

Dimensions et critères pour la spécification des scénarii d'apprentissage

D'après le cours « Analyse et conception des scénarios d'apprentissage »
conçu et développé par l'Unité de Technologie de l'Education/Université de Mons-Hainaut
Auteurs : DEPOVER C., DE LIEVRE B., DECAMPS S. ET PORCO F.

Dimensions	Critères		Définition du critère
Nature du matériel soumis et des résultats attendus	Bruts		Matériel d'apprentissage non traité
	Élaborés individuellement		Matériel d'apprentissage traité individuellement
	Élaborés en groupe		Matériel d'apprentissage traité en groupe
Origine du matériel soumis	Élaboration interne		Élaboré par l'apprenant lui-même ou par un groupe auquel il a participé
	Élaboration externe		Elaboré par un autre apprenant ou par un groupe dont l'apprenant ne faisait pas partie
Finalité du matériel	Information		Matériel conçu en vue de l'information
	Apprentissage	assisté	Matériel conçu en vue de l'apprentissage assisté
		autonome	Matériel conçu en vue de l'apprentissage autonome
Systèmes symboliques mobilisés par le matériel soumis et les résultats attendus	Scripto		Matériel basé sur le texte
	Audio		Matériel basé sur l'audition
	Iconique		Matériel basé sur l'image
Caractère prescriptif du matériel soumis	Fort	sur le produit	Très prescriptif quant aux résultats attendus
		sur le processus	Très prescriptif quant aux processus à mettre en œuvre
	Faible	sur le produit	Peu prescriptif quant aux résultats attendus
		sur le processus	Peu prescriptif quant aux processus à mettre en œuvre
Enchaînement des tâches	Continuité		L'objet de l'activité est constitué par le produit de l'activité précédente
	Discontinuité locale		L'objet de l'activité est constitué par le produit d'une activité précédente mais pas la dernière
	Discontinuité globale		L'objet de l'activité est indépendant des activités qui ont précédé
	Réfèrent		Le résultat d'une activité antérieure sert de référence à l'activité suivante sans constituer le point de départ de cette activité
Critères d'enchaînement	Niveau de performance		Le passage d'une activité à une autre est lié à la réalisation d'un niveau de performance donné
	Production spécifique		Le passage d'une activité à une autre est lié à une production spécifique
	Échéance temporelle		Le passage d'une activité à une autre est lié à une échéance temporelle
	Décision collégiale du groupe		La décision de soumettre un produit est confiée au groupe
Organisation des groupes	Aléatoire		En respectant les lois du hasard
	Opportuniste		En fonction de la commodité de fonctionnement des groupes

	Raisonnée		En fonction d'un ou de plusieurs critères permettant d'optimiser le travail collaboratif
	Autonome		En respectant le choix des participants
Répartition des rôles au sein des groupes	Libre		Répartition laissée à la liberté de l'apprenant
	Stricte	permanente	Répartition définie de manière permanente
		transitoire	Répartition définie de manière transitoire
Les modes de suivi	Tutorat direct	proactif	Communication directe des contenus et des consignes à l'initiative du tuteur, feedback centré sur le produit
		réactif	Communication des contenus et des consignes à la demande des apprenants, feedback centré sur le produit
	Coaching	proactif	Guidage souple des activités à l'initiative du coach, feedback centré sur le processus
		réactif	Guidage souple des activités à la demande des apprenants, feedback centré sur le processus
La centration du suivi	Processus		Interventions centrées sur le processus en vue de sa régulation en cours de tâche
	Produit		Interventions centrée sur le résultat d'une tâche
Les outils de structuration et de régulation	Outils de structuration des interactions et du travail en groupe		Ouvreurs de phrases, carte argumentative, carte conceptuelle, questionnaire de votes et outils de décision au sein des groupes et entre les groupes
	Outils de gestion de la trace et régulation de l'apprentissage		Trace des interactions, visualisation de la dynamique des échanges, tableau de bord
	Outils de gestion de la présence sociale		Dispositifs permettant de pallier l'absence de certaines informations dans la communication à distance
Les modalités d'interaction	Temps réel	symétrique	Interaction basée sur la présence simultanée des participants, chacun ayant accès aux mêmes possibilités d'interaction
		asymétrique	Interaction basée sur la présence simultanée des participants, chacun ayant accès à des possibilités d'interaction différentes
	Temps différé	symétrique	Interaction basée sur la mémorisation des messages n'impliquant pas une présence simultanée des participants, chacun ayant accès aux mêmes possibilités d'interaction
		asymétrique	Interaction basée sur la mémorisation des messages n'impliquant pas une présence simultanée des participants, chacun ayant accès à des possibilités de communication différentes