



Infographie
de la microformation 5

*Matériel pédagogique
autoportant en ligne*

Caractéristiques du matériel pédagogique autoportant en ligne

En bref...

Les ressources et activités interactives organisées visent des apprentissages efficaces grâce à des rétroactions automatisées de qualité.

À quoi sert le matériel autoportant ?

- ▲ Permettre à l'apprenant(e) de progresser sans la présence soutenue de l'enseignant(e)
- ▲ Permettre des rythmes d'apprentissages variés
- ▲ Amorcer, présenter, expliquer, modéliser ou résumer des contenus
- ▲ Autonomiser l'apprenant(e)
- ▲ Évaluer les apprentissages
- ▲ Fournir des rétroactions



Questions à se poser...

- ▲ Comment vais-je cibler les contenus de mon cours pour bien scénariser mon matériel autoportant ?
- ▲ Quelle interactivité me permettra d'engager mes élèves dans une démarche d'apprentissage active ?
- ▲ Quels types de ressources (vidéo, visuelle ou audio) répondraient aux caractéristiques de mes apprenant(e)s ?

Processus de conception

INTENTION

- ▲ Déterminer les cibles d'apprentissage et les critères de réussite
- ▲ Prévoir les conditions dans lesquelles s'effectueront les apprentissages

SCÉNARISATION

- ▲ Prévoir le contexte et la présentation de l'intention, des objectifs, des critères d'évaluation, etc.
- ▲ Déterminer les contraintes à respecter (matériel, temps, etc.)
- ▲ Choisir le type de scénarisation
- ▲ Planifier les ressources et les activités
- ▲ Prévoir les types de médias et les interactivités
- ▲ Segmenter les contenus d'apprentissage
- ▲ Prévoir des rétroactions spécifiques et des rétroactions générales
- ▲ Écrire le scénario
- ▲ Au besoin, générer un gabarit/modèle

MÉDIATISATION

- ▲ Si nécessaire, créer les médias requis
- Au besoin :
- ▲ Réserver les ressources (matérielles, humaines et technologiques)
 - ▲ Faire la production médiatique
 - ▲ Obtenir les droits d'utilisation des médias qui le requièrent

MONTAGE

- ▲ Assembler les médias en un tout cohérent
 - ▲ Se conformer aux normes d'accessibilité
- Au besoin :
- ▲ Réserver les ressources (matérielles, humaines et technologiques)

DISTRIBUTION

- ▲ Mettre le matériel à la disposition des apprenant(e)s

L'intégration dans un ENA permet :

- ▲ un haut niveau de suivi des apprenant(e)s
- ▲ une grande souplesse d'utilisation grâce à de nombreux paramètres pour gérer les façon de vivre les activités d'apprentissage
- ▲ aux apprenant(e)s de se reprendre

Scénarisation : des précisions



Segmenter les contenus

- ▲ Pour favoriser la persévérance et réduire la charge cognitive
- ▲ Pour faciliter la compréhension et la rétention

Synthétiser l'information à l'écran

- ▲ Sous-titres courts
- ▲ Textes facilement lisibles
- ▲ Listes à puces et numérotées
- ▲ Phrases courtes
- ▲ Paragraphes courts
- ▲ Phrases clés en caractères gras
- ▲ Tableaux
- ▲ Images
- ▲ Éléments visuels évocateurs

Ce matériel doit :

- ▲ être accessible et inclusif
- ▲ respecter les droits d'auteur
- ▲ respecter les standards du Web
- ▲ avoir des objectifs bien définis

Prévoir les rétroactions

Rétroactions spécifiques

- ▲ **de base** (donner la bonne réponse, fournir un exemple à suivre...)
- ▲ **instructives** (suggérer des démarches, indiquer quel élément est à travailler, fournir des stratégies, proposer des ressources complémentaires...)
- ▲ **d'entraînement** (utiliser le questionnement stratégique...)

Rétroactions générales

- ▲ En fonction des résultats obtenus, orienter vers une action réparatrice au besoin ou vers la poursuite des activités d'apprentissage

Types de scénarisation : des exemples



L'ENSEIGNEMENT EXPLICITE :

Le contexte de l'apprentissage est présenté par une mise en situation. La construction des apprentissages se fait par des activités de modelage, de pratique guidée et de pratique autonome. La séquence d'apprentissage se termine par une activité d'objectivation.



LES GUIDES :

Des personnages servent de guides tout au long de la séquence d'apprentissage, assumant le rôle d'instructeurs virtuels.



LES ÉTUDES DE CAS :

Elles aident l'apprenant(e) à s'identifier au sujet et à le mettre en contexte dans des situations réelles.



LA SIMULATION : L'apprenant(e) est plongé(e) dans des situations proches de la vie réelle pour réaliser des apprentissages dans un environnement sûr et comprendre les conséquences de certaines actions.



LE STORYTELLING : Il consiste à communiquer les objets d'apprentissage par des histoires dans le but de capter l'attention de l'apprenant(e) et de créer une connexion émotionnelle.



L'EXPLORATION ET LA DÉCOUVERTE : L'apprenant(e) explore ou s'approprié certains concepts grâce à l'interactivité.

Types d'interactivité



Vidéo interactive



Glisser-déposer



Glisser les mots



Zones actives



Ligne du temps



Juxtaposition d'images



Pairage



Ordonnement



Texte troué



Tour virtuel 360°



Accordéon



Présentation multimédia

Exemples de médias



Vidéo

CAPSULE NARRÉE

- Exemples
- ▲ PowerPoint
 - ▲ Canva
 - ▲ Book Creator (iPad)

TUTORIEL VIDÉO

(enregistrement de l'écran et/ou de soi)

- Exemples
- ▲ Screencastify
 - ▲ Screencast-O-Matic
 - ▲ Enregistreur Smart
 - ▲ Caméra d'un téléphone, d'une tablette, etc.

ANIMATION D'IMAGES

- Exemples
- ▲ Powtoon
 - ▲ Moovly
 - ▲ Animaker
 - ▲ Stop Motion Studio
 - ▲ Toontastic 3D

MONTAGE VIDÉO

- Exemples
- ▲ iMovie
 - ▲ Canva
 - ▲ WeVideo
 - ▲ Screencast-O-Matic



Audio

- ▲ Enregistrement de la voix
- ▲ Enregistrement de trames sonores d'accompagnement musical
- ▲ Enregistrement sonore
- ▲ Utilisation d'éléments sonores
- ▲ Livre audio
- ▲ Balado, etc.



Visuel

- ▲ Illustrations, croquis-note
- ▲ Organiseurs graphiques, diagrammes...
- ▲ Cartes interactives
- ▲ Hyperdocuments
- ▲ Présentations multimédias : Canva, PowerPoint, Google Slides, Genially, Prezi, Keynote, Book Creator, etc.

Modalités et variantes

Le matériel autoportant est particulièrement pertinent, voire incontournable dans certaines modalités (par exemple en mode asynchrone).

