

Aller à: [contenu](#) | [haut](#) | [bas](#) | [recherche](#)



RISSET - Réseau interfacultaire de soutien enseignement et technologies

Vous êtes ici: UNIL > Techno-pédagogique > Scénario pédagogique > Construire un scénario

Construire un scénario

Le scénario pédagogique : la trame de chaque projet eLearning

Un « scénario pédagogique » est une séquence d'instructions émises par l'enseignant, ayant pour but l'acquisition de connaissances et le développement de compétences, qui doit résulter en une série d'actions des étudiants, de l'enseignant lui-même et d'interactions entre eux.

Cinq étapes de la construction du scénario pédagogique peuvent être identifiées.

I. L'identification d'un problème d'apprentissage

La construction d'un scénario d'apprentissage commence par une analyse de situation orientée vers l'identification d'un problème ou d'un objectif d'apprentissage. Cette phase préliminaire repose sur:

- la connaissance des publics cibles ;
- l'identification des difficultés prévisibles ;
- l'intégration vraisemblable de plusieurs objectifs d'apprentissage.

II. L'élaboration d'une réponse adéquate

Une fois les éléments ci-dessus identifiés, il s'agit pour l'enseignant de déterminer une réponse adéquate, c'est-à-dire d'élaborer une stratégie permettant aux étudiants d'effectivement apprendre ce qui est attendu d'eux. Plusieurs ingrédients interviennent dans ce processus :

- les connaissances et compétences visées ;
- les préférences personnelles de l'enseignant pour la pratique de son métier ;
- les activités permettant de maintenir ou développer la motivation des étudiants ;
- la technologie à disposition ;
- le temps de travail disponible.

III. La recherche ou l'élaboration d'un outil spécifique

La recherche ou l'élaboration d'une solution technologique adéquate pour la réalisation pratique du scénario pédagogique est une étape complexe, dans la mesure où il est nécessaire de calibrer les éventuels développements informatiques en fonction de plusieurs contraintes :

Si une solution technologique existante peut être utilisée :

- la nécessité d'une formation initiale de l'enseignant ;
- l'adaptation des activités aux possibilités de l'outil disponible (ce qui exige parfois de reformuler les consignes des activités);
- l'éventuelle difficulté d'utilisation des outils pour les étudiants ;

Si les outils disponibles ne permettent pas la réalisation du scénario envisagé :

- le recours nécessaire à des expertises autres que celles de l'enseignant lui-même ;
- les ressources financières et humaines disponibles ;
- l'infrastructure technologique existante (il ne s'agit pas de « ré-inventer la roue » à chaque nouveau projet...);
- la survie du développement logiciel une fois la phase de fabrication – et donc de financement – terminée ;
- la transférabilité du concept à d'autres enseignements, afin que d'autres puissent bénéficier de l'expérience réalisée.

Le risque à éviter impérativement, c'est que l'outil devienne sa propre justification, au détriment de son utilité pédagogique.

IV. L'intégration des divers éléments dans un jeu d'instructions

La mise à disposition d'un outil informatique - même bien conçu - ne suffit pas. Les étudiants ont également besoin de savoir :

- ce qui est attendu d'eux en termes d'apprentissage ;
- comment ils doivent procéder ;
- comment ils seront suivis dans leur travail (existence ou non de traces visibles par l'enseignant, modalité de rendu des travaux, etc.) ;
- comment ils seront évalués.

V. Les modalités d'évaluation

Il découle du point précédent que les modalités d'évaluation des apprentissages doivent être envisagées dès la conception du scénario, en particulier si le dispositif prévu est très différent de ce que les étudiants ont l'habitude de faire. L'évaluation pourrait porter sur :

- les connaissances ;
- une réflexion sur la démarche ;
- le sentiment de compétence ;
- la réussite de telle ou telle activité du scénario ;
- la participation à des activités collectives ;
- etc.

En outre :

L'utilisation d'un dispositif informatique pour l'apprentissage fait appel à différents types de compétences, qui parfois exigent un apprentissage per se et qui devraient être reconnues en tant que telles (ou en tout cas intégrées dans le volume de travail estimé).

Il faut être conscient du fait qu'un outil ou un scénario peut ne pas être entièrement concluant dès sa première mise en place. Outils et scénarios suivent un développement itératif.

Il peut également s'avérer utile de mener une réflexion sur la mise en valeur de l'expérience et sur l'exploitation éventuelle des statistiques, résultats, etc. L'enseignant comme l'institution peuvent en effet tirer bénéfice d'une bonne visibilité de l'initiative.

Remarque : Pour mémoire, les ingénieurs pédagogiques des Facultés et le Centre de soutien à l'enseignement de l'UNIL sont à disposition du corps enseignant et peuvent offrir conseils et expérience, et ceci à toutes les étapes des projets.