

TERMES DE RÉFÉRENCE

ÉDUCATHON POUR LA FINALISATION DE LA CONCEPTION ET DE L'IMPLÉMENTATION DES COURS EN LIGNE

Projet Africa Connect Digital Campus (ACDC) - Composante - E-learning

Pays : Côte d'Ivoire

Lieu : Université Virtuelle de Côte d'Ivoire (UVCI), Abidjan

Dates : du 02 au 06 novembre 2026

Durée : 5 jours

Format : Atelier intensif de production, travaux pratiques et accompagnement individualisé

1. CONTEXTE ET JUSTIFICATION

Le projet **Africa Connect Digital Campus (ACDC)** vise à contribuer au renforcement des capacités des établissements d'enseignement supérieur en matière de transformation numérique, notamment à travers le développement de l'enseignement à distance, la production de ressources pédagogiques numériques et le renforcement des compétences des enseignants dans l'utilisation des environnements numériques d'apprentissage.

Dans le cadre de son volet **e-learning en Côte d'Ivoire**, plusieurs activités de renforcement de capacités ont été organisées au bénéfice des enseignants des établissements partenaires. Ces activités ont notamment porté sur la **conception et la scénarisation pédagogique des cours en ligne, l'évaluation des apprentissages, le tutorat et l'accompagnement des enseignants concepteurs de cours en ligne**. Ces différentes formations ont permis aux enseignants de développer les compétences nécessaires à la transformation progressive de leurs enseignements en dispositifs de formation à distance.

À l'issue de ces formations, les enseignants concepteurs sont appelés à poursuivre le processus en **finalisant la conception pédagogique de leurs cours et en procédant à leur implémentation sur la plateforme d'apprentissage**. Cette phase constitue une étape déterminante, puisqu'elle permet de passer des acquis théoriques et méthodologiques à la production effective de cours en ligne opérationnels.

Toutefois, la transformation d'un cours présentiel en un cours en ligne nécessite un accompagnement pratique et rapproché. Elle implique notamment de traduire les objectifs d'apprentissage en activités pédagogiques, de structurer les séquences, de définir les modalités d'évaluation, de paramétrer les activités et ressources sur la plateforme et de vérifier la cohérence globale du parcours d'apprentissage.

C'est dans cette perspective qu'il est prévu d'organiser un **Éducathon à Abidjan, du 19 au 23 octobre 2026**, au sein de l'Université Virtuelle de Côte d'Ivoire. Cet atelier intensif réunira les enseignants concepteurs autour d'un objectif commun : **faire progresser concrètement leurs cours vers un niveau de conception et d'implémentation permettant leur utilisation effective sur la plateforme**.

L'Éducathon reposera sur une approche essentiellement pratique et collaborative, combinant **travaux pratiques, accompagnement individualisé par deux experts, présentations en plénière, échanges entre pairs et feedbacks des experts**. Cette démarche permettra de favoriser l'apprentissage par la pratique, la mutualisation des expériences et l'amélioration progressive des productions.

2. OBJECTIF GÉNÉRAL

L'objectif général de l'Éducathon est d'accompagner les enseignants concepteurs de cours en ligne dans la finalisation de la conception pédagogique et l'implémentation de leurs cours en ligne sur la plateforme d'apprentissage, afin de disposer de cours structurés, cohérents, interactifs et adaptés aux exigences de la formation à distance.

3. OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

L'Éducathon vise spécifiquement à :

- accompagner les enseignants dans la **finalisation de leurs scénarios pédagogiques** ;
- vérifier l'alignement entre les **objectifs d'apprentissage, les contenus, les activités pédagogiques et les modalités d'évaluation** ;
- accompagner la conception des activités d'apprentissage adaptées à l'enseignement à distance ;
- accompagner les enseignants dans la conception et le paramétrage des **évaluations, quiz, devoirs et autres activités sur la plateforme** ;
- accompagner l'implémentation progressive des différentes séquences et activités des cours ;
- permettre aux enseignants de présenter leurs productions et de bénéficier de **feedbacks des experts et de leurs pairs** ;

- identifier et corriger les difficultés rencontrées dans la conception ou l'implémentation ;
- favoriser la mutualisation des pratiques et l'apprentissage entre pairs ;
- améliorer la qualité pédagogique et technique des cours produits ;
- faire progresser significativement le niveau de finalisation des cours ciblés dans le cadre du projet ACDC.

4. RÉSULTATS ATTENDUS

À l'issue de l'Éducathon :

1. Les enseignants disposent d'un *scénario pédagogique finalisé ou significativement avancé* pour leur cours ;
2. Les objectifs d'apprentissage, contenus, activités et modalités d'évaluation sont davantage *alignés et cohérents* ;
3. Les cours sont progressivement *implémentés sur la plateforme d'apprentissage* ;
4. Les différentes activités pédagogiques, notamment les *quiz, devoirs et autres modalités d'évaluation*, sont configurées et paramétrées ;
5. Les enseignants sont capables de poursuivre de manière autonome la finalisation de leurs cours après l'Éducathon ;
6. Les productions présentées en plénière ont bénéficié de *feedbacks des experts et des pairs* ;
7. Les principales difficultés pédagogiques et techniques rencontrées par les enseignants sont identifiées et font l'objet de propositions de correction ;
8. Un état des lieux du *niveau d'avancement des cours à l'issue de l'Éducathon* est établi ;
9. Les recommandations nécessaires à la finalisation et à la validation des cours sont formulées.

5. APPROCHE MÉTHODOLOGIQUE

L'Éducathon sera organisé selon une approche *pratique, collaborative, itérative et orientée vers la production de résultats concrets*.

Contrairement à une formation classique, l'essentiel du temps sera consacré au travail effectif des enseignants sur leurs propres cours. Les experts interviendront comme **facilitateurs, conseillers et accompagnateurs**, avec des temps de démonstration collective suivis de travaux pratiques et d'un accompagnement individualisé.

La méthodologie reposera sur quatre modalités complémentaires :

5.1. Sessions techniques et démonstrations

Les experts présenteront, à partir de cas concrets, les principales étapes permettant de concevoir et d'implémenter un cours en ligne de qualité.

Les démonstrations pourront notamment porter sur :

- la structuration d'un cours en ligne ;
- la formulation des objectifs d'apprentissage ;
- la construction du scénario pédagogique ;
- l'organisation des séquences et activités ;
- la conception des activités d'apprentissage ;
- la conception des modalités d'évaluation ;
- la création et le paramétrage des quiz ;
- la création et le paramétrage des devoirs ;
- la configuration des critères et modalités d'évaluation ;
- l'organisation des ressources pédagogiques ;
- la cohérence entre scénario pédagogique et implémentation sur la plateforme.

5.2. Travaux pratiques

À la suite des démonstrations, les enseignants travailleront directement sur leurs propres cours. Les experts circuleront entre les groupes afin d'apporter un **accompagnement individualisé**, de répondre aux difficultés rencontrées et de proposer des corrections ou améliorations.

5.3. Présentations en plénière et feedback

Des enseignants ou groupes d'enseignants présenteront régulièrement l'état d'avancement de leurs cours.

Ces présentations permettront de :

- partager les productions réalisées ;
- identifier les difficultés ;

- recueillir les observations des autres participants ;
- bénéficier des recommandations des experts ;
- identifier les bonnes pratiques susceptibles d'être reproduites par les autres enseignants.

Cette démarche permettra d'instaurer une véritable dynamique d'**apprentissage entre pairs**.

5.4. Amélioration itérative des productions

Les recommandations formulées à l'issue des présentations seront directement réinvesties dans les travaux pratiques.

Le processus suivra ainsi une logique : ***Produire** → **présenter** → **recevoir les feedbacks** → **corriger** → **améliorer** → **présenter à nouveau***.

6. PRINCIPAUX AXES DE TRAVAIL

Axe 1 : Finalisation du scénario pédagogique

Les enseignants seront accompagnés dans la finalisation des éléments suivants : i) intitulé et description du cours ; ii) niveau d'étude ; iii) volume horaire ; iv) prérequis ; v) objectifs généraux et objectifs spécifiques ; vi) compétences visées ; vii) structuration du cours en modules, séquences ou unités ; viii) contenus et ressources pédagogiques ; ix) activités d'apprentissage ; x) modalités d'accompagnement et de tutorat ; xi) modalités d'évaluation ; xii) articulation entre les différentes activités.

Une attention particulière sera accordée à ***l'alignement pédagogique*** entre les objectifs, les activités d'apprentissage et les évaluations.

Axe 2 : Implémentation du cours sur la plateforme

Les enseignants seront accompagnés dans la traduction du scénario pédagogique en un cours effectivement structuré sur la plateforme.

Les travaux pourront notamment porter sur : i) l'accès à la plateforme et à l'espace de cours ; ii) la structuration des sections ; iii) l'organisation des ressources ; iv) l'intégration des supports pédagogiques ; v) l'ajout des activités ; vi) la configuration des paramètres des activités ; vii) l'intégration des ressources multimédias ; viii) l'organisation des séquences ; ix) la vérification de la navigation et de l'ergonomie du cours.

Axe 3 : Évaluation des apprentissages

Une attention particulière sera accordée à la conception d'évaluations cohérentes avec les objectifs d'apprentissage.

Les enseignants seront notamment accompagnés dans : i) la définition des modalités d'évaluation formative et sommative ; ii) la conception des questions d'évaluation ; iii) la création et le paramétrage des quiz ; iv) la configuration des devoirs ; v) la définition des consignes ; vi) la définition des critères d'évaluation ; vii) le paramétrage des barèmes et échéances ; viii) la prise en compte du feedback aux apprenants ; ix) l'utilisation des résultats pour favoriser les apprentissages.

7. RÔLE DES EXPERTS

Deux experts spécialisés dans la conception pédagogique et l'enseignement numérique accompagneront les participants pendant toute la durée de l'Éducation.

Ils auront notamment pour responsabilités de : préparer les contenus et exercices pratiques ; présenter les méthodologies et outils nécessaires ; réaliser les démonstrations techniques et pédagogiques ; accompagner les enseignants dans leurs travaux pratiques ; apporter un appui individualisé aux participants ; analyser les productions présentées ; fournir des feedbacks constructifs ; identifier les points d'amélioration ; proposer des solutions aux difficultés rencontrées ; contribuer à l'évaluation du niveau d'avancement des cours ; formuler des recommandations pour la poursuite du processus après l'Éducation.

8. PARTICIPANTS

L'Éducation réunira notamment :

- les **enseignants concepteurs de cours en ligne** des 7 établissements partenaires en Côte d'Ivoire ;
- les deux experts chargés de l'accompagnement ;
- les équipes de l'**Université Virtuelle de Côte d'Ivoire (UVCI)** impliquées dans l'activité ;
- l'équipe du projet **Africa Connect Digital Campus** ;
- les personnes ressources techniques et pédagogiques mobilisées pour l'accompagnement.

9. PRÉREQUIS ET CONDITIONS DE RÉUSSITE

Pour garantir l'efficacité de l'Éducathon, les conditions suivantes devront être réunies avant le démarrage de l'activité :

- disposer de la liste actualisée des enseignants et de leurs cours ;
- réaliser un état des lieux du niveau d'avancement de chaque cours avant l'atelier ;
- s'assurer que chaque enseignant dispose d'un accès fonctionnel à la plateforme ;
- vérifier les droits d'accès et les rôles nécessaires à l'édition des cours ;
- demander aux enseignants de venir avec leurs contenus et supports pédagogiques ;
- disposer d'une première version du scénario pédagogique lorsque celui-ci a déjà été élaboré ;
- disposer d'une connexion Internet stable ;
- prévoir un ordinateur fonctionnel pour chaque participant ;
- favoriser la participation des enseignants pendant toute la durée de l'Éducathon ;
- communiquer en amont les objectifs, livrables attendus et modalités de travail.

10. LIVRABLES ATTENDUS

À l'issue de l'Éducathon, les principaux livrables seront :

- les scénarios pédagogiques finalisés ou substantiellement améliorés ;
- les cours complètement ou partiellement implémentés sur la plateforme ;
- les activités pédagogiques et d'évaluation paramétrées ;
- les quiz et devoirs configurés selon les besoins des cours ;
- les supports et ressources pédagogiques intégrés ou prêts à être intégrés ;
- les fiches ou grilles de feedback issues des présentations en plénière ;
- un état d'avancement des cours à la fin de l'Éducathon ;
- une liste des corrections et améliorations restant à effectuer ;
- des recommandations pour la phase de finalisation et de validation des cours.

11. CHRONOGRAMME INDICATIF

Date	Principales activités	Modalités
Lundi 02 novembre 2026	Lancement et cadrage de l'Éducathon : présentation des objectifs, état d'avancement des cours, rappel de la démarche, critères de qualité, démonstration méthodologique et démarrage des travaux	Plénière + démonstration + travaux pratiques
Mardi 03 novembre 2026	Finalisation des scénarios pédagogiques et structuration des cours : objectifs, séquences, activités, ressources, alignement pédagogique	Travaux pratiques + accompagnement des experts
Mercredi 04 novembre 2026	Implémentation des cours sur la plateforme : structuration, intégration des ressources, activités, organisation des séquences	Démonstration + travaux pratiques + accompagnement individualisé
Jeudi 05 novembre 2026	Évaluation des apprentissages et paramétrage : quiz, devoirs, consignes, critères, barèmes, feedbacks ; présentations intermédiaires	Travaux pratiques + plénières + feedbacks
Vendredi 06 novembre 2026	Présentation des productions, feedback final et plan de finalisation : présentation d'un échantillon de cours, feedback des experts et pairs, corrections, recommandations et clôture	Présentations + feedback + plan d'action

12. CHRONOGRAMME JOURNALIER INDICATIF

Horaire	Activité
08h30 – 09h00	Accueil / rappel des objectifs et consignes de travail
09h00 – 10h30	Session technique / démonstration par les experts
10h30 – 11h00	Pause-café
11h00 – 13h00	Travaux pratiques accompagnés
13h00 – 14h00	Pause déjeuner
14h00 – 15h30	Travaux pratiques et accompagnement individualisé
15h30 – 16h30	Présentation de productions / échanges entre pairs
16h30 – 17h00	Feedback des experts et définition des travaux à poursuivre

Ce canevas pourra être ajusté quotidiennement en fonction de l'état d'avancement des participants.

14. DISPOSITIF DE SUIVI ET D'ÉVALUATION DE L'ATELIER

Afin de mesurer concrètement les résultats de l'Éducathon, un **état initial et un état final d'avancement des cours** seront établis.

Pour chaque cours, il pourra notamment être suivi : i) niveau de finalisation du scénario pédagogique ; ii) niveau d'implémentation sur la plateforme ; iii) nombre de séquences finalisées ; iv) ressources intégrées ; v) activités pédagogiques configurées ; vi) modalités d'évaluation configurées ; vii) quiz et devoirs paramétrés ; viii) niveau de conformité aux recommandations pédagogiques ; ix) principales difficultés restantes ; x) actions à réaliser après l'Éducathon.

Cette approche permettra de mesurer non seulement la participation à l'atelier, mais surtout **les progrès effectivement réalisés sur les cours**.

15. PRINCIPES PÉDAGOGIQUES DE L'ÉDUCATHON

L'Éducathon sera fondé sur les principes suivants :

- **Pratique** – les participants travaillent directement sur leurs propres cours.
- **Collaboratif** – les enseignants apprennent également à travers les échanges avec leurs pairs.
- **Itératif** – les productions sont régulièrement présentées, commentées puis améliorées.
- **Orienté résultats** – chaque participant doit repartir avec des avancées concrètes sur son cours.
- **Accompagnement individualisé** – les experts apportent un appui adapté au niveau et aux difficultés de chaque enseignant.
- **Capitalisation** – les bonnes pratiques et difficultés identifiées pourront être documentées afin de servir aux prochaines étapes du déploiement du e-learning dans les établissements partenaires.

16. CONCLUSION

L'Éducathon constitue une **étape opérationnelle majeure du volet e-learning du projet Africa Connect Digital Campus en Côte d'Ivoire**. Il doit permettre de franchir le passage entre la formation des enseignants et la production effective de cours en ligne.

À travers une combinaison de démonstrations, de travaux pratiques, d'accompagnement individualisé, de présentations en plénière et de feedbacks des pairs et des experts, l'activité vise à créer un environnement favorable à la **finalisation progressive des cours, à l'amélioration de leur qualité pédagogique et à leur implémentation effective sur la plateforme**.

L'Éducathon ne constitue donc pas une formation supplémentaire, mais un **atelier intensif de production et de finalisation**, au cours duquel chaque enseignant est appelé à travailler directement sur son propre cours et à transformer les acquis des formations précédentes en une production pédagogique concrète.