



Infographie

Matériel pédagogique autoportant en ligne

Caractéristiques du matériel pédagogique autoportant en ligne

Guide de
conception
de matériel
autoportant



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

MÉDIATISATION

- ▲ Créer ou choisir, puis rassembler les médias nécessaires
- 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)

RÉVISION

- ▲ Réviser, valider, collaborer et mutualiser

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 façons 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 :

- ▲ avoir des objectifs bien définis
- ▲ respecter les droits d'auteur
- ▲ être accessible et inclusif
- ▲ respecter les standards du Web
- ▲ utiliser des applications qui assurent la protection des données et le respect des lois ou des règles en vigueur

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, donner des indices...)
- ▲ d'**accompagnement** (inciter l'apprenant(e) à se questionner, à s'auto-évaluer, à rechercher des solutions...)

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.



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.



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.



L'EXPLORATION ET LA DÉCOUVERTE : L'apprenant(e) explore ou s'approprie 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

Médiatisation : types de capsules pédagogiques



Vidéo

CAPSULE NARRÉE

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

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

- ▲ Stream
- ▲ PowerPoint
- ▲ Enregistreur Smart
- ▲ Caméra d'un téléphone, d'une tablette

ANIMATION D'IMAGES

- ▲ Powtoon
- ▲ Moovly
- ▲ Animaker

MONTAGE VIDÉO

- ▲ Canva
- ▲ Clipchamp
- ▲ iMovie



Audio

ENREGISTREMENT DE LA VOIX

- ▲ Enregistreur vocal Windows
- ▲ Book Creator (pour livres audio)
- ▲ Canva (pour Balado)

UTILISATION ET ADAPTATION D'ÉLÉMENTS SONORES

- ▲ Musique
- ▲ Chant
- ▲ Son



Visuel

ILLUSTRATIONS, CROQUIS-NOTE

- ▲ Sketches
- ▲ Sketchpad
- ▲ Freeform

ORGANISATEURS GRAPHIQUES, DIAGRAMMES...

- ▲ Canva
- ▲ Miro
- ▲ Visio
- ▲ Mindomo

PRÉSENTATIONS MULTIMÉDIAS

- ▲ Canva
- ▲ PowerPoint
- ▲ Google Slides
- ▲ Genial.ly
- ▲ Prezi
- ▲ Book Creator
- ▲ Keynote

IMAGES ET CARTES INTERACTIVES

- ▲ Genial.ly

Modalités et variantes

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

