**AFCI Formation**

**Guide pour la scénarisation pédagogique des modules digitaux**

1. **Mode d’emploi**

**Objet du présent fichier**

Concevoir un module digital, c'est beaucoup écrire ! Les formations sont d'abord écrites sur des documents extérieurs aux outils de digitalisation. Les jeux de relecture sont facilités, vous gardez la maîtrise sur le contenu que vous proposez et la médiatisation peut se faire sur une base sûre.

Cette trame se compose de plusieurs parties (présentation + X sections) formant la base d'un module digitalisé standard.

**Mode d'emploi**

1. Déterminez le nombre de sections dans votre module

2. Si vous avez + de 3 sections, copiez-collez autant de descriptif de section qu’il vous manque.

3. Adaptez la partie 3 de l'onglet présentation de votre formation pour qu'il puisse accueillir le nombre de sections voulues

4. Commencez à remplir l'onglet présentation :

* Auteur (a savoir…vous !)
* Domaine (Par exemple : Sanitaire et social, numérique,...)
* Certification concernées (les diplômes qui peuvent être concernés par ce module)
* Compétences ciblées
* Référence technique : laissez à Thomas ou à l’ambassadeur le soin de le compléter 😉

5.Continuez par l’en-tête :

* Titre (titre du module, quoi d’autre ?)
* Image/GIF/Vidéo (choisissez des images libres de droit, par exemple sur les sites “FREEPIK” ou “PIXABAY”, pour les vidéos youtube, copiez-collez simplement le lien)
* Introduction/résumé : Présentez en quelques lignes le module aux stagiaires, comme vous pourriez le faire en présentiel, une touche d’humour ou de sympathie est fortement appréciée !
* Objectif : ce sont les objectifs pédagogiques, ce que le stagiaire doit apprendre, ils commencent toujours par : “A la fin de ce module de formation, vous serez capable de…” suivit d’un verbe d’action, au besoin, fiez-vous à la taxonomie de Bloom
* Consignes spécifiques : s’il y en a, par exemple : pendant tout le module, ayez avec vous votre carnet XXX…” Sinon laissez cette case vide
* Durée indicative : combien de temps faut-il, à peu près, pour terminer le module

6. Remplissez le tableau “Plan du module”, cela vous permettra de voir plus clair dans les différents chapitres, au besoin, ajoutez des sections

7. Remplissez les sections

Complétez la présentation de la section, si besoin, référez-vous au point 5

8. Par section, déterminez le nombre d'activités.

Attention, une section peut très bien ne contenir qu'une seule activité

9. Commencez à remplir vos activités en rédigeant le contenu.

10. Si vous avez déjà une idée, vous pouvez choisir dès à présent le type d'activité

11. A chaque section son évaluation, elle n’est pas forcément là pour sanctionner le stagiaire, mais plutôt pour lui permettre de s’assurer qu’il à bien compris. Vous devez proposer à minima un exercice par section, choisissez s’il s’agira d’un texte ou d’un devoir, ne remplissez que la partie concernée.

12. Lorsque toutes les sections sont créées, compléter la dernière partie : Section finale

13. Dans la section finale, rédigez le résumé du module, il reprend les axes essentiels à retenir, ajoutez l’image si vous le souhaitez

14. Créer l’évaluation finale du module

15. Une fois l'ensemble des chapitres sections terminés, retournez sur la présentation et vérifiez l'exactitude des informations du plan

**Félicitations ! Votre module de formation est prêt à être digitalisé !**

1. **Lexique**

Activité :

Consigne :

Consigne pédagogique :

Consigne opératoire/opérationnelle :

Devoir :

Evaluation :

Module :

Objectif :

Section :

Test :

1. **Trame d’écriture**
2. **Présentation du module :**

**Auteur : Didier ROLLAND**

**Domaine :** Numérique

**Certifications concernées : TP DWWM**

**Compétences ciblées :**

**Références techniques :**

1. **En-tête**



**Titre : Qu’est qu’un IDE**

**Image/ GIF/ Vidéo d’introduction :**

**Introduction/ Résumé du module : Nous allons voir ce qu’est un I.D.E et a quoi cela va nous servir**

**Objectif :** A l’issue de ce module de formation, vous serez capable de

**Consignes spécifiques :**

**Durée indicative :** 1 h

1. **Plan du module**

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Titre** |
| **Section 1** | Qu’est qu’un IDE |
| **Section 2** | Quels sont les types d’I.D.E |
| **Section 3** | Comment choisir son I.D.E |
| **Section 4** | Installer l’I.D.E VSCode |
| **…** |  |

1. **Section 1**
   1. **Présentation de la section**



**Titre :** Qu’est qu’un IDE

**Image/Gif/Vidéo d’introduction :**

**Introduction/Résumé de la section :** Nous allons voir ce qu’est un I.D.E

**Objectifs :** Comprendre à quoi va nous servir un I.D.E

**Consignes spécifiques :**

**Durée indicative :** 10 mn

* 1. **Contenu**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Contenu** | **Type d’activité** |
| **Activité 1** | Un environnement de développement intégré (IDE) est une application logicielle qui aide les programmeurs à développer efficacement le code logiciel. Il augmente la productivité des développeurs en combinant les capacités telles que l'édition de logiciels, la construction, les tests et l'empaquetage dans une application facile à utiliser. De la même manière que les rédacteurs utilisent des éditeurs de texte et les comptables utilisent des feuilles de calcul, les développeurs de logiciels utilisent des IDE pour faciliter leur travail. | Leçon |
| **Activité 2** |  | Type d'activité |
| **Activité 3** |  | Type d'activité |
| **Activité 4** |  | Type d'activité |
| **Activité 5** |  | Type d'activité |

* 1. **Section 2**
  2. **Présentation de la section**



**Titre :** Quels sont les types IDE

**Image/Gif/Vidéo d’introduction :**

**Introduction/Résumé de la section :** Nous allons voir différents types d’I.D.E

**Objectifs :** Découvrir les types I.D.E en fonction des besoins

**Consignes spécifiques :**

**Durée indicative :** 10 mn

* 1. **Contenu**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Contenu** | **Type d’activité** |
| **Activité 1** | IDE locaux : Les développeurs installent et exécutent des IDE locaux directement sur leurs machines locales. Ils doivent également télécharger et installer plusieurs bibliothèques supplémentaires en fonction de leurs préférences de codage, des exigences du projet et du langage de développement. Bien que les IDE locaux soient personnalisables et ne nécessitent pas de connexion Internet une fois installés, ils présentent plusieurs défis :   * Leur configuration peut être fastidieuse et difficile. * Ils consomment des ressources de la machine locale et peuvent considérablement ralentir les performances de celle-ci. * Les différences de configuration entre la machine locale et l'environnement de production peuvent donner lieu à des erreurs logicielles. | Leçon |
| **Activité 2** | IDE cloud Les développeurs utilisent des IDE cloud afin de rédiger, de modifier et de compiler du code directement dans le navigateur. Ainsi, ils n'ont pas à télécharger de logiciel sur leur machine locale. Les IDE cloud présentent plusieurs avantages par rapport aux IDE traditionnels. Voici quelques-uns de ces avantages : Environnement de développement normalisé Les équipes de développement de logiciels peuvent configurer de manière centralisée un IDE cloud afin de créer un environnement de développement standard. Cette méthode leur permet d'éviter les erreurs pouvant survenir en raison des différences de configuration avec la machine locale. Indépendance de la plateforme Les IDE cloud fonctionnent sur le navigateur et sont indépendants des environnements de développement locaux. Cela signifie qu'ils se connectent directement à la plateforme du fournisseur cloud et que les développeurs peuvent les utiliser depuis n'importe quelle machine. Performances améliorées La création et la compilation de fonctions dans un IDE nécessitent beaucoup de mémoire et peuvent ralentir l'ordinateur du développeur. L'IDE cloud utilise des ressources de calcul provenant du cloud et libère les ressources de la machine locale. | Leçon |
| **Activité 3** |  | Type d'activité |
| **Activité 4** |  | Type d'activité |
| **Activité 5** |  | Type d'activité |

* 1. **Section 3**



**Titre :** Comment choisir son IDE

**Image/Gif/Vidéo d’introduction :**

**Introduction/Résumé de la section :** Nous allons voir comment choisir son I.D.E

**Objectifs :** Vous saurez comment choisir votre I.D.E

**Consignes spécifiques :**

**Durée indicative :** 10 mn

* 1. **Contenu**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Contenu** | **Type d’activité** |
| **Activité 1** | **Comment choisir un IDE ?** Vous pouvez trouver de nombreux environnements modernes de développement intégré (IDE) sur le marché, avec tout un éventail de fonctions et des tarifs différents. De nombreux IDE sont open source, ou libres d'utilisation et de configuration. Voici quelques critères à prendre en compte lors du choix d'un IDE : Le langage de programmation Le langage de programmation dans lequel vous souhaitez coder impose souvent le choix d'un IDE. Les IDE dédiés sont dotés de fonctions d'automatisation particulièrement adaptées à la syntaxe de langages spécifiques. À l'inverse, les IDE multi-langages prennent en charge plusieurs langages. Le système d'exploitation Bien que la plupart des IDE soient disponibles en plusieurs versions pour des systèmes d'exploitation différents, il est possible qu'ils fonctionnent mieux sur des plateformes spécifiques. Par exemple, certains IDE fonctionnent de manière optimale sur la plateforme Linux, mais peuvent être lents ou difficiles à utiliser sur d'autres plateformes. Les fonctions d'automatisation Les trois fonctions courantes dans la plupart des IDE sont l'éditeur de code source, l'automatisation de la construction et le débogueur. Les fonctions supplémentaires peuvent varier, en voici quelques exemples :   * Les améliorations de l'interface utilisateur d'éditeur de code * Les fonctions de tests automatisés * La prise en charge du déploiement de code via l'intégration de plugins * La prise en charge de la refactorisation de code * La prise en charge de l'empaquetage des applications  La personnalisation de l'IDE Certains IDE incluent la possibilité de personnaliser les flux pour correspondre aux besoins et aux préférences d'un développeur. Vous pouvez télécharger et utiliser des plug-ins, des extensions et des modules complémentaires afin de personnaliser votre expérience de programmation. | Leçon |
| **Activité 2** |  | Type d'activité |
| **Activité 3** |  | Type d'activité |
| **Activité 4** |  | Type d'activité |
| **Activité 5** |  | Type d'activité |

* 1. **Section 3**

**Titre :** Installer l’I.D.E VSCode

**Image/Gif/Vidéo d’introduction :**

**Introduction/Résumé de la section :** Nous allons voir comment installer VSCode (Visual Studio Code)

**Objectifs :** Savoir installer et configurer un I.D.E comme VSCode

**Consignes spécifiques :**

**Durée indicative :** 30 mn

* 1. **Contenu**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Contenu** | **Type d’activité** |
| **Activité 1** | Pour l’installation nous allons nous rendre sur le site officiel de VSCode à l’adresse suivante : <https://code.visualstudio.com/> . Vous trouverez les différentes versions en fonction de votre type de système installé sur votre ordinateur (Windows, MacOs ou Linux). | Atelier |
| **Activité 2** |  | Fichier |
| **Activité 3** |  | Type d'activité |
| **Activité 4** |  | Type d'activité |
| **Activité 5** |  | Type d'activité |

* 1. **Evaluation de la section**

Au choix :

* + 1. **Test**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Question** | **Réponses possibles** | **Bonne réponse** |
| **Q1** | Qu’est-ce qu’un IDE | Un logiciel de dessin / un environnement de développement intégré / un logiciel serveur | Un environnement de développement intégré |
| **Q2** | Est-ce qu’un IDE est compatible avec tous les OS | Non / oui | oui |
| **Q3** | Quels sont les types d’IDE | Question ouverte | Locaux et cloud |
| **Q4** | Est qu’un IDE peut être utilisé pour plusieurs langages | Non / Oui | Oui |
| **Q5** | Est qu’un IDE peut être personnalisé | Non / Oui | Oui |
| **Q6** | Quels sont les fonctions les plus courantes dans IDE | Question ouverte | Amélioration de l’interface  Tests automatisés  Déploiement intégré  Refactorisation du code  L’empaquetage des applications |

* + 1. **Devoir**

**Consigne pédagogique :**

**Consigne opératoire :**

* + 1. **Autre activité**

**Renseignez**

1. **Section 2**
   1. **Présentation de la section**

**Titre :**

**Image/Gif/Vidéo d’introduction :**

**Introduction/Résumé de la section :**

**Objectifs :**

**Consignes spécifiques :**

**Durée indicative :**

* 1. **Contenu**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Contenu** | **Type d’activité** |
| **Activité 1** |  | Type d'activité |
| **Activité 2** |  | Type d'activité |
| **Activité 3** |  | Type d'activité |
| **Activité 4** |  | Type d'activité |
| **Activité 5** |  | Type d'activité |
| **…** |  | Type d'activité |

* 1. **Evaluation de la section**

Au choix :

* + 1. **Test**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Question** | **Réponses possibles** | **Bonne réponse** |
| **Q1** |  |  |  |
| **Q2** |  |  |  |
| **Q3** |  |  |  |
| **…** |  |  |  |

* + 1. **Devoir**

**Consigne pédagogique :**

**Consigne opératoire :**

* + 1. **Autre activité**

**Renseignez**

1. **Section 3**
   1. **Présentation de la section**

**Titre :**

**Image/Gif/Vidéo d’introduction :**

**Introduction/Résumé de la section :**

**Objectifs :**

**Consignes spécifiques :**

**Durée indicative :**

* 1. **Contenu**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Contenu** | **Type d’activité** |
| **Activité 1** |  | Type d'activité |
| **Activité 2** |  | Type d'activité |
| **Activité 3** |  | Type d'activité |
| **Activité 4** |  | Type d'activité |
| **Activité 5** |  | Type d'activité |
| **…** |  | Type d'activité |

* 1. **Evaluation de la section**

Au choix :

* + 1. **Test**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Question** | **Réponses possibles** | **Bonne réponse** |
| **Q1** |  |  |  |
| **Q2** |  |  |  |
| **Q3** |  |  |  |
| **…** |  |  |  |

* + 1. **Devoir**

**Consigne pédagogique :**

**Consigne opératoire :**

* + 1. **Autre activité**

**Renseignez**

1. **Section 4**
   1. **Présentation de la section**

**Titre :**

**Image/Gif/Vidéo d’introduction :**

**Introduction/Résumé de la section :**

**Objectifs :**

**Consignes spécifiques :**

**Durée indicative :**

* 1. **Contenu**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Contenu** | **Type d’activité** |
| **Activité 1** |  | Type d'activité |
| **Activité 2** |  | Type d'activité |
| **Activité 3** |  | Type d'activité |
| **Activité 4** |  | Type d'activité |
| **Activité 5** |  | Type d'activité |
| **…** |  | Type d'activité |

* 1. **Evaluation de la section**

Au choix :

* + 1. **Test**

Pour les tests intermédiaires, privilégiez les tests courts, autour de 5 questions

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Question** | **Réponses possibles** | **Bonne réponse** |
| **Q1** |  |  |  |
| **Q2** |  |  |  |
| **Q3** |  |  |  |
| **…** |  |  |  |

* + 1. **Devoir**

**Consigne pédagogique :**

**Consigne opératoire :**

* + 1. **Autre activité**

**Renseignez**

1. **Section finale**
   1. **Evaluation du module**

Pour l’évaluation du module, l’exercice final portera sur l’ensemble du contenu des différentes sections, il ne devra pas se concentrer uniquement sur une section.

Au choix :

* + 1. **Test**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Question** | **Réponses possibles** | **Bonne réponse** |
| **Q1** |  |  |  |
| **Q2** |  |  |  |
| **Q3** |  |  |  |
| **…** |  |  |  |

* + 1. **Devoir**

**Consigne pédagogique :**

**Consigne opératoire :**

* + 1. **Autre activité**

**Renseignez**

* 1. **Résumé du module et conclusion**

**Résumé et conclusion** :