



Form with fields for personal and professional information:

- Identifiant
- Prénom
- Nom
- Adresse
- Code postal
- Ville
- Province
- Sexe
- Statut marital
- Langue
- Formation
- Titre
- Expérience professionnelle
- Autres informations



SERIOUS
FACTORY

Notice d'utilisation

SAVOIR
DEVELOPPEMENT DURABLE – SOCIAL, ECONOMIE ET
ENVIRONNEMENT

SOMMAIRE

1	SYNOPSIS DU SCENARIO.....	4
2	OBJECTIF.....	4
3	CONSTRUCTION DU SCENARIO	5
3.1	Structure générale.....	5
3.2	La scène d'introduction.....	6
3.3	La scène sur les 3 axes : social, économie et environnement.....	6
3.4	La scène sur l'environnement.....	7
3.5	La scène retour au menu	8
3.6	La scène sur l'aspect social.....	9
3.7	La scène sur l'économie.....	10
3.8	La scène de transition avant le test	11
3.9	La scène du test + débriefing.....	11
4	ADAPTER CE TEMPLATE A VOS BESOINS.....	14
4.1	Structure	14
4.2	Conception de la scène en mise en situation.....	14
4.3	Blocs à modifier.....	15
4.4	Débriefing personnalisé.....	15
5	RESSOURCES.....	16



TOUT D'ABORD, _____ MERCI DE NOUS ACCORDER _____ VOTRE CONFIANCE !

Afin de faciliter votre prise en main de VTS Editor et ainsi vous permettre de réaliser un module de formation complet grâce à VTS Editor, l'équipe de Serious Factory crée, pour vous, des Templates réutilisables.

Les Savoirs se déclinent en trois grandes catégories : savoir, savoir-faire et savoir-être. La vision de Serious Factory est de permettre à tous de s'entraîner le temps qu'il faut afin d'être prêt à se confronter à des situations de la vie réelle.

Le Template « Développement durable, qu'est-ce que c'est ? » vous aidera à développer le Savoir de l'apprenant sur la question : quelles sont les enjeux du développement durable à une époque où la question est plus que cruciale ?

NOTICE D'UTILISATION

DEVELOPPEMENT DURABLE

1 Synopsis du scénario

L'apprenant assiste à une conférence sur le développement durable où il questionne de mettre sur la table trois points importants : la préservation de l'environnement, la cohésion sociale et la promotion d'une économie responsable. Le rôle de l'apprenant est d'apprendre de nombreuses notions pour être sensibilisé sur cette question d'actualité. Pour une pédagogie complète, l'apprenant est appelé sur la scène pour répondre à un test afin de consolider son enseignement sur le développement durable.

2 Objectif

L'apprenant doit explorer les différents chemins pour apprendre les trois points clés sur le développement durable : la cohésion sociale, l'aspect économique et la préservation de l'environnement.

Dans notre cas, l'apprenant doit comprendre toutes les subtilités, l'importance et les conséquences sur le développement durable afin de le sensibiliser à des enjeux qui concernent tout le monde. Pour consolider les connaissances, un test en fin de parcours permet de revoir l'ensemble avec un approfondissement des réponses/erreurs pour toujours aller plus loin dans la maîtrise du sujet. L'objectif est de donner des connaissances théoriques à travers une expérience ludique afin d'engager davantage dans un apprentissage immersif du développement durable.

Le savoir est l'ensemble des connaissances théoriques importantes et essentielles pour travailler dans de bonnes conditions. Tout au long de l'expérience, l'apprenant récupère d'importantes données théoriques dans le développement durable. Un personnage « coach » fait un retour personnalisé en fin de parcours en fonction du résultat du test.

Objectif pédagogique :

À l'issue de l'expérience, l'apprenant aura les connaissances importantes sur le développement durable afin de comprendre les enjeux et les possibilités d'actions.

Dans ce sens, l'apprenant connaîtra les théoriques pour approfondir son travail dans une entreprise s'il doit traiter des questions liées au développement durable.

En addition de ce scénario, un parcours de formation réalisé à l'aide de VTS Editor intégrant de l'entraînement répété et la découverte des différents cas pratiques feront monter en compétence vos apprenants, à la fois sur les bonnes pratiques, les connaissances, le bon comportement, etc.

NOTICE D'UTILISATION

DEVELOPPEMENT DURABLE

3 Construction du scénario

3.1 Structure générale

L'expérience Développement durable se compose en 8 scènes : une première scène de mise en contexte, une scène d'introduction, une scène de menu, trois scènes de contenu, une scène de transition avant la scène de conclusion. Chaque scène introduit un environnement et un ou des personnages. Lorsque vous souhaitez changer de lieu ou modifier le nombre de personnage, une nouvelle scène doit être réalisée.



Cette expérience orientée savoir, utilise de nombreux blocs différents. Les **blocs informatifs** sont les plus utilisés dans des scénarios, nous pouvons citer le bloc « Parler » et le bloc « Message » pour ce scénario.

Concernant les **blocs interactifs**, nous en utilisons quatre, le bloc « Vrai-Faux », « Zones cliquables » et « Choix de phrase ». Nous avons choisi de privilégier l'interaction directe. Ainsi, l'apprenant est immergé dans l'expérience, et sera davantage impacté par les conséquences (positives ou négatives) de ses choix.

Enfin, concernant les **blocs de scénarisation**, sont souvent utilisés les blocs « Attendre » et « Relier » en plus des blocs « Flags » et Vérifier flags » qui nous permettent d'articuler les réponses de l'apprenant lors du test et de son débriefing.

L'utilisation de blocs informatifs est ici le levier principal d'assimilation du « savoir ». Par ailleurs, l'apprenant étant partie prenante de son scénario, il aura davantage envie d'en savoir toujours plus, car il sera impliqué.

Dans les parties suivantes, vous trouverez la liste des fonctionnalités principales utilisées, ainsi que les avantages pédagogiques qui leur sont associés.

- **Note :** rappelez-vous que dès que vous prévoyez de changer de décor ou qu'un personnage apparaisse/disparaisse, vous devrez utiliser une nouvelle scène dans VTS Editor.

NOTICE D'UTILISATION

DEVELOPPEMENT DURABLE

3.2 La scène de mise en contexte

Dans cette scène, il est question d'expliquer à l'apprenant le contexte à propos des expériences sur la transmission du savoir. Le personnage présent dans cette scène est une figure « sachante », le coach de l'apprenant. Plus loin dans l'expérience, il testera les connaissances apprises par l'apprenant à travers un test suivi d'un débriefing en fin de parcours.



■ Blocs utilisés :

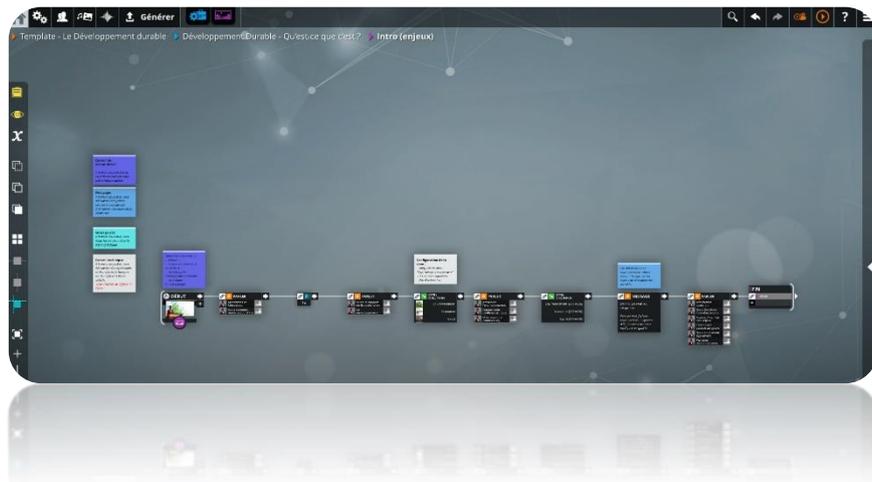
- **Parler** : le coach s'adresse directement à l'apprenant pour lui donner le contexte du scénario, l'objectif pour l'apprenant et les spécificités propres à cette expérience. Le dialogue installe une proximité entre le personnage (coach) et l'apprenant, et favorise donc une immersion pour la suite de l'expérience.

3.3 La scène d'introduction

Dans cette scène, l'apprenant découvre les trois grands axes sur lequel il va pouvoir se pencher plus en profondeur. L'apprenant est libre de choisir dans l'ordre qu'il souhaite sachant qu'il doit parcourir l'ensemble des enseignements pour avancer vers le test.

NOTICE D'UTILISATION

DEVELOPPEMENT DURABLE



■ Blocs utilisés :

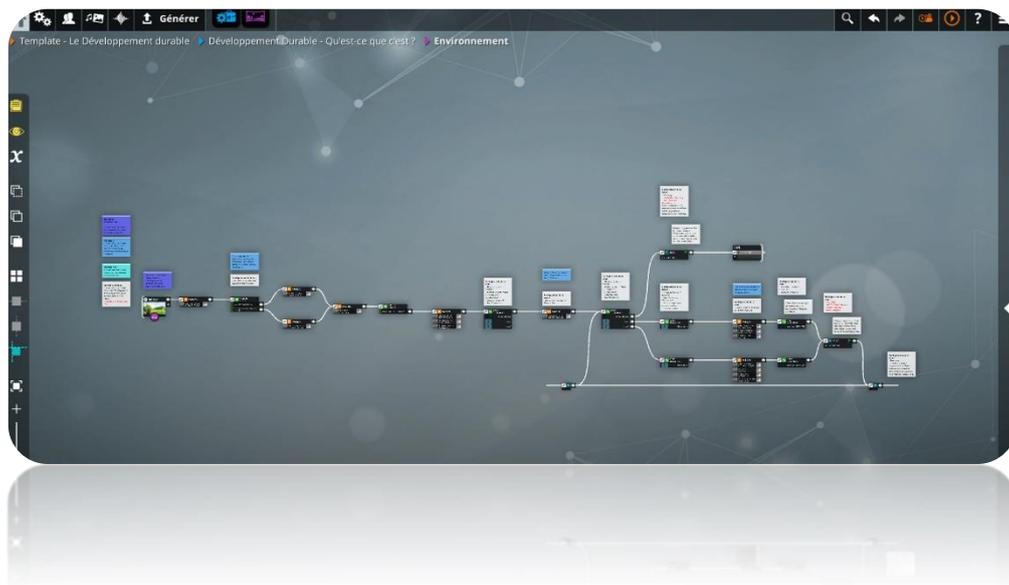
- **Parler** : le coach s'adresse directement à l'apprenant pour lui donner le contexte du scénario, l'objectif pour l'apprenant et les spécificités propres à cette expérience. Le dialogue installe une proximité entre le personnage (coach) et l'apprenant, et favorise donc une immersion pour la suite de l'expérience.
- **Message** : Le bloc Message informe l'apprenant des différentes tâches à réaliser dans la scène. Le but est de donner les actions que l'apprenant va devoir parcourir au cours de la scène. L'apprenant doit valider le bloc message afin de lui laisser tout le temps qui lui faut pour avancer dans la scène dans les meilleures conditions possibles.
- **Zones cliquables** : les « Zones cliquables » permet de paramétrer des événements où il est possible de produire d'autres actions pour l'apprenant. Dans ce cas, l'apprenant se retrouve devant un menu d'enseignement. Il peut assister dans l'ordre qu'il souhaite, chacun des enseignements. Donner le choix à l'apprenant permet de l'engager sereinement et en toute liberté.
- **Attendre** : lors de la scène d'introduction, il est judicieux de marquer des pauses régulièrement afin de laisser l'apprenant assimiler progressivement les différentes informations (contexte, objectif, consignes, déroulement, etc.).

3.4 La scène sur l'environnement

L'apprenant est accueilli par un personnage spécialisé dans l'environnement du développement durable. A plusieurs reprises la spécialiste, vous demandera d'interagir afin de garder votre attention pour vous enseigner son cours sur l'environnement dans le développement durable.

NOTICE D'UTILISATION

DEVELOPPEMENT DURABLE



■ Blocs utilisés :

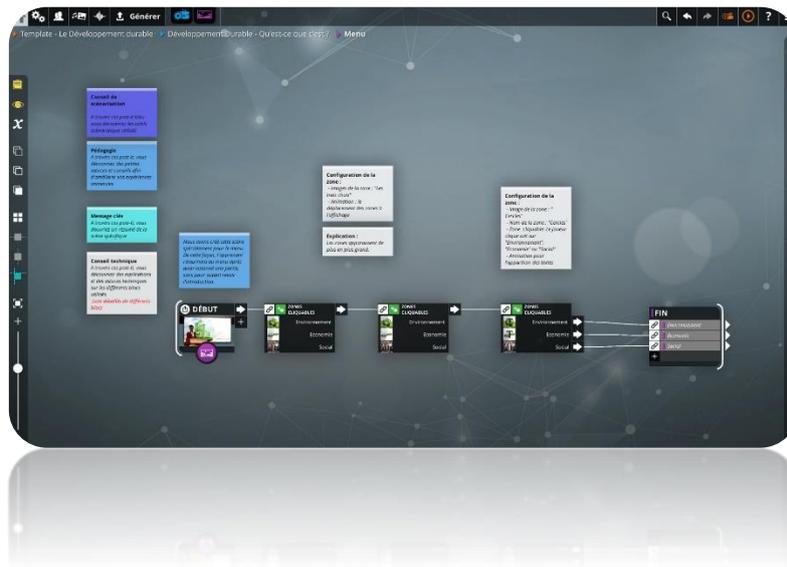
- **Parler** : Le personnage s'adresse directement à l'apprenant pour discuter et échanger. Dans cette scène, la spécialiste énonce au fur et à mesure son cours sur l'environnement dans le développement durable. L'apprenant est impliqué dans sa concentration afin de retenir le plus d'informations tout au long de la scène.
- **Choix de Phrases** : les « Choix de phrases » sont les outils d'interactions du côté de l'apprenant vers l'employé. Le choix de l'apprenant n'a pas d'incidence dans la suite du scénario mais il implique et investit.
- **Zones cliquables** : les « Zones cliquables » permet de paramétrer des événements où il est possible de produire d'autres actions pour l'apprenant. Dans le cadre de la scène, l'apprenant peut choisir dans l'ordre qu'il souhaite la partie sur lequel l'apprenant préfère commencer. Le choix engage et implique l'apprenant jusqu'à la fin de scène.
- **Flags** : le bloc « Flag » retiendra le choix de l'apprenant. Ici, il est retenu que l'apprenant a bien insisté à l'ensemble du cours.

3.5 La scène retour au menu

Après avoir vu un enseignement, l'apprenant est dirigé dans cette scène avec le menu des trois enseignements : environnement, social et économie. Une fois avoir vu complètement chaque enseignement au moins une fois, l'apprenant ne sera plus redirigé dans cette scène.

NOTICE D'UTILISATION

DEVELOPPEMENT DURABLE



■ Blocs utilisés :

- **Zones cliquables** : les « Zones cliquables » permet de paramétrer des événements où il est possible de produire d'autres actions pour l'apprenant. Dans ce cas, l'apprenant se retrouve devant un programme d'enseignement. Il peut assister dans l'ordre qu'il souhaite chacun des enseignements. Donner le choix à apprenant permet de l'engager sereinement et en toute liberté.

3.6 La scène sur l'aspect social

L'apprenant est accueilli par un personnage spécialisé dans le social lié développement durable. A plusieurs reprise la spécialiste, vous demandera d'interagir afin de garder votre attention pour vous enseigner son cours sur l'aspect social lié au développement durable.



■ Blocs utilisés :

- **Parler** : Le personnage s'adresse directement à l'apprenant pour discuter et échanger. Dans cette scène, la spécialiste énonce au fur et à mesure son cours sur l'aspect social

NOTICE D'UTILISATION

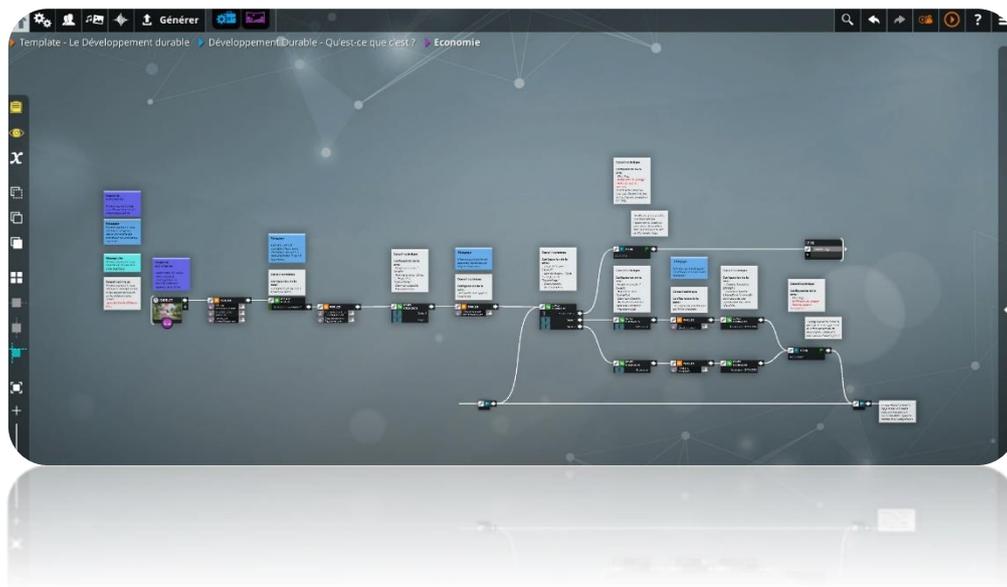
DEVELOPPEMENT DURABLE

lié au développement durable. L'apprenant est impliqué dans sa concentration afin de retenir le plus d'informations tout au long de la scène.

- **Choix de Phrases** : les « Choix de phrases » sont les outils d'interactions du côté de l'apprenant vers l'employé. Le choix de l'apprenant n'a pas d'incidence dans la suite du scénario mais il implique et investit.
- **Zones cliquables** : les « Zones cliquables » permet de paramétrer des événements où il est possible de produire d'autres actions pour l'apprenant. Dans le cadre de la scène, l'apprenant peut choisir dans l'ordre qu'il souhaite la partie sur lequel l'apprenant préfère commencer. Le choix engage et implique l'apprenant jusqu'à la fin de scène.
- **Flags** : le bloc « Flag » retiendra le choix de l'apprenant. Ici, il est retenu que l'apprenant a bien insisté à l'ensemble du cours.

3.7 La scène sur l'économie

L'apprenant est accueilli par un personnage spécialisé dans l'économie lié développement durable. A plusieurs reprise la spécialiste, vous demandera d'interagir afin de garder votre attention pour vous enseigner son cours sur l'économie lié développement durable.



■ Blocs utilisés :

- **Parler** : Le personnage s'adresse directement à l'apprenant pour discuter et échanger. Dans cette scène, la spécialiste énonce au fur et à mesure son cours sur l'économie lié au développement durable. L'apprenant est impliqué dans sa concentration afin de retenir le plus d'informations tout au long de la scène.
- **Choix de Phrases** : les « Choix de phrases » sont les outils d'interactions du côté de l'apprenant vers l'employé. Le choix de l'apprenant n'a pas d'incidence dans la suite du scénario mais il implique et investit.
- **Zones cliquables** : les « Zones cliquables » permet de paramétrer des événements où il est possible de produire d'autres actions pour l'apprenant. Dans le cadre de la scène, l'apprenant peut choisir dans l'ordre qu'il souhaite la partie sur lequel l'apprenant préfère commencer. Le choix engage et implique l'apprenant jusqu'à la fin de scène.

NOTICE D'UTILISATION

DEVELOPPEMENT DURABLE

- **Flags** : le bloc « Flag » retiendra le choix de l'apprenant. Ici, il est retenu que l'apprenant a bien insisté à l'ensemble du cours.

3.8 La scène de transition avant le test

L'apprenant arrive dans l'avant dernière scène. L'apprenant retrouve la coach pour faire un dernier point avant le test. La coach donne la possibilité à l'apprenant de revenir au menu des enseignements ou se lancer au test de connaissances sur le développement durable.



■ Blocs utilisés :

- **Parler** : Le personnage s'adresse directement à l'apprenant pour discuter et échanger. Dans notre cas, J. Le but est de faire savoir à l'apprenant s'il a réussi ou non la mission.
- **Choix de Phrases** : les « Choix de phrases » sont les outils d'interactions du côté de l'apprenant vers l'employé. Le choix de l'apprenant le dirige au menu du programme ou au test final du scénario.

3.9 La scène du test + débriefing

L'apprenant se retrouve avec le coach pour effectuer un test de connaissance. Une fois le test terminé, La coach procède à un débriefing personnalisé en fonction de ses réponses et de l'ensemble des enseignements que l'apprenant a suivi.

En conception, pour concevoir ce test, nous avons utilisé le bloc Flag pour retenir les mauvaises réponses. A la fin du test, la coach vous invite à revoir les différents enseignements pour réaliser un sans-faute dans une prochaine session.

NOTICE D'UTILISATION

DEVELOPPEMENT DURABLE



■ Blocs utilisés :

- **Parler** : L'apprenant et l'employé discute de manière directe pour échanger. Suivant les réponses des choix de phrases de l'apprenant, la coach oriente son discours différemment.
- **Message** : Le bloc Message donne une information importante pour l'apprenant durant la scène. Le but est de donner des instructions à l'apprenant au cours de cette scène. Dans cette scène, l'apprenant reçoit un message pour vous signaler que vous êtes arrivé au bout du scénario. L'apprenant doit valider le bloc message afin de lui laisser tout le temps qui lui faut pour avancer dans la scène dans les meilleures conditions possibles.
- **Vrai-Faux** : les « Vrai-Faux » sont les outils d'interactions du côté de l'apprenant avec unique réponse possible. Dans cette scène, le bloc permet d'illustrer le test. Pour chaque réponse, vous avez la possibilité d'obtenir des points et un commentaire explicatif pour approfondir la réponse. Cette approche donne à se sentir davantage en condition et investi pour continuer le test jusqu'à la fin.
- **Zones cliquables** : les « Zones cliquables » permet de paramétrer des zones où il est possible de produire d'autres actions pour l'apprenant. Dans le cadre de la scène, l'apprenant doit cliquer sur la zone permettant de démarrer le test.
- **Flags** : le bloc « Flag » retiendra le choix de l'apprenant. Dans cette scène, le bloc retient les mauvaises réponses de l'apprenant pendant le test. Ce bloc est indispensable pour apporter un avis personnalisé par le coach lors du débriefing.
- **Vérifier flags** : Le bloc « Vérifier flag » vérifie le nombre de mauvaise réponse retenu lors du test. Par la suite, un autre bloc « Vérifier flag » vérifie également si l'apprenant a suivi l'intégralité des 3 enseignements proposés. De cette manière, le coach pourra adapter son discours. Le but consiste à prodiguer un avis personnalisé afin qu'il progresse. Ce bloc est indispensable pour apporter un avis personnalisé lorsque l'apprenant fait l'expérience.

NOTICE D'UTILISATION

DEVELOPPEMENT DURABLE

- **Note** : la structure de ce scénario, propose un exemple d'une expérience de « savoir ». Vous pouvez dès à présent l'étoffer dans VTS Editor pour l'utiliser ou l'adapter à vos besoins.

4 Adapter ce Template à vos besoins

Chaque expérience réalisée avec VTS Editor peut être adaptée à vos besoins, en conservant un scénario semblable dans un environnement semblable ou différent. Nous allons vous expliquer comment adapter le scénario actuel dans un tout autre environnement, par exemple : « **Les marchés publics** ».

Pour concevoir un Template pertinent, il est intéressant de préparer en amont, les objectifs, les messages clés à évaluer, et le chemin idéal pour l'apprenant. Ensuite vous pourrez rajouter les chemins alternatifs dans le graphe. Ce travail servira à modifier intelligemment et plus rapidement le Template selon vos besoins. De cette manière, vous serez ce qu'il faut garder et ce qu'il faut modifier. Pour finir vous rajouterez du score ou un débriefing personnalisé afin d'évaluer le plus précisément possible vos apprenants.

Cette méthodologie peut être utilisée également, si vous décidez de partir de zéro.

4.1 Structure

Lorsque vous souhaitez adapter un Template à vos besoins, il est important de cibler les éléments à modifier. Les premiers éléments à remplacer sont l'environnement, les personnages et la structure du scénario.

Dans notre exemple, nous conserverions la structure avec au minimum 6 scènes (introduction – sommaire du programme – module 1 – module 2 – module 3 – test) en changeant les personnages et l'environnement de la mise en situation.

Nous devons ensuite adapter la situation à un nouvel **objectif pédagogique** : nous souhaitons par exemple que l'apprenant adopte une posture de grande concentration pour emmagasiner toutes les informations importantes à propos du sujet. Au lieu d'une problématique sur le développement durable, nous pouvons ici décider de traiter des grands principes des marchés publics pour identifier si une entreprise privée peut devenir acheteur d'un marché public, en respectant un principe immuable : satisfaire des besoins d'intérêt général.

4.2 Conception de la scène en mise en situation

Dans le scénario « Développement durable » nous avons imaginé de mettre en lumière trois points importants : la préservation de l'environnement, la cohésion sociale et promotion d'une économie responsable.

Vous pouvez réutiliser le concept de mise en situation pour accompagner un enseignement, mais il est également possible de l'adapter selon d'autres critères, tels que la pertinence des réponses de l'apprenant, les émotions d'un personnage, le sens commercial, etc.

Dans l'exemple des marchés publics, l'apprenant devra suivre les différents modules de cours sur le sujet du cours. Pour vérifier si l'apprenant a bien assimilé les différents modules, un test de connaissance est proposé en fin de parcours.

NOTICE D'UTILISATION

DEVELOPPEMENT DURABLE

Dans l'exemple des marchés publics, nous conserverions la structure en 6 scènes (introduction – sommaire du programme – module 1 – module 2 – module 3 – test) en changeant les personnages et l'environnement de la mise en situation.

4.3 Blocs à modifier

Les objectifs des scènes ne changent pas ou peu, vous restez dans la transmission d'un savoir à travers différentes scènes d'enseignements.

Dans l'adaptation d'un Template, la plupart des blocs à modifier seront les suivants :

- **Parler :** adapter des phrases au contexte du scénario.
- **Choix de phrases/Quiz :** adapter les questions ou réponses à la situation.
- **Flag/Vérifier flag :** donner des appellations cohérentes avec les éléments utilisés.
- **Zones cliquables :** adapter les zones en fonction du contexte

4.4 Débriefing personnalisé

Pour terminer, votre débriefing sera modifié pour correspondre au nouveau scénario. Lorsque vous élaborez un débriefing pointu vous devez prendre en compte 2 étapes importantes.

En premier lieu, il est important de remettre dans le contexte l'apprenant en lui rappelant ses choix. De cette manière l'apprenant se sentira flatté (on parle de lui), et conservera son attention.

En second lieu, le coach revient sur les éléments qu'il a sû maîtriser et développe les points à améliorer.

Ces deux étapes permettent d'apporter un débriefing pertinent, articulé sur deux actions : on pointe ce que l'apprenant a fait dans son expérience puis on l'oriente afin de le faire monter en compétence.

Attention, vous devrez utiliser les blocs « Flag » et « Vérifier Flags » pour réaliser un débriefing pertinent. Vous devrez identifier en amont quelles interactions seront à évaluer dans le débriefing, et y positionner des blocs « Flag ».

Vous utiliser ensuite des blocs « Vérifier Flags » afin d'adapter le discours du coach en fonction des réponses de l'apprenant.

NOTICE D'UTILISATION

DEVELOPPEMENT DURABLE

5 Ressources

Pour aller plus loin dans votre prise en main de VTS Editor et/ou pour vous donner des idées :

1. Visualisez l'expérience complète sur VTS Player.
2. Téléchargez le fichier VTP du projet entièrement commenté.

Rendez-vous sur **Le Village by Serious Factory** pour télécharger ces éléments.



Contact

Nicolas Klaudel

Responsable de formation
nklaudel@seriousfactory.com

Phone: **+33 (0)1 70 71 98 40**

Cell: **+33 (0)6 11 65 08 73**