

# Le modèle BASAR

---

Dans le présent chapitre, nous allons présenter le logiciel de scénarisation BASAR. Nous commencerons par la genèse du projet, après, nous évoquerons les fondements théoriques sur lesquels le projet repose. Par la suite, nous présenterons la structure du modèle BASAR, pour terminer par un exemple d'utilisation concret qui nous aidera à comprendre le fonctionnement du logiciel.

## 4.1 La genèse de BASAR

A sa naissance en 2012, le projet BASAR avait pour objectif général : « assurer une meilleure utilisation des ressources pédagogiques francophones dans le contexte des enseignements hybrides, par la mise en place et l'alimentation d'une banque de scénarios hybrides destinée aux enseignants des universités francophones, dans divers domaines scientifiques et aux trois niveaux de l'enseignement universitaire : licence, master et doctorat » (BECO, 2013). Il était prévu que les scénarios produits soient regroupés dans une plateforme informatique permettant une recherche multicritères.

Le projet BASAR a ceci d'intéressant qu'il veut faire de son utilisateur non pas seulement un consommateur, mais également un producteur. La communauté d'utilisateurs de BASAR se trouve donc dans une logique du donnant donnant. C'est une solution de partage et d'échange entre les enseignants. Il s'agit de la logique de collaboration sur laquelle nous insistons particulièrement lors des séances d'encadrement des enseignants au cours des missions d'inspection que nous effectuons dans les écoles normales d'instituteurs.

Une autre caractéristique qui rend BASAR intéressant est qu'il permet de créer des scénarios hybrides et interopérables. L'interopérabilité tient au fait que l'on peut intégrer un scénario, notamment le format IMSCC/SCORM, dans plusieurs plateformes d'apprentissage. Mais l'interopérabilité peut aussi se comprendre par le fait qu'une activité tirée d'un scénario peut s'intégrer dans un autre scénario sans que rien de soit détruit. Ce qui signifie que lorsqu'un enseignant a scénarisé une activité pour un cours, son collègue peut insérer cette activité

scénarisée dans un autre cours s'il en a besoin et sans être obligé de détruire tout le scénario source ou le scénario de destination.

Egalement, BASAR est livré avec un guide d'utilisation qui facilite sa prise en main. Nous en avons fait l'expérience en autodidacte. Sans suivre une formation spécifique et en utilisant uniquement ce guide, nous avons réussi à le maîtriser autant que certaines personnes qui avaient suivi des séances formelles d'apprentissage. Néanmoins, nous devons mentionner que nous avons fait appel à nos connaissances en informatique qui ne sont nulle part prise en compte dans le tutoriel. C'est ainsi qu'un scénario commencé sur un poste de travail doit être terminé sur ce même poste en conservant la même configuration logique des supports utilisés. Pour poursuivre un scénario commencé sur un autre poste, il faut maîtriser la gestion logique des supports de stockage connectés au nouveau poste de travail de manière à assigner les mêmes lettres aux supports utilisés. Malgré cette difficulté, nous avons choisi d'utiliser le modèle BASAR pour l'expérimentation de cette thèse parce que nous savions qu'il pouvait facilement être contourné en veillant à ce que les uns et les autres commencent et terminent leurs scénarios sur le même poste de travail.

Le rapport d'activité du BECO (2014) nous renseigne que dans le cadre du développement et de la vulgarisation de BASAR, 120 enseignants ont été formés au cours de sept ateliers organisés à Rabat, Tunis, Sofia, Bucarest, Alexandrie, Alger et Chisinau, plus de 50 scénarios ont été créés dans des domaines aussi variés que l'étude de la langue française, l'informatique, l'environnement et la biotechnologie, les sciences humaines et sociales, l'éducation, la gestion des ressources humaines, la médecine, le génie civil, l'architecture, l'urbanisme, l'électronique, l'économie et gestion et le droit. Un concours international organisé par l'AUF a permis de primer les meilleurs scénarios réalisés avec le modèle BASAR. Nous y avons participé avec succès. Cette participation a suscité en nous un questionnement sur le bien-fondé de l'utilisation de cet outil dans le cadre de la formation des formateurs où nous exerçons au quotidien.

## **4.2 Les fondements théoriques de BASAR**

Les fondements théoriques de BASAR que nous évoquons ici se rapportent à l'ingénierie pédagogique, la médiatisation et les théories de l'apprentissage. Sur le plan pédagogique, BASAR repose sur le principe de la réutilisation des ressources existantes en s'appuyant sur

l'ingénierie pédagogique que Paquette (2003) définit comme «une méthode soutenant l'analyse, la conception, la réalisation et la planification de la diffusion des systèmes d'apprentissage, intégrant les concepts, les processus et les principes du design pédagogique, du génie logiciel et de l'ingénierie cognitive». Tchounikine (2002) pour sa part admet que l'ingénierie est une source de réflexion et de connaissances permettant de mieux prendre la mesure de la complexité du domaine de la pédagogie. Il s'agit en somme de mettre l'ingénierie au service de la pédagogie pour aboutir à la scénarisation pédagogique que nous avons défini plus haut comme étant la description de ce qu'il y a à faire, de comment le faire, de qui le fait, à quel moment, avec quels moyens.

Sur un autre plan, BASAR est un artefact qui va permettre de médiatiser une activité d'enseignement-apprentissage. Pour réussir, l'enseignant doit avoir une claire conscience des différentes formes de médiation, de leur influence et bien sûr, une maîtrise de leur impact sur l'ensemble du dispositif (Peraya, 2005). La variété des modes de génération du produit fini (papier, page web, support pour plateforme d'enseignement) répond à cette exigence.

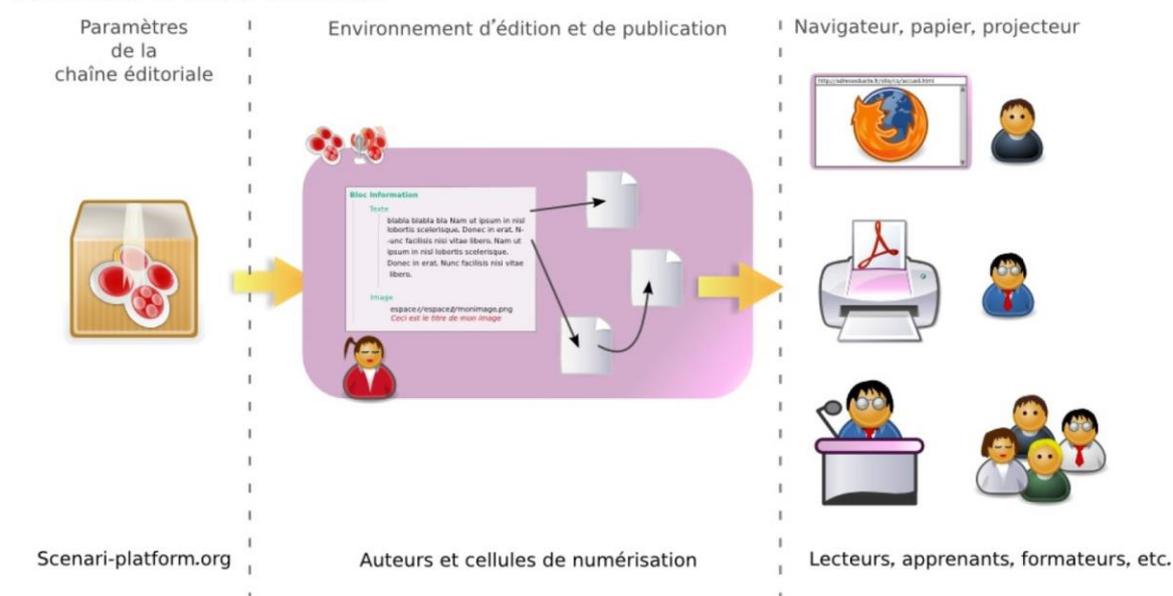
La troisième notion théorique qui soutend la création de BASAR est la mise en perspective des théories de l'apprentissage et les modes d'apprentissage, notamment les processus d'apprentissage centrés sur l'apprenant. La mise en œuvre de dispositifs de scénarisation pédagogique en utilisant des moyens informatiques comme le logiciel BASAR a pour objectif, entre autres, d'en faciliter la réutilisation afin de rentabiliser les travaux déjà réalisés.

### **4.3 La structure de la chaîne éditoriale : ScenariChain**

La chaîne éditoriale Scenari permet de rédiger un contenu structuré à l'aide d'un éditeur ; aider à la gestion de ce contenu et composer des documents ; créer et publier ces documents dans différents formats. Pour une chaîne éditoriale, plusieurs modèles de contenus sont développés en fonction des différents domaines scientifiques et professionnels. Un modèle permet à l'auteur de structurer son document, intégrer des contenus multimédia, diffuser son document dans plusieurs formats, rester focalisé sur son travail auteur, contourner la technicité de certains supports (web, flash), mettre à jour facilement ses documents (une seule source pour plusieurs supports). L'auteur a la possibilité de réutiliser un même élément documentaire.

**Figure 4. Schéma de la chaîne éditoriale ScénariChain**

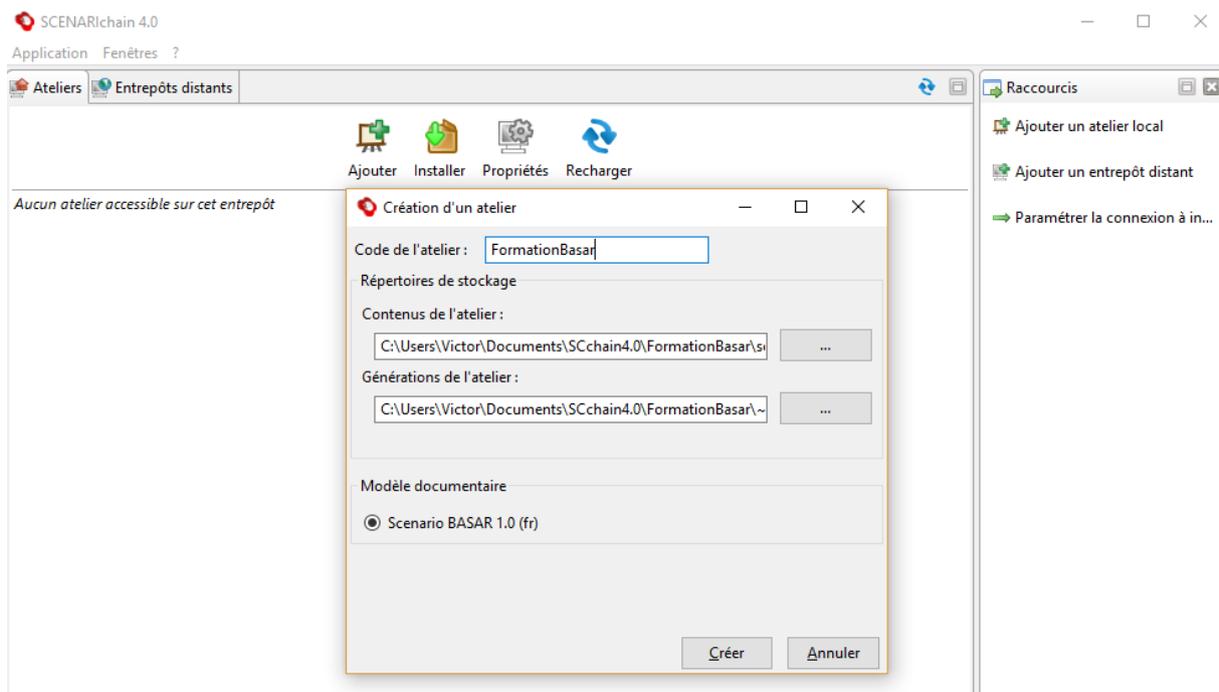
**Schéma de la chaîne éditoriale**



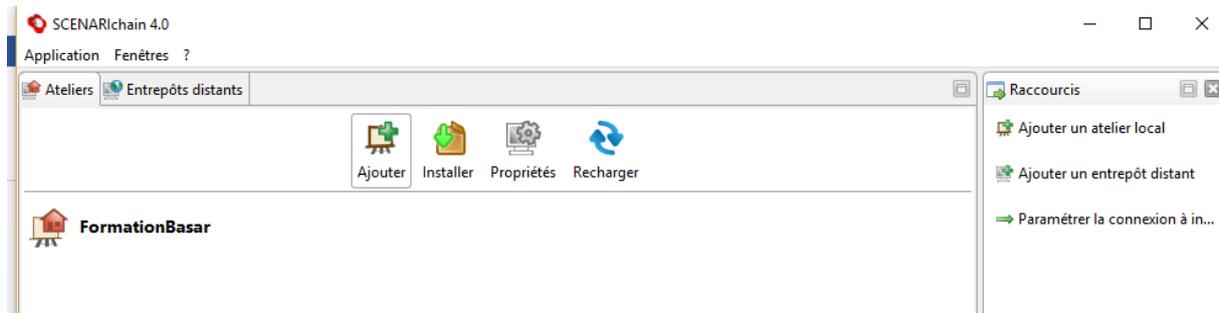
**4.4 La structure du modèle BASAR**

BASAR est l'un des modèles compatibles avec Scénari. Conçu par l'Université de technologie de Compiègne à la demande de l'AUF, le modèle Scénari BASAR est dérivé de la chaîne éditoriale ScenariOpale. Il permet la conception de scénarios d'apprentissage hybrides. Sa structure permet à l'enseignant qui crée son scénario de créer des « ateliers » dans lesquels il insère des « *espaces* » et les « *items* » de son cours. Un atelier est un environnement de travail qui est basé sur le modèle documentaire BASAR. Nous en avons besoin pour utiliser le modèle. Chaque atelier correspond à un projet indépendant.

**Figure 5. Création d'un atelier BASAR**



*Figure 6. Liste des ateliers créés dans BASAR*



Pour utiliser un atelier, il suffit de l'ouvrir en cliquant sur son code. Le principe du modèle scénario BASAR veut que le contenu du scénario soit organisé en espaces et items.

Un espace est un dossier (répertoire) dans lequel les différents items constitutifs du scénario sont rangés. L'espace créé, il ne reste plus qu'à l'alimenter avec des items.

Un item est un élément constitutif du scénario matérialisé dans le répertoire. Les items proposés par BASAR sont variés.

D'après Laroussi, Staynov et Ntsama (2014), l'item **Scénario** est l'item principal du modèle Scenario BASAR permettant de définir l'ossature du scénario pédagogique. Il est constitué de

métadonnées servant à décrire et à référencer le scénario pédagogique : le titre du scénario, l'auteur, l'établissement de l'auteur du scénario, la date de création du scénario hybride, le domaine d'étude, le public cible, la durée pour l'apprenant, les modalités (spatiales, temporelles et collaboratives), les prérequis pour l'apprenant, les objectifs pédagogiques. Cet item intègre par défaut un item Activité.

*Figure 7. Fenêtre principale de saisie du scénario*

Formation Basar scenario\_.xml

scenario\_.xml

Édition

Édition t...

Aperçu

Générat...

### Scenario

Titre LA SCENARISATION PEDAGOGIQUE AVEC BASAR

\* Auteur Njonbi Victor

\* Établissement

Nom ENIET DE SOA

Logo

Date de création 16 / 05 / 2017

Domaine ?

\* Public cible Elèves-maitres de 3è année

\* Modalités

Durée apprenant 02 heures

Modalité spatiale  En présentiel

Modalité temporelle  Synchrone

Modalité collaborative  Mixte

Type d'activité

\* Item Lom-fr  Apprendre

\* Item activité

Conditions d'utilisation

Licence  Creative Commons Zéro

Paternité ou copyright

L'item **Activité** décrit les activités de l'apprenant et du formateur pendant le déroulement de la leçon. Il regroupe les modalités (durée, type d'activité, modalités spatiale, temporelle ou

collaborative), les objectifs de l'activité, l'activité de l'apprenant et l'activité du formateur. Que ce soit l'activité de l'apprenant ou celle de l'enseignant, elle est caractérisée par trois indicateurs : consignes, matériel pédagogique et compléments.

*Figure 8. Fenêtre de saisie d'une activité du scénario*

**Activité**

Titre La notion de scénario pédagogique

Modalités

Durée apprenant 10mn

Modalité spatiale  En présentiel

Modalité temporelle  Synchrone

Modalité collaborative  Mixte

Type d'activité

Item Lom-fr  Apprendre

Item activité 

Objectif(s)

Définir et énoncer l'utilité d'un scénario pédagogique

L'item **Références** permet d'insérer quatre types de références, à savoir : une abréviation, un glossaire, une bibliographie et une référence

L'item **Ressources** permet d'intégrer dans le scénario plusieurs types de ressources, notamment : documents bureautiques, schémas, graphiques, tableaux, vidéo, formules mathématiques, etc.

L'item **Métadonnées pré-renseignées** permet d'insérer dans le scénario pédagogique des données qui servent à l'indexation et à la description des ressources pédagogiques. Ces métadonnées permettent de localiser une ressource selon son auteur, ses contributeurs, son sujet, sa date de publication, son type de licence et des mots-clés spécifiques à la ressource. Le

modèle Scenario BASAR implémente le standard Dublin Core et la norme LOMFR (Laroussi, Staynov et Ntsama, 2014).

BASAR est donc organisé en ateliers qui se subdivisent en espaces, qui eux contiennent des items.

Après avoir rédigé son scénario pédagogique, l'enseignant peut le publier sous trois formats : un format Web, un format papier et un format IMSCC/SCORM pouvant être intégré à une plateforme telle que Moodle.

Le format papier revêt toute son importance dans le contexte de notre étude dans la mesure où nous sommes dans une formation en présentiel. De plus, sans un support papier, l'enseignant risque d'être complètement bloqué en cas de coupure d'électricité. Un enseignant peut néanmoins se servir du format Web pour travailler avec ses élèves dans une salle où les machines sont connectées en réseau.

Quel que soit le format choisi, il existe un document pour l'apprenant et un document pour l'enseignant. Le document de l'apprenant contient uniquement les activités de l'apprenant tandis que le document de l'enseignant contient les activités de l'apprenant et celles de l'enseignant.

#### **4.5 Le fonctionnement du module BASAR**

Dans cette section, nous vous présentons le module de formation que nous avons donnée aux enseignants pour leur permettre d'expérimenter le module BASAR. A la fin du module, l'apprenant devait être capable : (1) d'écrire un scénario pédagogique en utilisant correctement l'outil BASAR, (2) de publier le scénario rédigé. Il était question dans le cours de définir et de donner l'utilité du scénario pédagogique, d'installer le logiciel BASAR, s'en servir pour rédiger un scénario et le publier.

Pour donner une définition simple, nous avons dit aux apprenants (élèves-maitres de troisième année et enseignants de l'ENIET) qu'un scénario pédagogique est un ensemble de stratégies et de ressources permettant de mener convenablement une action de formation. Dans un scénario

pédagogique, l'on retrouvera les objectifs pédagogiques, les pré-requis, les activités d'enseignement, les activités d'apprentissage, les rôles dévolus à chaque acteur (enseignant, apprenant), les outils et les ressources nécessaires à la réalisation des activités. De même, en ce qui concerne l'utilité, nous leur avons dit que l'écriture d'un scénario pédagogique est une activité préparatoire à l'activité pédagogique à mener. Il permet donc aux acteurs d'apprêter les moyens nécessaires à l'action. Il évite aux acteurs de naviguer à vue car il constitue une boussole. Avec un bon scénario, l'enseignant gère mieux son espace et son temps pendant la pratique de la classe.

#### **4.5.1 L'installation du logiciel BASAR**

Il est important de souligner que le module BASAR n'est pas un logiciel qui tient tout seul comme le serait un traitement de texte. La première version de BASAR avait besoin d'être insérée dans la chaîne éditoriale ScénariChain, mais la version plus récente s'insère comme dans Opale, qui est un module indépendant de ScénariChain. Pour générer des documents papier, BASAR a besoin de la suite bureautique Libre Office. L'installation comporte donc trois étapes majeures : l'installation d'Opale, l'insertion de BASAR et l'installation d'une suite bureautique utilisant l'extension ODT pour les documents textes, s'il n'était pas déjà installé dans la machine. On peut dans ce cas installer Libre Office 5 ou Apache Open Office.

**Pour installer Opale 3.6 et le module BASAR, la procédure est la suivante :**

1 – Télécharger l'application en suivant ce lien :

**[https://download.scenari.software/Opale@3.6.1.03/Opale3.6.103\\_fr-FR\\_2018020215.exe](https://download.scenari.software/Opale@3.6.1.03/Opale3.6.103_fr-FR_2018020215.exe)**

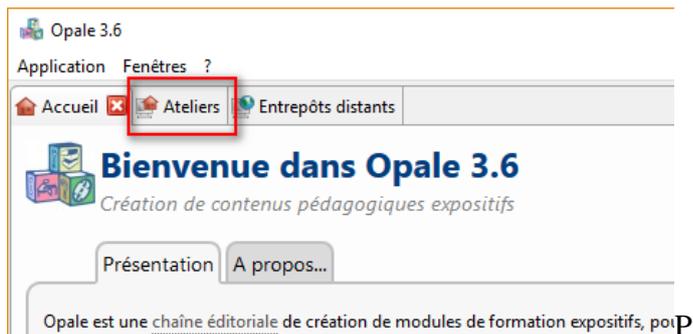
2 - Télécharger le module BASAR 3.6 en suivant ce lien :

**[https://download.scenari.software/addons/Opale/OpaleExtTeachingSessionPlan@3.6/OpaleExtScenario3-6\\_fr-FR\\_002\\_sc42.wsppack](https://download.scenari.software/addons/Opale/OpaleExtTeachingSessionPlan@3.6/OpaleExtScenario3-6_fr-FR_002_sc42.wsppack)**

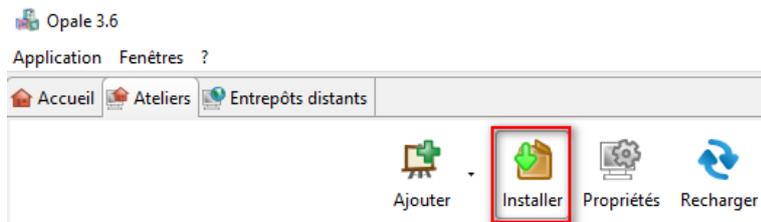
3 – Exécuter l'application téléchargée : **Opale3.6.103\_fr-FR\_2018020215.exe**

4 – Lancer l'application **Opale 3.6**

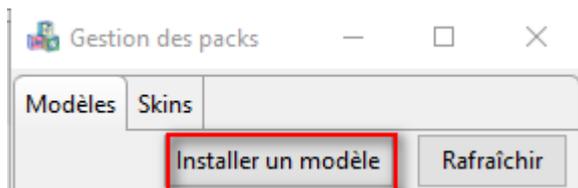
5 – Dans la fenêtre principale, sélectionner : **ATELIERS**



## 6 – Sélectionner **INSTALLER**



## 7 – Sélectionner **INSTALLER UN PACK**



8 – Rechercher et double cliquer sur le fichier **OpaleExtScenario3-6\_fr-FR\_002\_sc42.wsppack**, téléchargé à l'étape 2

9 – Attendre que le pack s'installe, puis fermer la fenêtre.

**Pour installer ApacheOpenOffice 4.1, la procédure est la suivante :**

1 – Télécharger l'application à partir du lien suivant :

**[https://liquidtelecom.dl.sourceforge.net/project/openofficeorg.mirror/4.1.6/binaries/fr/Apache\\_OpenOffice\\_4.1.6\\_Win\\_x86\\_install\\_fr.exe](https://liquidtelecom.dl.sourceforge.net/project/openofficeorg.mirror/4.1.6/binaries/fr/Apache_OpenOffice_4.1.6_Win_x86_install_fr.exe)**

2 – Lancer l'application téléchargée : **Apache\_OpenOffice\_4.1.6\_Win\_x86\_install\_fr.exe**

### 4.5.2 La rédaction d'un scénario pédagogique

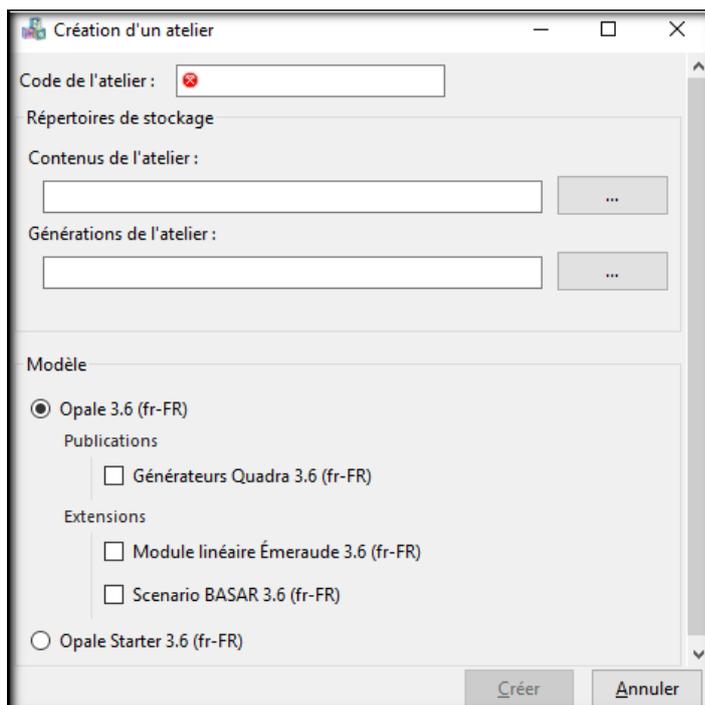
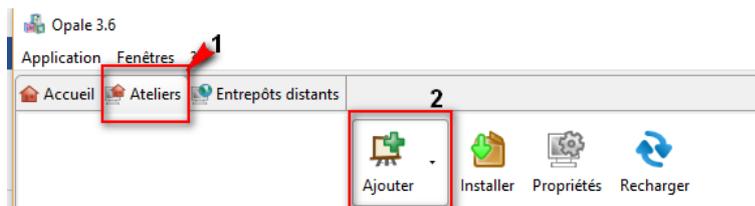
La rédaction d'un scénario pédagogique comporte deux étapes : la création d'atelier et l'élaboration du contenu du scénario qui consiste à introduire les données de caractérisation du scénario (titre, auteur, établissement, logo, date, public cible, modalités, etc.), introduire les

prérequis, introduire les objectifs et créer des activités en fonction de la segmentation du module d'enseignement-apprentissage.

#### 4.5.2.1 La création d'un atelier

Un **atelier** est un environnement de travail qui est basé sur le modèle Basar que nous avons installé. Nous en avons besoin pour utiliser le modèle. Chaque atelier correspond à un projet indépendant.

Pour créer un Atelier, cliquer sur l'onglet Atelier, puis sur l'icône Ajouter et enfin remplir la fiche qui se présente. C'est ici qu'apparaît une contrainte. Lorsque les répertoires de stockage sont créés, la lettre qui désigne le disque les contenant ne doit plus changer. Sinon, les données enregistrées ne s'ouvriront pas. Cela apparaît très souvent quand ces répertoires ont été créés sur support amovible ou alors quand le rédacteur change de poste de travail pour continuer son scénario.



#### 4.5.2.2 L'élaboration du contenu du scénario pédagogique

Le principe du modèle scénario BASAR veut que le contenu du scénario soit organisé en **espace** et **item**.

Un espace est un dossier (répertoire) dans lequel les différents items constitutifs du scénario sont rangés. Pour créer un espace :

- Ouvrir l'atelier,
- Cliquer sur ,
- Si l'icône ne se présente pas, clic droit dans la zone de gauche,
- Créer un espace,
- Donner le nom de l'espace.

L'espace crée, il ne reste plus qu'à l'alimenter avec des items. Un item est un élément constitutif du scénario matérialisé dans le répertoire.

Le premier item à insérer est l'item **Scénario** qui est l'item principal du modèle Scenario BASAR permettant de définir l'ossature du scénario pédagogique. Il est constitué de **métadonnées** servant à décrire et à référencer le scénario pédagogique : le titre du scénario, l'auteur, l'établissement de l'auteur du scénario, la date de création du scénario hybride, le domaine d'étude, le public cible, la durée de l'apprenant, les modalités (spatiales, temporelles et collaboratives), les prérequis pour l'apprenant, les objectifs pédagogiques. Cet item intègre par défaut un item **Activité** (Laroussi, Staynov et Ntsama, 2014).

L'item **Activité** décrit les **activités** de l'apprenant et du formateur pendant le déroulement de la leçon. Il regroupe les modalités (durée, type d'activité, modalités spatiale, temporelle ou collaborative), les objectifs de l'activité, l'activité de l'apprenant et l'activité du formateur. Un scénario contient au moins un item **Activité**. Comme nous l'avons décrit dans la structure du modèle BASAR, d'autres types d'items existent : **Références, Ressources, Métadonnées pré-renseignées**.

BASAR est donc organisé en **ateliers** qui se subdivisent en **espaces**, qui eux contiennent des **items**. En somme, pour scénariser un cours, il faut :

1. préparer les ressources à utiliser dans le scénario (résumé de cours, texte, fichier numérique, table, animation, vidéo, etc),
2. Ouvrir le logiciel,
3. Créer un espace dans lequel les items du scénario seront organisés,
4. Créer les items du scénario.

### 4.5.3 La publication du scénario

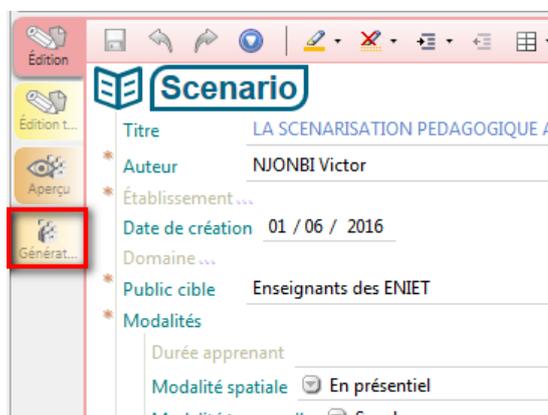
D'après le guide de l'utilisateur BASAR (Laroussi, Staynov et Ntsama, 2014), La **publication ou génération** d'un scénario pédagogique est l'étape qui transforme le contenu du scénario pédagogique dans la chaîne éditoriale en un support documentaire sous trois différents formats :

1. **Web** (génération web pour formateur et génération web pour apprenant) ;
2. **ODT** (génération ODT pour formateur et génération ODT pour apprenant) ;
3. **IMSCC/SCORM** : c'est un format interopérable que nous pouvons intégrer à la plateforme Moodle.

Le format ODT est celui qui nous intéresse ici. Il s'agit de produire automatiquement un document texte à l'aide du logiciel OpenOffice. Il est donc nécessaire qu'OpenOffice soit installé sur le même ordinateur que le module BASAR.

Voici comment se déroule la génération du scénario :

- Cliquer sur la vue **Générer**
- Choisir ODT pour formateur ou ODT pour apprenant



## 4.6 Synthèse opérationnelle

Dans ce chapitre, nous avons présenté le modèle BASAR qui nous sert d'outil d'expérimentation dans cette recherche. Nous avons dit qu'à sa naissance, le projet BASAR avait pour objectif d'« assurer une meilleure utilisation des ressources pédagogiques francophones dans le contexte des enseignements hybrides, par la mise en place et l'alimentation d'une banque de scénarios hybrides destinée aux enseignants des universités francophones, dans divers domaines scientifiques et aux trois niveaux de l'enseignement universitaire : licence, master et doctorat » (BECO, 2013). Les fondements théoriques sur lesquels repose BASAR se rapportent à l'ingénierie pédagogique (Paquette, 2003 ; Tchounikine, 2002), la médiatisation (Peraya, 2005) et les théories de l'apprentissage (Musial, Pradère et Tricot, 2011). La structure de BASAR permet à l'enseignant qui crée son scénario de créer des « **ateliers** » c'est-à-dire des environnements de travail dans lesquels il insère des « **espaces** » et des « **items** » de son cours. Pour terminer, nous avons montré comment fonctionne le logiciel BASAR en trois points : l'installation dans l'ordinateur, la rédaction et la publication d'un scénario. Après avoir fait le tour des notions de formalisation et de compétences ainsi que de l'outil de scénarisation, il convient maintenant d'énoncer la problématique de notre recherche.