



**Termes de références pour le
développement d'un module de
formation à distance
« Mooc »**

I. Présentation du projet

1. Contexte

Dans le cadre de son programme de formation du corps enseignant et du cadre pédagogique en Technologies de l'Information et de la communication (Tic), le Centre National des technologies en Education (CNTE) envisage de développer des outils et des ressources technico – pédagogiques disponibles à distance en ligne et accessibles aux publics ciblés par les formations.

2. Définition du projet

Le projet, objet de cet appel à candidature, consiste à développer un Mooc en autoformation médiatisée listée ci-dessous. Ce Mooc sera intégré à la plateforme de formation à distance du CNTE <https://training.cnte.tn> :

L'intitulé du Mooc: **Conception et développement de jeux pour l'apprentissage**

La réalisation du Mooc se fera selon les étapes suivantes :

- i. La scénarisation pédagogique des contenus d'un module en ligne,
- ii. La médiatisation des contenus et des scénarii pédagogiques du module
- iii. L'intégration des contenus à la plateforme.

3. Objectifs pédagogiques

À l'issue de formation à la Conception et développement de jeux pour l'apprentissage, les participants seront capables de :

- Comprendre les concepts de base du jeu dans l'éducation, incluant la ludification et les jeux sérieux.
- Concevoir des jeux simples et adaptés aux objectifs pédagogiques d'un cours.
- Intégrer des mécanismes de jeu qui favorisent la motivation, l'engagement et l'apprentissage des élèves.

4. Public cible

Le MOOC s'adresse principalement aux inspecteurs et aux enseignants du ministère de l'éducation.

II. Contenus pédagogiques

Le contenu de la formation sera ainsi scénarisé dans le MOOC que le participant sera appelé à suivre. La répartition du contenu de la formation dans le MOOC se présentera comme suit :

MOOC : Conception et développement de jeux pour l'apprentissage	
Introduction	Présentation du module
Thématique1 : Introduction à la ludification et aux jeux sérieux	
Séquence 1	Définitions et concepts de base : Ludification : ajout de mécanismes de jeu dans un contexte non-ludique pour améliorer l'engagement. Jeux sérieux : jeux conçus spécifiquement pour l'apprentissage, avec des objectifs pédagogiques intégrés.
Séquence 2	Avantages et limites : Avantages : engagement, motivation, apprentissage actif, développement de compétences transversales... Limites : besoin d'équilibre entre aspects ludiques et pédagogiques, risque de distraction...
Séquence 3	Études de cas et exemples de jeux éducatifs : Présentation d'exemples de jeux pédagogiques dans différentes matières (ex. mathématiques, histoire, langues...). Présentation d'exemples de jeux qui s'adaptent à toutes les disciplines.

Thématique2 : Conception d'un jeu pédagogique	
Séquence 1	Étapes de conception : Définition des objectifs pédagogiques : quels sont les apprentissages visés ? Les étapes d'un scénario de jeu qui favorise l'acquisition de connaissances ou de compétences.
Séquence 2	Mécanismes et dynamiques de jeu : L'exploration des différents types des jeux (plateforme, FPS, jeu de simulation... Exploration des différents mécanismes de jeu (points, niveaux, récompenses, défis, feedback immédiat). Importance de l'équilibre entre complexité du jeu et capacité de concentration des élèves.
Séquence 3	Création des objets visuels et documentaires du jeu : Arrière-plan, personnages, boutons , interface graphique ...
Thématique3 : Développement et outils numériques pour créer des jeux éducatifs	
Séquence 1	Outils de création de jeux : Présentation de plateformes de création de jeux comme Kahoot, Quizlet, Genially, et pour des jeux interactifs sans codage. Initiation à des logiciels de développement de jeux plus avancés (comme GDevelop, Construct, Scratch...) pour des enseignants souhaitant approfondir.
Séquence 2	Personnalisation et adaptation : Adapter le contenu et les niveaux de difficulté en fonction des besoins des élèves. Intégrer des éléments multimédias : images, sons, vidéos, pour rendre les jeux plus immersifs. Intégrer les actions sur les objets du jeu
Séquence 3	Prototype et tests : Création d'un prototype simple (ex. cartes, tableau, activités interactives). Test et évaluation : recueillir des retours des élèves et ajuster en fonction des résultats. Évaluation et feedback : Techniques pour recueillir le feedback des élèves sur le jeu et évaluer l'efficacité pédagogique.
Thématique 4 : Intégration et évaluation de l'impact du jeu dans l'apprentissage	
Séquence 1	Stratégies d'intégration pédagogique : Comment intégrer un jeu dans un cours existant (jeu d'introduction, révision ou évaluation). Approches pour varier les modalités (jeu individuel, en binôme, en équipe).
Séquence 2	Évaluation de l'impact : Mesurer les progrès et l'engagement des élèves grâce au jeu. Méthodes pour recueillir le feedback des élèves et améliorer l'expérience de jeu.
Séquence 3	Développement de compétences transversales : Utilisation de jeux collaboratifs pour développer des compétences en communication, créativité et esprit critique.
Ressources Mooc	
<p>A Préparer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les fichiers sources pour un jeu de plateau basique correspondant à chaque séquence. - Les objets multimédias à intégrer. - Les fiches d'intégration en classe - Les fiches d'évaluation - Les questionnaires d'auto-évaluation 	

III. Livrables et engagement :

La Réalisation d'un module de formation suivra les (05) étapes de validation suivantes :

1) Livrables :

1. Livrables de la 1ème étape : Le scénario pédagogique du contenu du module (Fiches modules, découpage, activités, médiatisation, évaluation) en format Word et les storyboards du module.

2. Livrables de la 2ème étape : Proposition des objets média concernant les éléments interactifs, infographiques, audiovisuels.
3. Livrables de la 3ème étape : Mise en ligne sur la plateforme « Moodle » du CNTE, réalisation des séquences d'apprentissage et validation selon le scénario retenu. Fournir au CNTE un fichier backup sous format *.mbz

2) **Engagement** : Se présenter au studio du CNTE en vue d'enregistrer le teaser du module et les séquences vidéo définies dans le storyboard.

NB : L'avancement d'une étape à une autre, nécessite la validation et l'acceptance du livrables par une équipe d'expert mise en place par le CNTE.

IV. Prestations attendues

Les soumissionnaires présenteront leurs candidatures groupées en binômes (**groupe de deux candidats**) pour le développement de module sujet de ce terme de référence :

La mission des experts consiste à scénariser pédagogiquement le contenu du module en se référant à la démarche préconisée suivante :

1. Découpage des séquences en grains et expression des objectifs spécifiques pour chaque grain. (**Annexe1**)
2. Définir les activités et les ressources pour chaque objectif pédagogique
3. Concevoir et décrire les activités pédagogiques en mode autoformation (forums de discussion, wiki, partage de documents...) et d'évaluation (QCM).
4. Rédiger le scénario du module : (**Annexe2**)
 - Fiche module : (description, objectifs visés, public cible, compétences visées, mots clés, durée à distance (..... Heures))
 - Fiche séquence : (Description, Objectifs visés, liste des médias, liste de activités, Mots clés, Temps à estimer)
 - Fiche media (vidéo -audio) : (Description, Objectifs visés, type media, Mots clés, durée)
 - Fiche document : (Description, Objectifs visés, Mots clés)
 - Fiche Test : (Description, objectifs visés, consigne détaillé, réponse correcte, pondération, Mots clés, Temps à estimer)
 - Fiche activité de partage (type base de données) : (Description, Objectifs visés, travail demandé, Mots clés)
 - Fiche activités de collaboration (forum) : (Description, Objectifs visés, type de forum, sujet du de discussion, Mots clés)
 - Fiche Lien ou ressource externe : (Description, Objectifs visés, sources, auteur, Mots clés)
 - Présentez le MOOC à l'aide d'un court teaser (vidéo animée 1mn). Dynamique et impactante, cette séquence vidéo reprend des visuels du dispositif pour le présenter aux formés. (Ex : <https://bit.ly/teaserfoad>)
 - Les séquences vidéo : Une vidéo sera proposée aux apprenants dans la présentation du module et au début de chaque séquence. Le contenu de la vidéo pourrait correspondre soit à un speech accompagné des illustrations ou d'un texte.
 - Les vidéos de capture : Le contenu de la vidéo pourrait correspondre soit à un speech accompagné d'une simulation d'un logiciel ou une simulation d'une plateforme.
 - Le scénariste sera tenu de :
 - ✓ Rédiger le contenu de la voix off de chaque séquence vidéo
 - ✓ Une séquence vidéo ne dépassera en aucun cas quatre (4) minutes.

L'exécution des opérations techniques d'enregistrement et de montage vidéo seront assurées par le CNTE.

5. Configurer l'achèvement des ressources et des activités :
 - Forum (Discussions requises)
 - Media : (afficher l'activité pour la terminer)
 - Document : (afficher l'activité pour la terminer)
 - Test : (recevoir une note pour la terminer)
6. Configurer les notes des tests (Nombre de tentatives autorisées (3), note la plus haute, etc...)

7. Configuration technique des ressources :
 - Ressource réalisée par un outil éditeur (Authoring tools) : export en norme SCORM 1.2
 - Paquetage SCORM : taille 16/9
 - Vidéo : taille 16/9
8. Droit d'auteur : utilisation des bibliothèques (image, son, icône...) à usage libre.
9. Chaque séquence doit contenir un test qui contient au minimum 10 QCM (choix multiple ou unique, vrai ou faux, appariement...) (Pas de QCM de type question ouverte et atelier)

V. Calendrier

Les experts doivent achever les travaux de scénarisation du MOOC et livrer au CNTE les scénarii pédagogiques et les documents relatifs aux livrables 1 et 2 qui leur sont attachés dans un délai de quatre (04) semaines.

Le volume de travail prévu pour la scénarisation du MOOC et des tâches d'enregistrement des vidéos et d'assistance à l'intégration des contenus à la plateforme est de 60 (soixante) jours sont répartis comme suit :

- Phase de scénarisation pédagogique du MOOC : **30 jours**
- Phase de production des séquences vidéo : **20 jours (y compris l'enregistrement dans le studio du CNTE / les dates à fixer ultérieurement)**
- Phase d'intégration des ressources et des activités sur la plateforme <https://training.cnte.tn>; **10 jours**

VI. Critères de sélection des prestataires

La sélection des prestataires se fera en deux phases et selon les critères suivants :

Phase 1 : sélection des candidats sur dossiers :

Au cours de cette phase, les deux premières candidatures pour ce MOOC, les mieux notées seront sélectionnés. Les critères de sélection adoptés sont les suivants :

	Critères		Points
1	Diplômes		10
		Doctorat	10
		Master/Agrégation/Ingénieur	08
		Maitrise	6
		Licence	5
2	Mastère NTE ou autre diplôme en ingénierie de formation à distance		35
		Diplôme	35
		Aucun	00
3	Références en pédagogie numérique		25
	(Intégration pédagogique des tics, Formation d'enseignant à l'intégration des tics, Développement de ressources pédagogiques numériques...)	05 références	25
		04 références	20
		03 références	15
		02 références	10
		01 référence	05
4	Références en formation à distance		30
	(Attestations de suivi de MOOCs, Scénarisation pédagogique de cours en ligne, Tutorat, administration de plateformes de formation en ligne, Evaluation de cours à distance en ligne...)	05 attestations	30
		04 attestations	24
		03 attestations	18
		02 attestations	12
		01 attestation	06

Remarque : Le calcul des points obtenus par le groupe de soumissionnaires se fera par la somme des points attribués à chaque candidat du groupe.

$$\text{Note de la 1ère phase} = \frac{(\text{Note du premier candidat}) + (\text{Note du 2ème candidat})}{2}$$

Phase 2 : Entretien :

La langue du MOOC étant le Français, le groupe de soumissionnaires chargera l'un des deux experts candidats de l'enregistrement des séquences vidéo. Celui-ci sera soumis à un entretien suite auquel une note sera attribuée selon les critères suivants :

			Note
Maîtrise de la langue française	40	Richesse du discours avec le jargon technique FOAD	20
		Compréhension orale du jargon technique FOAD	20
Elocution	30	Articulation	5
		Clarté	5
		Vitesse de parole	10
		Prononciation	10
Compétences communicationnelles	30	Écoute active	10
		Clarté du message	5
		Empathie	5
		Langage corporel	5
		Feedback constructif	5

Pour la sélection finale des groupes de soumissionnaires, le score de chaque groupe de soumissionnaires sera calculé selon la formule suivante :

$$\text{Résultat des phases 1 et 2} = \frac{(\text{Note de la 1ère phase} \times 2) + (\text{Note de la 2ème phase} \times 1)}{3}$$

- Calcul de l'offre financière = $\frac{\text{L'offre moins disante} \times 100}{\text{l'offre proposé}}$
- Note finale = 70% (Résultat des phases 1 et 2) + 30% (de l'offre financière)

Remarque :

En cas d'égalité du total général des points obtenus, sera sélectionné le groupe de candidats ayant la meilleure note pour le dossier de candidature. Si égalité, la meilleure note à l'entretien.

VII. Pièces constitutives du dossier de candidature

Chaque candidat du groupe doit présenter :

- Une demande de candidature signée pour chaque expert (modèle : **Annexe 3**) ;
- Un curriculum Vitae pour chaque expert ;
- Une copie des diplômes, certificats, attestations ... obtenus pour chaque expert ;
- Une liste des références en rapport avec la nature de la mission (pédagogie numérique, formation à distance) **avec les pièces justificatives : une liste pour chaque expert.**
- L'offre financière du groupe cosignée

Remarques : Toute référence citée n'étant pas appuyée par une pièce justificative **ne sera prise en compte.**

VIII. Dépôt des candidatures

Les candidatures de chaque groupe de deux experts devront parvenir au nom de Monsieur le directeur général du CNTE à l'adresse suivante « Rue Essamaouel , Nord Hilton, 1002 Tunis», sous plis recommandés ou par rapide-post ou directement au bureau d'ordre central du CNTE, portant la mention « **Ne pas ouvrir, candidature à la mission de développement d'un module de formation à distance** », au plus tard le **25 Avril 2025 à 17h**, seul le cachet du bureau d'ordre du CNTE faisant foi.

IX. Annexes

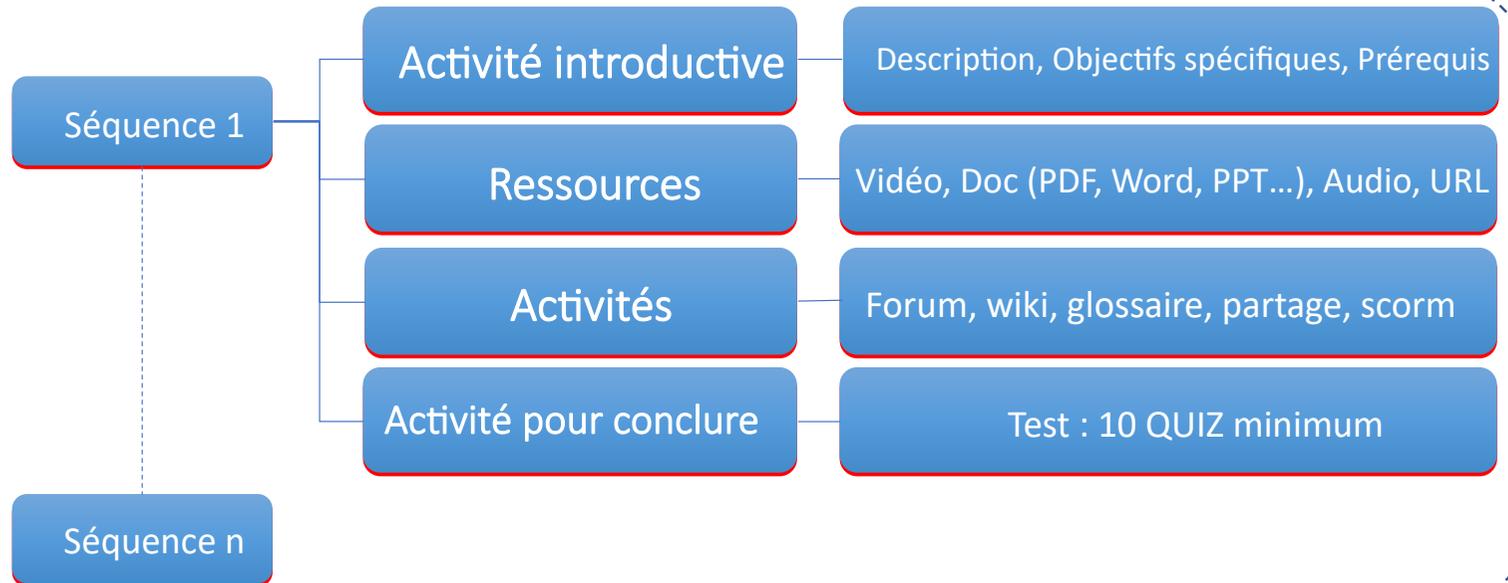
Annexe1

Découpage d'un module de formation à distance

1/ Le système d'entrée

Titre
Description
Objectif du cours
Prérequis
Teaser (vidéo)
Démarche de formation

2/ système d'apprentissage



3/ système de sortie

Evaluation Sommative (certificat, badges)
Feedback : Evaluation de processus (consultation, sondage)

Annexe2 : Fiche Modèle de découpage d'un contenu pédagogique en séquences d'apprentissage en ligne FAD

Intitulé du Module		
Description du module de formation		
Objectifs du module de formation	À l'issue du module le formé doit être capable de : - Découvrir, comprendre et décrire - Identifier -		
Compétences visées	- Aptitudes, - Maîtrise, -		
Prérequis	- - -		
Durée à distance	(..... Heures)		
Contenus			
Intitulé séquence N°1	Description :	Objectifs spécifiques :	Liste des médias et ressources Liste de activités Test :Quiz
Intitulé séquence N°2	Description :	Objectifs spécifiques :	Liste des médias Liste de activités Test :Quiz
.....			
Intitulé séquence N°X <i>(Ajouter tant de lignes au besoin)</i>		Objectifs spécifiques :	Liste des médias et ressources Liste de activités Test :Quiz
Mots clés :			

Annexe 3 :

Candidature à la scénarisation du contenu

Expert 1 :

MOOC : Conception et développement de jeux pour l'apprentissage
Nom :
Prénom :
Fonction / grade :
Adresse :
N° de téléphone :
Adresse électronique :

Signature

Expert 2 :

MOOC : Conception et développement de jeux pour l'apprentissage
Nom :
Prénom :
Fonction / grade :
Adresse :
N° de téléphone :
Adresse électronique :

Signature

Offre financière du groupe

Service : Production d'un MOOC

Les experts	Prix TTC en DT
Expert 1	
Expert 2	
Total de l'offre	

Prix total TTC en toute lettre :.....

.....

Signatures

Expert 1	Expert 2
Nom et prénom :	Nom et prénom :
Signature	Signature