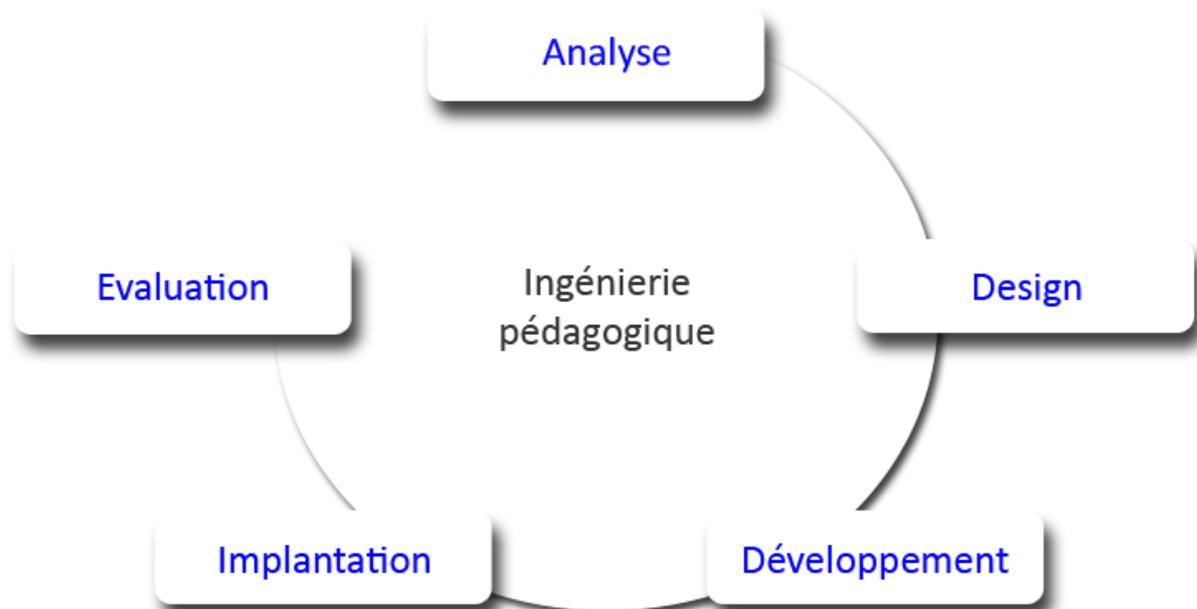


Le modèle ADDIE pour la conception d'une ingénierie pédagogique hybride



<http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Model-ADDIE-blue.png>

ANALYSE (=> clarifier les problématiques de la formation, les contraintes et le contexte)

Cette phase consiste à analyser un certain nombre de composantes qui servent à orienter le projet de développement du système d'apprentissage.

Par exemple, il faut :



- analyser le besoin de formation en spécifiant la nature exacte du problème que le système d'apprentissage doit viser à résoudre,
- définir les caractéristiques du public cible (acquis et compétences) et du contexte dans lequel s'insérera la formation,
- identifier les attentes des demandeurs de la formation et les contraintes institutionnelles, techniques et financières avec lesquelles il faudra composer,
- faire l'inventaire des contenus disponibles (texte, image...), des moyens disponibles (ressources humaines, budget, infrastructure...).

Cette phase "analyse" peut se découper en 3 parties :

1. Analyser les besoins

- Quels sont les objectifs généraux ?
- Quels sont les contenus pédagogiques ?
- Quelles sont les modalités pédagogiques ?
- Quel est le public cible et quelles sont ses caractéristiques (niveau, compétences...) ?

2. Analyser l'existant et les moyens

- Quels sont les moyens disponibles pour le projet ?
- Quel est le budget disponible ?
- Recenser le matériel et les ressources existantes
- De quel délai dispose-t-on ?
- Existe-t-il des normes à respecter ?

3. Questionner la pertinence d'un produit multimédia

- Quelle sera sa valeur ajoutée ?
- Est-il adapté au mode de diffusion de la formation ? aux compétences et aux besoins des apprenants ?



Exemples de livrables de l'étape "analyse" : cahier des charges, planning de réalisation de modules, plan général des contenus, recensement des ressources pédagogiques numériques existantes sur une thématique

DESIGN (=> choisir des objectifs, contenus, modalités, outils, scénariser la formation)

Cette phase vise essentiellement à :

- spécifier les objectifs d'apprentissage et les éléments de contenu qui seront abordés dans la formation,
- définir la structure générale (scénario ou parcours d'apprentissage) et le découpage (modules, séquences, activités)
- mettre au point la stratégie pédagogique,
- sélectionner les médias d'apprentissage,
- faire des choix pédagogiques et techniques adéquats en fonction de l'analyse.

Le design implique des choix en matière de :

- stratégies et méthodes d'apprentissage (classiques ou innovantes), flexibilité du
- parcours, personnalisation...
- outils et mode d'évaluation
- modes d'accompagnement et de tutorat (proactif ou réactif)
- outils de communication et de collaboration
 - **les outils synchrones** pour communiquer en temps réel entre des personnes distantes géographiquement : messagerie instantanée (chat), téléphonie, audioconférence et vidéoconférence
 - **les outils asynchrones** pour des échanges décalés dans le temps et l'espace : courrier électronique (e-mail), forum (de discussions), portfolio, wiki, blog, outil de collaboration à distance (framapad, google Drive) ou de partage de documents (dropbox...)



- outils de suivi des apprenants...

Cette phase de scénarisation et de scénario pédagogique comprend 3 parties successives :

1. la conception pédagogique : détailler les objectifs et sous-objectifs pédagogiques, structurer les contenus, les découper en modules ou grains, définir les stratégies pédagogiques
2. la conception graphique et ergonomique : définir les modes de navigation dans le cours, concevoir les modèles de pages, définir une charte graphique
3. la conception détaillée : définir les activités des apprenants pour chaque objectif pédagogique, définir les outils et supports de ces activités (ressources pédagogiques)(storyboard)

Un grain pédagogique est :

- la plus petite unité d'un scénario pédagogique (entre 2 minutes et 15 minutes) et correspond à un écran
- autonome (chaque grain peut être utilisé de manière indépendante)
- réutilisable dans d'autres contextes et par d'autres formateurs
- compilable (chaque utilisateur peut créer sa propre collection de grain)
- défini par des métadonnées (chaque grain est décrit par des mots-clés pour faciliter la recherche)

DEVELOPPEMENT (=> développer les contenus et les activités de la formation, mettre en forme la formation)

C'est la phase de médiatisation pour aboutir à un contenu structuré à partir des contenus et de la forme choisie.

Une fois le parcours d'apprentissage défini et les différents ingrédients ou objets



d'apprentissage identifiés et disponibles (textes, images, vidéos, ou modules, séquences, activités...) , il s'agit de mettre en place la formation et de mettre le tout en musique. Cette phase consiste à créer les contenus et les activités, à mettre en forme le système d'apprentissage, à l'aide de divers outils (papier, crayon, appareil photographique, traitement de texte, éditeur graphique, logiciel de programmation, etc.).

IMPLEMENTATION (=> rendre disponible la formation et mettre en oeuvre la formation)

Cette phase est la phase d'intégration du dispositif dans une plate-forme de formation à distance avec des activités collaboratives (wikis, partage de documents...), des activités interactives et des évaluations, des modalités de communication (synchrone et asynchrone), des ressources pédagogiques).

Elle consiste à rendre le système d'apprentissage disponible aux apprenants cibles, ce qui nécessite la mise en place d'une infrastructure organisationnelle et technologique. Cette phase peut comprendre une formation aux outils pour les stagiaires, la rédaction de procédures pour les apprenants. Il s'agit de prévoir le plan de communication et d'accompagnement des stagiaires.

EVALUATION (=> diagnostic sur la qualité et l'efficacité de la formation)

Cette phase consiste à évaluer la qualité et l'efficacité du projet de formation et de vérifier si les objectifs initiaux ont été atteints et de procéder, le cas échéant, à des ajustements.

Une évaluation formative avant le démarrage de l'action peut être faite auprès d'experts pédagogiques et/ou d'experts du domaine visé ou d'apprenants ciblés afin d'apporter des correctifs avant l'implantation à plus large échelle.



- Evaluation quantitative : utiliser des indicateurs comme le taux de participation, la satisfaction des apprenants, les niveaux de réussite
- Evaluation qualitative : mettre en place un questionnaire d'évaluation de la formation pour les apprenants

Aller plus loin :

<http://fr.slideshare.net/SarahClerquin/ingnirie-de-la-foad>

<http://www.pearltrees.com/sarahclerquin/methode-addie/id11209116>

