

# Découvrir et utiliser l'éditeur de scénario Silva Numerica



Christophe Corne - @RTIbIOcOM pour SILVA  
NUMERICA

# Table des matières



<b>Objectifs</b>	4
<b>Introduction</b>	5
<b>I - L'interface de l'éditeur</b>	6
1. L'interface générale .....	6
2. Le menu Fichier .....	6
3. Le menu Ressources .....	7
4. Le menu Parcelle .....	8
<b>II - Les commandes principales</b>	9
1. Ouvrir un scénario existant .....	9
2. Créer un nouveau scénario .....	10
3. Utiliser des ressources annexes .....	10
4. Créer une activité .....	11
<b>III - Les activités</b>	13
1. Activité "Forêt" : quels paramètres ? .....	13
1.1. Les actions .....	13
1.2. Les objectifs .....	14
2. Inclure des questions dans le scénario .....	15
3. Donner une information .....	16
<b>IV - Outils pratiques</b>	18
1. Comment échanger des scénarii ? .....	18
2. Forum des pratiques sur l'éditeur .....	18
3. Fichier d'aide à la saisie de scénario .....	18
3.1. La fiche d'identité du scénario .....	19
3.2. Le descriptif des activités du scénario .....	19
<b>V - Maîtrisez vous bien l'éditeur de scénario ?</b>	20

<b>VI - Version imprimable</b>	24
<b>Ressources annexes</b>	25
<b>Contenus annexes</b>	28
<b>Solutions des exercices</b>	35
<b>Glossaire</b>	39

# Objectifs

- *Se repérer dans l'environnement de l'éditeur*
- *S'approprier un scénario existant et le modifier selon ses besoins*
- *Créer un scénario*

# Introduction



L'éditeur de scénario vous permettra de composer vos propres scénarios en fonction de *parcelles déterminées* - p.28.

Il vous permettra aussi de dupliquer un scénario et de vous en servir comme base pour le modifier et en faire une variante (voir *méthode pour la duplication* - p.28).

Ce module vous présente d'une part, l'environnement ou l'interface de l'éditeur et d'autre part, il vous fournira des éléments de méthode pour procéder à une création ou une duplication.

*Attention, ce guide est en constante évolution du fait du développement informatique, lui aussi en constante évolution.*



# L'interface de l'éditeur

L'interface générale	6
Le menu Fichier	6
Le menu Ressources	7
Le menu Parcelle	8

L'interface de l'éditeur vous permet de renseigner les caractéristiques de la parcelle que vous souhaitez mettre à disposition, ainsi que le contenu des activités que vous souhaitez faire réaliser à vos apprenants.

Il est important d'avoir en conscience à quel endroit de l'interface du simulateur s'affichent les informations saisies dans le scénario.

A l'inverse il est important de savoir à quel endroit de l'éditeur renseigner les divers éléments d'information et d'interaction que vous souhaitez que mette à disposition de l'apprenant.

L'illustration ci dessous vous présente les liens entre les champs que vous renseignez dans l'éditeur et l'interface dont disposera l'utilisateur de l'EVE.

Utilisez le Bouton "*Fullscreen*" en haut et à droite de l'image pour un plus grand confort de consultation et la "*tirette jaune*" placée sur l'image pour changer de vue et voir les correspondances.

Cf. "Liens entre les champs de l'éditeur et l'interface du simulateur."

## 1. L'interface générale

 **Fondamental** : L'interface dispose de 3 zones : les **MENUS** - le **DEROULE** de la **SEQUENCE** - le **CONTENU** des **ACTIVITES**

Afficher l'illustration ci dessous en plein écran à l'aide du bouton "*Fullscreen*" placé en haut et à droite de l'illustration

Cliquez ensuite sur les points d'information pour en afficher le contenu.

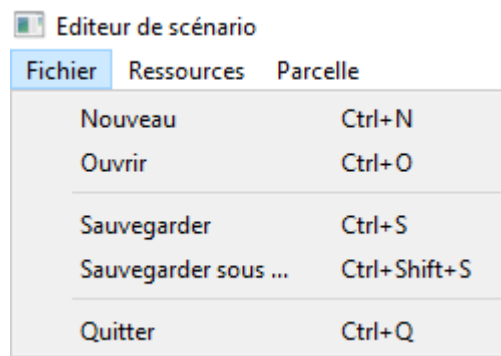
Cf. "Détails sur l'interface de l'éditeur"

## 2. Le menu Fichier



## Complément : Le menu "Fichier" vous permet de :

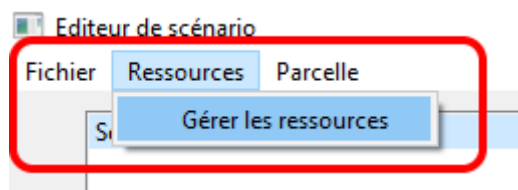
- ouvrir un scénario existant
- créer un nouveau scénario
- enregistrer vos modifications
- enregistrer votre travail sous une nouvelle version : nouveau nom de fichier, nouveau contenu, duplication... (Voir la fiche de procédure pour la nomenclature du nom de scénario - p.28 à appliquer)



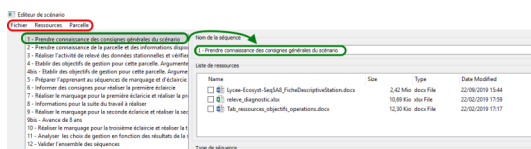
Fichier.png

### 3. Le menu Ressources

Ou comment associer des fichiers annexes à votre scénario.



MenuRessources.png



ressources.png

Cette fenêtre affiche la liste des ressources qu'il est possible de renseigner comme disponible pour chaque activité (cocher pour mettre à disposition la ressource dans l'Environnement Virtuel pour l'apprenant).

Si vous souhaitez mettre à disposition des ressources pour l'apprenant dans votre scénario, vous devez les renseigner dans le gestionnaire de ressources comme indiqué dans la vidéo suivante.

Vous pouvez envisager que les apprenants puissent avoir recours à des ressources annexes pour la réalisation du scénario (vidéo, pdf, plan,...).

Dans ce cas, il vous faut renseigner la liste des ressources que vous souhaitez utiliser à l'aide du MENU - RESSOURCES qui vous permettra à tout moment de lier des fichiers à votre scénario.



### Attention

Bien que la vidéo soit un support apprécié, attention à ne pas utiliser de longues ou lourdes vidéos (- de 5 min / - de 8Mo / format Mp4 de préférence)

## 4. Le menu Parcelle

*Ou comment paramétrer une parcelle de travail.*



MenuParcelle.png

Ce menu vous permet de configurer la parcelle de votre scénario.

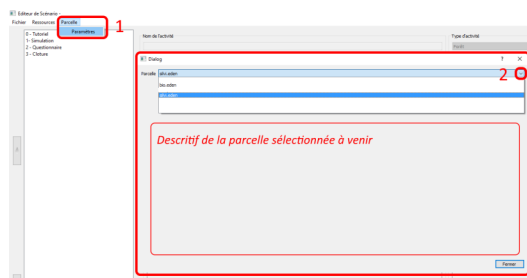
### Définition

A ce jour l'Eve est en production avec un nombre restreint de parcelles du fait de la nécessité de corriger les incohérences de simulation avec des parcelles complexes qui auraient été nouvellement créées.

2 choix possibles de parcelles :

*SILVI.EDEN* : parcelle en futaie régulière de chênes Sessiles âgée de 35 ans, relief de plaine, 1

*BIO.EDEN* : parcelle multi-essences composée de 3 reliefs ou natures de terrain (plaine-montagne-zone humide) âgée de 536 ans.



selecteur\_parcelle.png



# Les commandes principales



Ouvrir un scénario existant	9
Créer un nouveau scénario	10
Utiliser des ressources annexes	10
Créer une activité	11

## 1. Ouvrir un scénario existant

 **Remarque :** *Ou dans quels cas ouvre t'on un scénario ?*

il est possible que vous souhaitiez :

- modifier des données, consignes, activités, etc... dans un scénario existant dans ce cas vous allez générer une nouvelle version ou effectuer une copie

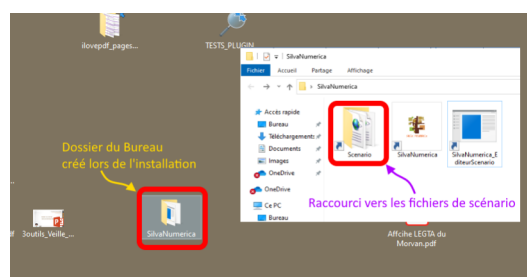
et/ou

- ouvrir vos propres scenarii, ouvrir une copie d'un scénario.

Dans ce cas il vous faudra utiliser la gestion des scenarii via le menu Fichier et désigner le fichier du scénario<sup>p.39</sup> ⇌ dans le répertoire d'installation de Silva Numerica

 **Méthode :** *Chemin d'accès des scenarii*

L'ensemble des scenarii se trouve à l'intérieur du dossier "SilvaNumerica" placé sur votre bureau lors de l'installation.



*chemin\_scenario\_bureau.png*

 **Attention :** *Copie et Versioning*

Si vous ouvrez un scénario dont vous n'êtes pas l'auteur, veillez à enregistrer les modifications que vous y apportez sous un autre nom de fichier avec la commande "Fichier" -> "Sauvegarder sous..." : le nouveau fichier de scénario constituera une nouvelle version du scénario d'origine.

Si vous n'y apportez pas de modification, cela aura pour effet de créer une copie.

## 2. Créer un nouveau scénario

### Conseil

Il est conseillé d'avoir travaillé sur la maquette du scénario au préalable de sa saisie dans l'éditeur de scénario.

Un fichier d'aide à la saisie du scénario est disponible à l'adresse ci dessous afin de vous guider dans la rédaction.

Il contient une feuille décrivant le scénario et un tableau de séquençage contenant des champs pré-rempli correspondant aux possibilités offertes dans l'éditeur.

### Complément : Fichier d'aide à la saisie de scénario

Le fichier est disponible à cette adresse en téléchargement :

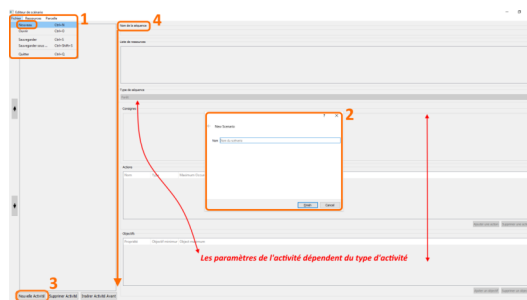
### Méthode

1ère étape : "je demande la création d'un nouveau scénario"

2ème étape : "je nomme mon scénario" (se référer à la *fiche de procédure - p.18*)

3ème étape : "je crée la première activité"

4ème étape : "je renseigne les paramètres de l'activité" (voir le chapitre sur *les activités - p.29*)



creation.png

### Remarque

Si votre scénario utilise des ressources annexes qui devront être à disposition des apprenants en téléchargement, vous devez renseigner les fichiers correspondant dans le *gestionnaire de ressources - p.33*.

## 3. Utiliser des ressources annexes

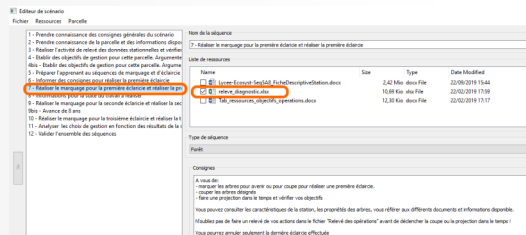
il est possible d'inclure des fichiers annexes comme ressource du scénario pour l'apprenant.

L'éditeur possède un *Gestionnaire de Ressources - p.25* pour préciser quels sont les fichiers qui seront disponibles.

**Attention :** Les ressources peuvent être disponibles pour certaines activités plutôt que d'autres.

Après avoir identifié les fichiers disponibles, il est nécessaire de cocher ceux que l'on souhaite rendre disponible pour chaque activité, en les cochant dans la fenêtre de paramétrage des activités.

Dans l'exemple ci contre, la ressource "Releve\_Diagnostic.xlsx" est la seule ressource que l'apprenant pourra consulter dans l'activité n° 7.



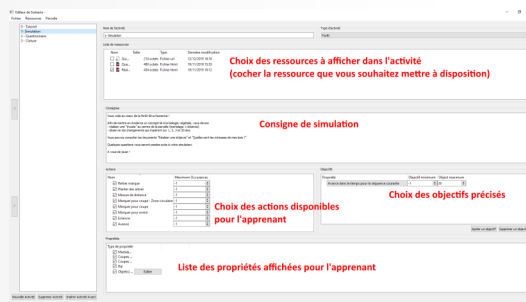
choixRessource.png

## 4. Créer une activité

Il s'agit des catégories d'activités qu'il est possible d'envisager avec le simulateur, il en existe 3.

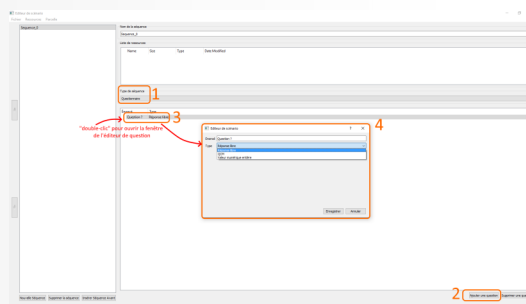
**Fondamental :** Vous pouvez :

- utiliser la simulation selon des paramètres d'actions à réaliser par l'apprenant, en fonction d'objectifs définis ou non : **ACTIVITÉ FORET** (plus d'information sur le chapitre *L'activité simulation - p.13*) (Afficher le rendu de cette activité pour l'apprenant) - p.27



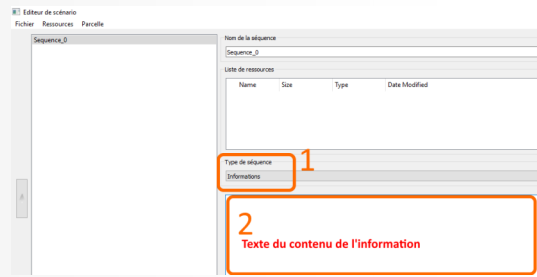
ParametreActiviteForet.png

- inclure un questionnaire de type qcm, valeur numérique ou question ouverte (les réponses de l'apprenant seront sauvegardées dans les données de son profil) : **ACTIVITÉ QUESTIONNAIRE** (voir aussi le chapitre *L'activité Questionnaire - p.15*) (Afficher le rendu de cette activité pour l'apprenant) - p.26



activiteQuestion.png

- donner une information : **ACTIVITE INFORMATION**  
(Afficher le rendu de cette activité pour l'apprenant - p.26)



ActiviteInformation.png

# Les activités

Activité "Forêt" : quels paramètres ?

Inclure des questions dans le scénario

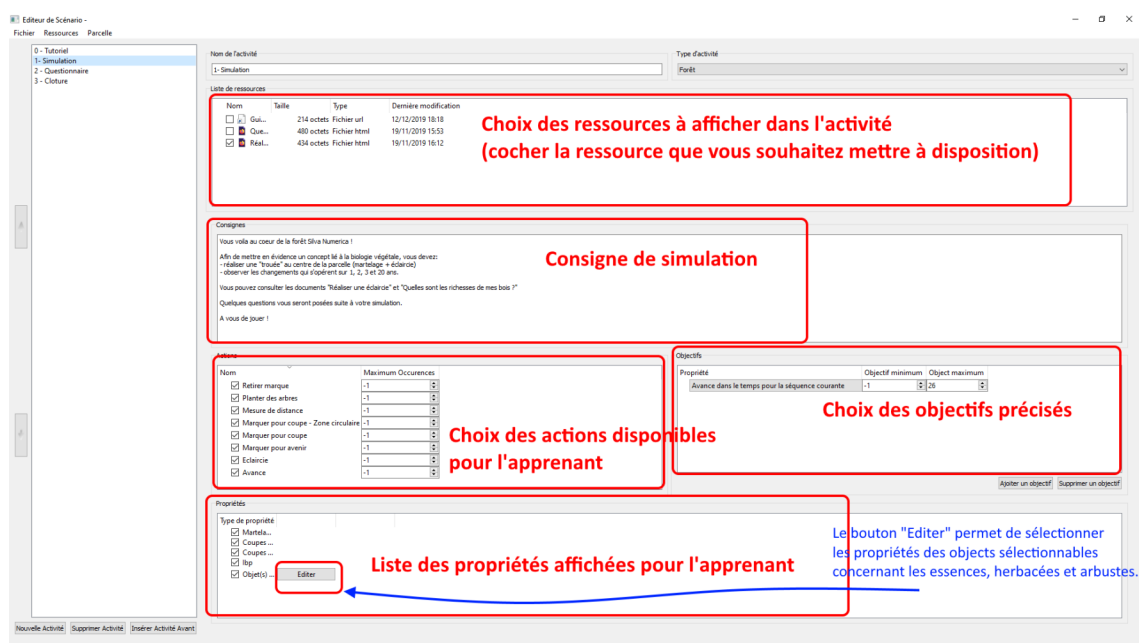
Donner une information

13

15

16

## 1. Activité "Forêt" : quels paramètres ?



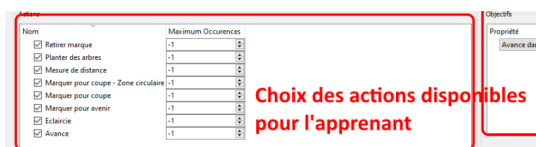
interfaceActiviteForet.png

### 1.1. Les actions

Les actions correspondent aux simulations que l'apprenant devra réaliser.

Le scénario doit préciser :

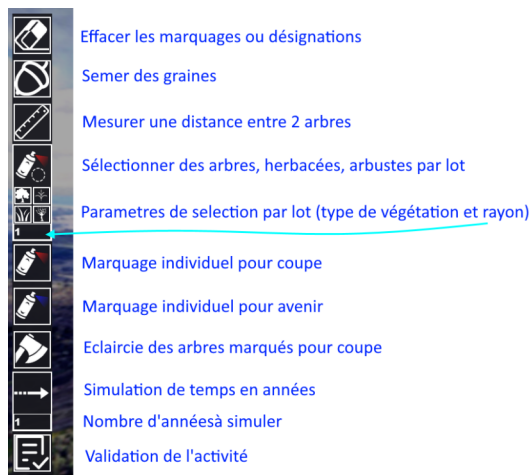
- *le type* : marquage individuel, marquage en lot (selon strate et diamètre de marquante) , éclaircie, avance dans le temps, retrait de marque, mesure de distance, plantation d'arbres (terme affiché sur l'infobulle au passage sur le bouton d'action dans l'Eve)
- *le maximum d'occurrences* : le nombre d'action maximum autorisé (-1 étant sans limite)



actions.png

- 1 : gestionnaire d'actions de l'activité
- 2 : choix du type d'action
- 3 : définition d'un maximum autorisé pour l'action
- 4 : nommage de l'action pour le créateur de scénario (donnée qui sera reprise dans le tracking logiciel p.39 ⇒ )

Elles correspondent aux boutons auxquels l'apprenant a accès dans l'environnement virtuel.



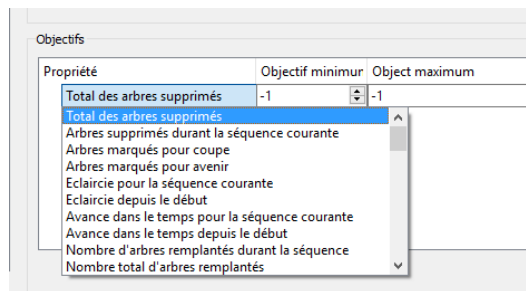
BoutonsActions.png

## 1.2. Les objectifs

Les objectifs sont des guides pour l'apprenant. Il pourra les consulter lorsque des actions de simulation lui seront demandées et les comparer aux bilans disponibles.

Ils peuvent définir le minimum et le maximum pour :

- le total des arbres supprimés
- le total des arbres supprimés pendant l'activité courante
- le nombre d'arbres marqués pour coupe
- le nombre d'arbres marqués pour avenir
- le nombre d'éclaircie pour l'activité courante
- le nombre d'éclaircie depuis le début du scénario
- le nombre d'années passées depuis le début de l'activité
- le nombre d'années passées depuis le début du scénario
- le nombre d'arbres replantés dans l'activité en cours
- le nombre d'arbres replantés depuis le début du scénario



ListeObjectif.png

... ainsi que des critères liés à la dendrométrie, la sylviculture et l'IBP.

-1 signifie "pas de limites"

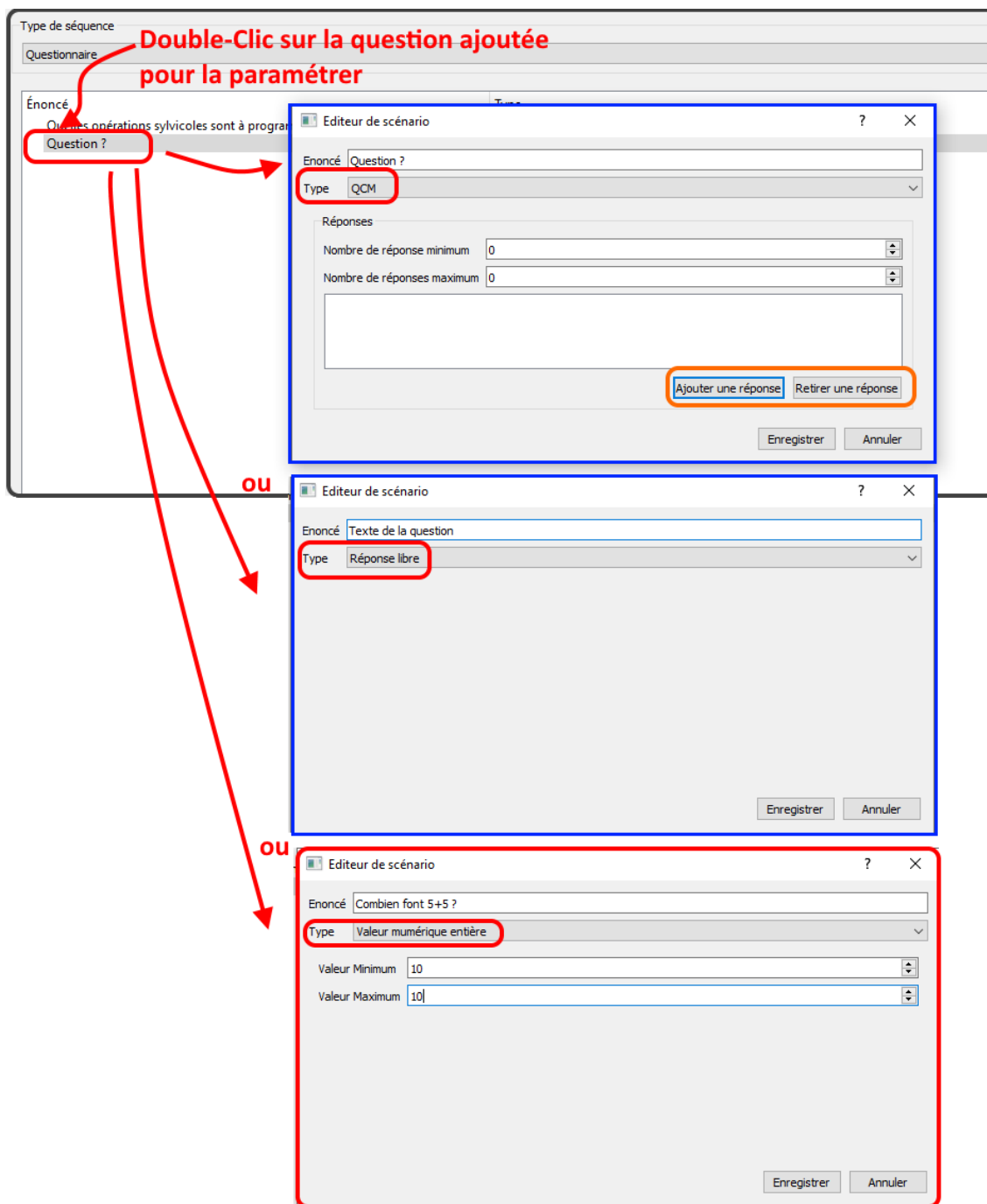


objectifs.png

## 2. Inclure des questions dans le scénario

Il est possible d'intégrer :

- des questions de type *QCM*
- des questions attendant une réponse sous forme de *valeur numérique*
- une *question ouverte*

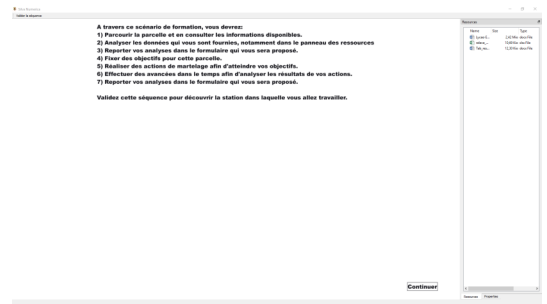


Questions.png

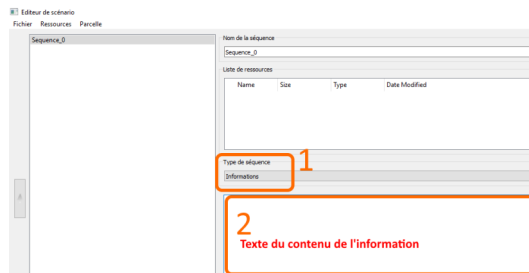
### 3. Donner une information



Une information peut être un complément d'information technique ou de réalisation dans le scénario (rappel des objectifs, des relevés à réaliser, des fichiers à consulter...)



renduInformation.png



ActiviteInformation.png

Paramétrage de l'activité dans l'éditeur

# Outils pratiques

IV

Comment échanger des scénarii ?	18
Forum des pratiques sur l'éditeur	18
Fichier d'aide à la saisie de scénario	18

## 1. Comment échanger des scénarii ?

La procédure pour l'échange et la mutualisation des scénarios est définie dans la fiche de procédure disponible sur le site Web de Silva Numerica à la rubrique "Pédagogie" (fin de page).



### Fondamental : Fiche de procédure "Nomenclature et création de Scénarios"

[cf. ]

Fiche accessible via [http://silvanumerica.net/wp-content/uploads/2019/11/Procedure\\_Nomenclature\\_Export\\_mail-V2.pdf](http://silvanumerica.net/wp-content/uploads/2019/11/Procedure_Nomenclature_Export_mail-V2.pdf) [pdf]

## 2. Forum des pratiques sur l'éditeur

Forum traitant des questions posées par les utilisateurs mais aussi des trucs et astuces pour favoriser son utilisation.

[cf. ]

Forum accessible via <http://www.artibiocom.com/forums/forum/editeur-silva-numerica>

## 3. Fichier d'aide à la saisie de scénario

Afin de faciliter la rédaction du scénario, un fichier d'aide à la saisie de scénario est à votre disposition à l'adresse ci dessous.

Accès : [https://drive.google.com/open?id=1LGiT\\_OwOxpa-JniZxwkIX\\_neAFLh7RsP](https://drive.google.com/open?id=1LGiT_OwOxpa-JniZxwkIX_neAFLh7RsP)

Le fichier d'aide à la saisie de scénario est donc composé de 2 feuilles de tableur :

- la première réservée à la description de l'identité du scénario
- la deuxième réservée aux précision de contenu activités par activités.



onglets.png

### Remarque

Ce fichier est en constante évolution au regard des évolutions de l'éditeur.

## 3.1. La fiche d'identité du scénario

Cette première feuille vous permettra de renseigner la fiche d'identité de votre scénario : nom, date, niveau de consultation, auteur(s), objectifs, descriptif, mots clés.

### Complément

La fiche d'identité sera prochainement intégrée à l'éditeur.

## 3.2. Le descriptif des activités du scénario

La feuille concernant le déroulé possède des listes déroulantes afin de renseigner les caractéristiques de chaque activité en fonction des possibilités offertes dans l'éditeur.

						Objectifs de simulation	
N°Séq	Nom de la séquence	Type de la séquence <i>(liste déroulante)</i>	Consignes	Actions <i>(liste déroulante)</i>	Maximum attendu	Propriété travaillée <i>(liste déroulante)</i>	Objectif mini
1	Vos objectifs de gestion	Forêt (simulation)	Vous allez devoir proposer un modèle de gestion permettant de ...	Marque pour coupe	50		
2	Exploration	Forêt (simulation)	Parcourez la forêt et consultez les propriétés de la parcelle, des arbres, les ressources disponibles ainsi que les différents éléments composant l'écosystème afin de prendre connaissance de votre environnement et de ses caractéristiques. Vous devrez simuler l'avancée dans le temps sur un maximum de 15 années pour voir son évolution.	Avance	15	Avance dans le temps pour la séquence courante	10
3	Votre avis	Questionnaire	En quelques mots, que pensez vous de l'état de cette forêt ?				
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							

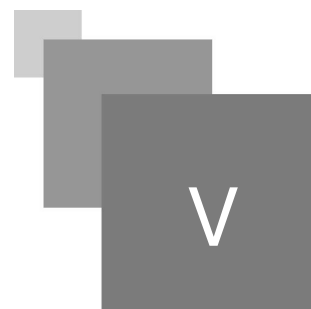
Exemple de séquences

Avance  
 Éclaircie  
 Marque pour coupe  
 Marque pour avenir  
 Retirer les marques  
 Mesurer une distance

Choisissez l'action que vous souhaitez que l'apprenant simule

champs\_automatiques\_fiche\_saisie.png

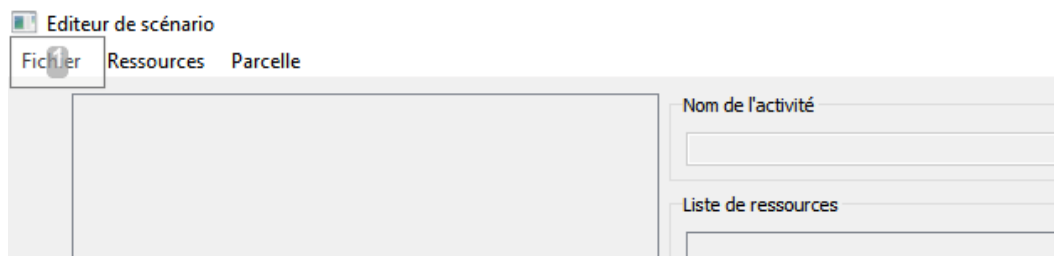
# Maîtrisez vous bien l'éditeur de scénario ?



Exercice : Ouverture - Création

[solution n°1 p.35]

Indiquez à l'aide de votre souris sur l'image comment vous procédez pour ouvrir un scénario existant ou pour en créer un nouveau à l'ouverture de l'éditeur.



1ouvrir.png

Exercice : Quelles étapes pour créer un nouveau scénario ?

[solution n°2 p.35]

Par Glisser-Déposer, remettez dans l'ordre les différentes étapes de la création d'un nouveau scénario.

- Ajout des ressources
- Sauvegarde du travail
- Ouverture de l'éditeur
- Nommage du nouveau scénario
- Saisie des activités
- Test du scénario dans l'EVE
- Création d'une maquette de scénario
- Paramétrage de la parcelle

Exercice : Les activités possibles

[solution n°3 p.35]

Reliez les types d'activité pédagogiques envisageables à leur signification

- Activité "Information"
- Questionnaire
- Activité "Forêt"

<p>Activité de simulation dans l'EVE permettant la réalisation de différentes actions (coupe, désignation, informations, avance dans le temps,...)</p>	<p>Activité permettant de donner une information complémentaire, une consigne d'étape, de présenter un contexte,...</p>	<p>Activité permettant de questionner l'apprenant sur son exploration, ses connaissances mais aussi sur la démarche qu'il a utilisé pour réaliser les actions ou atteindre les objectifs demandés.</p>
--	---	--



Exercice : Quelles questions ?

[solution n°4 p.36]

Cochez les types de questionn possibles dans l'activité "Questionnaire"

- QCM
- Réponse libre
- Valeur numérique entière
- Encadrement
- Association
- Glisser - déposer

Exercice : Les outils pour l'apprenant

[solution n°5 p.36]

Dans l'éditeur, quelle est la zone permettant de donner accès à certains outils à l'apprenant (identification pour coupe, mesure de distance, avance dans le temps,...) ?

The screenshot shows a software interface for scenario editing. It is divided into several sections:

- Type d'activité:** A dropdown menu with 'Forêt' selected.
- Consignes:** A text area containing instructions: 'A vous de: - marquer les arbres pour avenir ou pour coupe pour réaliser une première éclaircie à N+ 0. - couper les arbres désignés - faire une projection dans le temps et vérifier vos objectifs'. Below this, it says: 'N'oubliez pas de faire un relevé de vos actions dans le fichier "Relevé des opérations" avant de déclencher la coupe ou la projection dans le temps !' and 'Vous pourrez annuler seulement la dernière éclaircie effectuée'.
- Actions:** A table with two columns: 'Nom' and 'Maximum Occurrences'.

Nom	Maximum Occurrences
<input checked="" type="checkbox"/> Retirer marque	-1
<input type="checkbox"/> Planter des arbres	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Mesure de distance	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Marquer pour coupe - Zone circulaire	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Marquer pour coupe	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Marquer pour avenir	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Eclaircie	-1
- Objectifs:** A table with three columns: 'Propriété', 'Objectif minimum', and 'Object maximum'.

Propriété	Objectif minimum	Object maximum
Avance dans le temps pour la séquence courante	8	8
Eclaircie pour la séquence courante	-1	-1

foret.png

Exercice : Je peux ? Je peux pas ?

---

[solution n°6 p.37]

Pour attirer l'attention de l'apprenant sur une ressource complémentaire, je peux utiliser une activité "Information" ?

- oui
- non
- je ne sais pas

Exercice : Ai-je le droit ?

---

[solution n°7 p.37]

Si je veux modifier un scénario existant qui ne m'appartient pas, je peux faire mes modifications et changement et ensuite l'enregistrer à l'aide de la commande "Fichier -> Sauvegarder" ?

- Non
- Oui

Exercice : Il vaut mieux...

---


[solution n°8 p.37]

Il est conseillé de vérifier le rendu du travail de création dans l'interface de l'EVE au fur et à mesure de sa conception.

- oui
- non

# Version imprimable



 Complément

---

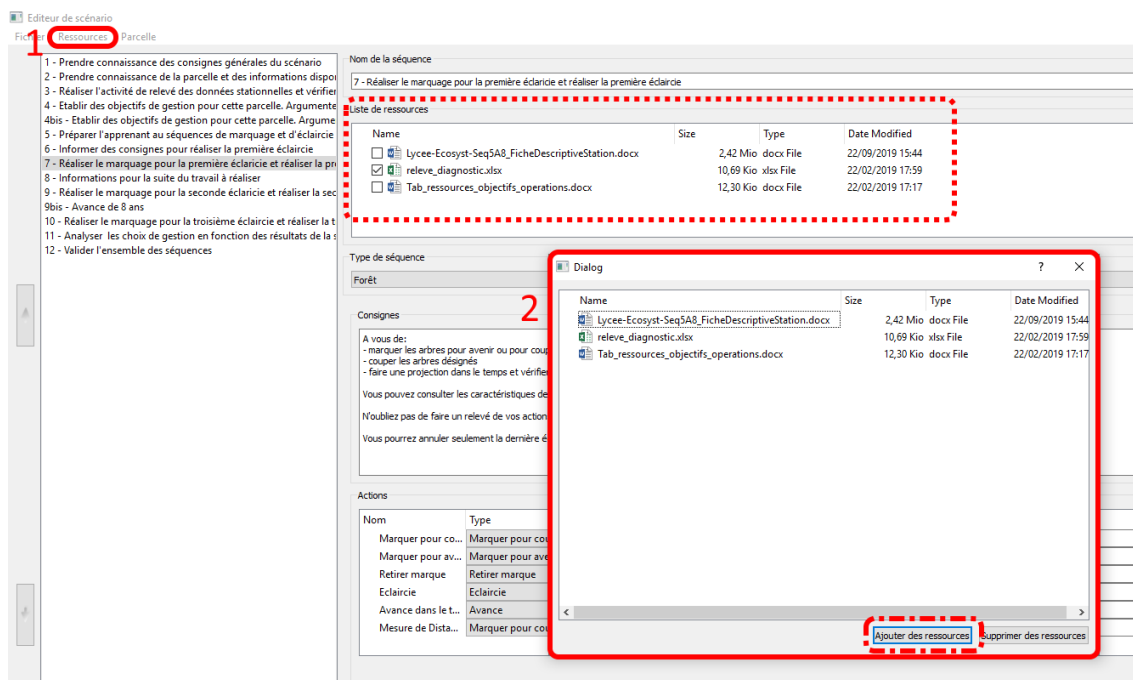
Vous pouvez télécharger ce support au format PDF à l'aide du lien ci suivant:

[cf. support.pdf]

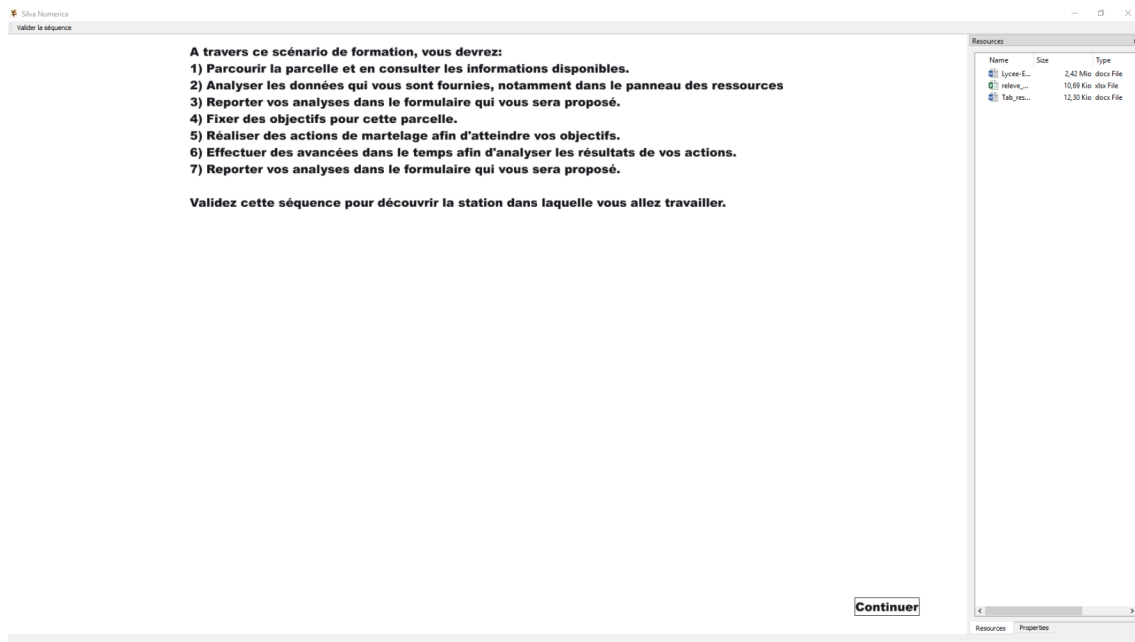


# Ressources annexes

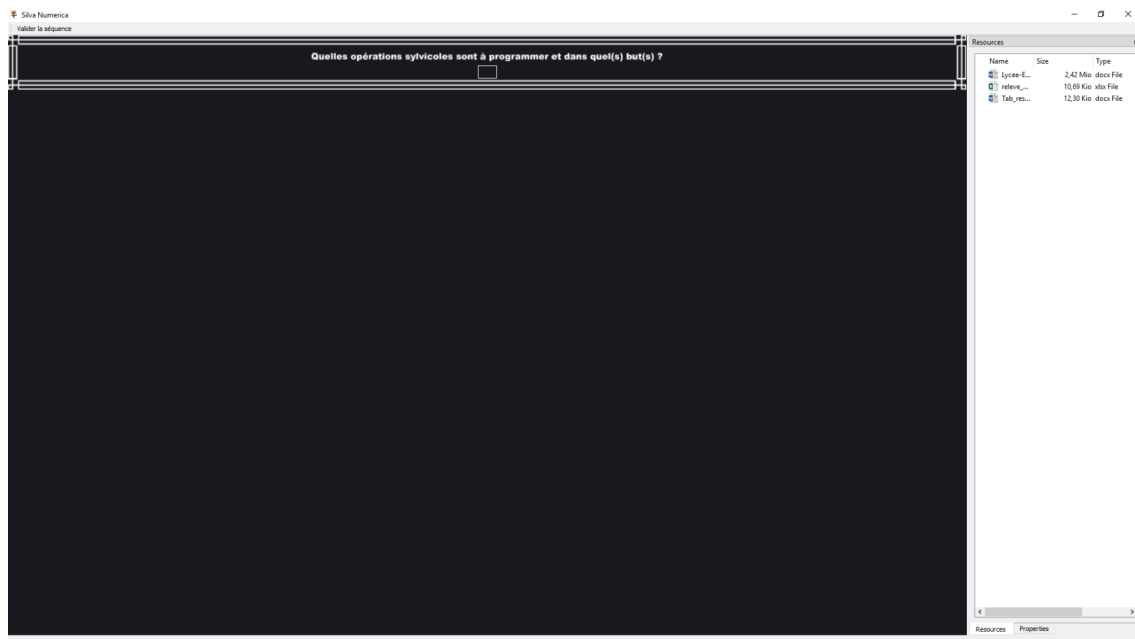
## > GestionnaireRessources.png



## > renduInformation.png



## > RenduQuestionApprenant.png



> RenduSimulationapprenant.png

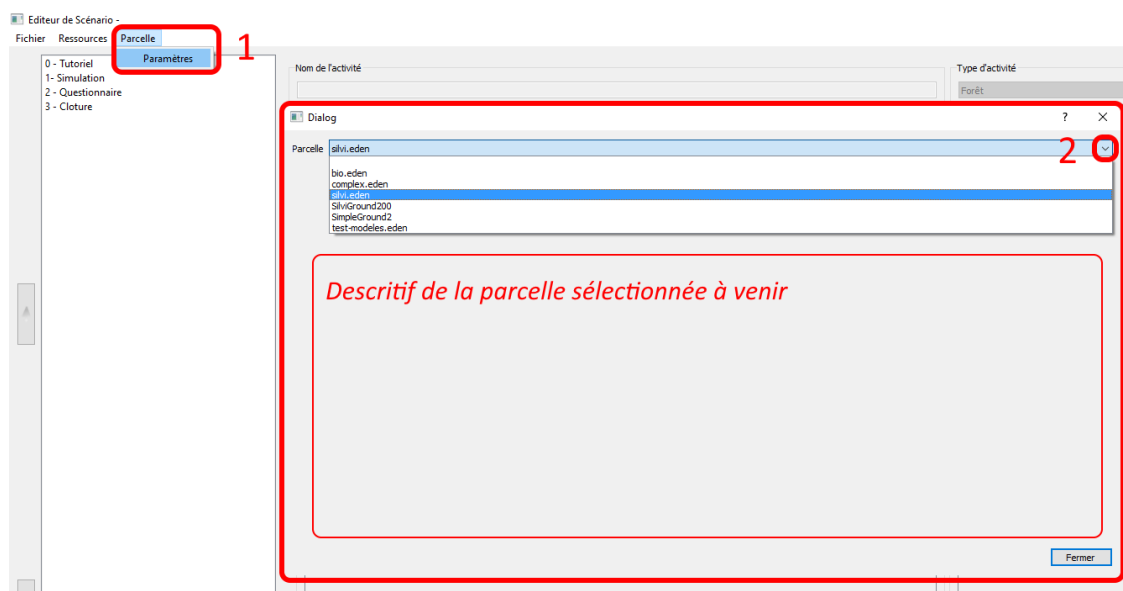


# Contenus annexes

## > Les parcelles disponibles

L'éditeur de scénario est livré avec une liste de parcelles déterminées et inchangables.

Les caractéristiques de chacune d'elles s'affichent lorsque vous choisissez la parcelle dans la liste déroulante de la gestionnaire de parcelle.



gestionnaire\_parcelle.png

## > Comment dupliquer un scénario existant pour le modifier ?

## > Comment échanger des scénarii ?

La procédure pour l'échange et la mutualisation des scénarios est définie dans la fiche de procédure disponible sur le site Web de Silva Numerica à la rubrique "Pédagogie" (fin de page).



**Fondamental : Fiche de procédure "Nomenclature et création de Scénarios"**

[cf. ]

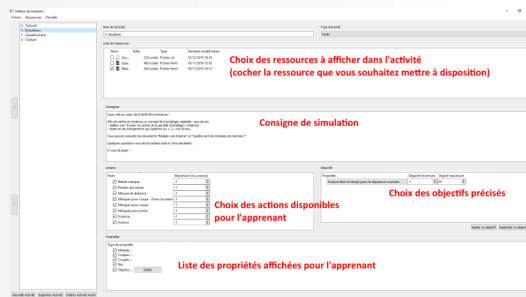
Fiche accessible via <http://silvanumerica.net/wp-content/uploads/2019/11>

> **Créer une activité**

Il s'agit des catégories d'activités qu'il est possible d'envisager avec le simulateur, il en existe 3.

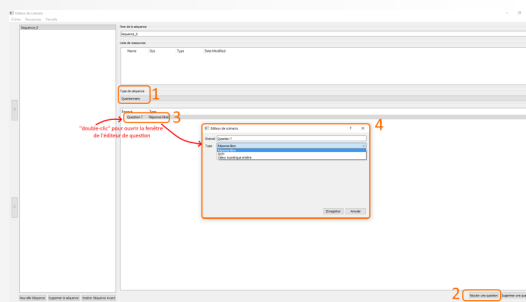
 **Fondamental : Vous pouvez :**

- *utiliser la simulation* selon des paramètres d'actions à réaliser par l'apprenant, en fonction d'objectifs définis ou non : **ACTIVITÉ FORET** (plus d'information sur le chapitre *L'activité simulation - p.29*)  
(Afficher le rendu de cette activité pour l'apprenant) - p.26



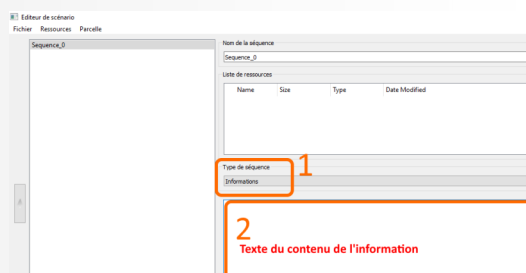
ParametreActiviteForet.png

- *inclure un questionnaire* de type qcm, valeur numérique ou question ouverte (les réponses de l'apprenant seront sauvegardées dans les données de son profil) : **ACTIVITÉ QUESTIONNAIRE** (voir aussi le chapitre *L'activité Questionnaire - p.32*)  
(Afficher le rendu de cette activité pour l'apprenant) - p.26



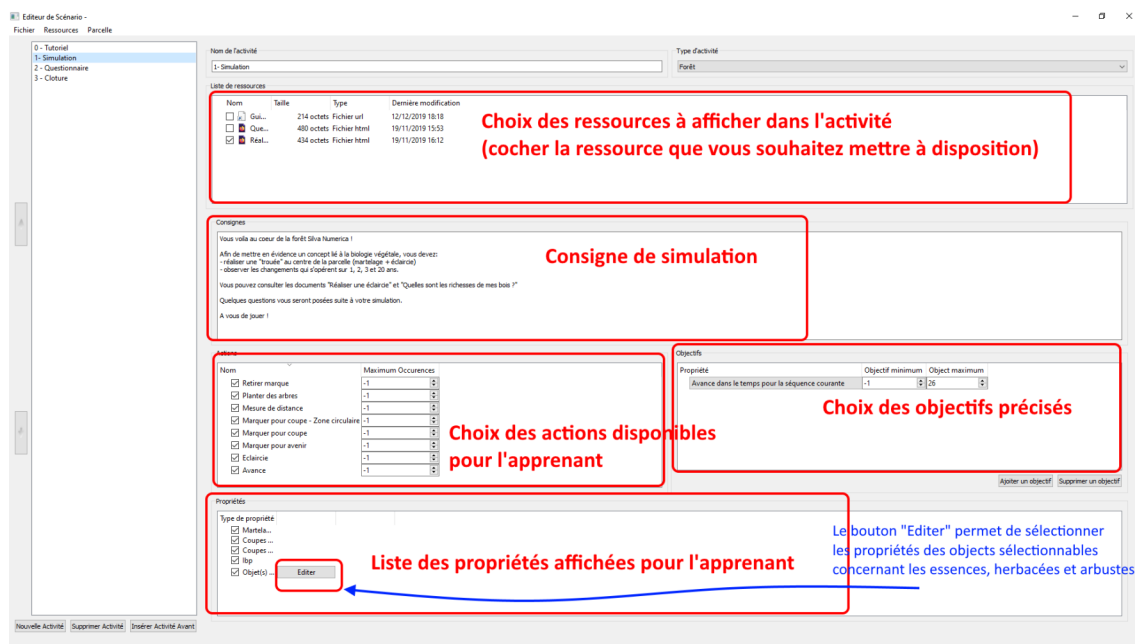
activiteQuestion.png

- *donner une information* : **ACTIVITE INFORMATION**  
(Afficher le rendu de cette activité pour l'apprenant - p.25)



ActiviteInformation.png

## > Activité "Forêt" : quels paramètres ?



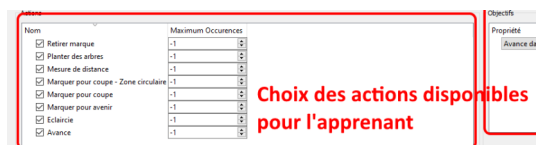
interfaceActiviteForet.png

### 1.0. Les actions

Les actions correspondent aux simulations que l'apprenant devra réaliser.

Le scénario doit préciser :

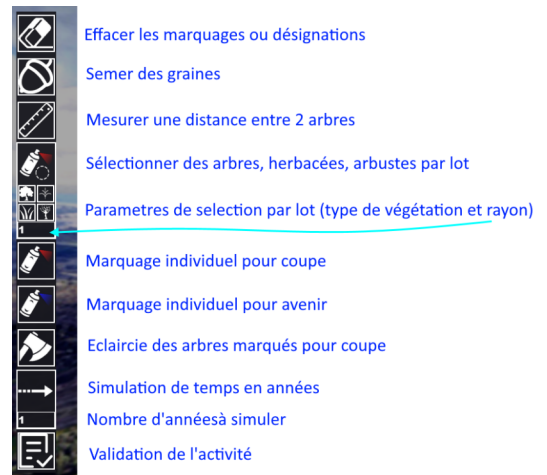
- *le type : marquage individuel, marquage en lot (selon strate et diamètre de marquante), éclaircie, avance dans le temps, retrait de marque, mesure de distance, plantation d'arbres* (terme affiché sur l'infobulle au passage sur le bouton d'action dans l'Eve)
- *le maximum d'occurrences : le nombre d'action maximum autorisé (-1 étant sans limite)*



actions.png

- 1 : gestionnaire d'actions de l'activité
- 2 : choix du type d'action
- 3 : définition d'un maximum autorisé pour l'action
- 4 : nommage de l'action pour le créateur de scénario (donnée qui sera reprise dans le tracking logiciel)<sup>p.39</sup> (= )

Elles correspondent aux boutons auxquels l'apprenant a accès dans l'environnement virtuel.



*BoutonsActions.png*

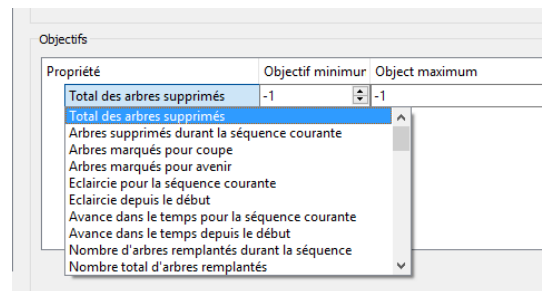
## 2.0. Les objectifs

Les objectifs sont des guides pour l'apprenant. Il pourra les consulter lorsque des actions de simulation lui seront demandées et les comparer aux bilans disponibles.

Ils peuvent définir le minimum et le maximum pour :

- le total des arbres supprimés
- le total des arbres supprimés pendant l'activité courante
- le nombre d'arbres marqués pour coupe
- le nombre d'arbres marqués pour avenir
- le nombre d'éclaircie pour l'activité courante
- le nombre d'éclaircie depuis le début du scénario
- le nombre d'années passées depuis le début de l'activité
- le nombre d'années passées depuis le début du scénario
- le nombre d'arbres replantés dans l'activité en cours
- le nombre d'arbres replantés depuis le début du scénario

... ainsi que des critères liés à la dendrométrie, la sylviculture et l'IBP.



*ListeObjectif.png*

-1 signifie "pas de limites"



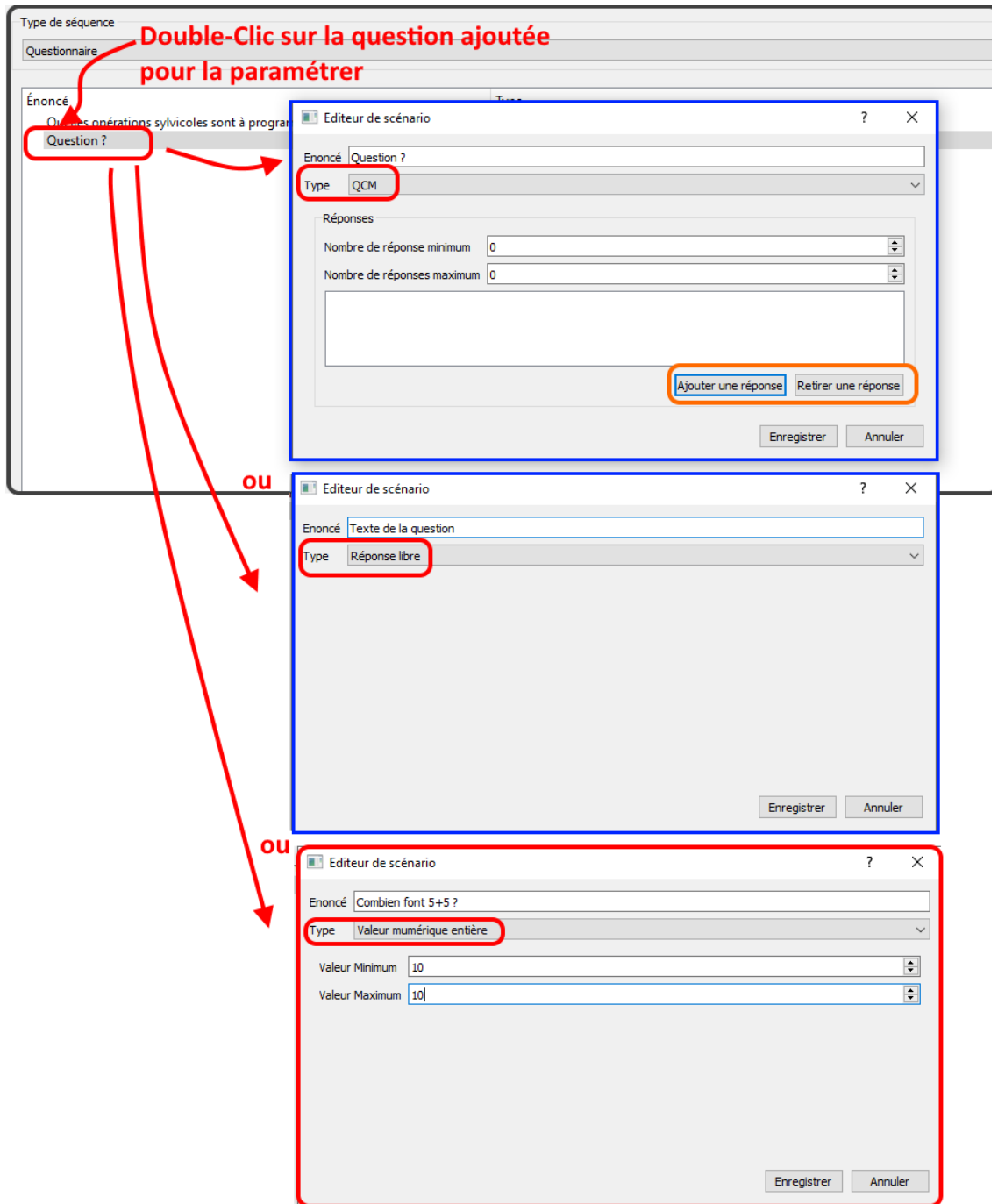
objectifs.png

## > Inclure des questions dans le scénario

Il est possible d'intégrer :

- des questions de type *QCM*
- des questions attendant une réponse sous forme de *valeur numérique*
- une *question ouverte*

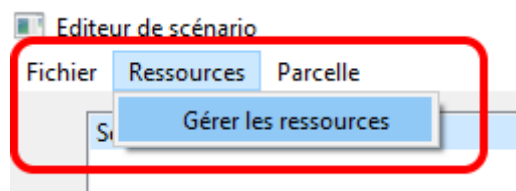




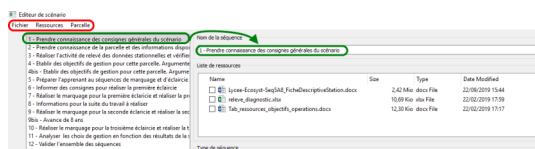
Questions.png

## > Le menu Ressources

*Ou comment associer des fichiers annexes à votre scénario.*



## MenuRessources.png



ressources.png

Cette fenêtre affiche la liste des ressources qu'il est possible de renseigner comme disponible pour chaque activité (cocher pour mettre à disposition la ressource dans l'Environnement Virtuel pour l'apprenant).

Si vous souhaitez mettre à disposition des ressources pour l'apprenant dans votre scénario, vous devez les renseigner dans le gestionnaire de ressources comme indiqué dans la vidéo suivante.

Vous pouvez envisager que les apprenants puissent avoir recours à des ressources annexes pour la réalisation du scénario (vidéo, pdf, plan,...).

Dans ce cas, il vous faut renseigner la liste des ressources que vous souhaitez utiliser à l'aide du MENU - RESSOURCES qui vous permettra à tout moment de lier des fichiers à votre scénario.

### Attention

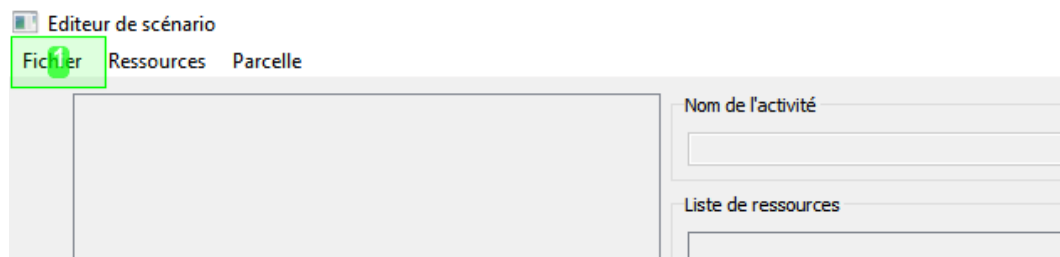
Bien que la vidéo soit un support apprécié, attention à ne pas utiliser de longues ou lourdes vidéos (- de 5 min / - de 8Mo / format Mp4 de préférence)

# Solutions des exercices

## > Solution n° 1

Exercice p. 20

Indiquez à l'aide de votre souris sur l'image comment vous procédez pour ouvrir un scénario existant ou pour en créer un nouveau à l'ouverture de l'éditeur.



1 ouvrir.png

## > Solution n° 2

Exercice p. 21

Par Glisser-Déposer, remettez dans l'ordre les différentes étapes de la création d'un nouveau scénario.

Création d'une maquette de scénario

Ouverture de l'éditeur

Nommage du nouveau scénario

Paramétrage de la parcelle

Ajout des ressources

Saisie des activités

Sauvegarde du travail

Test du scénario dans l'EVE

## > Solution n° 3

Exercice p. 21

Reliez les types d'activité pédagogiques envisageables à leur signification

<p><b>Activité de simulation dans l'EVE permettant la réalisation de différentes actions (coupe, désignation, informations,</b></p>	<p><b>Activité permettant de donner une information complémentaire, une consigne d'étape, de</b></p>	<p><b>Activité permettant de questionner l'apprenant sur son exploration, ses connaissances mais aussi sur la démarche qu'il a utilisé pour réaliser les actions ou atteindre les objectifs</b></p>
---	--	---

avance dans le temps,...)	présenter un contexte,...	demandés.
Activité "Forêt"	Activité "Information"	Questionnaire

> **Solution n°4**

Exercice p. 22

Cochez les types de questionn possibles dans l'activité "Questionnaire"

- QCM
- Réponse libre
- Valeur numérique entière
- Encadrement
- Association
- Glisser - déposer

> **Solution n°5**

Exercice p. 22

Dans l'éditeur, quelle est la zone permettant de donner accès à certains outils à l'apprenant (identification pour coupe, mesure de distance, avance dans le temps,...) ?

Type d'activité

Forêt

Consignes

A vous de:

- marquer les arbres pour avenir ou pour coupe pour réaliser une première éclaircie à N+ 0.
- couper les arbres désignés
- faire une projection dans le temps et vérifier vos objectifs

N'oubliez pas de faire un relevé de vos actions dans le fichier "Relevé des opérations" avant de déclencher la coupe ou la projection dans le temps !

Vous pourrez annuler seulement la dernière éclaircie effectuée

Actions

Nom	Maximum Occurrences
<input checked="" type="checkbox"/> Retirer marque	-1
<input type="checkbox"/> Planter des arbres	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Mesure de distance	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Marquer pour coupe - Zone circulaire	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Marquer pour coupe	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Marquer pour avenir	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Eclaircie	-1

Objectifs

Propriété	Objectif minimum	Object maximum
Avance dans le temps pour la séquence courante	8	8
Eclaircie pour la séquence courante	-1	-1

foret.png

### > Solution n° 6

Exercice p. 23

Pour attirer l'attention de l'apprenant sur une ressource complémentaire, je peux utiliser une activité "Information" ?

- oui
- non
- je ne sais pas

### > Solution n° 7

Exercice p. 23

Si je veux modifier un scénario existant qui ne m'appartient pas, je peux faire mes modifications et changement et ensuite l'enregistrer à l'aide de la commande "Fichier -> Sauvegarder" ?

- Non
- Oui

### > Solution n° 8

Exercice p. 23

Il est conseillé de vérifier le rendu du travail de création dans l'interface de l'EVE au fur et à mesure de sa

conception.

oui

non

# Glossaire

## Format de fichier du scénario

Le scénario est lié à 2 fichiers :

- *nomduscenario.silva*
- *nomduscenario.xml*

*L'ouverture dans l'éditeur concerne le fichier avec l'extension ".silva"*

Si il utilise des ressources annexes (fichiers pdf, tableur, photo, image...) un dossier "*Ressources\_nomduscenario*" est créé.

Voir aussi la partie concernant les échanges de scénario.

## Tracking

Fichier inventoriant l'ensemble des actions et résultats de l'apprenant au cours de la consultation d'une application informatique