**MODULE 2 : OUTILS NUMERIQUES, USAGES, PRATIQUES ET POSTURES EN FORMATION**

**SEQUENCE 2 : CONCEPTION ET ANIMATION D’ACTIVITÉS PEDAGOGIQUES**

# Lien vers l’activité

[**https://chatgpt.com/g/g-6742359b96c481918517fc40a1db11c1-project-management-virtual-coach**](https://chatgpt.com/g/g-6742359b96c481918517fc40a1db11c1-project-management-virtual-coach)

# FICHE CONCEPTEUR

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***AVANT******L’ACTIVITÉ*** | ***Nom de l’activité et objectif pédagogique*** | **Coach virtuel pour préparer la phase d'initialisation d’un projet.****Objectifs pédagogiques** : A la fin de l’activité, les apprenants seront capables : * d’identifier les éléments clés de la phase d’initialisation d’un projet (objectif, parties prenantes, livrables essentiels).
* d’expliquer le rôle de la charte de projet et du registre des parties prenantes dans la réussite d’un projet.
* d’appliquer les principes des méthodologies de gestion de projet pour rédiger une charte de projet complète.
* d’analyser les échanges avec un coach virtuel pour clarifier et structurer les informations nécessaires à la phase d’initialisation d’un projet.
 |
| ***Consignes données aux apprenants pour la réalisation de l’activité***  | * **Étape 1** : Démarrez une conversation avec le coach virtuel en gestion de projet en vous présentant brièvement (contexte, type de projet, phase de travail).
* **Étape 2** : Posez des questions au coach virtuel pour clarifier les étapes et les livrables attendus dans la phase d’initialisation (charte, objectifs, parties prenantes, risques).
* **Étape 3** : Rédigez une **charte de projet** et un **registre des parties prenantes** en utilisant les réponses obtenues auprès du coach virtuel.
* **Étape 4** : Présentez votre travail sous forme écrite dans un document Word ou PDF.
* **Étape 5** : Partagez votre production avec l’enseignant ou vos pairs pour obtenir un retour et améliorer votre compréhension.
 |
| ***Outil utilisé*** | * Coach Virtuel GPT pour la gestion de projet (accessible via l’interface de chat).
* Outil de traitement de texte (Word, Google Docs).
 |
| ***Durée prévue de l’activité*** | 1 heure :* 15 minutes pour démarrer la discussion avec le coach virtuel.
* 30 minutes pour la rédaction des livrables (charte de projet et registre des parties prenantes).
* 15 minutes pour la finalisation et partage des livrables.
 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | ***Exploitation pédagogique prévue*** | 1. **Analyse des productions individuelles** :
	* Les livrables produits (charte de projet et registre des parties prenantes) seront collectés et analysés pour identifier les **points forts** des apprenants ainsi que leurs **axes d’amélioration**.
	* Les erreurs récurrentes ou les lacunes dans la compréhension des concepts clés (périmètre, parties prenantes, objectifs) seront relevées.
2. **Session de discussion collective** :
	* Une **session synchrone** sera organisée pour revenir collectivement sur les parties des livrables qui posent le plus de difficultés.
	* Les apprenants seront invités à expliquer leur démarche, poser des questions sur les points bloquants, et comparer leurs productions avec celles de leurs pairs pour enrichir leur réflexion.
3. **Renforcement des concepts clés** :
	* Des **explications complémentaires** seront fournies sur les éléments mal compris (par exemple : comment structurer une charte de projet ou analyser les attentes des parties prenantes).
	* Le coach virtuel pourra être réutilisé pour permettre aux apprenants de **retravailler certains aspects de leurs livrables** en fonction des retours obtenus.
4. **Auto-formation ciblée** :
	* Les apprenants pourront accéder à des ressources d’auto-formation (guides méthodologiques, exemples de chartes de projet, outils interactifs) pour approfondir les concepts encore fragiles identifiés lors de l’analyse.
	* Cela renforcera leur compréhension tout en leur permettant de **reformuler leurs livrables** de manière plus structurée.
 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***APRÈS*** ***L’ACTIVITÉ*** | ***Le déroulement de l’activité****:* ***fonctionnement de l’outil en situation d’animation ; éventuelles difficultés rencontrées de nature technique ou pédagogique*** | **Le déroulement de l’activité*** Les apprenants utilisent le **coach virtuel GPT** comme un interlocuteur pour poser des questions et obtenir des réponses détaillées sur la phase d’initialisation d’un projet.
* L’outil fonctionne de manière **interactive** et **guidée** : il pose des questions pour clarifier le contexte et les besoins spécifiques de l’apprenant.
* Les livrables produits (charte de projet et registre des parties prenantes) sont ensuite évalués pour vérifier leur qualité et leur conformité aux standards.

**Fonctionnement de l’outil en situation d’animation*** **Facilité d’utilisation** : Les apprenants démarrent rapidement avec le coach virtuel.
* **Aspects techniques** : Nécessité d’un accès à l’interface de chat et d’une connexion internet stable.
* **Difficultés pédagogiques possibles** : Certains apprenants peuvent avoir du mal à formuler leurs questions au coach virtuel.
	+ **Solution proposée** : Fournir des exemples de questions initiales pour aider à lancer la conversation.
 |

# Prompt pour configurer l’assistant Virtuel



En plus de ce méta-prompt, des documents de cours sont chargés directement dans ce GPT comme base de connaissances.