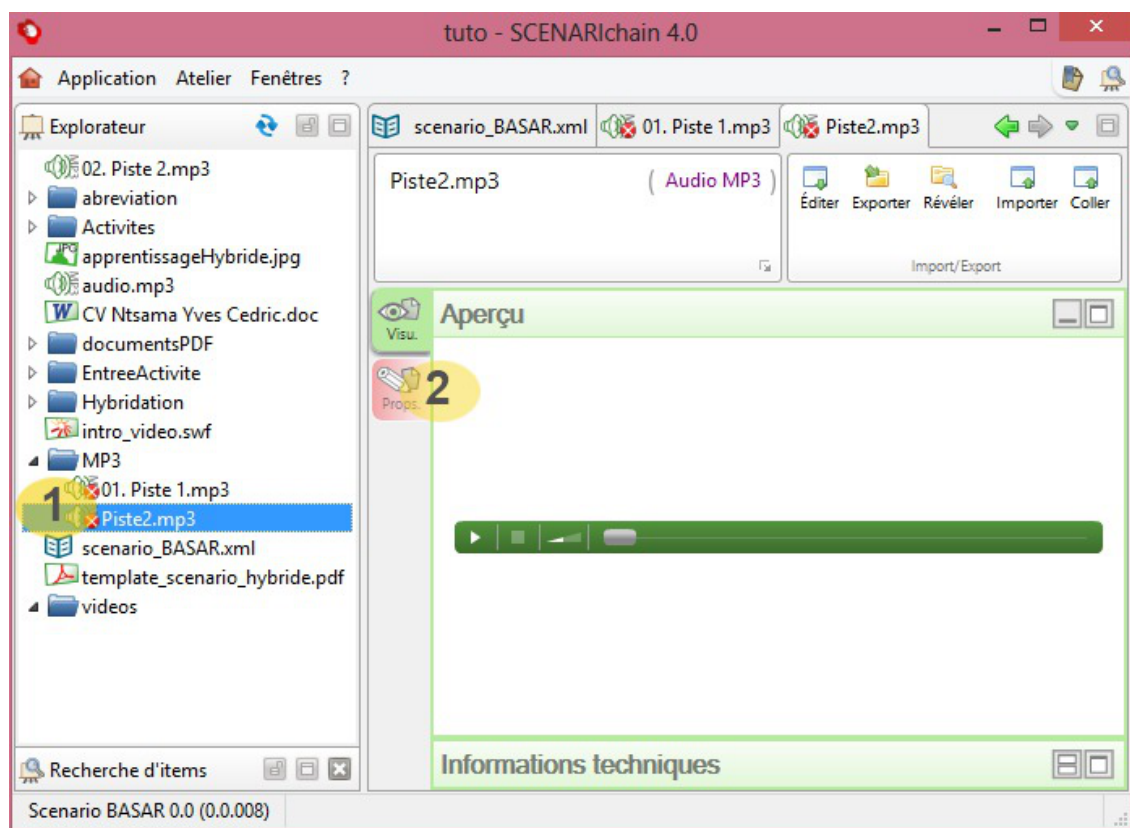


Une ressource créée de cette façon est une *coquille vide*, il faudra importer son contenu par la suite.

5 - Importez votre contenu



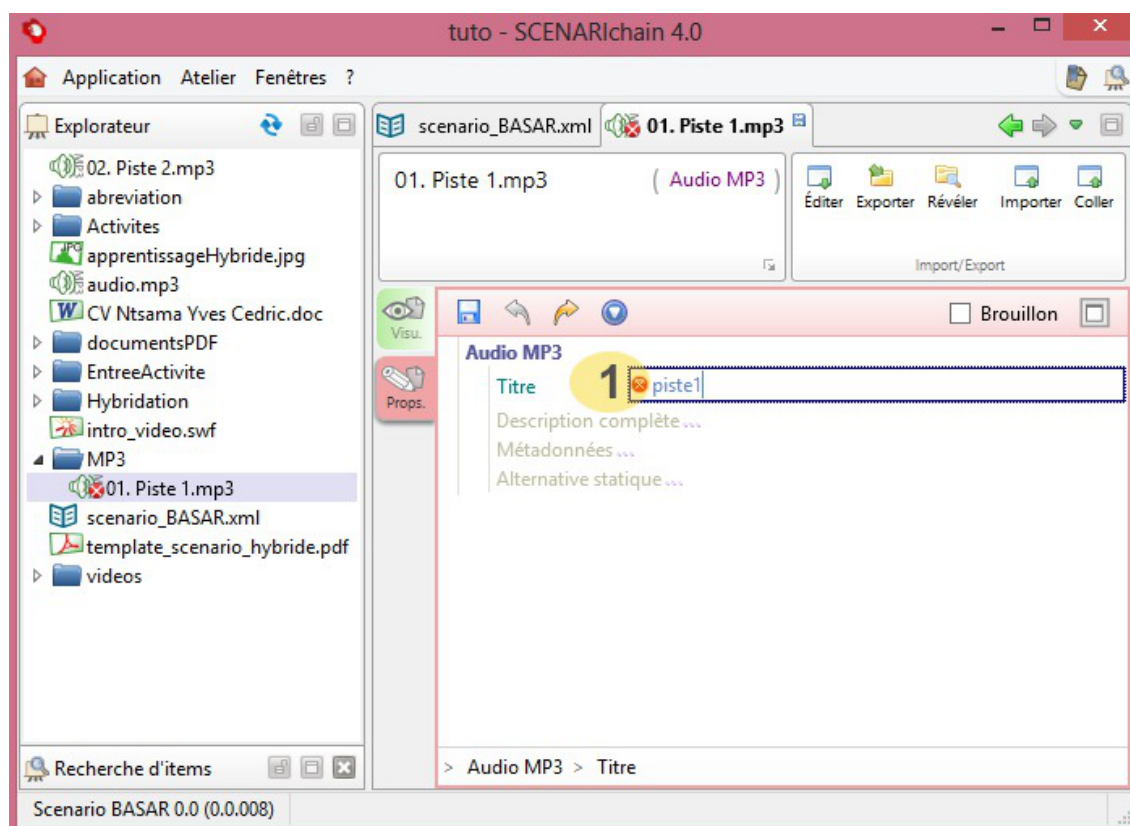
Vous remarquez sans doute des points rouges sur les ressources créées et/ou importées (1), cela signifie que vous devez compléter les champs de l'item ressource dans la vue Propriétés (2). Ces champs sont essentiellement le titre de la ressource (sans espace ni caractère spéciaux) et des champs de métadonnées qui serviront à l'indexation de la ressource dans le scénario pédagogique.



Compléter les champs des ressources créées et/ou importées dans la vue Propriétés

En cliquant sur la vue **Propriétés**, les champs de la ressource créée et/ou importée s'affichent.

Seul le titre est le **champs obligatoire** de cette ressource (1)

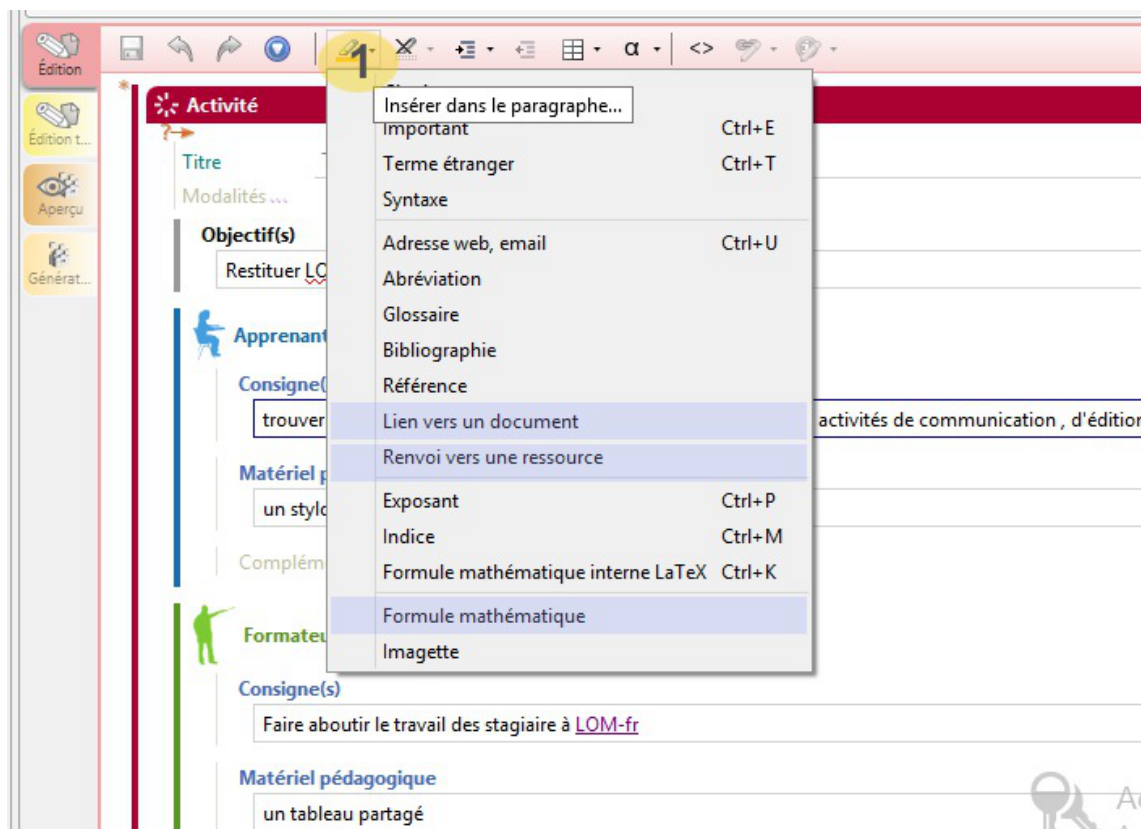


Une fois ces différents champs complétés et les modifications enregistrées, les points rouges disparaissent.

● Etape 2 : Insérer un **item de type ressources** dans un scénario pédagogique hybride

La seule manière d'insérer un item de type ressource dans un scénario pédagogique hybride avec le modèle Scenari BASAR, est de créer un lien dans un paragraphe du scénario pédagogique vers la ressource (qui pourra s'ouvrir dans un nouvel onglet ou dans une infos bulle)

1 - L'insertion d'un item de type **ressource** ce fait grâce à l'onglet **Insérer dans le paragraphe...**

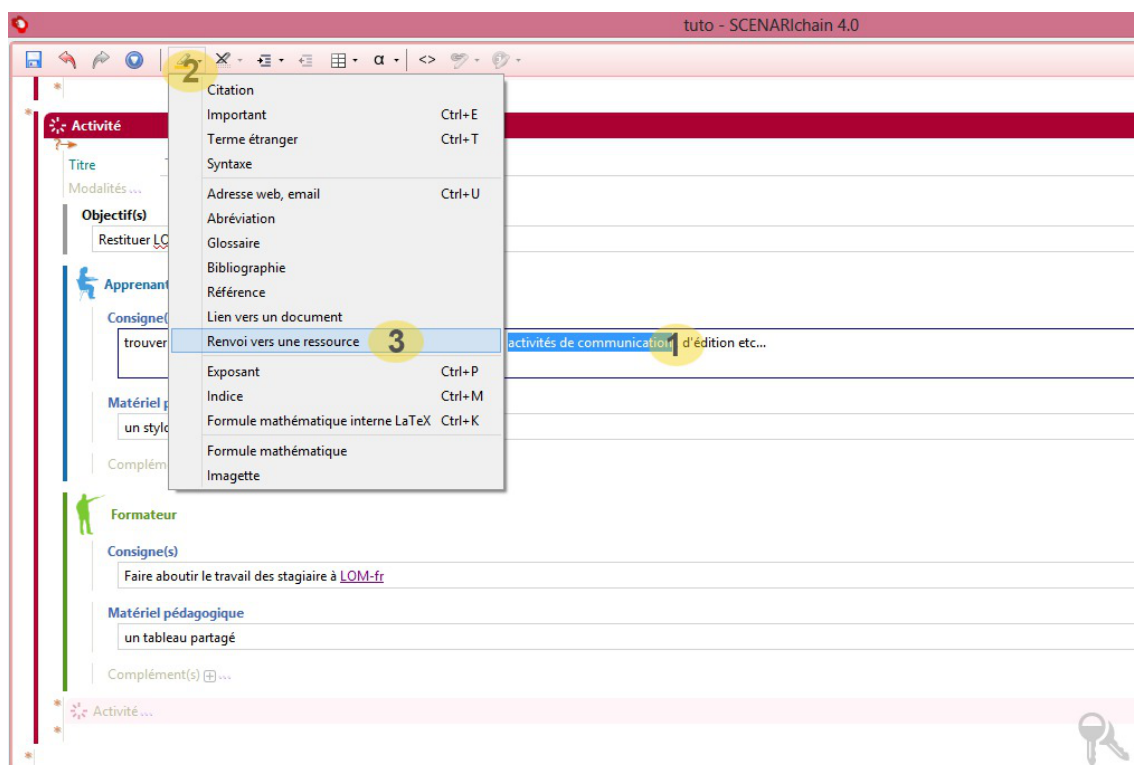


Plusieurs option sont proposées : insérer un **lien vers un document** ou insérer un **lien qui renvoi vers une autre ressource**, ...



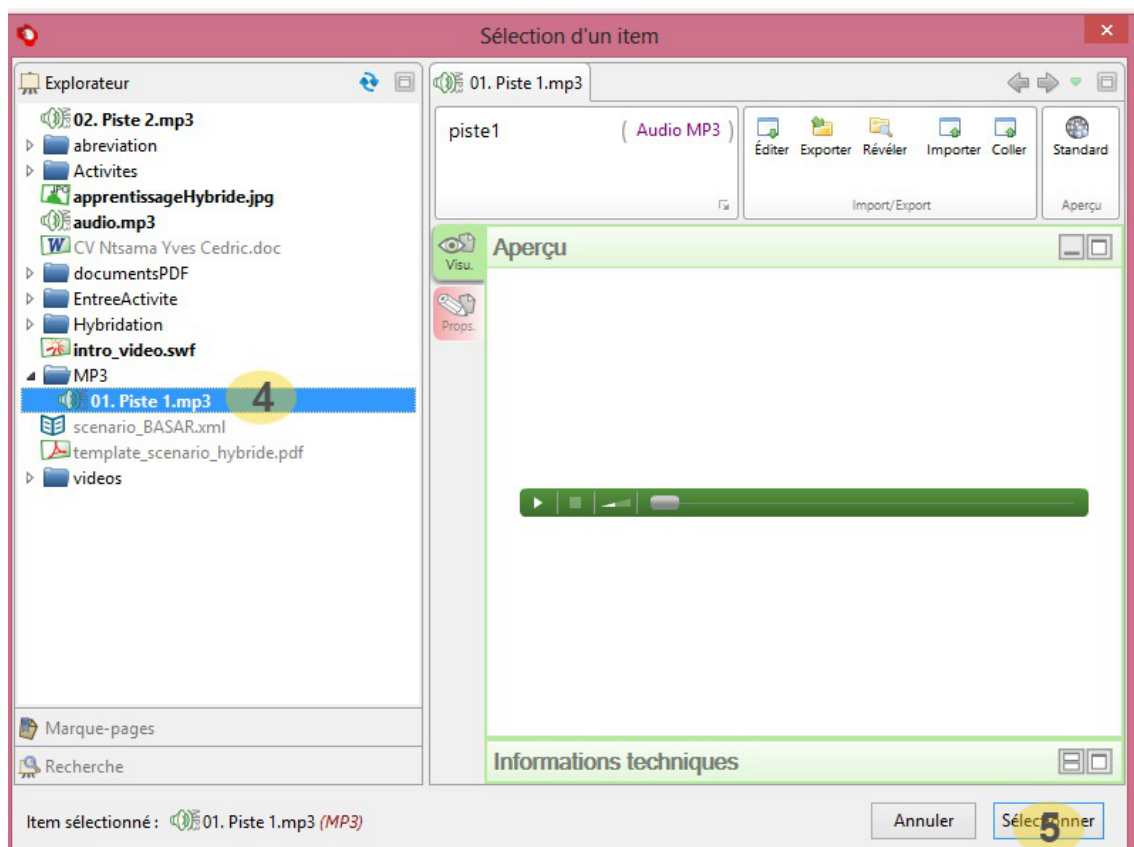
Pour cet exemple, nous allons insérer dans un paragraphe, un lien vers une ressource de type **Audio MP3**

- 1 - Sélectionnez tout d'abord le texte du paragraphe qui constitue le lien vers la ressource.
- 2 - Grâce à l'onglet **Insérer dans le paragraphe...** accessible sur la barre d'option ou en faisant un clic droit sur le texte sélectionné.
- 3 - choisissez le type de ressource à insérer.



4 - Une nouvelle fenêtre s'ouvre vous permettant de sélectionner la ressource (pour cet exemple nous avons choisi une ressource Audio MP3).

5 - Une fois la **ressource localisée**, cliquez sur le bouton **Sélectionner**



● Étape 3 : Visualiser votre ressource

Pour visualiser votre ressource vous devez enregistrer les modifications, et basculer en mode **Aperçu Web**

en (1), nous avons une petite fenêtre qui s'ouvre lorsque nous cliquons sur le lien de la ressource et qui nous permet de visualiser le contenu de la ressource insérée.



2.2.4. Les items Métadonnées pré-renseignées

Les métadonnées

Dans un scénario pédagogique, les métadonnées sont des données qui servent à **l'indexation** et à **la description** des ressources pédagogiques. Elles permettent de localiser une ressource selon son auteur, ses contributeurs, son sujet, sa date de publication, son type de licence et des mots-clés spécifiques à la ressource.

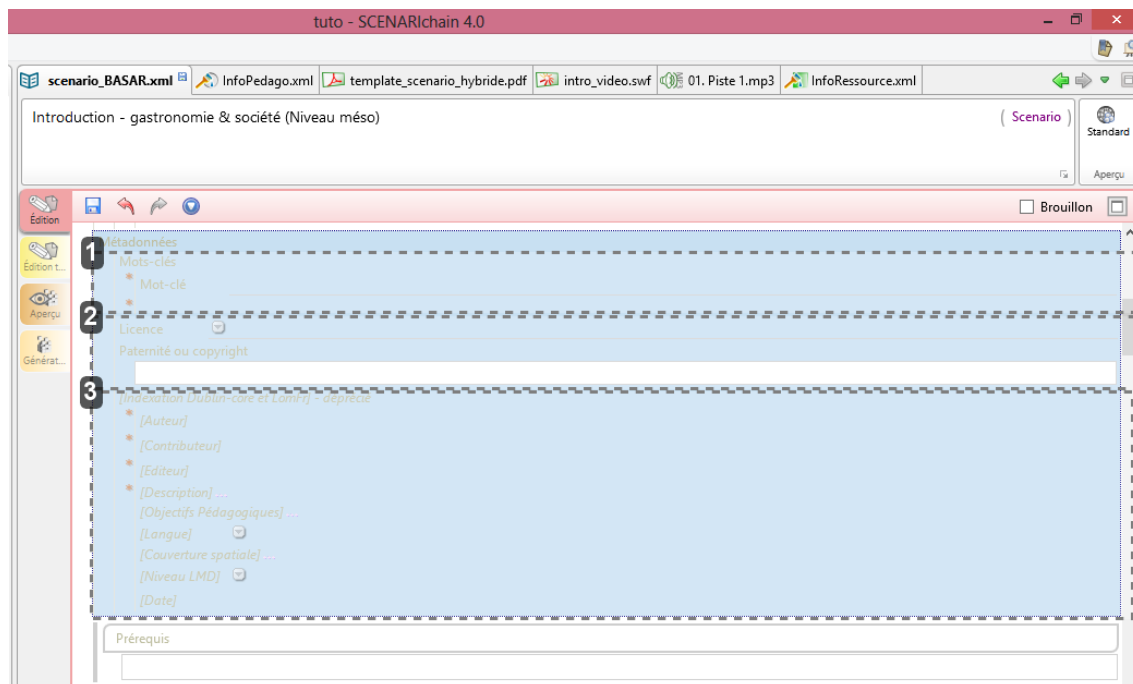
Le **modèle Scenario BASAR** implémente le standard **Dublin Core** et la norme **LOMFR** dans la spécification des métadonnées dans un scénario pédagogique hybride.

Cette spécification de métadonnées se fait par défaut sur 3 types d'items : `l'item Scenario`, `l'item Entrée d'activité` et les **items** de type `Ressources`

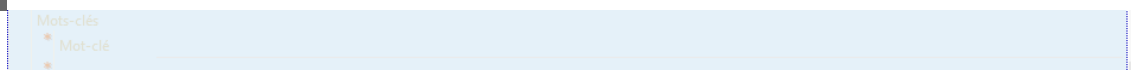
Spécification des métadonnées dans un scénario pédagogique hybride

Spécification des métadonnées dans un item de type Scenario

L'item racine du **modèle Scenario BASAR** intègre par défaut des métadonnées renseignées.

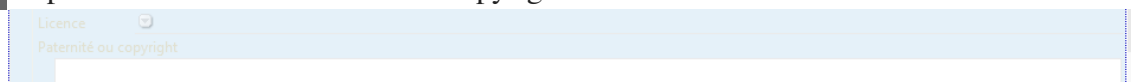


1 Indexation à l'aide de mots-clés



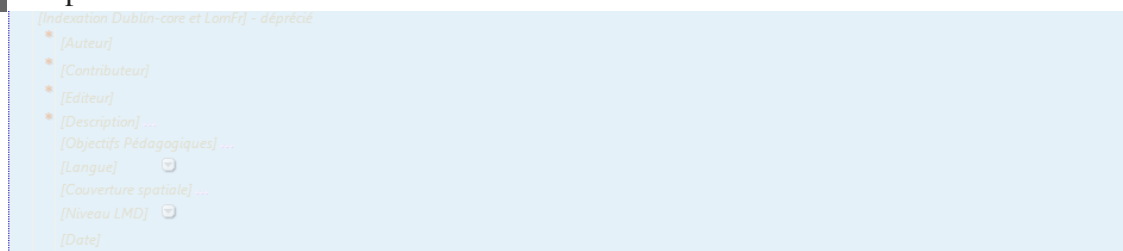
Spécification des **mots-clés** pour l'indexation du scénario pédagogique

2 Spécification de la licence et du copyright



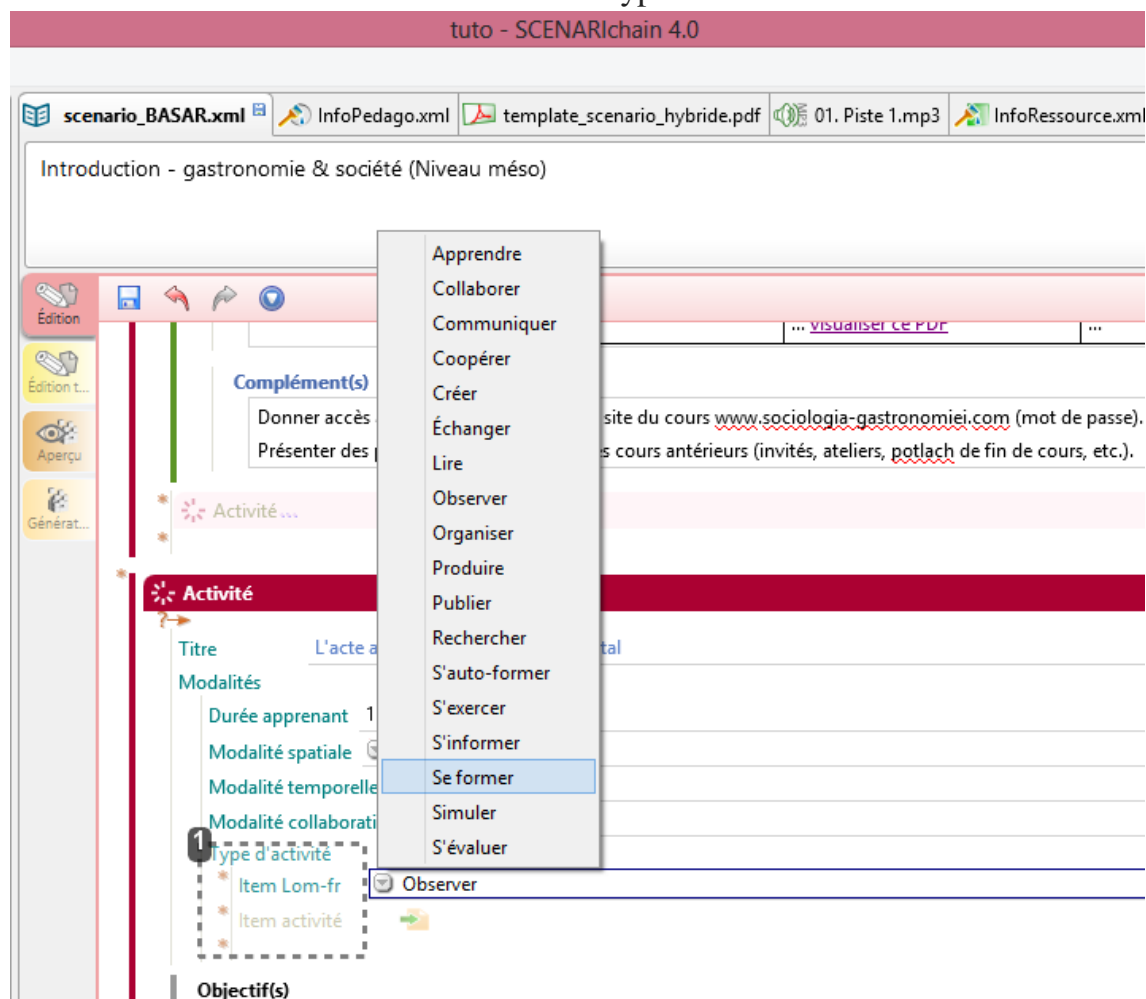
Spécification de la licence et du copyright

3 Implémentation de Dublin Core et de LOMFR



Spécification de métadonnées à l'aide du standard **Dublin Core** et de la norme **LOMFR**

Spécification des métadonnées dans un item de type Entrée d'activité



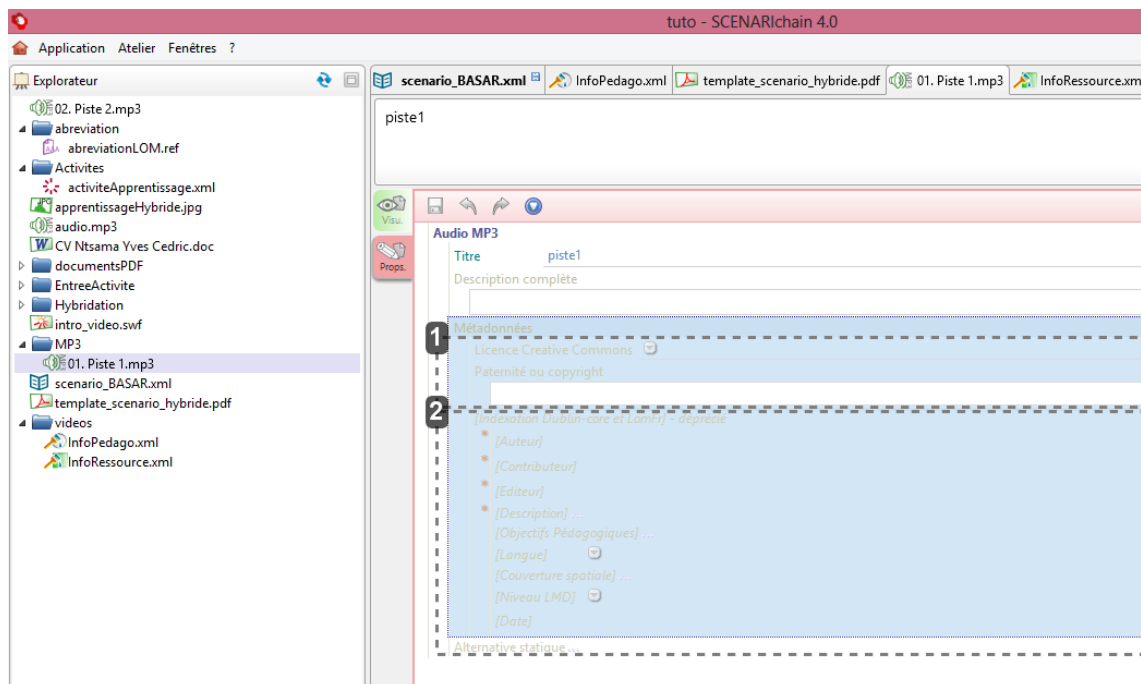
1 Indexation de l'activité à l'aide de la norme LOMFR

Type d'activité
 * Item Lom-fr
 * Item activité

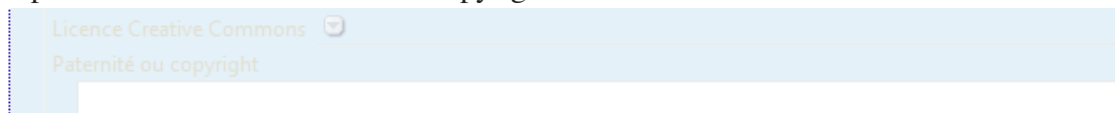
Un item de type **Entrée d'activité** vous donne la possibilité **d'indexer** l'activité à l'aide de mots-clés pré-renseignés respectant la norme LOMFR

Spécification des métadonnées dans un item de type Ressource

Tout item de type **ressource** créé et/ou importé dans un scénario pédagogique intègre par défaut dans sa **vue propriétés**, des métadonnées pré-renseignées qui permettent d'indexer la ressource.



1 Spécification de la licence et du copyright



Spécification de la licence et du copyright

2 Implémentation de Dublin Core et de LOMFR



Spécification de métadonnées à l'aide du standard Dublin Core et de la norme LOMFR

Sommaire

Un "Espace" pour organiser vos contenus [p.21]

Les items : générateurs de contenus [p.23]

Sommaire

Créer un Atelier [p.19]

Élaborer le contenu de son Scénario pédagogique hybride ^[p.21]

Chapitre 4

Publier un scénario pédagogique hybride



Item racine

= Item de publication

= Item de génération

On appelle **item racine**, ou **item de génération**, un item qui permet de publier ou de générer le scénario pédagogique conçu sous différents formats, via la vue **Génération**.



Dans le modèle Scenario BASAR, l'**item Scenario** est l'**item racine**.



La **génération** d'un scénario pédagogique est l'étape qui transforme le contenu de votre scénario pédagogique dans la chaîne éditoriale en un support documentaire sous différents formats.



Les formats de sortie du modèle documentaire Scenario BASAR

le modèle **Scenario BASAR** permet de publier/générer les scénarios hybrides conçus en trois types de formats :

- **Un format Web** (génération web pour formateur et génération web pour apprenant) ;
- **Un format ODT** (génération ODT pour formateur et génération ODT pour apprenant) ;
- **Un format IMSCC/SCORM** : c'est un format interopérable que nous pouvons intégrer à la plate-forme **Moodle**



Le format PDF du scénario pédagogique peut être généré à partir du format ODT.



Publier un scénario d'apprentissage hybride

● Pré-requis :

- Vous avez créé un scénario pédagogique hybride ;
- Vous avez complété les champs de l'**item racine**, dans la vue **Édition** .

● Pour générer un scénario pédagogique hybride, procédez comme suit :

- Dans l'explorateur, sélectionnez **par un double clic l'item racine** du scénario pédagogique à générer.
- Choisir la vue **Génération (1)**

tuto - SCENARichain 4.0

scenario_BASAR.xml activite55.xml activite_Argumenter.xml intro_video.swf

Introdu Introduction - gastronomie & société (Niveau méso) - /scenario_BASAR.xml


Scenario

Titre Introduction - gastronomie & société (Niveau méso)

Auteur Angelica Marinescu

Établissement

Nom CRU, en partenariat avec la Faculté de Sociologie et Assistance Sociale, Université de Bucarest

Logo 

Date de création 27 / 02 / 2014

Domaine d'étude

Mot-clé Sociologie, anthropologie, gastronomie, société

Public cible

Etudiants en 3e année, DS et DAS

Modalités

Durée apprenant 2 heures

Modalité spatiale ☒ En présentiel


Modalité temporelle ☒ Synchron


Modalité collaborative ☒ Mixte

Type d'activité

Item Lom-fr ☒ Collaborer

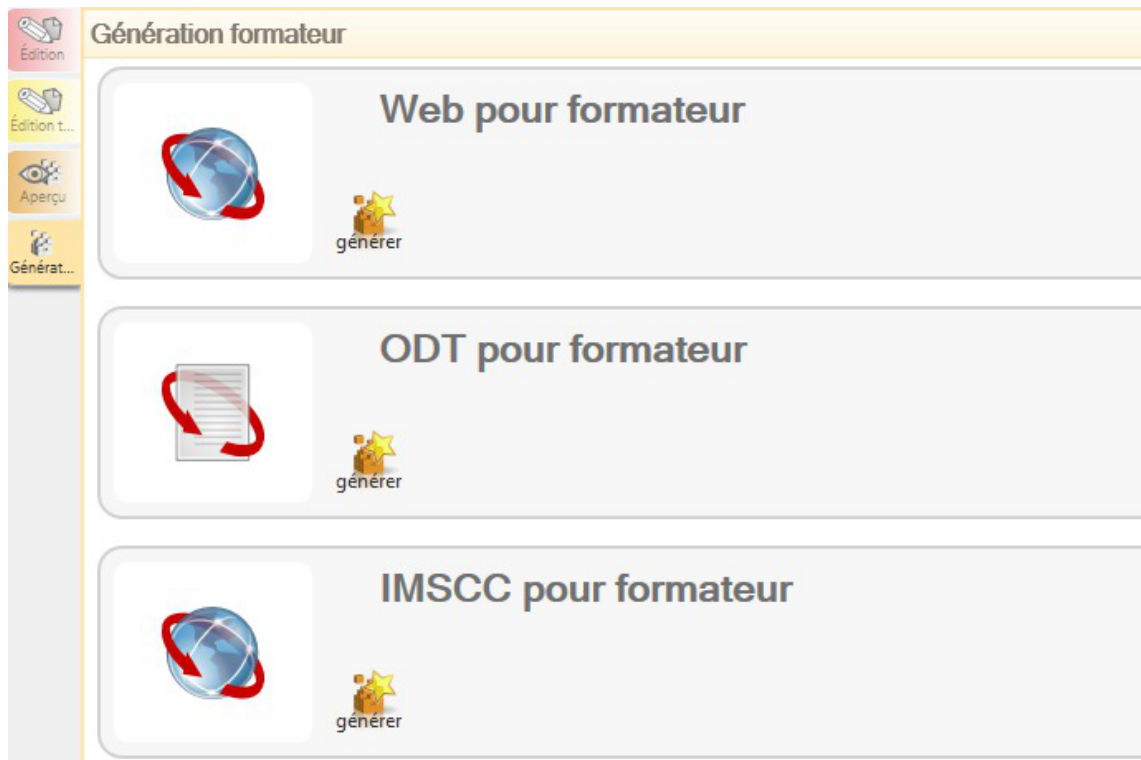
Item Lom-fr ☒ Apprendre

Item activité  activite_Argumenter.xml (EntreeActivite)
Argumenter

 Activer
Accédez
activer W

Choisir le type de format de sorti de votre scénario pédagogique

Génération du scénario pédagogique pour le formateur



Génération du scénario pédagogique pour l'apprenant



● La Première génération

Des options de relecture et de diffusion du document généré ([Consulter](#) , [Télécharger](#) , [Révéler](#) , [Rapport](#)) apparaissent automatiquement à l'issue de la **première génération du scénario hybride**.

↳ **Ensuite, plusieurs possibilités s'offrent à vous, selon que vous voulez :**

Générer à nouveau en tenant compte des dernières modifications



générer : permet de générer le scénario pédagogique en prenant en compte les dernières modifications.

Relire le document



consulter : permet de consulter le scénario pédagogique généré dans un navigateur web..

Diffuser le document



télécharger : permet de sauvegarder le scénario pédagogique généré dans un format ZIP.

Révéler la dernière génération



Révéler : permet d'ouvrir l'emplacement exact du scénario généré dans votre ordinateur.

Consulter les traces (option uniquement disponible en génération **ODT**)



rapport : permet d'afficher le rapport de génération au format ODT du scénario hybride .

Conclusion

Pour toute autre question relative au module Scenario BASAR, veuillez nous contacter

E-mails : petko.staynov@auf.org ; mona.laroussi@univ-lille1.fr ; yves.ntsama@auf.org

Site web : www.projetbasar.net [<http://www.projetbasar.net>] [<http://www.projetbasar.net/>]

.



Glossaire

Enseignement/Apprentissage Hybride = <i>Mixed learning</i> = <i>Hybrid learning</i> = <i>Blended e-learning</i> = <i>Meled learning</i>	L'apprentissage hybride est un cours qui comprend à la fois des sessions régulières en présentiel (face à face) ainsi qu'une composante importante d'activités d'apprentissage en ligne (à distance) qui remplace les sessions en salle de classe. Les étudiants bénéficient ainsi d'un mode d'apprentissage riche et varié.
Espace = <i>Dossier</i> = <i>Répertoire</i>	Un espace est un dossier de classement présent dans l'explorateur des ateliers. Les espaces forment des arborescences dans lesquelles sont rangés des items. Un espace se comporte comme un répertoire de l'explorateur de fichiers.
Item	Un item est un élément matérialisé dans l'explorateur, qui permet de créer le contenu et de le publier. Il respecte un schéma Xml de structuration logique. Il peut être réutilisé dans plusieurs documents.
Item racine = <i>Item de publication</i> = <i>Item de génération</i>	On appelle item racine , ou item de génération , un item qui permet de publier ou de générer le scénario pédagogique conçu sous différents formats, via la vue Génération .
Les métadonnées	Dans un scénario pédagogique, les métadonnées sont des données qui servent à l'indexation et à la description des ressources pédagogiques. Elles permettent de localiser une ressource selon son auteur, ses contributeurs, son sujet, sa date de publication, son type de licence et des mots-clés spécifiques à la ressource.
Qu'est ce que Scenari ? = <i>Chaîne éditoriale</i>	Scenari encore appelé chaîne éditoriale Scenari est un logiciel libre permettant de : <ul style="list-style-type: none"> • Rédiger un contenu structuré à l'aide d'un éditeur ; • Aider à la gestion de ce contenu et composer des documents ; • Créer et publier ces documents dans différents formats.
Ressource pédagogique	Les ressources pédagogiques constituent l'ensemble des informations, documents, logiciels, programmes, banques de données, et qui permettent de véhiculer, de transmettre ou d'appréhender des concepts et contenus d'enseignements » (Puimatto, 2004, cité par Staynov et Slavova, 2004, p. 112).

<p>Scénario Pédagogique</p> <p>= <i>Scénario didactique</i></p> <p>= <i>Scénario d'apprentissage</i></p>	<p>Un scénario pédagogique est défini comme étant l'ensemble :</p> <ul style="list-style-type: none"> • D'objectifs pédagogiques qui portent sur les connaissances ou les compétences éventuellement acquises par les apprenants à la fin du scénario. • De pré-requis qui sont les conditions que doit remplir l'apprenant pour pouvoir suivre l'activité pédagogique. • D'activités (ou des tâches) pédagogiques et leur enchaînement. • De rôles qui décrivent la participation des utilisateurs aux activités pédagogiques. • D'environnements, qui décrivent les outils et ressources nécessaires à la réalisation des activités pédagogiques par les utilisateurs.
<p>Scénarisation Hybride</p>	<p>Un scénario d'apprentissage hybride est :</p> <p>Un ensemble d'activités et des transitions entre les activités.</p> <p>Une activité peut être représentée par une ressource, une activité mobile, une visio etc.</p> <p>Les activités peuvent être reconnectées entre elles pour une utilisation plus intelligente (3.0)</p>