# TUTORIEL GSCEN

## Sommaire

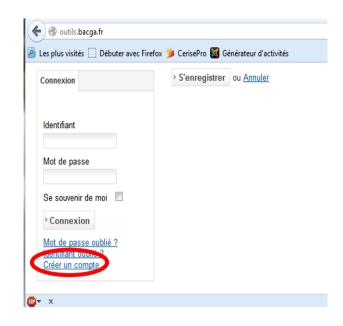
1.	INS	SCRIPTION	3
2.	CR	EER UN SCENARIO	4
	2.1	Ouvrir l'application	4
	2.2	Cliquez sur le bouton « nouveau »	4
	2.3	Saisir les éléments du scénario	5
	2.4	Sélectionner le scénario pour le compléter	5
3.	ST	RUCTURER UN SCENARIO	6
	3.1	Le plan du scénario	6
	3.2	Les composantes du scénario	7
	3.2	.1 Gérer les documents	8
	3.2	.2 Gérer les Rôles	9
	3.2	.3 Décrire les liens	10
	3.2	.4 Lister les outils	11
	3.2	.5 Mode de transmission	12
	3.2	.6 Créer un nouveau partenaire	13
	3.3	Les activités	14
	3.3	.1 Ajouter une activité	14
	>	Création du titre	15
	>	Création de l'organisation	15
	>	Création du guide	16
	>	Consigne pour l'élève	16
	3.3	.2 Sélectionner les composantes de l'activité	17
	Pou	ur cela, sélectionner le scénario, cliquer sur le bouton « gérer », puis choisir l'activité	17
		aut maintenant rattacher les composantes à cette activité. Parmi les composantes nous	
		uverons :	
	<u> </u>	Attacher une situation du référentiel à l'activité	
	>	Sélectionner les documents	
	<b>&gt;</b>	Sélectionner le rôle	
	<b>&gt;</b>	Sélectionner les liens	
	2.4	Sélectionner les outils	
	3.4	Partager les scénarios	
	3.5	Importer des scénarios	19

#### 1. INSCRIPTION

Création de compte

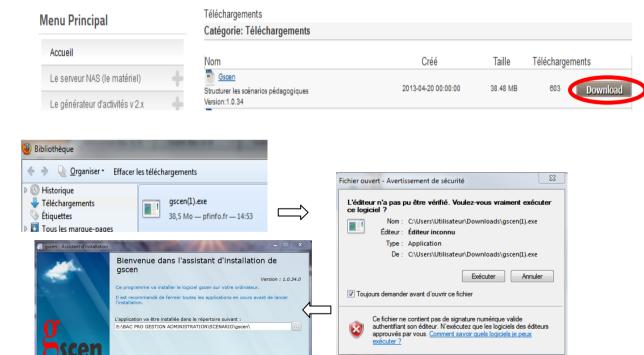
Cliquez sur le lien : <a href="http://outils.bacga.fr/">http://outils.bacga.fr/</a>





Créer un compte sur bacga

Télécharger la dernière version de GSCEN (gscen.exe), l'enregistrer et l'installer sur un disque externe ou clé USB.



Annuler 🚫

Choisir l'emplacement sur un disque

externe ou clé USB

#### 2. CREER UN SCENARIO

La première étape de la création d'un scénario consiste à définir les éléments de présentation.

Cette présentation trouve toute son **importance dans le cadre de la mutualisation**. C'est elle qui nous donnera les éléments essentiels de la réalisation :

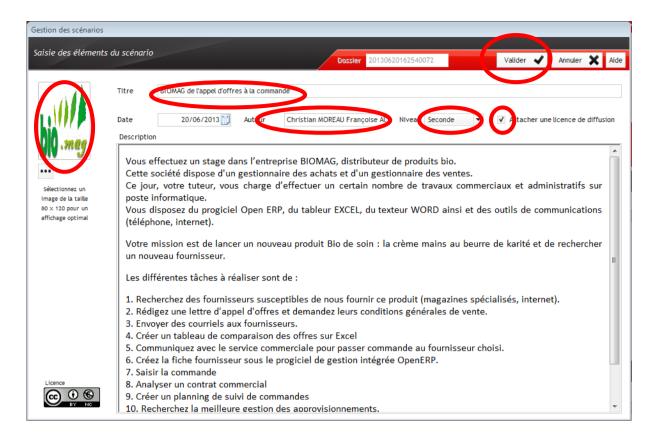
- le titre qui sera repris lors de la diffusion
- la date de création (par défaut, la date du jour)
- la zone auteur se met à jour automatiquement (elle reprend les coordonnées de l'utilisateur), cependant vous pouvez rajouter les noms des autres auteurs.
- le niveau de la classe auquel s'adresse le scénario (seconde, première, terminale)
- le choix d'une licence d'utilisation pour éviter toute récupération commerciale (Creative Commons)
- la description complète du scénario. Cette description reprendra les points importants du scénario
  - la localisation
  - la description de l'entité
  - les spécificités (réutilisabilité)
  - les contacts à établir (partenaires...)
  - les documents spécifiques
  - ...

## 2.1 Ouvrir l'application

## 2.2 Cliquez sur le bouton « nouveau »



#### 2.3 Saisir les éléments du scénario



**Description**: Faire une description complète de votre scénario. Cette description reprendra les points importants du scénario. Elle a pour but d'informer les utilisateurs sur le contexte, les rôles, les lieux, les partenaires... c'est l'histoire du scénario. Un 'mini' traitement de texte est à votre disposition pour effectuer ce travail. puis validez

#### 2.4 Sélectionner le scénario pour le compléter

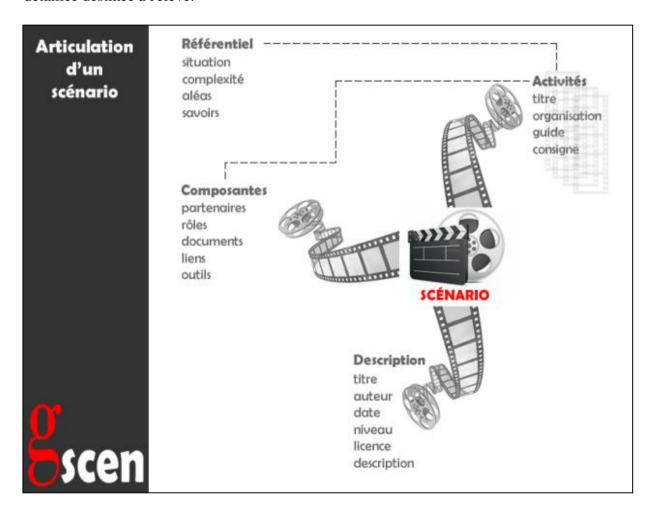


#### 3. STRUCTURER UN SCENARIO

#### 3.1 Le plan du scénario

Le schéma ci-dessous présente le plan type d'un scénario :

- le corps du scénario (description, auteur, licence, date...)
- les composantes du scénario (partenaires, documents, rôles, type de transmission, liens, outils...) qui sont définies globalement
- les activités du scénario qui sont composées d'un numéro d'ordre, d'un titre et qui sont rattachées à une situation du référentiel, des documents, un rôle, des liens, des outils (tous issus des composantes citées ci-dessus)
- le contenu détaillé des activités qui renseignera l'utilisateur sur l'organisation pédagogique du scénario (classe entière, groupe, salle informatique...), sur le guide pédagogique (informations utiles à la réalisation de l'activité, corrections...) et enfin sur la consigne détaillée destinée à l'élève.



#### 3.2 Les composantes du scénario

Cliquez sur le menu « composants »



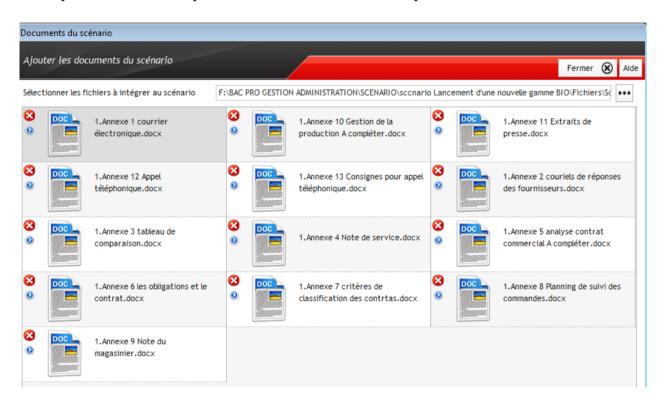
- ①Les documents nécessaires seront déposés dans le répertoire de création du scénario par un simple téléchargement.
- ②Ils sont prédéfinis mais il est possible d'en créer
- 3 Dans la construction d'un scénario, de nombreuses références à internet seront utiles. Nous les intégrerons ici.
- ④ Ils concerneront surtout les logiciels utilisés pendant la réalisation des activités. Une liste non exhaustive est intégrée à la création d'un nouveau scénario.
- ⑤ Il est utile de préciser la méthode de transmission des consignes aux élèves (oral, mail, post-it, téléphone, sms...). Ici aussi une liste non exhaustive est créée à chaque nouveau scénario.
- 6 Ils ont un rôle essentiel dans la conception d'un scénario. L'auteur veillera à localiser le scénario et à décrire les partenaires avec précision. Le logiciel propose (après saisie des partenaires) de géo localiser le scénario en fabricant une carte et de construire automatiquement un organigramme des partenaires sélectionnés.

#### 3.2.1 Gérer les documents

Cliquez sur



Vous pouvez sélectionner plusieurs documents en même temps avec la touche Ctrl



Puis fermer la fenêtre

#### 3.2.2 Gérer les Rôles

Cliquez sur



pour définir les rôles du scénario

• Les rôles prédéfinis



Certains rôles sont déjà définis dans le logiciel. Ceci évite une ressaisie systématique des rôles les plus utilisés au moment de la création d'un scénario.

• Supprimer un rôle



Un simple clic pour supprimer un rôle. Attention ! si ce rôle est affecté à une activité, il sera aussi supprimé de l'activité.

• Créer un nouveau rôle



Il suffit de cliquer sur la dernière ligne de la liste pour rentrer en mode saisie d'un rôle. Le rôle sera créé lorsque le curseur atteindra la ligne suivante.



#### 3.2.3 Décrire les liens



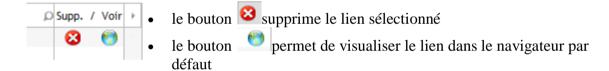
Un lien est composé de deux parties :

- ➤ le libellé du lien qui renseigne sur ce que l'on va trouver sur le site
- ➤ l'adresse du lien au format http:// qui dirige directement vers le site concerné. Il est possible de faire un copier/coller directement depuis le navigateur pour gagner du temps.
  - Saisir un nouveau lien



Pour saisir un nouveau il suffit de cliquer sur la dernière ligne de la liste des liens. Le lien sera créé après le passage du curseur sur la ligne suivante

• Supprimer / Voir



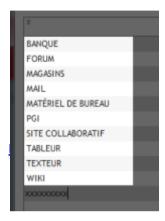


#### 3.2.4 Lister les outils



Sélectionner les outils nécessaires au scénario.

• Des outils prédéfinis



Cette liste présente les outils mis en œuvre pour la réalisation du scénario. Certains outils sont créés automatiquement.

• Créer un nouvel outil

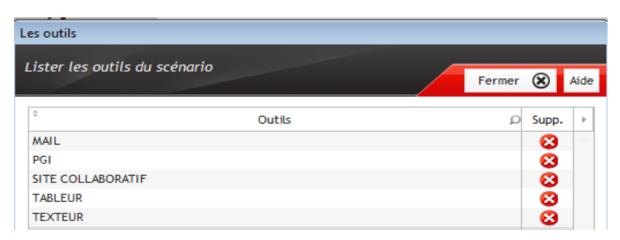


Pour créer un nouvel outil il suffit de cliquer sur la dernière ligne de la liste et de saisir le texte. Le nouvel outil sera créé dès que le curseur atteindra la ligne suivante.

• Supprimer un outil



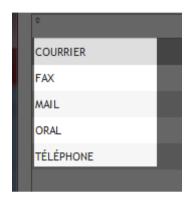
Un clic sur le bouton supprime l'outil sélectionné.



#### 3.2.5 Mode de transmission



• La liste des modes de transmission



Cette liste non exhaustive détermine la méthode utilisée pour envoyer les consignes aux élèves pour une activité donnée. La liste est pré remplie à la création d'un scénario.

• Ajouter un mode de transmission



En cliquant sur la dernière ligne de la liste des modes de transmission vous pouvez ajouter un nouveau mode. Ce nouveau mode sera créé dès que le curseur atteindra la ligne suivante.

• Supprimer un mode de transmission

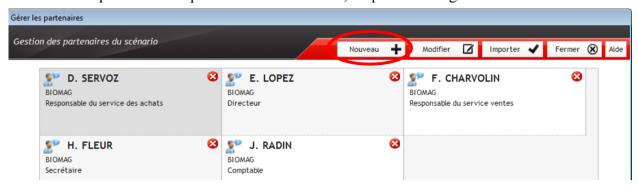


Un clic sur le bouton supprime le scénario sélectionné

#### 3.2.6 Créer un nouveau partenaire



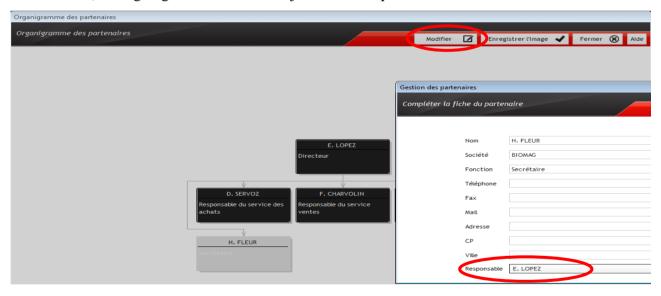
• pour créer les partenaires de la société, cliquer sur l'onglet « Nouveau + ».



- Compléter la fiche du partenaire
- pour créer la hiérarchie de l'organigramme, cliquez sur



- 1) Sélectionner le partenaire puis cliquez sur « modifier ».
- 2) Sélectionner la personne qui sera le parent du partenaire sélectionné.
- 3) Cliquer sur <Valider> pour rendre la modification effective.
- 4) L'organigramme se mettra à jour automatiquement.



• Enregistrer l'image de l'organigramme

Cliquer sur pour stocker l'image de l'organigramme dans le dossier du scénario. Cette image sera imprimée en même temps que le dossier.

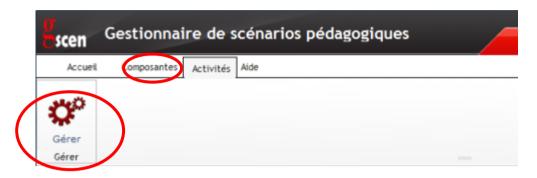
#### 3.3 Les activités

Au cours des étapes précédentes nous avons :

- créé le scénario (titre, description, auteur...)
- déposé les composantes (documents, liens, rôles...)

La troisième étape consiste à créer les activités qui composent le scénario.

Pour cela, sélectionner un scénario puis le menu « Activités > Gérer »



## 3.3.1 Ajouter une activité

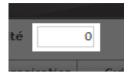
Cliquez sur « Ajouter une activité + »





- 1. Aperçu
- 2. Modifier l'activité
- 3. Dupliquer l'activité
- 4. Supprimer l'activité

#### Création du titre



Il s'agit du numéro de l'activité dans le déroulement du scénario.

Si 2 activités doivent être réalisées en même temps, elles auront le même numéro de séquence.



C'est le titre que l'on souhaite donner à l'activité. Il sera utile de donner une description succincte mais significative de l'activité à mettre en œuvre. Par exemple en utilisant des verbes d'action.



#### > Création de l'organisation



Décrire ici avec précision les éléments nécessaires à l'organisation de l'activité. Par exemple, cette activité est-elle réalisée en classe entière ? Cette activité nécessite-t-elle des ressources particulières ? En fait, toutes les informations que l'on jugera utile de transmettre à un tiers afin qu'il réalise cette activité en toute sérénité.



#### > Création du guide



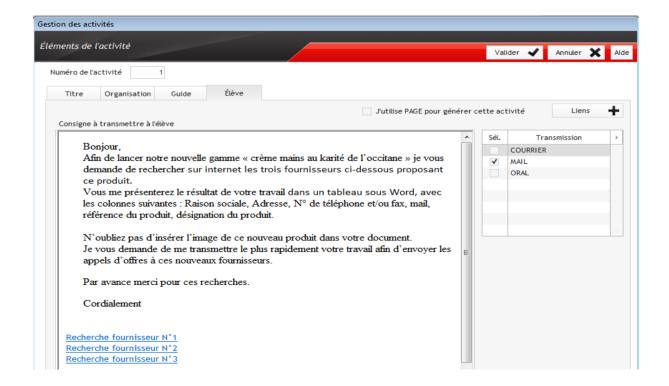
Cette rubrique donnera des éléments de réponses (correction) par rapport à l'activité concernée. Par exemple, on souhaite faire rechercher un fournisseur à un élève mais ce fournisseur n'existe pas (aléas). Nous mentionnerons ici cette particularité afin d'aider la personne qui utilisera ce scénario.



#### > Consigne pour l'élève



Cette rubrique est très importante. Elle doit décrire avec précision la consigne que l'on souhaite envoyer à l'élève. Par exemple, si l'on souhaite envoyer une consigne par mail, elle sera décrite avec précision.



## 3.3.2 Sélectionner les composantes de l'activité

Pour cela, sélectionner le scénario, cliquer sur le bouton « gérer », puis choisir l'activité.



Il faut maintenant rattacher les composantes à cette activité. Parmi les composantes nous trouverons :

- la situation du référentiel qui correspond à l'activité
- le ou les documents nécessaires à la réalisation de l'activité
- le rôle qui devra réaliser cette activité
- le ou les liens nécessaires à la réalisation de l'activité
- le ou les outils nécessaires à la réalisation de l'activité

Les écrans suivants détaillent cette procédure.

## > S Attacher une situation du référentiel à l'activité

Lorsque l'on crée une activité dans un scénario, plusieurs compétences sont nécessairement mobilisées (par exemple : envoi de mail, recherche d'information, mise à jour d'un document). Or, nous nous attacherons à ne sélectionner qu'une seule compétence, celle que nous souhaitons **évaluer**. Ainsi, une **seule situation du référentiel** correspondra à notre activité.

Ouvrir le référentiel en cliquant sur ce bouton « Activité + » et sélectionner une situation du référentiel et double cliquer. Cocher la complexité, les aléas et les savoirs puis « valider ».



## > Sélectionner les documents

Cocher les documents nécessaires à la réalisation de l'activité



## > R Sélectionner le rôle

Sélectionner le rôle qui réalisera cette activité



## > | L | Sélectionner les liens

Activer les liens nécessaires à l'activité



## > O Sélectionner les outils

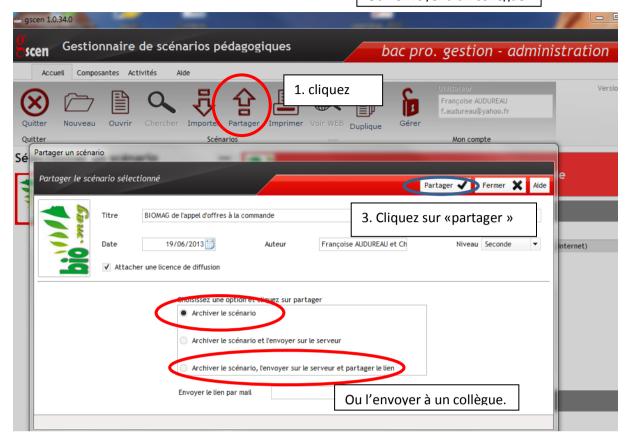
Sélectionner (ou non) le ou les outils(s) nécessaire(s) à la réalisation de l'activité



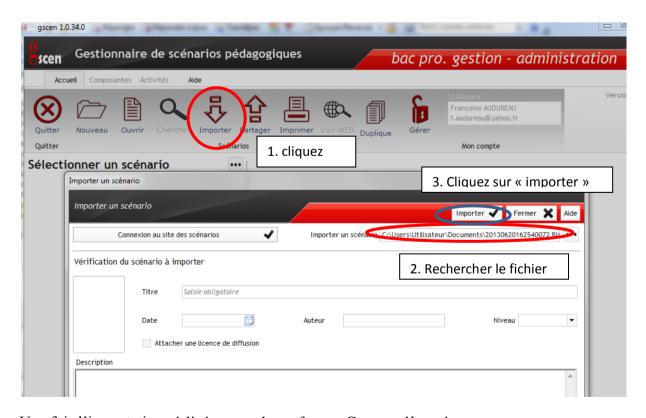
Soit archiver le fichier

#### 3.4 Partager les scénarios

Ou l'envoyer à un collègue.



## 3.5 Importer des scénarios



Une fois l'importation réalisée, vous devez fermer Gscen et l'ouvrir.