

Niveau	Scénarisation	Niveau	Médiatisation
1	Ne nécessite pas de scénarisation pédagogique particulière.	1	Aucun media à produire.
2	Scénario pédagogique mixant des phases d'apports notionnels et des phases d'évaluations formatives et/ou sommatives.	2	Réalisation d'illustrations simples avec ou sans synchronisation audio (ex : animations simples de textes, schémas, etc.).
3	Niveau 2 enrichi d'une scénarisation cinématographique.	3	Réalisation d'illustrations et d'animations complexes en 2D et/ou intégrant des séquences vidéos simples (ex : interview).
4	Scénarisation plaçant l'apprenant au cœur du scénario cinématographique et bâtie sur un principe de quête ou de jeu.	4	Réalisation d'illustrations et d'animations complexes en 3D et/ou intégrant des séquences vidéos complexes. (ex : reportage).

Définitions

- **Scénario pédagogique** : Démarche pédagogique appliquée à la formation permettant d'atteindre l'objectif pédagogique terminal en parcourant l'ensemble des objectifs pédagogiques intermédiaires.
- **Scénarisation cinématographique** : Surcouche du scénario pédagogique qui intègre la mise en scène d'un fil conducteur, de situations problèmes ou d'études de cas réels ou réalistes.
- **Apports notionnels** : Phase au cours de laquelle des informations sont apportées à l'apprenant.
- **Évaluation formative** : Phase interactive durant laquelle l'apprenant est interrogé. Elle n'est pas centrée sur le résultat de l'apprenant mais sur l'analyse de ses erreurs et la remédiation.
- **Évaluation sommative** : Phase interactive permettant d'évaluer le niveau de l'apprenant sur l'ensemble d'une formation en mesurant la somme de ses acquis.
- **Remédiation** : Démarche pédagogique visant à réduire les difficultés de l'apprenant.

Exemples



1.1 Test de positionnement

J'enchaîne plusieurs questions puis propose à l'apprenant un bilan de son évaluation.



1.2 Rapid learning sonorisé

Je convertis mon PowerPoint en flash, y ajoute de l'audio et de l'interactivité légère.



2.2 Formation didactique

J'alterne habilement des points de cours dynamiques et des exercices d'application.



2.3 Formation didactique

J'utilise la vidéo « détournée » pour animer mes phases d'apports notionnels.



3.3 Formation contextualisée

Je crée une histoire qui sert de fil conducteur à ma formation.



4.4 Serious Game

Je rends l'apprenant acteur de son parcours en lui proposant une quête dont les cheminements sont conditionnés par sa réussite et parfois sa chance.