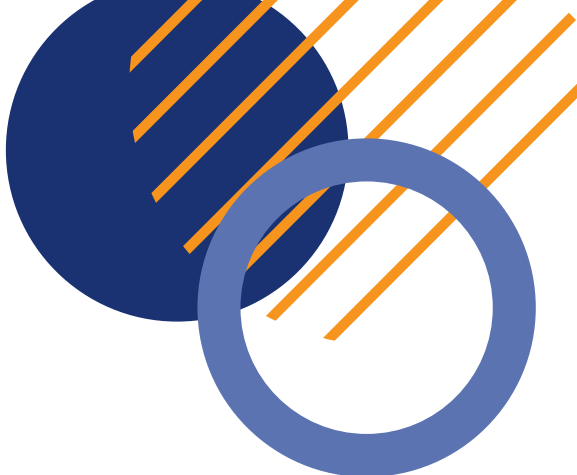




FORMATION SUR L'INGÉNIERIE ET L'APPROCHE D'APPRENTISSAGE EN LIGNE de la conception à l'expérience e-learning

Formatrice : Mouajria Marwa

19/20/23 Février 2026



OBJECTIFS DE LA FORMATION

Comprendre les fondamentaux
de l'ingénierie et conception pédagogique

Maîtriser la scénarisation
et la structuration d'un parcours de formation

Créer un ruban pédagogique efficace
dans Moodle pour optimiser l'expérience apprenant

PLAN DE LA FORMATION



JOUR 1 • FONDAMENTAUX & CADRAGE

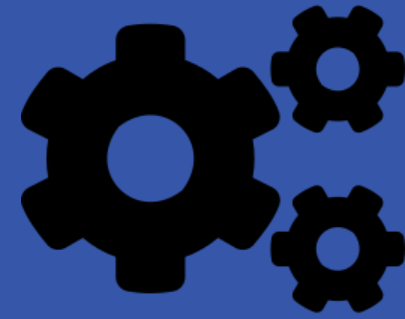
Ingénierie, Conception, Objectifs d'apprentissage, Taxonomie de Bloom

JOUR 2 • SCÉNARISATION & ADDIE

Modèle ADDIE, Stratégies pédagogiques, Structuration, Storyboard

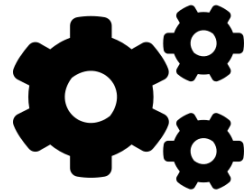
JOUR 3 • RUBAN MOODLE & ATELIERS

Conception ruban pédagogique, Ressources, Rôles, Pratique intensive



JOUR 1

FONDAMENTAUX & CADRAGE



L'INGÉNIERIE PÉDAGOGIQUE



Ensemble de démarches méthodologiques articulées qui s'appliquent à la conception et au développement des modules de formation pour **atteindre efficacement l'objectif fixé.**

Un processus qui englobe :

- La gestion complète d'un projet de formation
- L'analyse des besoins des apprenants
- La conception et structuration
- Le suivi et l'évaluation de l'impact

PHASES DE L'INGÉNIERIE PÉDAGOGIQUE



1

ANALYSE DES BESOINS

Comprendre les attentes des apprenants et les objectifs à atteindre

2

CONCEPTION & STRUCTURATION

Définir les contenus, modalités d'apprentissage et évaluations

3

SUIVI & ÉVALUATION

Contrôler le déroulement et mesurer l'impact des apprentissages



LA CONCEPTION PÉDAGOGIQUE



Processus qui consiste à reformuler des informations pour les rendre **plus intéressantes et plus accessibles**.

Concerne :

- La création des contenus d'apprentissage
- L'élaboration de cours, modules et activités pédagogiques
- L'adaptation aux théories d'apprentissage
- La création de parcours d'apprentissage adaptés

FOCUS : CONCEPTION PÉDAGOGIQUE

✓ Objectifs pédagogiques

Clarifier ce que l'apprenant doit savoir/savoir-faire

✓ Supports d'apprentissage

Concevoir activités, ressources et exercices

✓ Modalités d'évaluation

Évaluer si les objectifs ont été atteints

INGÉNIERIE VS CONCEPTION

INGÉNIERIE

Vision globale

- Gestion du projet
- Coordination acteurs
- Organisation ressources
- Budget et planification
- Suivi et évaluation

CONCEPTION

Création contenus

- Activités pédagogiques
- Scénarisation
- Supports apprentissage
- Ressources et outils
- Évaluation des acquis

L'ingénierie englobe la conception

LES MODÈLES D'INGÉNIERIE PÉDAGOGIQUE

- ☑ Les modèles de conception pédagogique (*instructional design*) sont des cadres qui aident les concepteurs et les EMs (experts de contenu) à créer des expériences d'apprentissage efficaces.
- ☑ Ces modèles fournissent une approche systématique de la **conception**, du **développement** et de la **diffusion** du contenu d'apprentissage.
- ☑ Il existe différents modèles de conception pédagogique, chacun ayant ses propres forces et faiblesses.



LES MODÈLES D'INGÉNIERIE PÉDAGOGIQUE

ADDIE :

Description : Modèle en cinq étapes (Analyse, Design, Développement, Implémentation, Évaluation).

Avantages : Approche systématique, facilement adaptable.

Inconvénients : Peut être rigide, demande du temps.

SAM (Successive Approximation Model) :

Description : Modèle itératif qui favorise la collaboration et l'adaptabilité.

Avantages : Flexibilité, retour rapide sur l'apprentissage.

Inconvénients : Peut nécessiter plus de ressources et de temps.

Méthode	Avantages	Inconvénients
ADDIE	Systématique, adaptable	Rigide, demande du temps
SAM	Flexible, rapide	Plus de ressources nécessaires



La méthode ADDIE : une approche incontournable

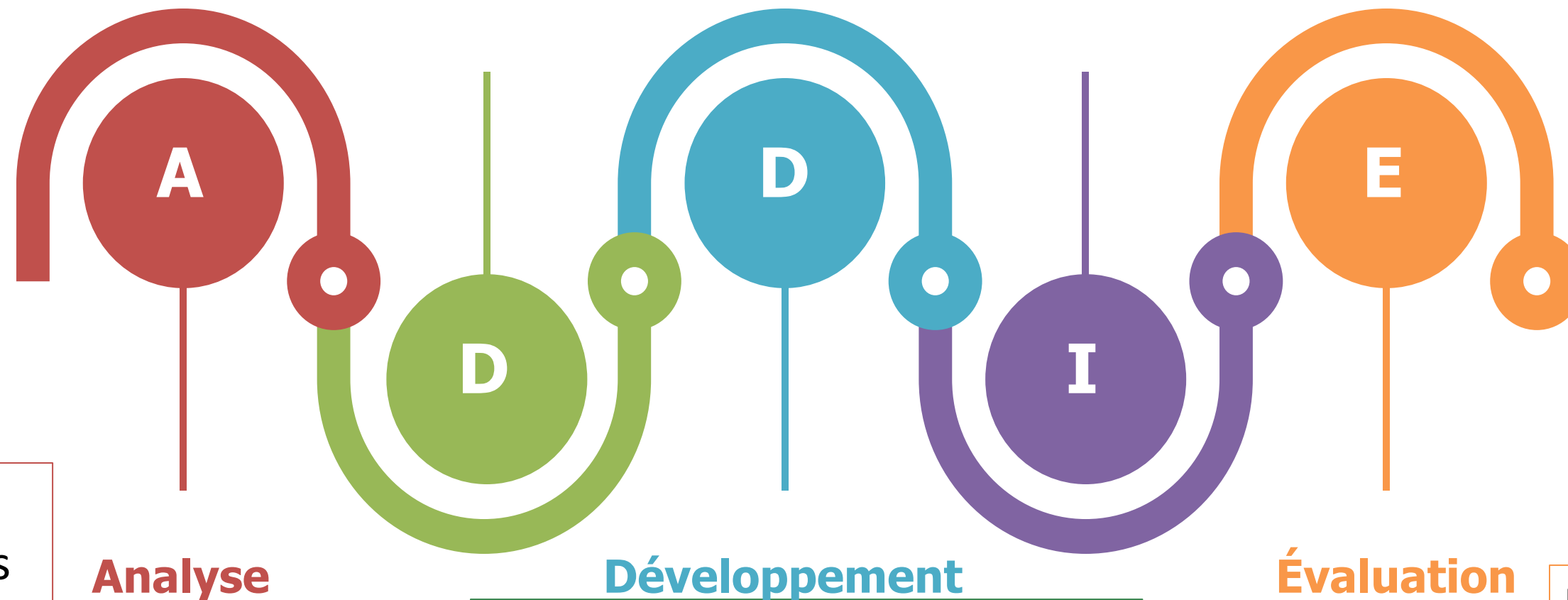


Comment structurer la formation ?
Quels outils ? Quels contenus ?

Déploiement de la formation.

Design

Implémentation



Qui est le public ?
Quels sont les besoins ?

Création des supports (slides, vidéos, quiz...).

Mesure de l'efficacité
de la formation.

Chaque étape alimente la suivante



Phase d' Analyse

CADRAGE D'UNE FORMATION EN LIGNE



CADRAGE D'UNE FORMATION EN LIGNE

Document stratégique et méthodologique

qui formalise les grandes lignes du projet de formation en ligne.

Rédigé avant la phase de conception pour poser les fondations.

Assure que la formation répondra aux :

- Objectifs stratégiques identifiés
- Objectifs pédagogiques définis
- Besoins réels des apprenants

ÉLÉMENTS DU CADRAGE

Objectifs

À quoi la formation doit-elle répondre ?

Public cible

Qui sont les apprenants ? Situation actuelle ?

Prérequis

Compétences ou connaissances préalables

Durée

Combien de temps la formation va durer ?

Modalités

E-learning, mixte ou présentiel ?

Contraintes

Plateformes, outils et technologies

CADRAGE : AUTRES ÉLÉMENTS CLÉS

- **Méthodes d'évaluation** : Comment mesurer les acquis de la formation ?

- **Budget et ressources** : Moyens financiers et humains nécessaires

- **Délais de réalisation** : Planification complète du projet

- **Programme général** : Plan d'ensemble de la formation (cours)



ANALYSE DU PUBLIC CIBLE & CONTRAINTES

PUBLIC CIBLE

Questions clés :

- Qui sont-ils ? (métier, âge)
- Aisance avec le numérique ?
- Quels prérequis ?
- Quelles motivations ?
- Besoins spécifiques ?

CONTRAINTES

À identifier :

- Temps disponible/jour
- Budget alloué
- Débit internet
- Accès PC ou Mobile
- Contraintes techniques

BRAINSTORMING



Qu'est-ce qu'un objectif pédagogique et
comment le définir ?



10 min





QU'EST-CE QU'UN OBJECTIF D'APPRENTISSAGE ?

Énoncé décrivant une compétence ou aptitude que l'apprenant(e) doit acquérir.

Résultats mesurables que les apprenants doivent atteindre à la fin d'un module ou d'une unité d'apprentissage.

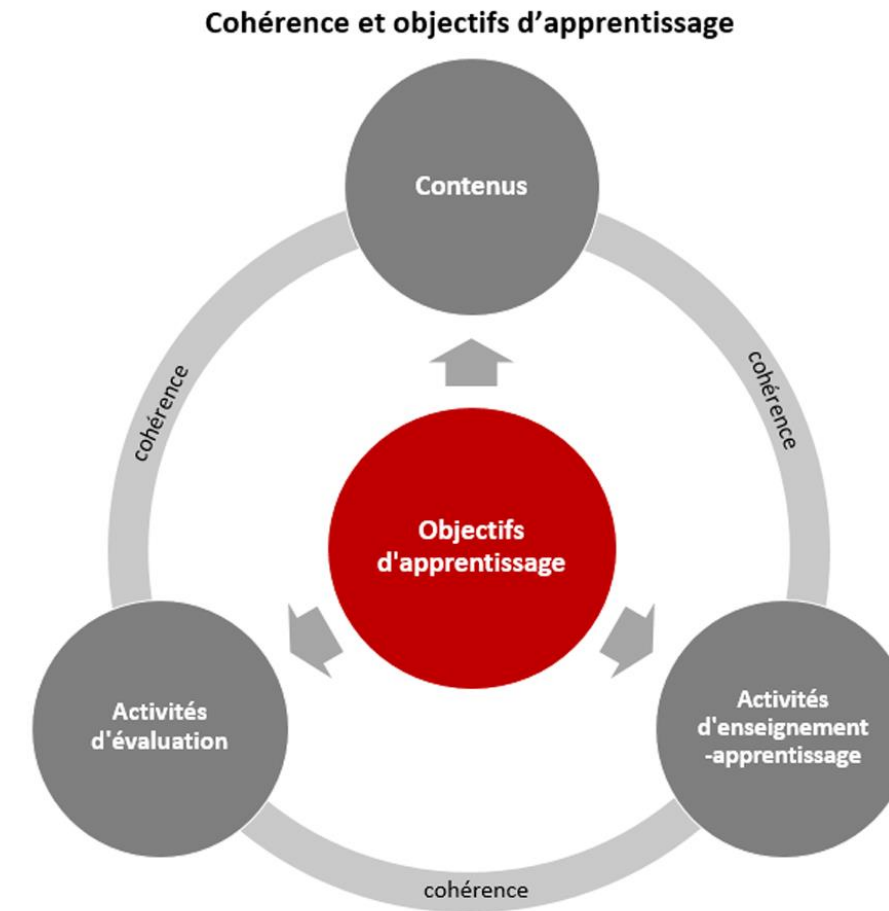
Formulés avec des **verbes d'action** qui indiquent des résultats observables.

À la fin de ce module, l'apprenant sera capable de...

DÉFINITION DES OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

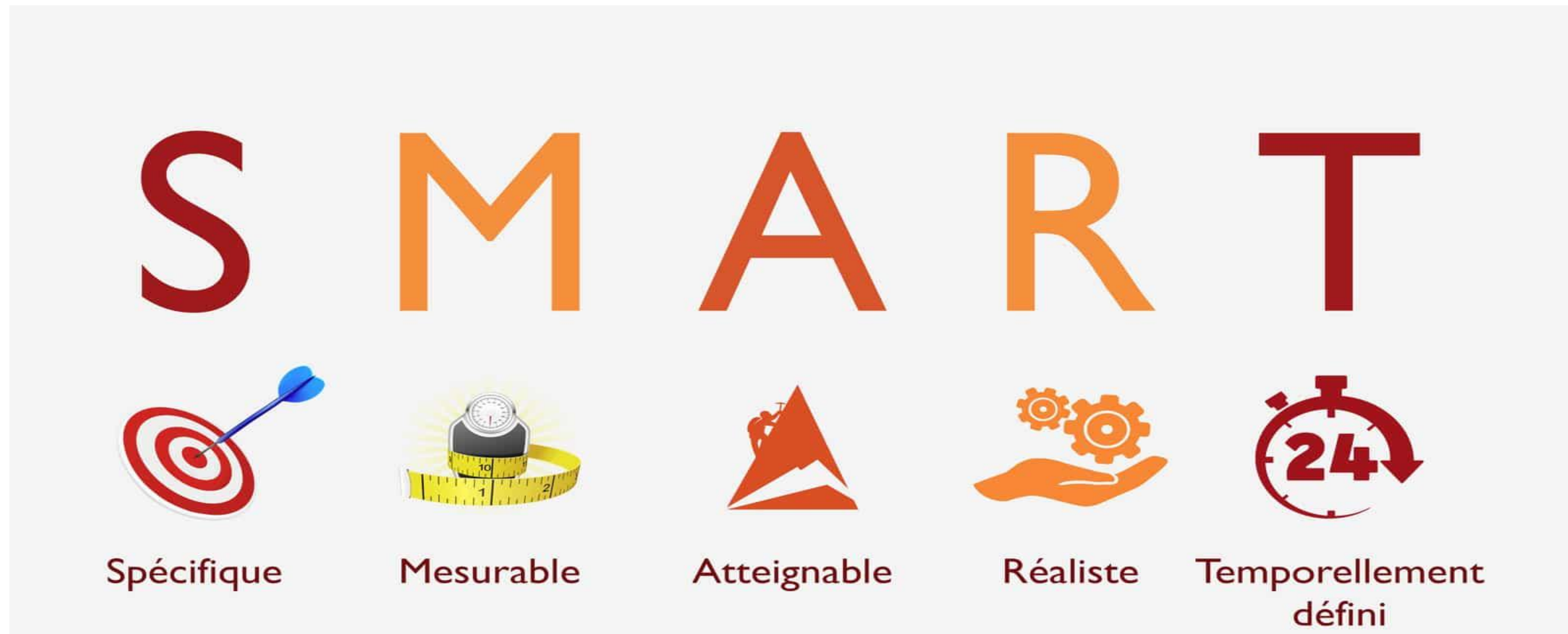
La formulation des objectifs permet de :

- Déterminer les connaissances à acquérir
- Identifier les compétences à développer
- Guider le choix des évaluations
- Organiser les activités d'apprentissage
- Structurer le contenu du cours



- ✓ Elle intervient dès le début du processus de planification
- ✓ L'apprenant sait précisément ce qui est attendu de lui

Des objectifs SMART pour des formations réussies



EXAMPLE

- Mauvais objectif : "Les participants comprendront l'ingénierie pédagogique."
- Bon objectif : "À la fin de l'atelier, les participants seront capables de formuler trois objectifs de formation **SMART** pour leur propre projet."

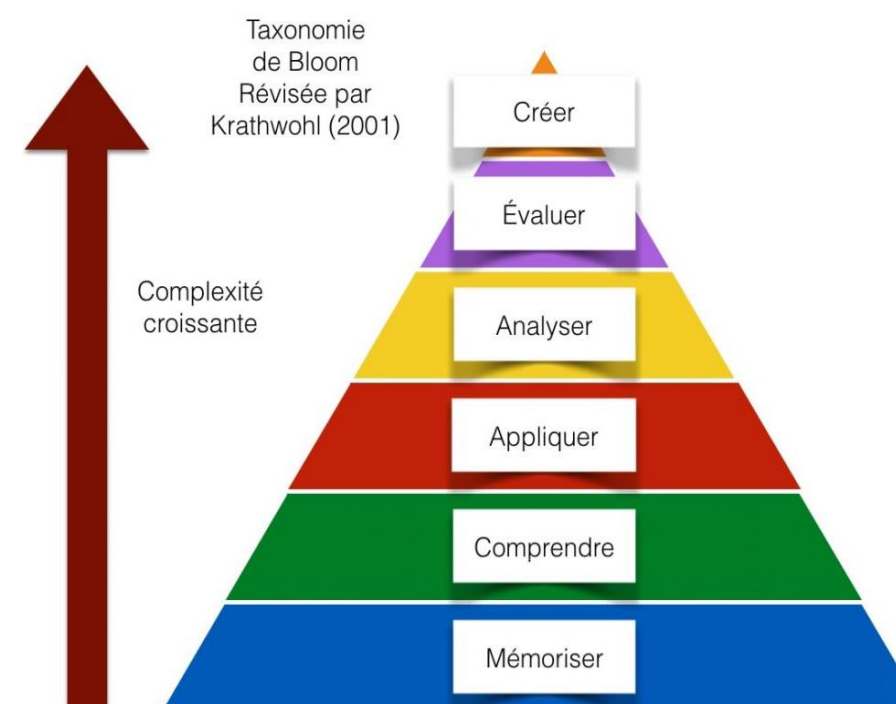


TAXONOMIE DE BLOOM

Selon la version révisée de la taxonomie de Bloom
(*Anderson & Krathwohl, 2001*),

Les objectifs d'apprentissage concernent **six types de performance cognitive**

Du niveau le plus bas au plus haut



LES 6 NIVEAUX DE LA TAXONOMIE

1

MÉMORISER • Reconnaître ou mémoriser des informations

2

COMPRENDRE • Reformuler un concept

3

APPLIQUER • Réutiliser informations d'une nouvelle manière

4

ANALYSER • Décomposer et définir relations entre éléments

5

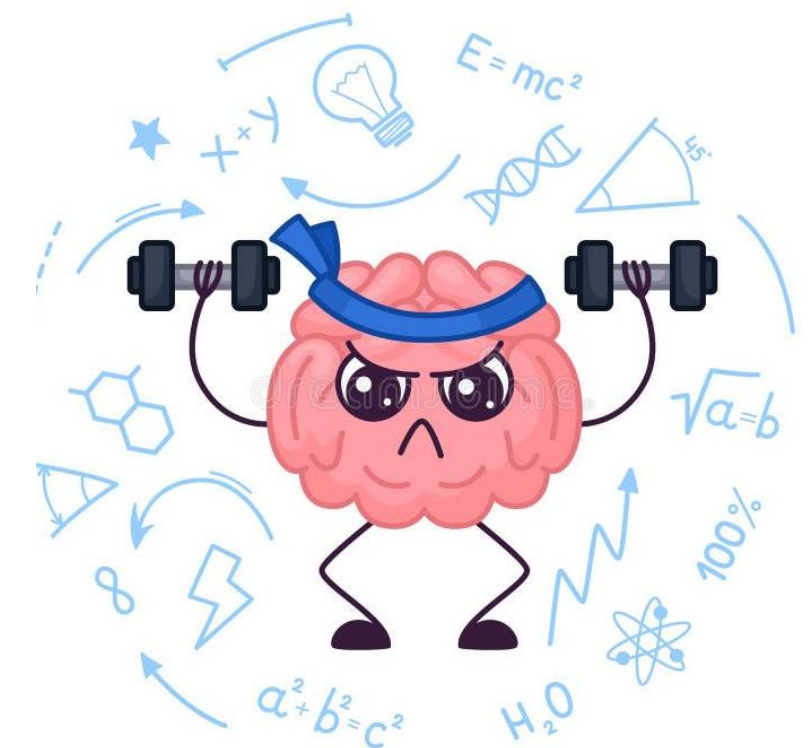
ÉVALUER • Justifier une décision selon critère/norme

6

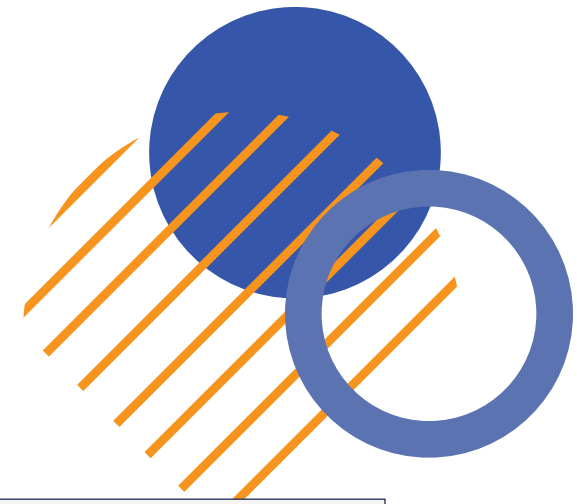
CRÉER • Réaliser nouveau produit/élaborer approche

À vous de jouer !

- **Consigne** : Par petits groupes, choisissez un thème de formation simple.
- Formulez trois objectifs pédagogiques, un pour chaque niveau de Bloom (appliquer, analyser, créer), en les rendant SMART.



VERBES D'ACTION PAR NIVEAU



Mémoriser : Citer, Définir, Nommer, Lister, Énumérer

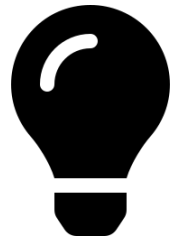
Comprendre : Expliquer, Reformuler, Résumer, Illustrer

Appliquer : Calculer, Démontrer, Employer, Mettre en œuvre

Analyser : Comparer, Différencier, Examiner, Décomposer

Évaluer : Critiquer, Justifier, Recommander, Valider

Créer : Concevoir, Construire, Élaborer, Produire



CONSEILS POUR RÉDIGER LES OBJECTIFS

6 règles d'or :

- ✓ Commencer chaque objectif par un verbe d'action
- ✓ Utiliser un seul verbe d'action par objectif
- ✓ Éviter les verbes vagues (ex: comprendre)
- ✓ Vérifier que les verbes reflètent le niveau d'apprentissage requis
- ✓ Veiller à ce que les objectifs soient observables et mesurables
- ✓ Vérifier la correspondance avec les objectifs de formation

DISTINCTION IMPORTANTE

Verbes à l'infinitif

Actions du formateur (ex: Concevoir une activité, Expliquer un concept)

Verbes d'action

Ce que l'apprenant doit accomplir - mesurables et observables (ex: Analyser, Calculer)



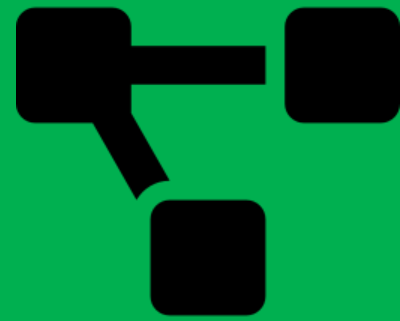
La Taxonomie de Bloom guide le choix des verbes d'action



SYNTHÈSE JOUR 1

Ce que nous avons appris :

- ✓ Distinction ingénierie vs conception
 - ✓ Importance du cadrage
- ✓ Définition d'objectifs d'apprentissage
- ✓ Application de la Taxonomie de Bloom



JOUR 2

SCÉNARISATION

& ADDIE

Vos

Retours sur le premier jour





Phase de Design

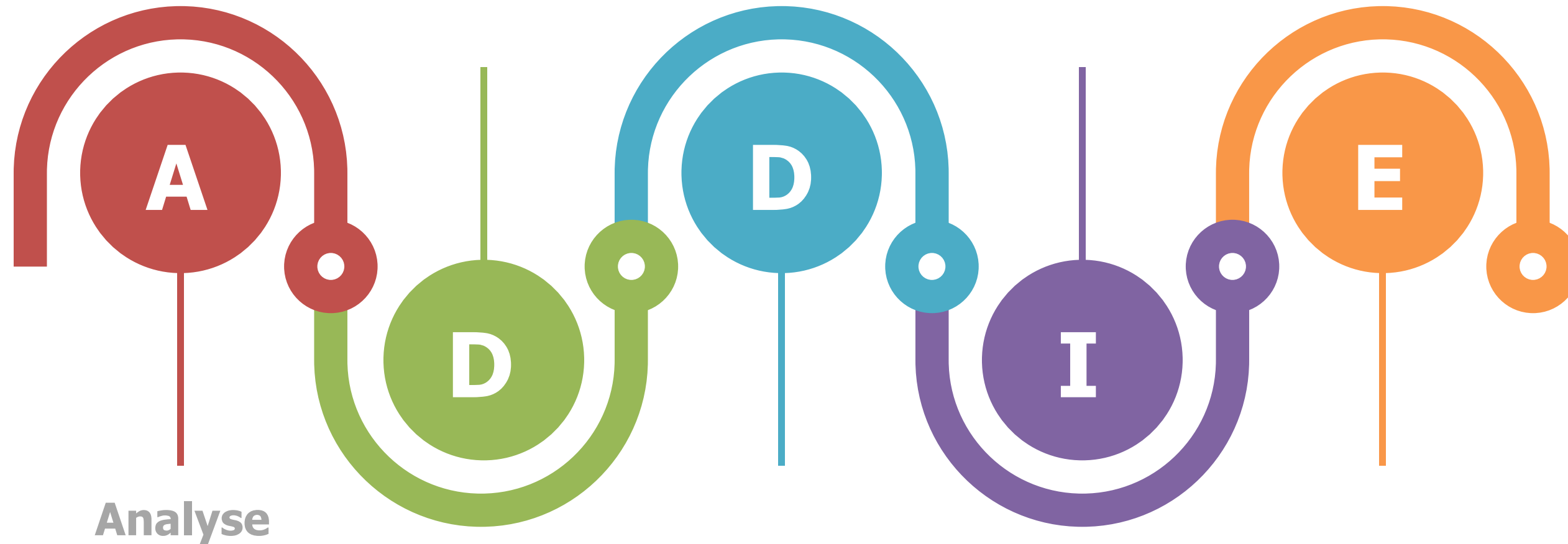
Phase de Conception pédagogique

Phase de Conception pédagogique



Design

Scénarisation et storyboarding:
Conception de la structure
pédagogique et des objectifs...



Analyse

Identification des besoins de
formation, des objectifs
pédagogiques, du profil des
apprenants...

Activité entre paires

**Quelles sont les composantes de la phase de
Conception du modèle ADDIE ?**

10 min



Phase de Conception pédagogique



Concevoir

1

La scénarisation

- Les Scénarios: structure pédagogique du parcours de formation (macro et micro).
 - Le scénario d'enseignement (sommaire ou plan détaillé)
 - Le Scénario d'encadrement
 - Le Scénario d'évaluation

2

Le storyboarding

- Le Story-board: description de contenus (texte, illustration, images, vidéos, voix off, ...)
- La Conception graphique: des différentes maquettes (interfaces)

1. Scénarisation Pédagogique

- ☑ Consiste à créer **un ruban d'apprentissage** engageant et interactif
- ☑ Permet de mettre en place des scénarios qui guideront l'apprenant dans son processus d'apprentissage.
- ☑ Les scénarios doivent prendre en compte **les objectifs d'apprentissage, les contraintes techniques, ainsi que les interactions prévues avec le contenu.**
- ☑ Séquençage logique et graduelle



Les stratégies pédagogiques

- Les stratégies pédagogiques sont des **plans d'action** qui visent à **organiser les contenus d'apprentissage**, à sélectionner des **méthodes et des supports adaptés**, et à **structurer les activités d'apprentissage**.
- Elles doivent tenir compte des caractéristiques des apprenants, des objectifs d'apprentissage, et des contraintes techniques ou contextuelles
- Les **stratégies pédagogiques** sont sélectionnées et intégrées dans le **scénario pédagogique**.
- La **stratégie pédagogique** choisie dépendra fortement des objectifs d'apprentissage

Exemple : pour des objectifs visant la maîtrise d'une compétence technique, une stratégie favorisant la pratique (comme des simulations ou des études de cas) serait plus adaptée qu'une stratégie purement théorique.

Importance des stratégies pédagogiques dans un projet e-learning

1. **Adaptation aux apprenants** : Une stratégie pédagogique bien choisie tient compte des besoins des apprenants et leur permet d'atteindre plus efficacement les objectifs d'apprentissage.
2. **Engagement** : Utiliser une variété de stratégies (exercices pratiques, gamification, apprentissage collaboratif) aide à maintenir l'engagement et la motivation des apprenants.
3. **Alignement sur les objectifs** : Chaque stratégie est choisie pour répondre à un objectif spécifique, garantissant que les activités d'apprentissage sont en lien direct avec les compétences à développer.
4. **Interactivité et dynamisme** : Dans un environnement e-learning, la mise en œuvre de stratégies pédagogiques actives et interactives est essentielle pour compenser l'absence d'un formateur en présentiel et maintenir l'attention des apprenants.

Une stratégie pédagogique bien pensée améliore la qualité de la formation et l'expérience d'apprentissage globale.

Les activités d'apprentissage

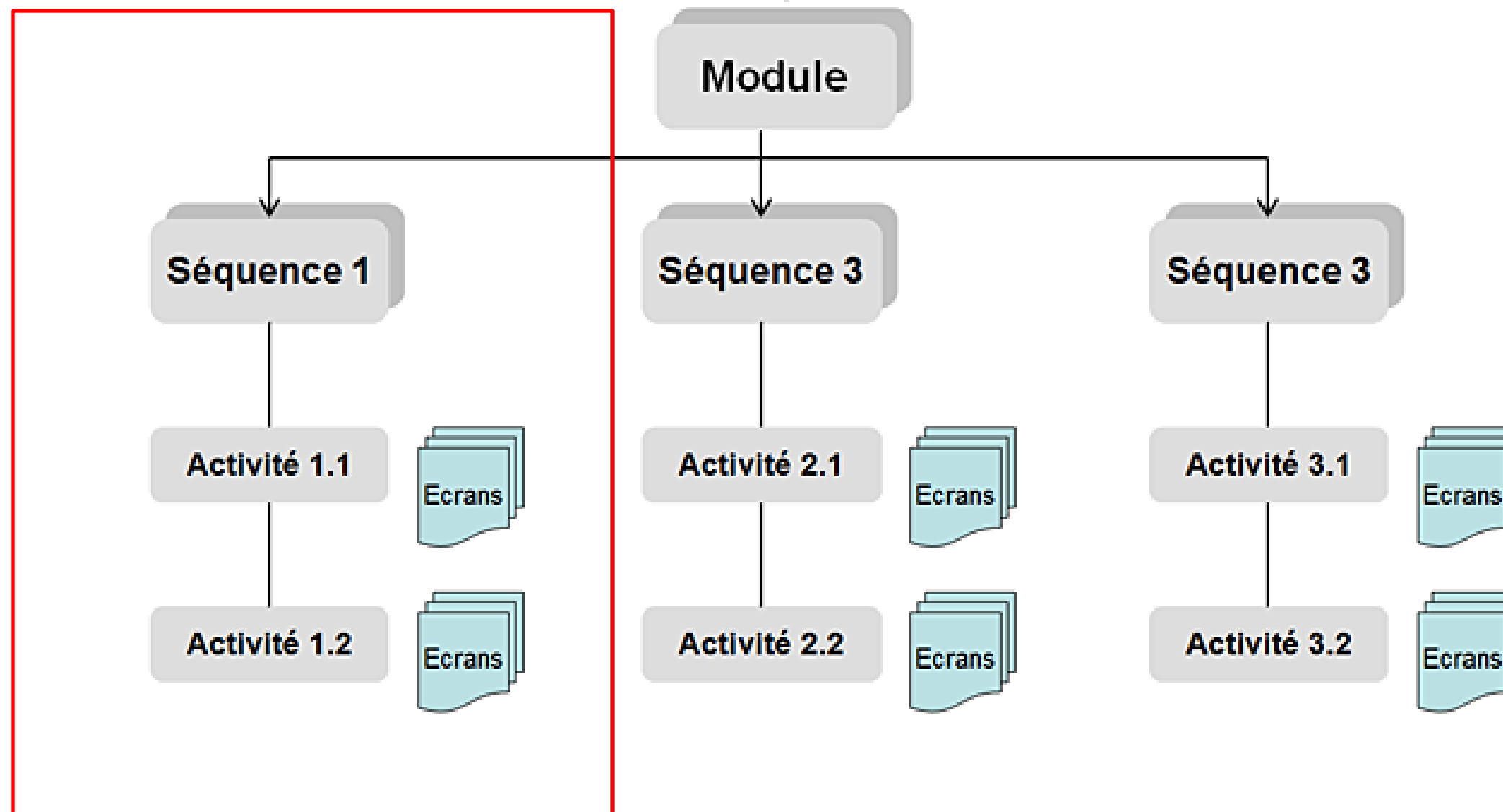
- **Séquence e-learning:** interactive avec des quiz ou question surprise
- **Podcast:** suivi d'un quiz ou d'une discussion
- **Infographies interactives :** Illustrer les processus complexes de ...
- **Études de cas :** Cas pratiques basés sur des scénarios réels de....
- **Vidéos interactives**
- **Simulations :** Simulation d'un exercice de ... (ex : gestion d'un budget public fictif).
- **Quiz :** Questions à choix multiples pour évaluer les connaissances après chaque module.
- **Forum de discussion** (optionnel) : Espace où les apprenants peuvent poser des questions et interagir entre eux.



Comment élaborer un Scénario Pédagogique ?

Il s'agit de sélectionner le contenu qui sera traité et de le découper en unités (activité) d'apprentissage (ou séances ou sessions) en fonction des objectifs fixés

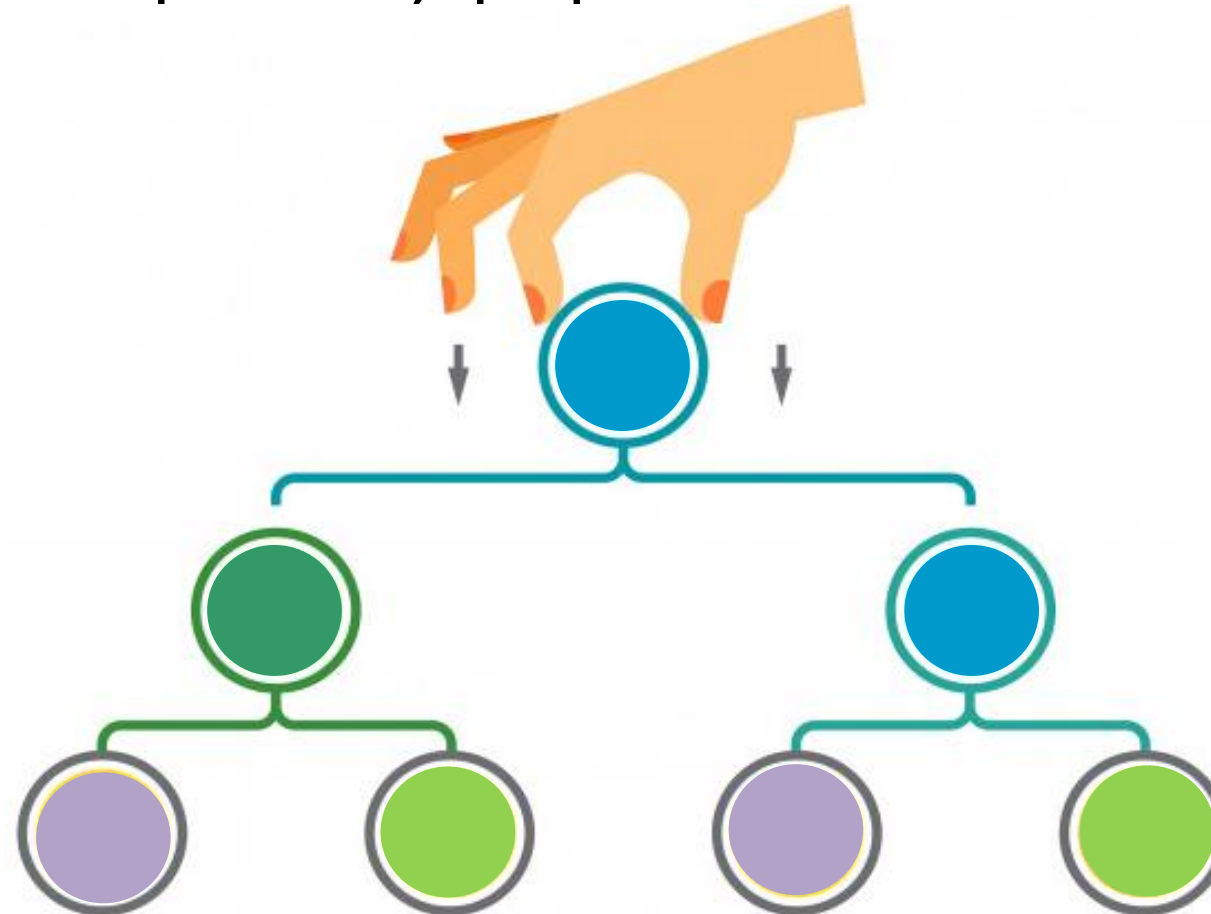
→ hiérarchiser les contenus



Comment élaborer un Scénario Pédagogique ?



- ✓ Organiser les informations de manière logique et progressive.
- ✓ Une structuration efficace aide à éviter **la surcharge cognitive** et à **maximiser la rétention des informations par les apprenants**.
 - Parmi les techniques courantes : l'approche modulaire, qui divise le contenu en blocs indépendants, et les cartes conceptuelles, qui permettent de visualiser les relations entre différents concepts.



2. Le Storyboard

- Le **story-board** est une description simple et compréhensible de chaque écran du module **e-learning**.
- C'est une suite d'écrans avec le détail de la structure et du contenu de chaque écran : textes, images, vidéos, voix off, interactions ...

2. Le Storyboard



Pour un e-learning, le storyboard est “le plan” du cours, un document qui contient

- Le contenu
- Le graphisme
- Les vidéos
- Les scripts de la narration
- Les questions d’un quiz, etc.

Il permet au concepteur de visualiser les différentes **scènes, textes, animations, images/illustrations/dessins, questions, etc.** et aux experts et/ou EM (Expert de contenu) de commenter **tous ces éléments avant de passer au développement.**

2. Le Storyboard



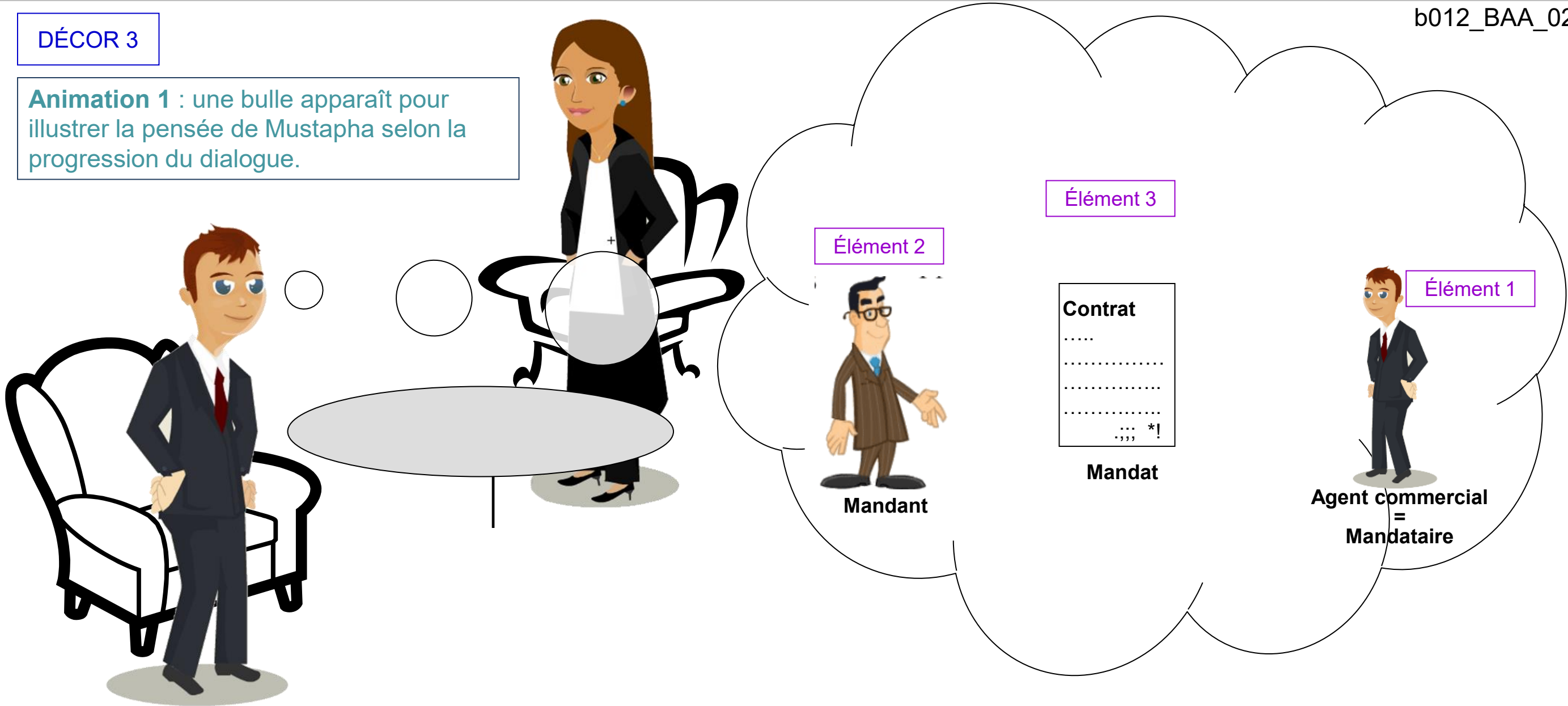
Élaboration du story-board

- Conception graphique: les différentes interfaces
- La conception des différents écrans
- les concepts de navigation, d'interactivité, de mise en activité de l'apprenant
- Définir les types de médias utilisés (infographies, vidéos, pages de cours, activités pédagogiques, Learning games etc.)

- Titre de la formation.
- Objectifs d'apprentissage de la formation.
- Descriptif plus ou moins détaillé de chaque élément de la formation (navigation, embranchements, liens, éléments multimédias, textes, interactions, éléments à l'écran, notes de production...).
- Durée des différentes parties.
- Liste des médias (images, vidéos et audio).
- Endroit où sont situés les médias, s'ils existent déjà.

DÉCOR 3

Animation 1 : une bulle apparaît pour illustrer la pensée de Mustapha selon la progression du dialogue.



Mustapha: Si j’ai bien compris, l’agent commercial # élément 1 # est un mandataire qui travaille pour un mandant. # élément 2 #
Avocate : C’est exact, # élément 3 # le contrat d’agent commercial est un mandat d’intérêt commun par lequel, mandant et mandataire, unissent leurs efforts afin de développer une part de marché commune et en partager les bénéfices.

Exemples d'interface de cours e-learning

Titre Module

Titre unité
Titre section



...

PLAN

Réseau WAN et relation avec les prestataires

Réseau WAN et relation avec les prestataires

Réseau WAN et relation avec les prestataires

Réseau WAN et relation avec les prestataires

Réseau WAN et relation avec les prestataires

Réseau WAN et relation avec les prestataires

...

Titre Module

Titre unité
Titre section

Points clés à retenir

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.

Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat

Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.



Titre Module

Titre unité
Titre section

Réseau WAN

01

 GIM-Academy
Centre de formation

Titre Module

Titre unité
Titre section



Félicitation !

Vous venez de terminer l'unité :

Titre Unité

Merci pour votre attention
Cliquez sur le bouton pour revenir au plan
de votre module de formation

X

Atelier Jour 2

À la fin de cette section, vous serez capable de:

- Définir les concepts de pédagogie, didactique, enseignement et apprentissage.
- Distinguer la pédagogie de la didactique en fonction de leur objet d'étude et de leur approche.
- Analyser les enjeux de l'éducation au 21ème siècle.
- Caractériser les quatre approches pédagogiques présentées (traditionnelle, active, différenciée et de projet).
- Identifier le rôle de l'élève dans les quatre pédagogies.

Étape 2 : Macro-Scénarisation

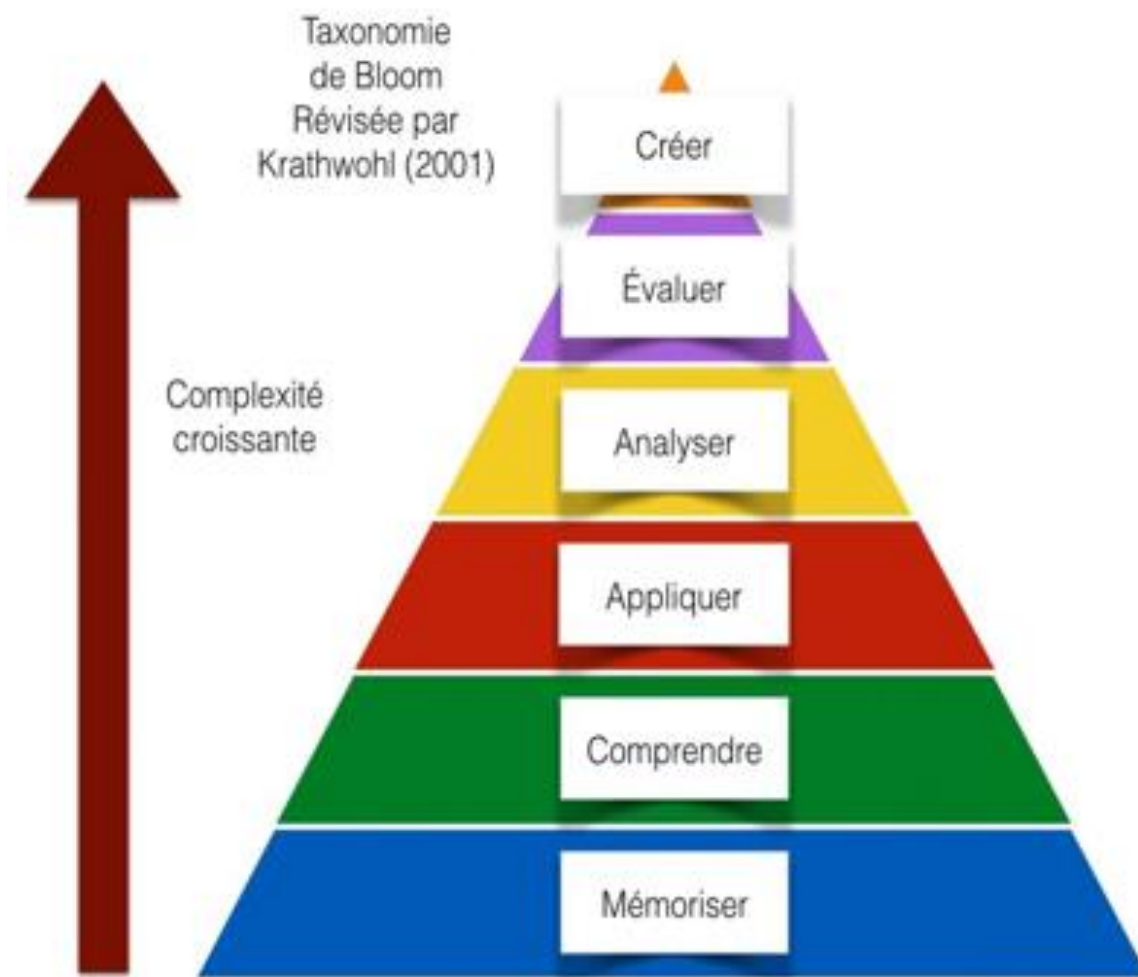
- Proposez un découpage du contenu en grains pédagogiques.
- Définissez la stratégie d'évaluation pour chaque grain : Type : Formative (pendant) ou Sommative (validation).
- Outil Moodle : (H5P, Quiz, Forum, Devoir).

Étape 3 : Micro-Scénarisation (Vidéo Interactive)

- Sélectionnez une partie du contenu pour créer une vidéo interactive.
- Prévoyez des interactions (questions, pauses, infos) pour engager l'apprenant.

Les bons outils pour le bon objectif

👉 On ne choisit pas une ressource Moodle par habitude ou par facilité, mais en fonction de ce que l'on veut faire apprendre



Objectif Connaître

→ Vidéo de présentation, PDF.

Objectif Appliquer

→ Quiz H5P "glisser-déposer", activité devoir.

Objectif Analyser

→ Forum de discussion (analyse de cas).

Objectif Créer

→ Activité "devoir" (remise d'un document ou d'une production).



SYNTHÈSE JOUR 2

- ✓ ADDIE
- ✓ Scénarisation
- ✓ Stratégies
- ✓ Storyboard



JOUR 3

RUBAN PÉDAGOGIQUE DANS MOODLE

SYNTHÈSE JOUR 1 /2

Ce que nous avons appris :

- ✓ Distinction ingénierie vs conception
- ✓ Importance du cadrage
- ✓ Définition d'objectifs d'apprentissage
- ✓ Application de la Taxonomie de Bloom
- ✓ ADDIE
- ✓ Scénarisation
- ✓ Stratégies
- ✓ Storyboard



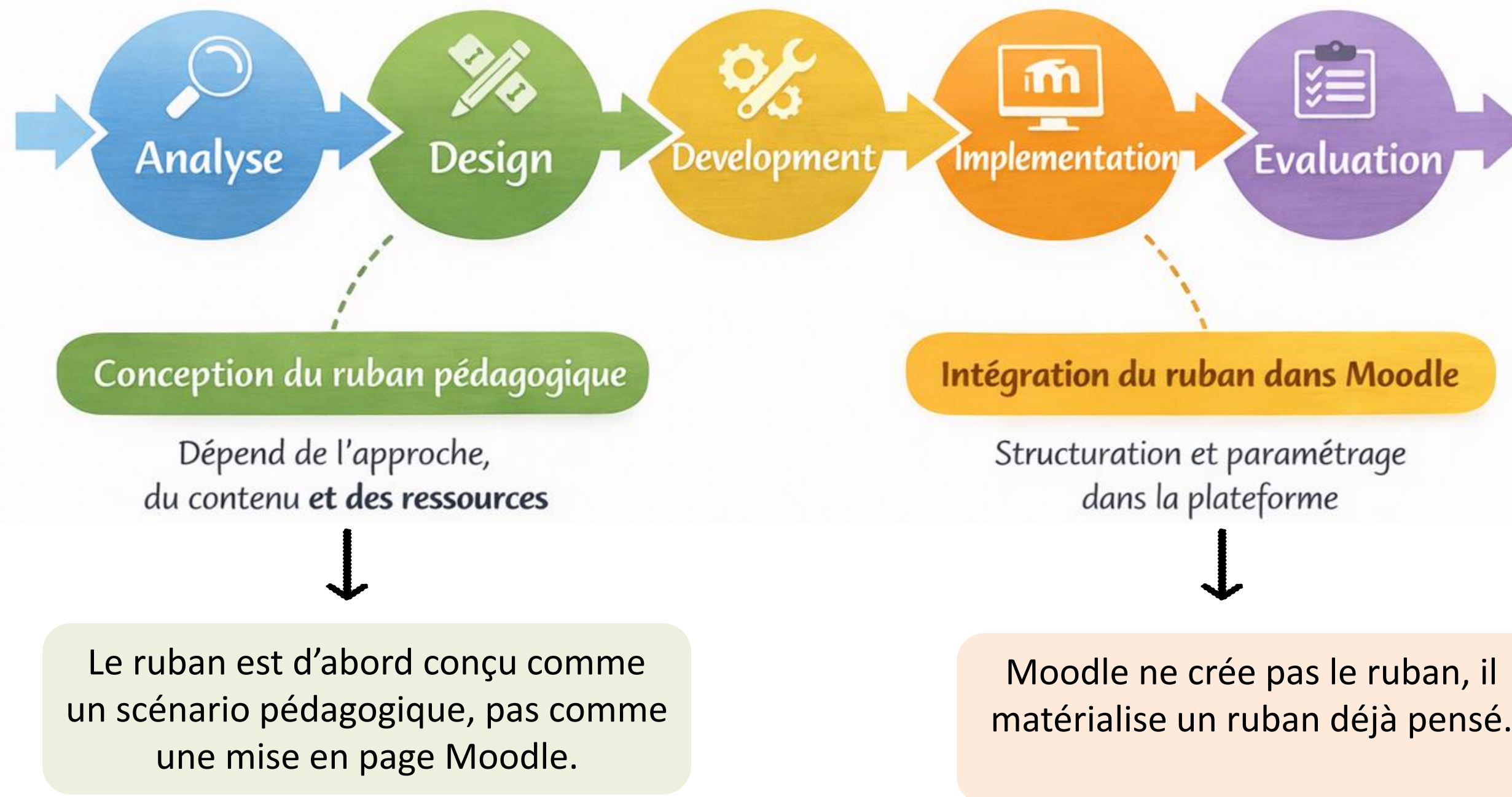


**Développer et implémenter
les ressources d'un ruban
pédagogique**

Réfléchissons ensemble: Qu'est ce qu'un ruban pédagogique?



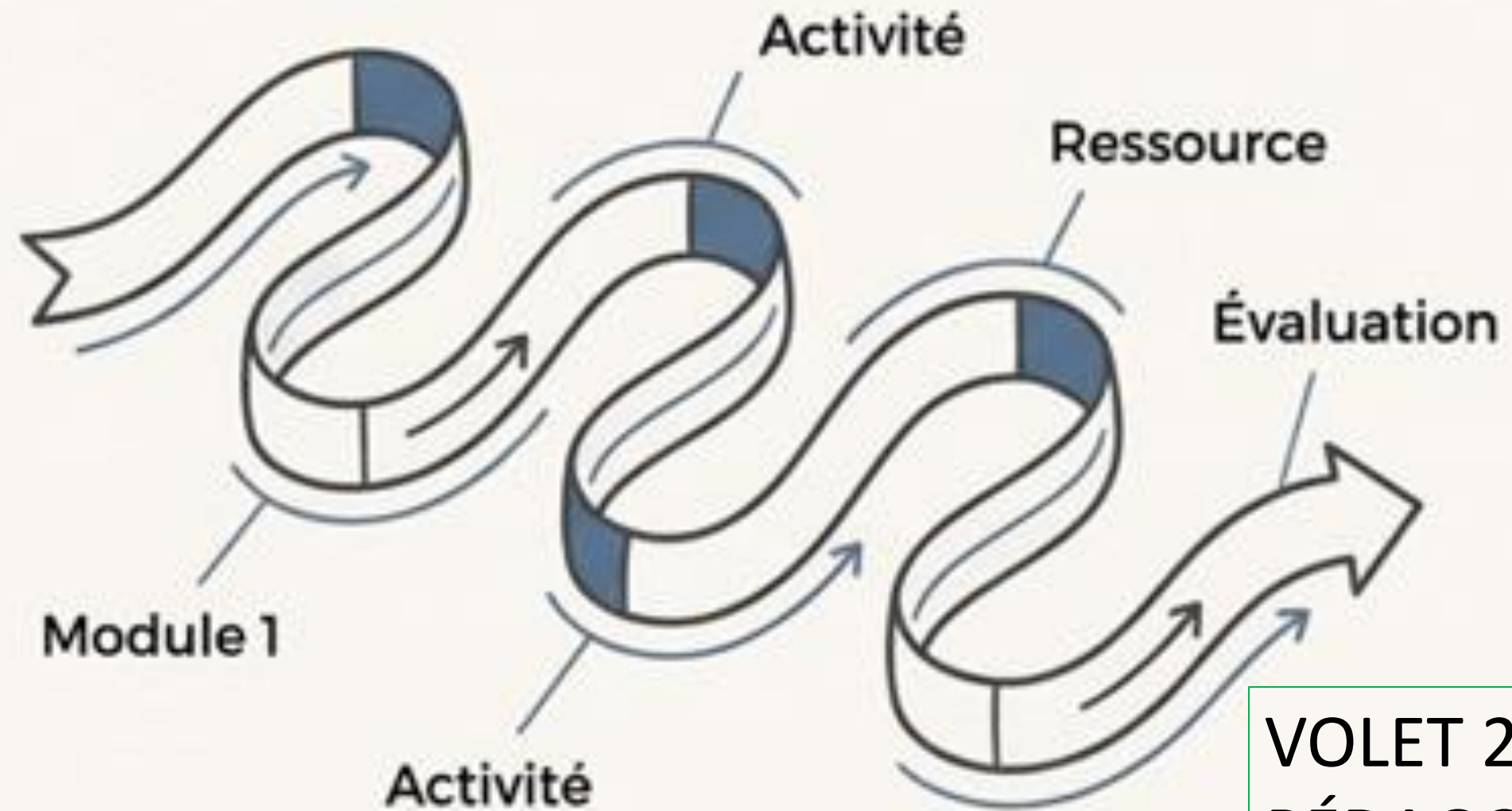
Ruban pédagogique & modèle ADDIE



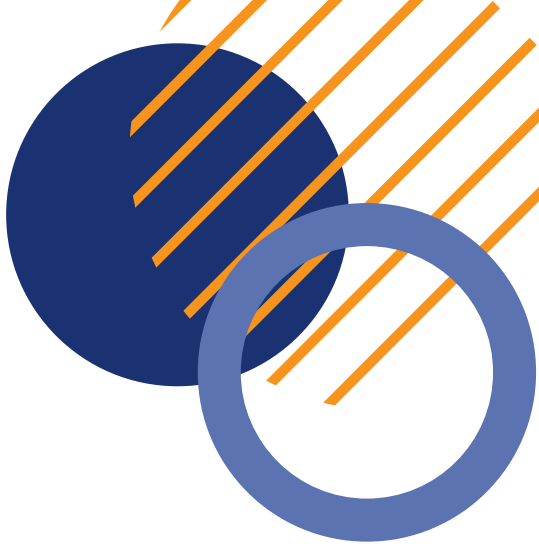
Qu'est-ce qu'un Ruban Pédagogique ?

Le ruban pédagogique est la structuration pédagogique d'un parcours de formation, pensée lors de la conception et mise en œuvre dans la plateforme, qui organise ressources, activités et interactions afin de guider l'apprenant et de construire une expérience e-learning cohérente et efficace.

VOLET 1 – CONCEPTION DU RUBAN PÉDAGOGIQUE



VOLET 2 – DÉPLOIEMENT
PÉDAGOGIQUE DES
RESSOURCES DANS MOODLE



CONCEPTION DU RUBAN PÉDAGOGIQUE

Qu'est-ce que je veux faire apprendre et comment je structure le parcours ?

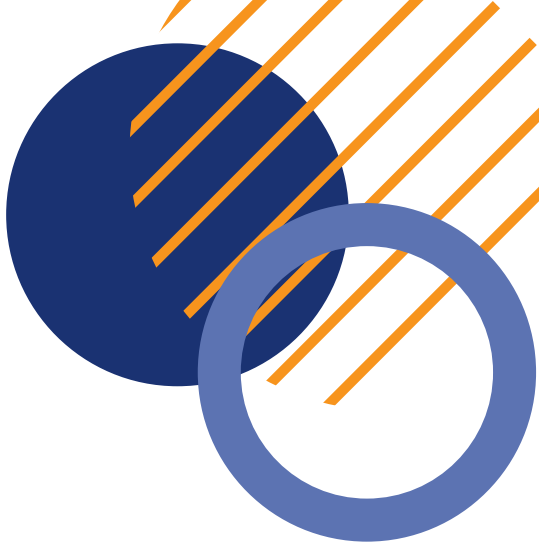


À partir de quoi conçoit-on un ruban pédagogique ?

- objectifs pédagogiques
- approche pédagogique (transmissive, active, par compétences, par projet...)
- nature du contenu (théorique, procédural, réflexif...)
- public cible (autonomie, contexte, contraintes)

👉 On ne conçoit pas un ruban « standard ».





DÉPLOIEMENT PÉDAGOGIQUE DES RESSOURCES DANS MOODLE

Comment je traduis cette intention pédagogique dans Moodle, avec les bons outils ?



Tableau – Ressources / activités Moodle et usage pédagogique

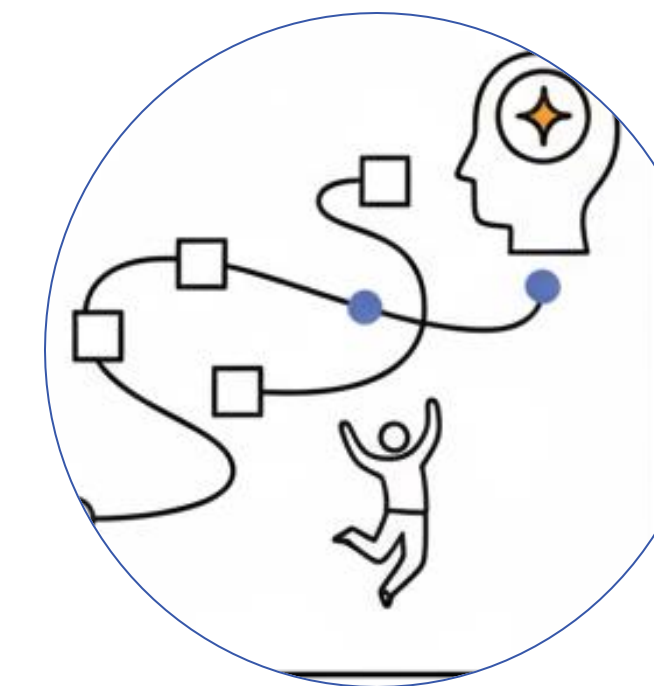
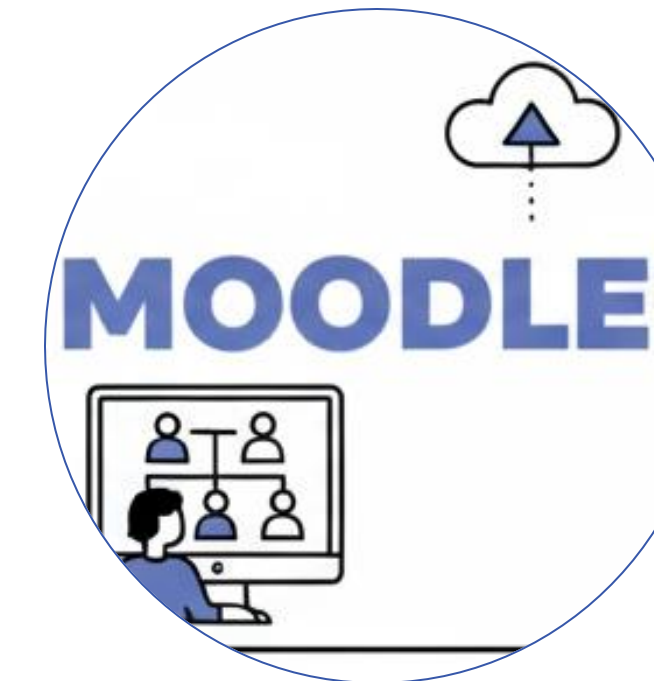
Ressource / Activité Moodle	Usage pédagogique principal	Quand l'utiliser (logique ruban)
Étiquette	Orienter, contextualiser, rassurer	Début de section, transition, message clé
Page	Structurer l'information, donner des consignes claires	Introduction d'un thème, consignes d'activité
Fichier (PDF)	Lecture approfondie, référence	Contenu théorique, documents à consulter
URL	Ouvrir vers une ressource externe	Complément, veille, ressource officielle
Vidéo	Illustrer, démontrer, capter l'attention	Introduction, démonstration, contextualisation
SCORM	Parcours guidé et interactif	Séquences structurées, autoformation
Quiz	Vérifier la compréhension, auto-évaluer	Après une ressource, avant mise en pratique
Devoir	Production, application, évaluation formative	Mise en pratique, réflexion, production
Forum	Échanger, réfléchir collectivement	Débat, retour d'expérience, clôture
Feedback / Commentaire	Accompagner, motiver, guider	Après activité, tout au long du parcours

Utiliser les paramètres Moodle avec une intention pédagogique

Exemples à commenter :

- Suivi d'achèvement → guider l'apprenant
- Ordre des ressources → rythme
- Feedback immédiat → compréhension
- Visibilité conditionnelle → progression

➤ Un paramètre Moodle n'est jamais neutre : il influence l'expérience apprenant.



Conditions d'achèvement

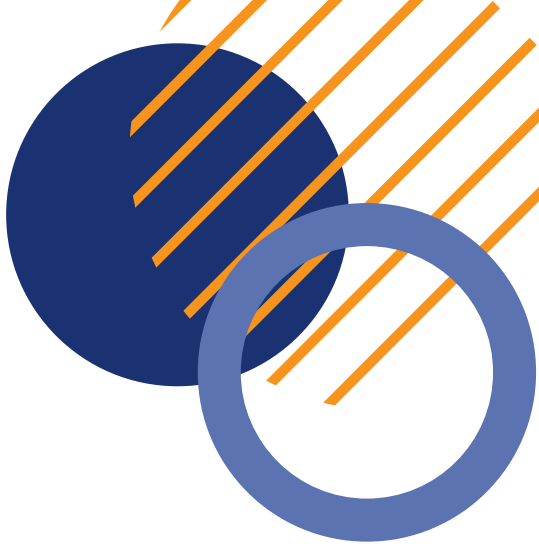


- **Définition** : ce sont les critères que l'apprenant doit remplir pour que l'activité soit considérée comme *terminée*.
 - **But** : suivre la progression de l'apprenant et déclencher la complétion.
 - **Exemples** :
 - Lire un fichier (le simple fait de cliquer dessus = activité achevée).
 - Obtenir au moins **60 %** dans un quiz.
 - Soumettre un devoir.
 - Poster au moins **1 message** dans un forum.
- 👉 Cela permet de **cocher** automatiquement ou manuellement la case d'achèvement dans le cours.

Restrictions d'accès



- **Définition** : ce sont les conditions définies par l'enseignant pour **contrôler la visibilité ou l'accès** à une ressource ou activité.
 - **But** : gérer la séquence pédagogique et créer des parcours conditionnels.
 - **Exemples** :
 - L'activité « Quiz 2 » n'est accessible **qu'après avoir terminé Quiz 1**.
 - Le devoir n'est accessible **qu'entre le 10 et le 20 septembre**.
 - Une ressource n'est visible **que pour un groupe spécifique d'apprenants**.
- 👉 Cela permet de **verrouiller ou cacher** une activité tant que certaines conditions ne sont pas remplies.



Rôles dans Moodle et expérience d'apprentissage

Notre Vision : Le Parcours Moodle est une Exposition au Musée

Imaginez que le parcours Moodle est une exposition. Le concepteur a disposé les œuvres dans un ordre logique. Mais une exposition prend vie grâce à son équipe.



Le Gestionnaire : Le Directeur du Musée

Il s'assure que les portes sont ouvertes, que les lumières fonctionnent et que la logistique est impeccable.



Le Tuteur : Le Guide Conférencier

Il explique les œuvres, répond aux questions, et transforme la visite en une expérience d'apprentissage mémorable.



L'Apprenant : Le Visiteur

Il est au centre de l'expérience, cherchant à apprendre et à s'engager.

Les rôles pédagogiques

👉 Chaque rôle agit différemment, mais vers un même objectif : un parcours efficace.



01 Tuteur

Accompagne et anime

02 Gestionnaire

Organise et supervise

03 Apprenant

Suit le parcours et interagit

01

Tuteur

Le rôle du tuteur

Le tuteur, c'est :

- Un **accompagnateur**
- Un **animateur** pédagogique
- Un **facilitateur** d'apprentissage

Actions clés

- Suivre les apprenants
- Animer le ruban
- Corriger et donner du feedback

Exemple

- Reformuler une consigne mal comprise
- Ajouter une ressource explicative

02 Gestionnaire

Le rôle du gestionnaire

Le gestionnaire pédagogique:

- Organise les cours
- Supervise la cohérence des rubans
- Coordonne les acteurs

- Le gestionnaire assure la cohérence globale des parcours.
- Il veille à l'organisation pédagogique et à l'harmonisation des rubans.
- Son action garantit une expérience homogène pour tous les apprenants.

**Quels risques
apparaissent en
l'absence de
coordination
pédagogique ?**



Il garantit une lecture fluide du parcours.

03

Apprenant

Le rôle de l'apprenant

Le point de vue apprenant:

- Il suit le ruban étape par étape
- Il a besoin de repères clairs
- Il ne "devine" pas l'intention pédagogique

- L'apprenant suit le ruban comme un guide.
- Il attend des consignes claires et une progression logique.
- Toute ambiguïté peut générer frustration ou décrochage.

placez-vous dans la peau d'un nouvel apprenant et notez les difficultés possibles.



Tout manque de clarté devient un frein.

Le Duo Gagnant : Tuteur vs. Gestionnaire

Le Tuteur – Le Garant de l'Humain



Missions:

Accompagnement, posture pédagogique, feedback, animation.



Responsabilités:

Le suivi quotidien des apprenants, la correction des activités, la facilitation des échanges.



Métaphore:

Le 'guide conférencier' qui donne vie au contenu.

Le Gestionnaire – Le Pivot Fonctionnel



Missions:

Organisation globale, gestion des inscriptions, s'assurer que le parcours est techniquement accessible.



Valeur Ajoutée:

Une vision d'ensemble du périmètre fonctionnel, garant de la cohérence logistique entre les différents parcours.

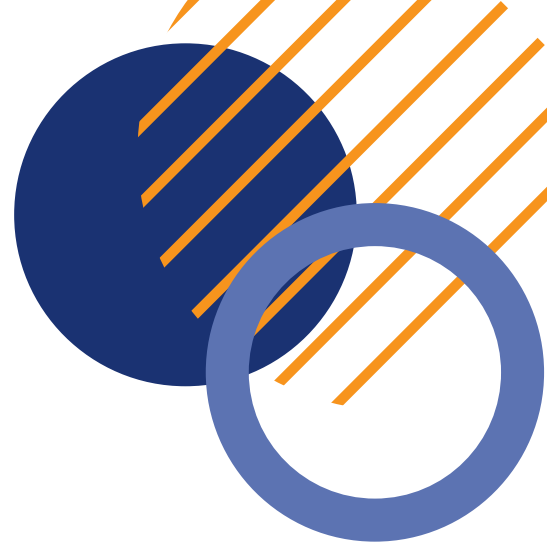


Métaphore:

Le 'directeur du musée' qui assure que l'exposition peut avoir lieu.

Expérience tuteur dans un ruban existant

Bonnes pratiques d'intervention



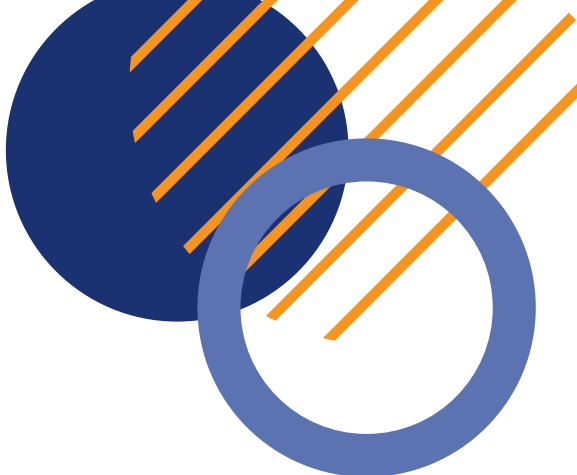
À respecter

- Cohérence pédagogique
- Sobriété
- Orientation apprenant

À éviter

- Surcharge de contenus
- Multiplication inutile d'activités
- Changements non expliqués





Suivi, correction et feedback des apprenants



Évaluation pédagogique

- L'évaluation permet de mesurer les acquis des apprenants.
- Elle sert aussi à guider la progression.
- Elle doit être comprise comme un outil d'accompagnement.
- Question : comment rendre l'évaluation motivante ?

Le rôle du tuteur dans l'évaluation

L'évaluation sert à :

- Vérifier les acquis
 - Accompagner la progression
 - Motiver l'apprenant
- 👉 Ce n'est pas seulement une note.

Feedback pédagogique

- Le feedback donne du sens aux résultats obtenus.
- Il peut être individuel ou collectif.
- Un feedback de qualité renforce l'engagement.

Types de feedback	Impact	Exemple
• Individuel : personnalisé, précis • Collectif : synthèse, clarification	• Valorisation • Engagement • Réduction du décrochage	•  “Réponse incorrecte” •  “Bonne tentative, mais attention au point suivant...”

Le Rôle Crucial du Feedback Pédagogique

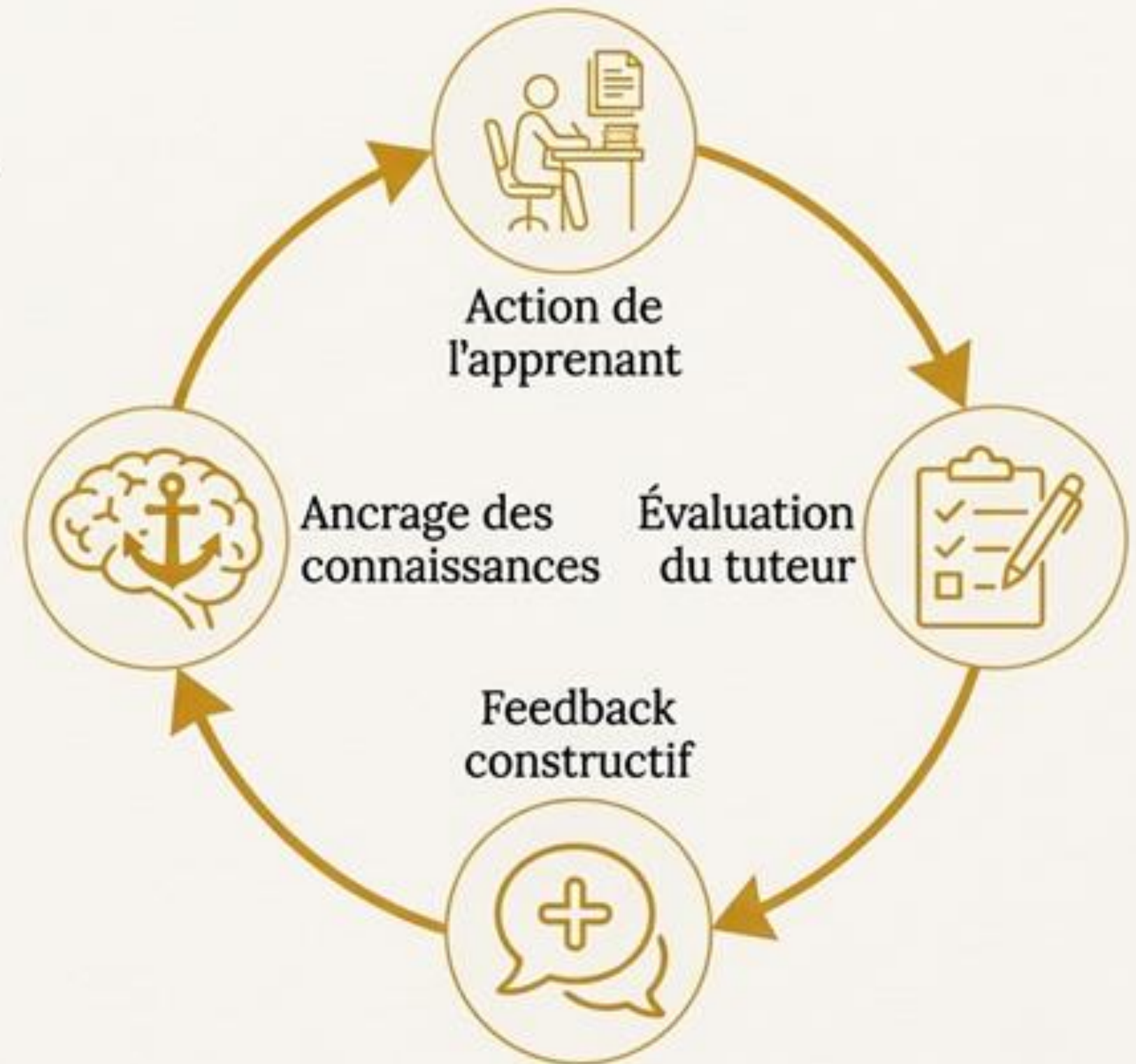
Le feedback est l'outil le plus puissant du tuteur pour l'ancrage des connaissances. Il doit être constructif, rapide et personnalisé.

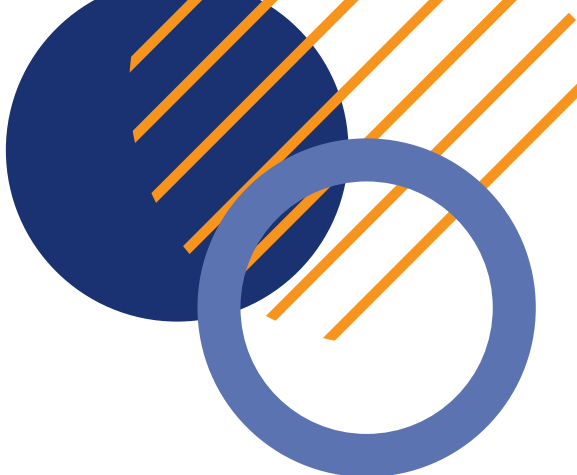
Deux Types de Feedback

Feedback Individuel: Correction des devoirs, commentaires ciblés pour guider la progression de l'apprenant.

Feedback Collectif: Synthèse des erreurs fréquentes, mise en avant des bonnes pratiques dans un forum ou une annonce pour le bénéfice de tous.

Outils Moodle : Correction des devoirs, activités interactives.





Communication et animation du parcours



Communication dans un parcours en ligne

- La communication maintient le lien entre le tuteur et l'apprenant.
- Elle rassure et donne des repères.
- Le silence peut être perçu comme un abandon.
- Question : à quel moment la communication est-elle la plus importante ?

Moodle comme espace d'échange

- Annonces
- Forums
- Messages
- Étiquettes

👉 Le silence est souvent perçu comme un abandon.

Animation du parcours

- Animer un parcours, c'est créer des points de contact réguliers.
- Messages, annonces et forums soutiennent l'engagement.
- L'animation humanise l'expérience e-learning.
- **Exercice : proposez un message d'accueil pédagogique.**



Bonnes pratiques de communication

Communiquer pour :

- Informer
- Rassurer
- Engager

Exemples

- Message d'accueil
- Rappel avant une activité
- Message de clôture de module



Communication Proactive

Publier des annonces régulières (lancement de semaine, rappels, encouragements).



Créer du Rythme

Utiliser les échéances et les événements synchrones (si applicable) pour dynamiser le parcours.



Animer les Forums

Poser des questions ouvertes, relancer les débats, valoriser les contributions pertinentes.



Être Présent et Réactif

Montrer aux apprenants que le 'guide' est avec eux dans le parcours.

Objectif Principal :
Briser l'isolement de l'apprenant.

Exemples et application pédagogique

Clés d'un ruban pédagogique efficace

- Clarté des consignes et des étapes.
- Progression logique des contenus.
- Équilibre entre ressources et activités.

👉 Un bon ruban guide, rassure et motive.



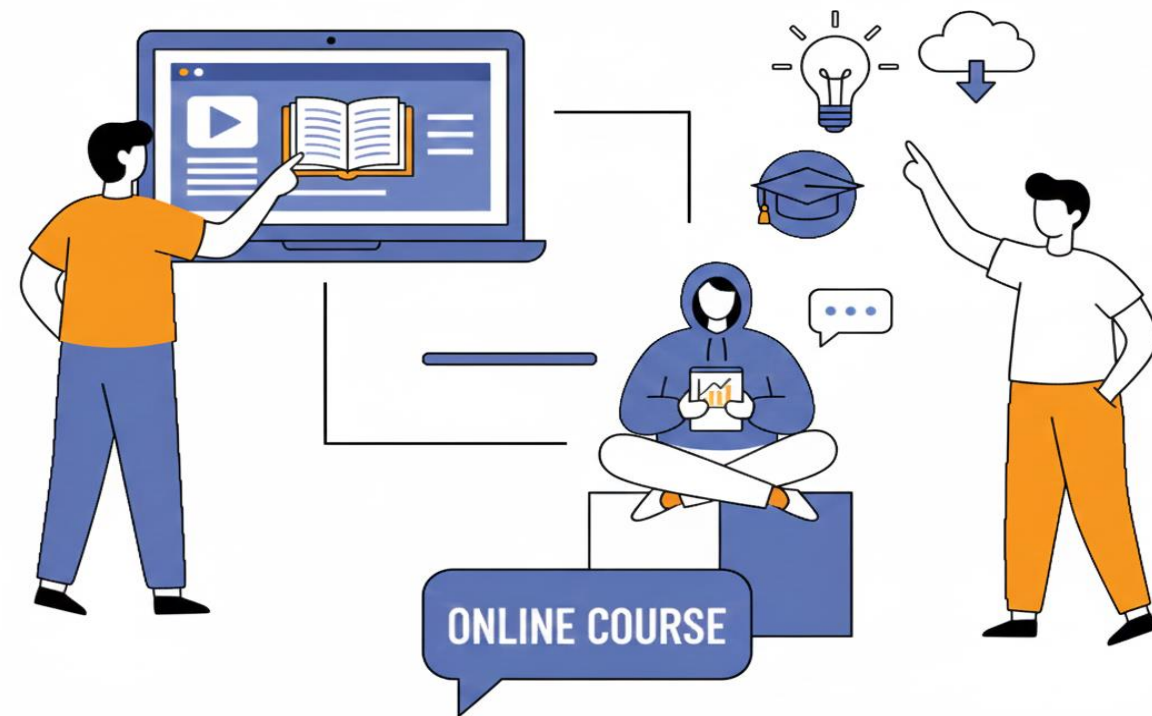
Exemples de phrases descriptives pour les ressources

- **PDF** : « Consultez ce document de référence pour approfondir vos connaissances. »
- **Vidéo** : « Regardez cette capsule vidéo pour découvrir un exemple concret. »
- **Quiz** : « Testez vos acquis grâce à ce quiz interactif. »
- **Forum** : « Partagez vos idées et discutez avec vos pairs dans cet espace collaboratif. »
- **Devoir** : « Mettez en pratique ce que vous avez appris à travers cette activité. »
- **Page Moodle** : « Retrouvez ici une synthèse des points clés de la séquence. »
- **Lien externe** : « Explorez cette ressource complémentaire pour enrichir votre compréhension. »

Mot de bienvenue (exemples à réutiliser et adapter)

- « Bienvenue dans ce module ! Vous allez découvrir pas à pas les notions essentielles grâce à des ressources variées et interactives. »
- « Ce cours est conçu pour vous guider progressivement : lisez, regardez, testez et échangez. »
- « Nous vous souhaitons une belle exploration et un apprentissage efficace ! »

À retenir



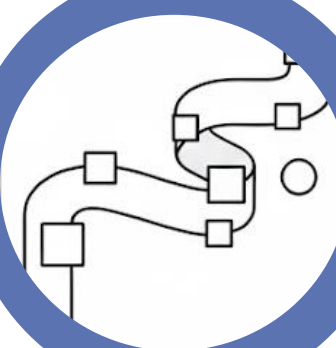
👉 L'objectif n'est pas de tout refaire, mais de **mieux exploiter**.



Moodle est un outil pédagogique avant tout



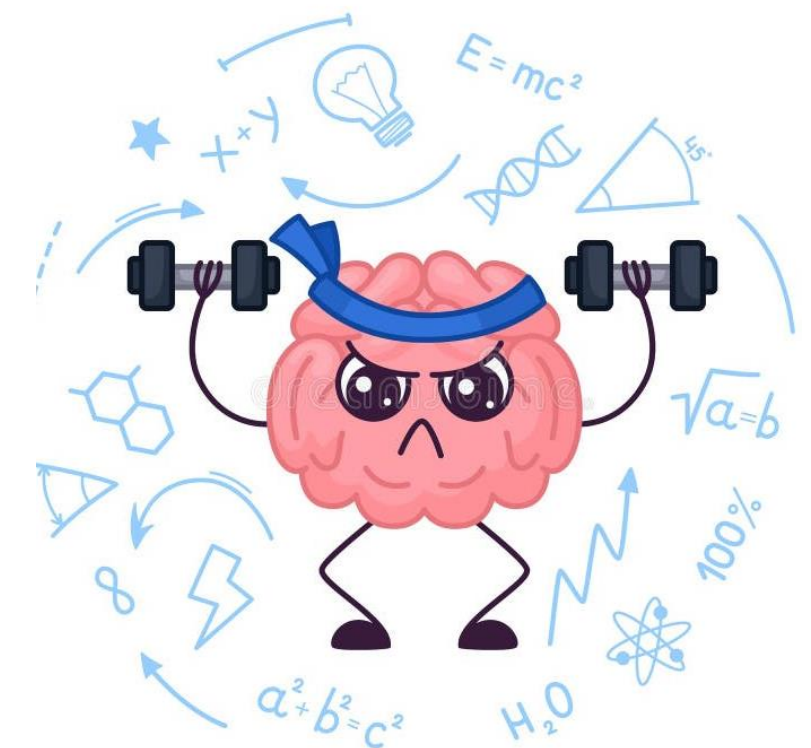
Chaque rôle a un impact réel



Le tuteur est un acteur clé de l'expérience

Atelier final : Créer un mini-parcours

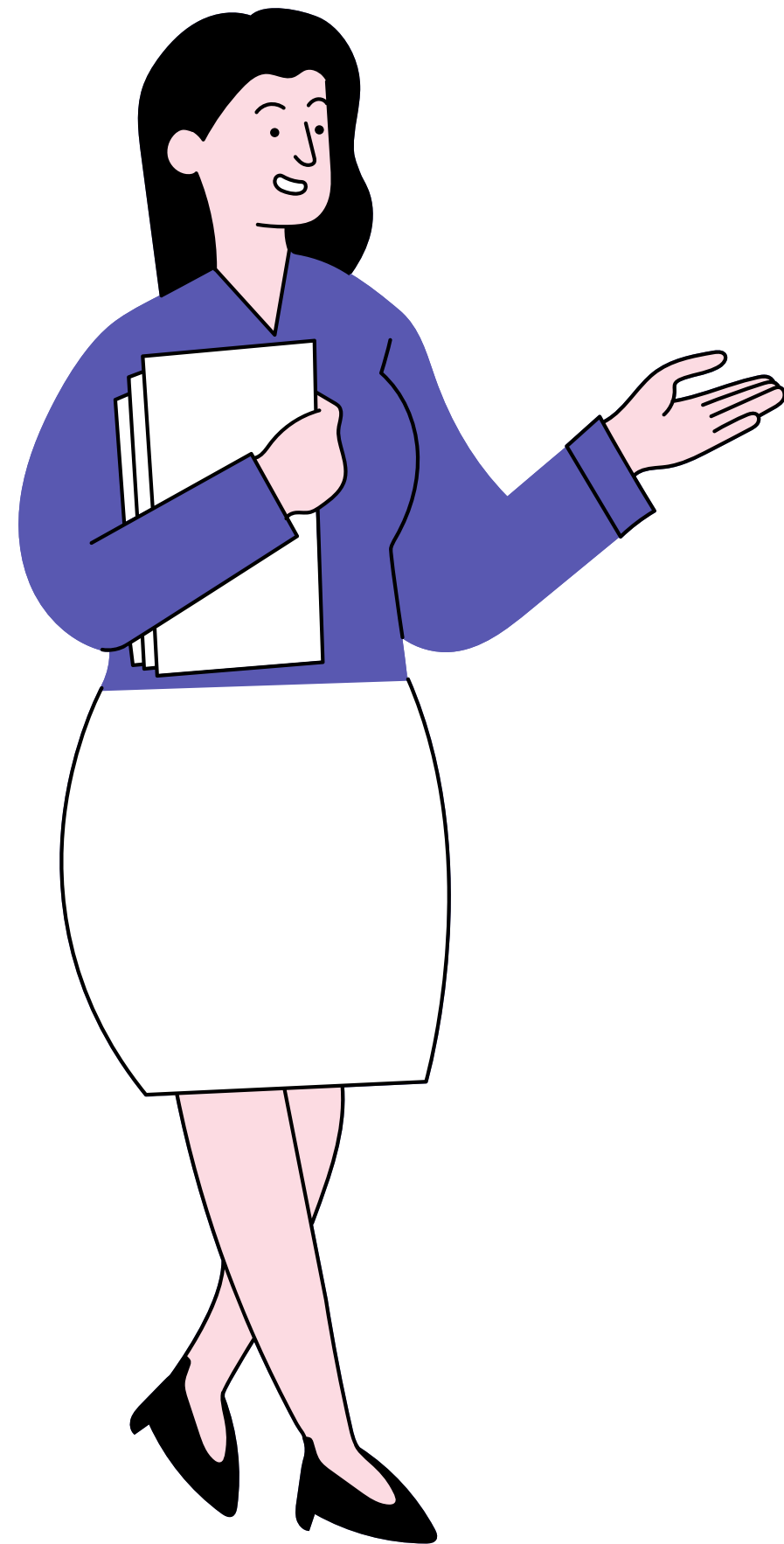
Consigne : En utilisant Moodle, mettez en place le parcours que vous avez scénarisé et storyboardé. Utilisez au moins deux types de ressources/activités.



Vous n'êtes pas des utilisateurs. Vous êtes les guides de l'expérience d'apprentissage.

Une exposition sans guide reste une collection d'objets. Avec un guide, elle devient une histoire, une connexion, un savoir qui reste. Votre rôle est de faire en sorte que chaque apprenant ne se perde jamais en chemin et reparte enrichi de sa visite.





MERCI !

*POUR VOTRE
AIMABLE ATTENTION*

