

Scénariser sa formation

Un kit / une méthode de scénarisation “à la carte”

Fr
FORMATEUR



<https://www.pedagogie.ac-aix-marseille.fr/scenariser>



Juin 2024



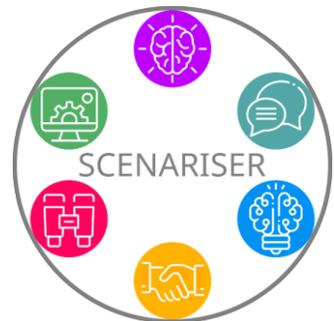
Version : 2.2



RÉGION ACADÉMIQUE
PROVENCE-ALPES-
CÔTE D'AZUR

Liberté
Égalité
Fraternité

Direction régionale académique
du numérique éducatif





Sommaire

1. Pour quel bénéfice ?

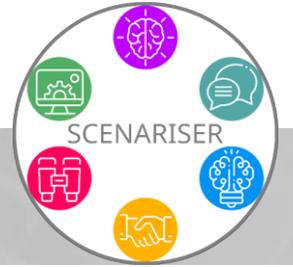
2. Présentation du kit

**3. Présentation de la
méthode**

**4. Mobiliser la taxonomie
de Bloom**

**5. Mobiliser les sciences
cognitives**

6. Susciter La motivation



1. Pour quel bénéfice ?

Une proposition face à l'expression d'un besoin pour :

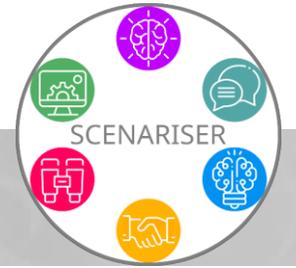
- ✓ Fédérer les parties prenantes de la formation ;
(expert de la conception, expert thématique, experts LMS, commanditaires...)
- ✓ Développer une culture commune de scénarisation ;
- ✓ Matérialiser, structurer, formaliser la conception, distinguer les différentes étapes ;
- ✓ Promouvoir les ateliers de conception (+/- 90 min) ;
- ✓ Faciliter la collaboration et la mutualisation ;
- ✓ Former facilement les concepteurs (30 min d'appropriation par atelier découverte de 1h 30).

2. Présentation du kit

Un carnet de bord de conception au format livret

Des éléments caractérisant la **scénarisation globale**,
permettant au(x) commanditaire(s) de la valider

- ✓ Commanditaire(s)
A l'origine de la demande de conception
- ✓ Titre
Intitulé de la formation
- ✓ Thème - Discipline
Catégorie de conception
- ✓ Estimation du nombre « d'heures stagiaire » par modalité
A (re)négocier avec le(s) commanditaire(s) en cours de conception
- ✓ Validation et signature du(es) commanditaire(s)



Scénariser sa formation

Tableau de bord de conception

Commanditaire(s) _____

Titre _____

Thème _____

-
Discipline _____

Nombre estimé « d'heures stagiaire » par modalité

Présence	Distance sync.	Distance async.

Validé par le(s) commanditaire(s)

Signature

le _____





2. Présentation du kit

6 cartes principales avec une structure identique

- Issues des travaux de recherche de Diana Laurillard
University College of London
- Inspirées de la méthode ABC Learning Design développée par Nataša Perović et Clive Young
University College of London

RÉGION ACADÉMIQUE
PROVENCE-ALPES-
CÔTE D'AZUR

Direction régionale académique
du numérique éducatif

Acquisition

STAGIAIRE Mettre en lien des contenus avec ses connaissances et ses compétences pour en acquérir de nouvelles.

☞ **Mémorisation**, compréhension, application, analyse, évaluation et création.

☑ A l'issue de cette activité, le stagiaire sera capable de ...

★ ☆ ☆ ☆ ☆ Durée N°

TUTEUR Evaluer ou permettre l'auto-évaluation du niveau d'acquisition des contenus.

202401v2.1a © 1 1 1 1

RÉGION ACADÉMIQUE
PROVENCE-ALPES-
CÔTE D'AZUR

Direction régionale académique
du numérique éducatif

Collaboration

STAGIAIRE Réaliser une production commune résultant d'un débat ou d'une mise en pratique.

☞ Mémorisation, compréhension, application, analyse, **évaluation** et création.

☑ A l'issue de cette activité, le stagiaire sera capable de ...

★ ☆ ☆ ☆ ☆ Durée N°

TUTEUR Questionner les choix opérés, stimuler ou réguler les interactions.

202401v2.1a © 1 1 1 1

RÉGION ACADÉMIQUE
PROVENCE-ALPES-
CÔTE D'AZUR

Direction régionale académique
du numérique éducatif

Entraînement

STAGIAIRE Epreuve ses connaissances, ses compétences, considérant ses résultats, sa propre analyse et les rétroactions.

☞ Mémorisation, compréhension, **application**, analyse, évaluation et création.

☑ A l'issue de cette activité, le stagiaire sera capable de ...

★ ☆ ☆ ☆ ☆ Durée N°

TUTEUR S'assurer de la posture réflexive du stagiaire, fournir des rétroactions.

202401v2.1a © 1 1 1 1

RÉGION ACADÉMIQUE
PROVENCE-ALPES-
CÔTE D'AZUR

Direction régionale académique
du numérique éducatif

Discussion

STAGIAIRE Confronter ses idées, interroger celles des pairs et du(es) tuteur(s).

☞ Mémorisation, **compréhension**, application, analyse, évaluation et création.

☑ A l'issue de cette activité, le stagiaire sera capable de ...

★ ☆ ☆ ☆ ☆ Durée N°

TUTEUR S'assurer en amont d'installer un cadre bienveillant de formation, si besoin, en utilisant des activités "brise glace".

202401v2.1a © 1 1 1 1

RÉGION ACADÉMIQUE
PROVENCE-ALPES-
CÔTE D'AZUR

Direction régionale académique
du numérique éducatif

Production

STAGIAIRE Consolider ses apprentissages en réalisant une production résultant de sa compréhension des concepts, de leur mise en pratique.

☞ Mémorisation, compréhension, application, **analyse**, évaluation et création.

☑ A l'issue de cette activité, le stagiaire sera capable de ...

★ ☆ ☆ ☆ ☆ Durée N°

TUTEUR Questionner les choix opérés, fournir des rétroactions, des ressources référencées.

202401v2.1a © 1 1 1 1

RÉGION ACADÉMIQUE
PROVENCE-ALPES-
CÔTE D'AZUR

Direction régionale académique
du numérique éducatif

Enquête

STAGIAIRE Analyser et comparer des ressources référencées en s'appuyant sur des recherches personnelles pertinentes.

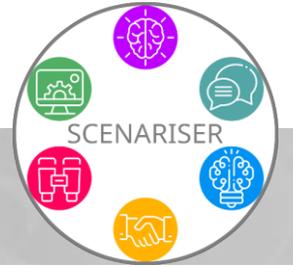
☞ Mémorisation, compréhension, application, analyse, évaluation et **création**.

☑ A l'issue de cette activité, le stagiaire sera capable de ...

★ ☆ ☆ ☆ ☆ Durée N°

TUTEUR S'assurer de la posture réflexive du stagiaire, questionner les choix opérés.

202401v2.1a © 1 1 1 1



2. Présentation du kit

6 cartes principales avec une structure identique **RECTO**

- ✓ Une couleur, un titre et un pictogramme pour identifier chaque type d'activité d'apprentissage

⚠ Certains types d'activités se chevauchent ⚠

Trois parties visant à sensibiliser le concepteur à l'impact de sa conception sur les stagiaires et les tuteurs

- ✓ Une partie dédiée au stagiaire

- ✓ Une partie dédiée au tuteur

➔ **Suggestions de choix signalées en gras**
Surligner et/ou annoter dans les zones sur fond blanc


**RÉGION ACADÉMIQUE
PROVENCE-ALPES-
CÔTE D'AZUR**
Liberté
Égalité
Fraternité
 Direction régionale académique
du numérique éducatif



Acquisition

STAGIAIRE

 Mettre en lien des contenus avec ses connaissances et ses compétences pour en acquérir de nouvelles.

 **Mémorisation**, compréhension, application, analyse, évaluation et création.

A l'issue de cette activité, le stagiaire sera capable de ...

✓

 ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Durée

N°

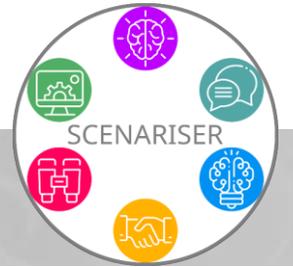
TUTEUR

 Evaluer ou permettre l'auto-évaluation du niveau d'acquisition des contenus.

202401v2.1d 

Guillaume Fosset – Chargé de mission FOAD DRANE PACA Aix Marseille
guillaume.fosset@region-academie-paca.fr

9



2. Présentation du kit

6 cartes principales avec une structure identique **RECTO**



Activité attendue

En lien avec le type d'activité d'apprentissage



Domaine(s) cognitif(s) mobilisable(s)

En lien avec des verbes d'action facilitant la rédaction des AAV, des consignes...



Acquis d'apprentissage visé (AAV)

A rédiger de manière explicite en s'appuyant sur les verbes d'action en lien avec le(s) domaine(s) cognitif(s) mobilisé(s)



Difficulté à réaliser la tâche, durée et numéro

Difficulté et durée estimée nécessaire au stagiaire pour réaliser la tâche. Le numéro indique la place de l'activité dans la chronologie du scénario



Point(s) de vigilance

En lien avec les interventions tutorales

Les principaux éléments caractérisant l'activité des stagiaires et des tuteurs


**RÉGION ACADÉMIQUE
PROVENCE-ALPES-
CÔTE D'AZUR**
Liberté
Égalité
Fraternité

Direction régionale académique
du numérique éducatif



Acquisition

STAGIAIRE

 Mettre en lien des contenus avec ses connaissances et ses compétences pour en acquérir de nouvelles.

 **Mémorisation**, compréhension, application, analyse, évaluation et création.

A l'issue de cette activité, le stagiaire sera capable de ...



 ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ Durée N°

TUTEUR

 Evaluer ou permettre l'auto-évaluation du niveau d'acquisition des contenus.

202401v2.1d 



2. Présentation du kit

6 cartes principales avec une structure identique **VERSO**

- ✓ Modalité, démarche et tuteur choisis pour respectivement mettre en œuvre et accompagner l'activité

Deux parties visant à caractériser l'étape du scénario correspondant à cette carte

- ✓ Une partie dédiée à la tâche que devra réaliser le stagiaire au cours de cette étape
- ⚠ Une tâche peut servir de support à l'activité sans pour autant constituer sa finalité ⚠

➔ **Suggestions de choix signalées en gras**
Surligner et/ou annoter dans les zones sur fond blanc

Modalité : Prés. - Dist. Sync. / **Async.**
Démarche : **Indiv.** - Collect.
Tuteur (Présentateur) : Formateur - Stagiaire

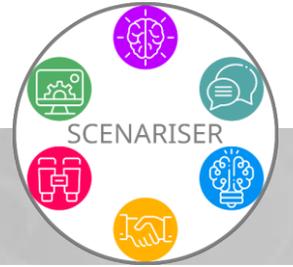
Exemples de tâche à réaliser par le stagiaire

Assister à une présentation : conférence, webinaire.

Intitulé de votre proposition :

Consulter une ressource : lire un document ou un article, écouter un podcast, visionner une vidéo, une animation (le cas échéant, la manipuler).

Intitulé de votre proposition :



2. Présentation du kit

3 cartes transversales mobilisables à la convenance des concepteurs pour éclairer la scénarisation


**RÉGION ACADÉMIQUE
PROVENCE-ALPES-
CÔTE D'AZUR**
Liberté
Égalité
Fraternité
 Direction régionale académique
du numérique éducatif



Taxonomie de Bloom révisée

TRANSV. Outil pédagogique permettant de classer les acquis d'apprentissage visés selon des domaines cognitifs, affectifs et psychomoteurs.

Les six domaines cognitifs

- Création
- Evaluation
- Analyse
- Application
- Compréhension
- Mémorisation

Inspiré de Wikipédia https://fr.wikipedia.org/wiki/Taxonomie_de_Bloom
202401v2.1c


**RÉGION ACADÉMIQUE
PROVENCE-ALPES-
CÔTE D'AZUR**
Liberté
Égalité
Fraternité
 Direction régionale académique
du numérique éducatif



Les 4 piliers de l'apprentissage

TRANSV. Issus des sciences cognitives, visant à optimiser les processus d'apprentissage : l'attention, l'engagement actif, le retour sur erreur et la consolidation.

I Attention Les circuits neuronaux sélectionnent, amplifient, propagent, mémorisent ce à quoi nous accordons de l'importance.	II Engagement actif Apprendre exige que notre cerveau génère des hypothèses avec curiosité.	III Retour sur erreur Le cerveau élimine les hypothèses inappropriées et stabilise les plus correctes.	IV Consolidation Le cerveau transfère dans la mémoire à long terme pour laisser place à des nouveaux apprentissages.
---	---	--	--

Inspiré de DEHAENE, Stanislas. *Apprendre* / Odile Jacob, 2018.
202401v2.1c


**RÉGION ACADÉMIQUE
PROVENCE-ALPES-
CÔTE D'AZUR**
Liberté
Égalité
Fraternité
 Direction régionale académique
du numérique éducatif



Les 4 piliers de la motivation

TRANSV. La motivation est l'ensemble des facteurs qui engage l'individu dans l'action dont le but est d'atteindre des objectifs malgré les efforts soutenus requis dans la durée.

I Le sens Un stagiaire doit comprendre les enjeux de la formation pour s'y engager.	II La confiance Un stagiaire doit se sentir compétent pour s'engager dans l'activité.	III Le soutien Un stagiaire doit pouvoir s'appuyer sur ses pairs et/ou ses formateurs.	IV L'autonomie Permettre au stagiaire de faire ses propres choix renforce son implication.
---	---	--	--

Inspiré de <https://fr.wikipedia.org/wiki/Motivation>
202401v2.1c



3. Présentation de la méthode

Les étapes de la conception selon **ADDIE** :

- Analyse ;
- Design ;
- Développement ;
- Implantation ;
- Evaluation.

Les étapes de la conception proposée **dans notre contexte** :

- Analyse ;
- **Scénarisation globale** ;
- Scénarisation détaillée ;
- Intégration ;
- Evaluation ;



3. Présentation de la méthode

Déroulement d'un atelier (+/- 90 min)

- ✓ Compléter le tableau de bord

Commanditaire(s), Titre, Thème – Discipline, nombre estimé « d'heures stagiaires » par modalité, acquis d'apprentissage visés résultant de la phase d'analyse.

Envisager un scénario
centré sur les stagiaires
s'appuyant sur les acquis
d'apprentissage visés

- ✓ Choisir, compléter et ordonner les cartes, les numéroter une fois le scénario global terminé

Une (plusieurs) carte(s) doi(ven)t être choisie(s) pour chacun des acquis d'apprentissage visés et peu(ven)t l'être à plusieurs reprises au cours du scénario.

- ✓ Finaliser le tableau de bord et restituer l'ensemble au(x) commanditaire(s)
Reporter la modalité, la démarche et le nombre de fois où un type d'activité est mobilisé.



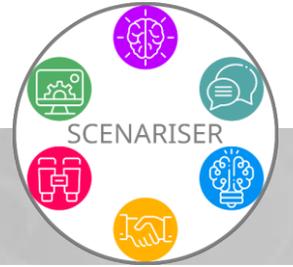
3. Présentation de la méthode

Déroulement d'un atelier (+/- 90 min)

- ✓ Exemples de mise en œuvre
 - Les cartes peuvent être manipulées sur une table.
 - Les cartes peuvent être affichées au tableau blanc maintenues par des magnets ou sur un tableau électrostatique, permettant ainsi d'y annoter le scénario au feutre effaçable. Les traces peuvent être photographiées.

Une diversité possible de mises en œuvre et de règles d'utilisation

- ✓ Exemples de règles d'utilisation
 - Une carte par type d'apprentissage peut être initialement posée sur la table ou affichée au tableau soit 6 cartes différentes présentées. Un type d'apprentissage est ensuite collégalement débattu et mis de côté pour chacun des acquis d'apprentissage visés. Chaque carte sélectionnée doit être remplacée.
 - Chacun des participants peut avoir en main une carte par type d'apprentissage, soit 6 cartes différentes et poser la carte de son choix sur la table ou l'afficher au tableau pour chacun des acquis d'apprentissage visé. La carte posée ou affichée en nombre le plus élevé doit être explicitée et choisie. Chacun complète son jeu avant de passer à l'acquis d'apprentissages visé suivant.



3. Présentation de la méthode

Exemple du début d'un scénario global

RÉGION ACADÉMIQUE
PROVENCE-ALPES-
CÔTE D'AZUR
Liberté
Égalité
Fraternité

Direction régionale académique
du numérique éducatif

Discussion

STAGIAIRE Confronter ses idées, interroger celles des pairs et du(es) tuteur(s).

Mémorisation, compréhension, application, analyse, évaluation et création.

A l'issue de cette activité, le stagiaire sera capable de ...

Définir le vocabulaire de l'hybridation et de la scénarisation

Durée 10 min N° 1

TUTEUR S'assurer en amont d'installer un cadre bienveillant de formation, si besoin, en utilisant des activités "brise glace".

202401v2.1d

RÉGION ACADÉMIQUE
PROVENCE-ALPES-
CÔTE D'AZUR
Liberté
Égalité
Fraternité

Direction régionale académique
du numérique éducatif

Acquisition

STAGIAIRE Mettre en lien des contenus avec ses connaissances et ses compétences pour en acquérir de nouvelles.

Mémorisation, compréhension, application, analyse, évaluation et création.

A l'issue de cette activité, le stagiaire sera capable de ...

Différencier les modalités et les dimensions de l'hybridation en s'appuyant sur une méthode

Durée 30 min N° 2

TUTEUR Evaluer ou permettre l'auto-évaluation du niveau d'acquisition des contenus.

202401v2.1d

RÉGION ACADÉMIQUE
PROVENCE-ALPES-
CÔTE D'AZUR
Liberté
Égalité
Fraternité

Direction régionale académique
du numérique éducatif

Collaboration

STAGIAIRE Réaliser une production commune résultant d'un débat ou d'une mise en pratique.

Mémorisation, compréhension, application, analyse, évaluation et création.

A l'issue de cette activité, le stagiaire sera capable de ...

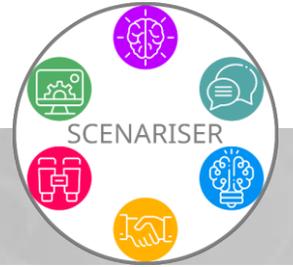
Utiliser le kit de scénarisation

Durée 30 min N° 3

TUTEUR Questionner les choix opérés, stimuler ou réguler les interactions.

202401v2.1d



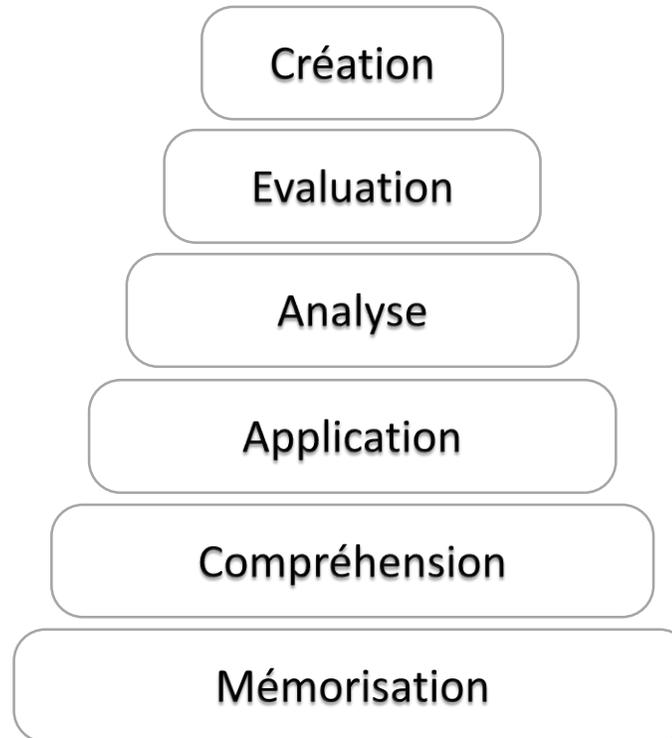


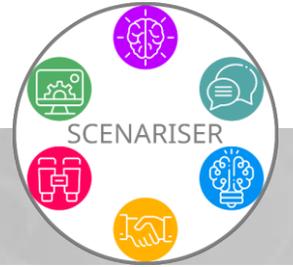
4. Mobiliser de la taxonomie de Bloom

La taxonomie de Bloom révisée

Outil pédagogique permettant de classer les acquis d'apprentissage visés selon des domaines cognitifs, affectifs et psychomoteurs.

Les six domaines cognitifs



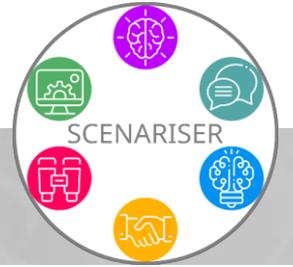


4. Mobiliser de la taxonomie de Bloom

Des verbes d'action classés par domaine cognitif

Pour mobiliser tout ou partie de ces domaines, ces verbes peuvent être utilisés pour rédiger les acquis d'apprentissages visés, les consignes, formuler des questions, créer des scénarios d'apprentissage, évaluer les acquis...

- ✓ **Mémorisation** : associer, citer, décrire, définir, énumérer, identifier, nommer, ordonner, réciter, répéter, sélectionner...
- ✓ **Compréhension** : convertir, démontrer, différencier, reformuler, faire une analogie, généraliser, interpréter, représenter...
- ✓ **Application** : calculer, construire, déterminer, établir, manipuler, mesurer, modifier, montrer, traiter, trouver, utiliser...
- ✓ **Analyse** : critiquer, distinguer, discriminer, corrélér, classer, mettre en relation, organiser, opposer, questionner...
- ✓ **Evaluation** : apprécier, argumenter, sélectionner, conclure, critiquer, défendre, déterminer, estimer, évaluer, justifier...
- ✓ **Création** : adapter, concevoir, construire, développer, exposer, incorporer, organiser, proposer, rédiger, structurer, synthétiser...

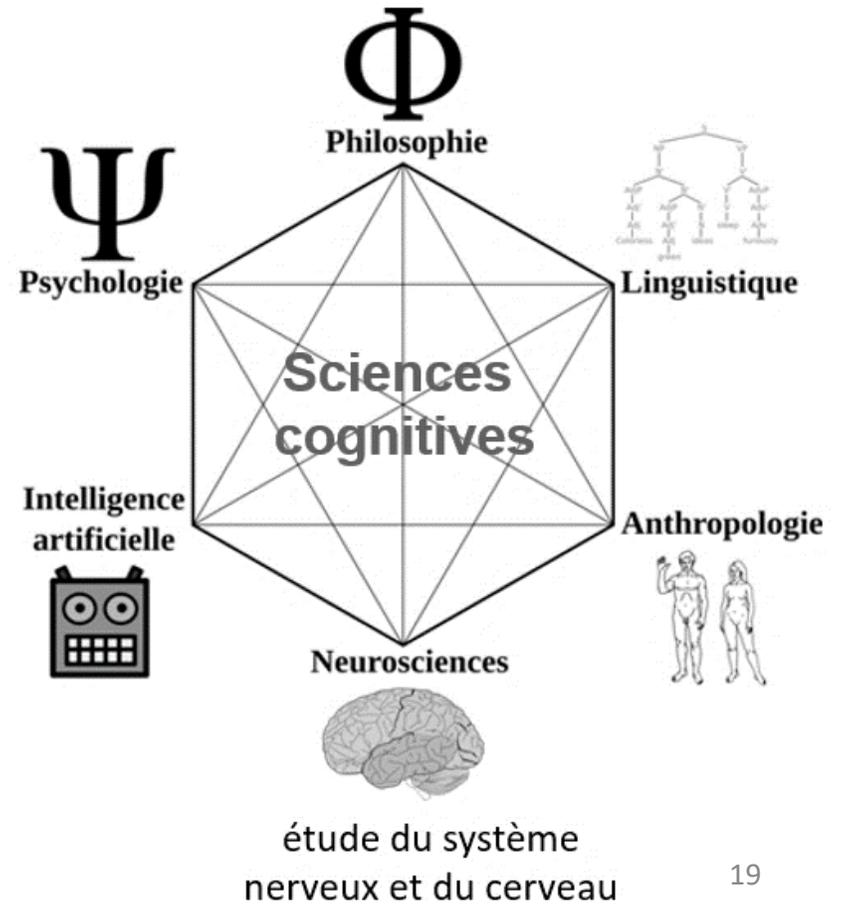


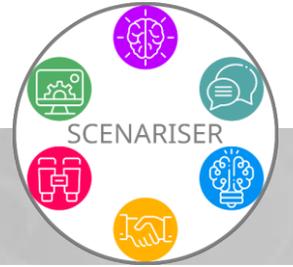
5. Mobiliser les sciences cognitives

Qu'est ce que les sciences cognitives ?

Une science fondamentale assortie d'applications dans le domaine de l'ingénierie de la connaissance.

- ✓ Décrire, expliquer et, le cas échéant, simuler les mécanismes de la pensée
- ✓ En s'appuyant sur de nombreuses données issues de différentes disciplines
- ✓ Connaitre le cerveau pour savoir comment apprendre : neurosciences & IRM fonctionnel



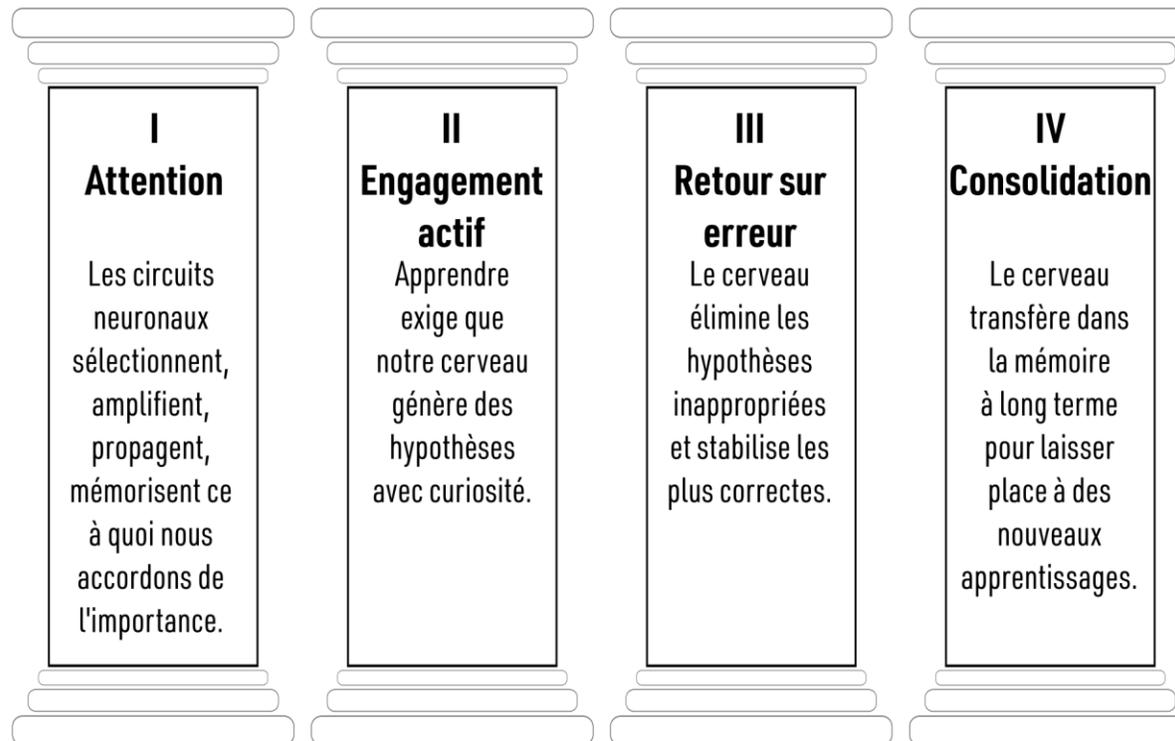


5. Mobiliser les sciences cognitives

Les 4 piliers de l'apprentissage

Pour aboutir à la mémorisation et l'automatisation.

- ✓ A mobiliser pour repenser le scénario, les activités (ressources et tâches à réaliser) et les interventions tutorales



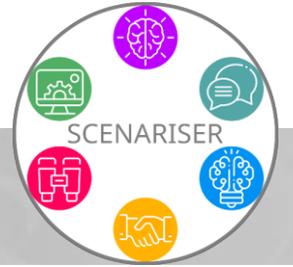


5. Mobiliser les sciences cognitives

Les 4 piliers de l'apprentissage

Pour aboutir à la mémorisation et l'automatisation.

- ✓ **I.** Susciter l'intérêt, la curiosité et la motivation, varier les modalités, les supports, les types d'activités, solliciter les stagiaires, installer un climat bienveillant de confiance, les aider à planifier leur travail, adapter les activités et les contenus aux besoins et aux capacités...
- ✓ **II.** Impliquer les stagiaires, identifier leurs besoins, expliciter les objectifs de la formation et les bénéfices associés, clarifier les attendus, le calendrier, proposer des activités interactives alternant des productions individuelles et collectives, des quizzes, des jeux sérieux, des simulations, des projets, des défis...
- ✓ **III.** Promouvoir l'erreur comme une opportunité d'apprendre, proposer des activités favorables à l'auto-positionnement, permettant l'évaluation entre pairs, fournir régulièrement des rétroactions constructives et personnalisées dans un délai permettant une remédiation efficace...
- ✓ **IV.** Mobiliser à intervalles réguliers et espacés les connaissances et les compétences visées par la formation, proposer des activités de réflexion, de métacognition invitant les stagiaires à se questionner sur leurs apprentissages, favoriser les interactions entre pairs en créant des espaces d'échange, de tutorat...



5. Mobiliser les sciences cognitives

Les 4 piliers de l'apprentissage

Pour aboutir à la mémorisation et l'automatisation.

- ✓ Exemple de mise en œuvre pour s'assurer de **mobiliser à intervalles espacés** les connaissances et les compétences visées par la formation (pilier IV)
 - Se munir de languettes adhésives repositionnables de différentes couleurs ;
 - Associer une connaissance ou une compétence visée à chacune des languettes ;
 - Coller une languette sur le bord des cartes mobilisant la connaissance ou la compétence associée ;
 - Une languette d'une même couleur doit apparaître au moins trois fois au cours de votre scénario global (découverte, ancrage, réactivation).



RÉGION ACADÉMIQUE
PROVENCE-ALPES-
CÔTE D'AZUR
Liberté
Égalité
Fraternité

Direction régionale académique
du numérique éducatif



Acquisition

STAGIAIRE  Mettre en lien des contenus avec ses connaissances et ses compétences pour en acquérir de nouvelles.

 **Mémorisation**, compréhension, application, analyse, évaluation et création.

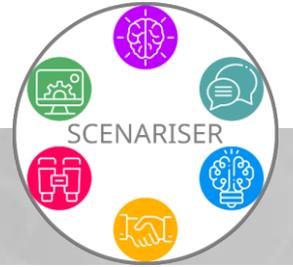
A l'issue de cette activité, le stagiaire sera capable de ...



 ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ Durée N°

TUTEUR  Evaluer ou permettre l'auto-évaluation du niveau d'acquisition des contenus.

202401v2.1d 

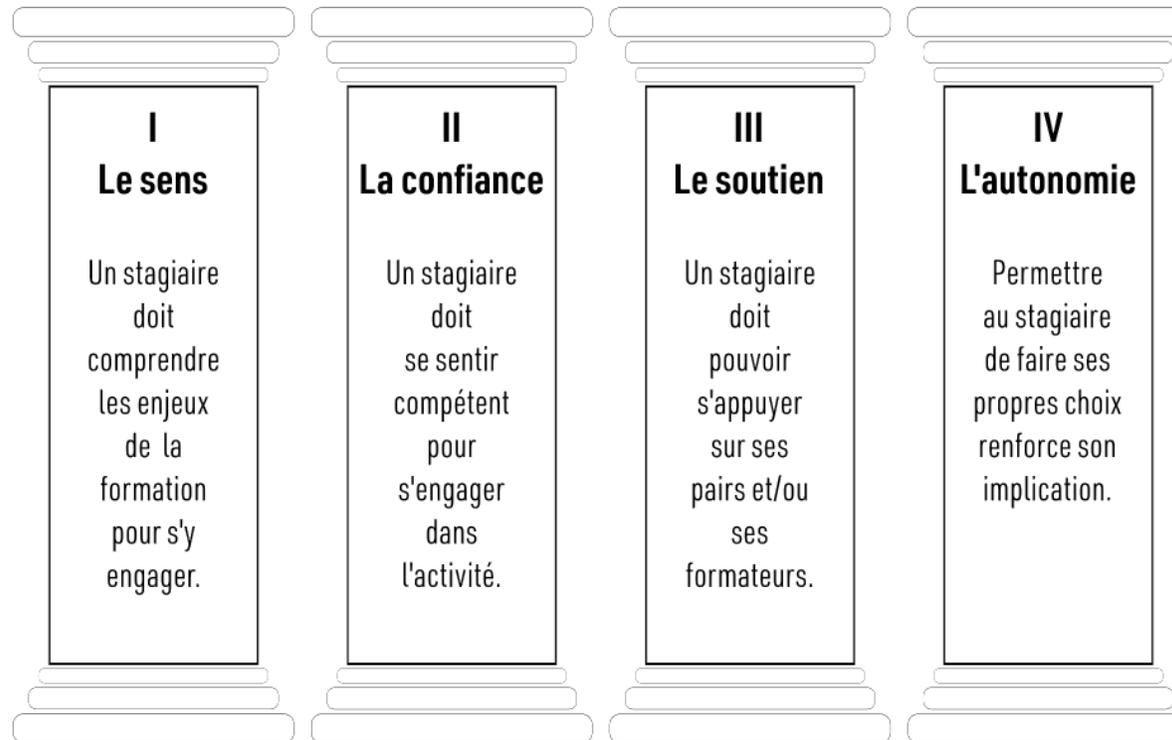


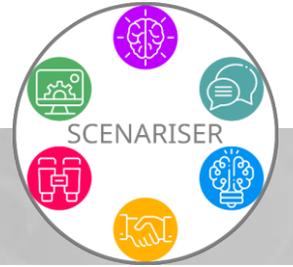
6. Susciter la motivation

Les 4 piliers de la motivation

Favoriser l'envie d'apprendre et développer la motivation intrinsèque

- ✓ A mobiliser pour repenser le scénario, les activités (ressources et tâches à réaliser) et les interventions tutorales





6. Susciter la motivation

Les 4 piliers de l'apprentissage

Favoriser l'envie d'apprendre et développer la motivation intrinsèque

- ✓ **I.** Donner du sens aux apprentissages renforce l'engagement, aiguise la curiosité et soutient la persévérance. Pour engager un stagiaire dans sa formation, il faut très vite lui donner des preuves qu'elle va lui être utile en partant de situations qu'il connaît, de problèmes qu'il souhaite résoudre...
- ✓ **II.** La confiance d'un stagiaire s'appuie sur son sentiment de compétence. Les objectifs qui lui sont fixés doivent donc être clairs, accessibles mais suffisamment avancés pour générer des efforts. Il s'agit de les valoriser au même titre que sa démarche, de promouvoir l'erreur comme une opportunité d'apprendre...
- ✓ **III.** Le stagiaire doit vaincre le sentiment de solitude face aux difficultés. Pour l'y aider, le formateur doit installer un cadre bienveillant propice aux activités collaboratives et aux échanges entre pairs. Il doit promouvoir des valeurs de respect et d'entraide dénuées de jugement de valeur...
- ✓ **IV.** Pour s'engager dans une formation, le stagiaire doit être à l'origine de certaines de ses actions pour éviter d'avoir le sentiment de subir ou d'être contraint. Lui permettre de s'auto positionner et lui laisser des choix lui offre la possibilité de prendre conscience de ses processus d'apprentissage...



Contact :

Guillaume Fosset

guillaume.fosset@region-academique-paca.fr

Chargés de mission FOAD DRANE PACA Aix Marseille



<https://www.pedagogie.ac-aix-marseille.fr/scenariser>