

BOÎTE À OUTILS NUMÉRIQUES

POUR LES INTERVENANTS DU CNFPT

► BOÎTE À OUTILS NUMÉRIQUES

SOMMAIRE

Banque d'images et de sons	3
Classe virtuelle	4
Créer un clip pédagogique	6
Réaliser un quiz ludique	9
Créer une carte d'apprentissage ou learning map	12
Créer une sitothèque	14
Organiser une veille Internet	16
Pratiquer le travail collaboratif en formation	20
Pratiquer l'évaluation formative et sommative sur Smartphone	22
Produire et diffuser facilement une vidéo en formation	24
Tableau interactif	26
Créer une vidéo en formation avec une tablette	28
Utiliser des micromodules de formation sur Smartphone	30
Utiliser la carte mentale en salle et de manière mobile	32
Utiliser les QR codes en formation	34
Vidéo outil pédagogique	36
Utiliser l'apprentissage mobile (mobile learning) en formation	3

RÉSUMÉ**TYPE D'OUTIL**

Enrichissement pédagogique

**AVANTAGES**

Captation de l'attention

**LIMITES**

Vérifier les droits d'auteurs et les standards techniques pour faciliter la lecture

Pour aller plus loin :

Conférence de Le Crosnier

sur le domaine public :

<http://rel2014.blogspot.fr/2014/04/de-environnement-personnel.html>

BANQUE D'IMAGES ET DE SONS

Les images sont omniprésentes. Elles peuvent agrémenter les supports pédagogiques.
Le document ci-joint répertorie des banques d'images libres de droits.

► Rappels sur les textes relatifs au droit

- Le droit à l'image.
- Le droit d'auteur.
- La législation sur les dessins et modèles.

► Principales banques d'images

Trouver des images sur le Web : moteurs de recherche, banques générales et thématiques

Carrefour-education

Cndp

Flickr

Openclipart

Picto

Zonelibre

Stockvault

photl

Everystockphoto

Freeimages

Pixabay

Freepixels

Morguefile

Openphoto

Photogen

Adigitaldreamer

Freephotosbank

Google advanced image search

Turbophoto

Pixelperfectdigital

Geekphilosopher

Freeimageslive

Creativity103

Commons.wikimedia

► Principales banque son

Universal-soundbank

Sound-fishing

Lasonotheque

Easyzic

Memoclic

Fxmania

Tech-tice

► Conseils pratiques

Les banques d'images et de sons agrémentent supports pédagogiques et sites en ligne. Mais il est important de rester clair sur son intention pédagogique.

RÉSUMÉ**DURÉE :**

45' à 60' par séance

**TYPE D'OUTIL**

échange synchrone à distance

**AVANTAGES****LIMITE**

La maîtrise technique de l'outil par le formateur et les participants

CLASSE VIRTUELLE

La classe virtuelle permet de réunir en temps réel sur Internet, ou un autre réseau informatique, des participants et un formateur qui peuvent notamment, discuter, se voir, visionner des documents, des vidéos, réaliser des quizz, partager leur écran. Ainsi, la classe virtuelle recréé à distance les conditions d'une formation en salle traditionnelle. (définition Wikipédia)

L'utilisation de la classe virtuelle permet un échange synchrone à distance (le forum, lui, est asynchrone). Les fonctionnalités sont plus ou moins étendues selon le support technique utilisé : chat, prise de parole en vocal, partage de fichier en téléchargement, partage d'un document projeté, partage d'écrans, sondage, tableau blanc, icônes de feed-back, enregistrements visuel et audio.

► Objectifs

En complément ou en substitution de formation présentiel :

- permettre à une personne éloignée physiquement du lieu de formation de participer ;
- diffuser une intervention uniquement centrée sur le contenu.

En complément de formation à distance :

- permettre une rencontre virtuelle dans le cadre d'une formation à distance car la spontanéité des échanges oraux est recherchée à la différence des échanges asynchrones ;
- mettre à disposition des séquences de formation asynchrone consultables par d'autres ;
- réaliser des travaux collectifs.

► Préparation

Avant de se lancer :

- utiliser cet outil (se former avec, faire des essais d'animation) pour dépasser les contraintes techniques ;
- évaluer l'intérêt et la possibilité de l'utiliser ;
- choisir l'outil adapté et le tester en condition réelle avec un nombre équivalent de personnes... ;
- faire des essais techniques avec un expert (définir le format de fichier, les bons réglages...).

Préparer la séquence pédagogique :

- prévoir autant de temps que le face à face pour préparer de l'animation ;
- définir l'objectif de formation et les objectifs pédagogiques structurants ;
- rappeler le rendez-vous : la semaine avant, puis la veille en spécifiant les objectifs ;
- scénariser l'animation (définir le fil rouge) sur 45' à 60' ;
- trouver de temps forts (Exemple : les feedbacks : sondages / les temps des débats / temps de transmission / temps de prise de décisions collectives / usage de webcam) ;

Terme similaire :

« Conférence en ligne », « Webinar » ou « Webinaire ». Visio-conférence

Support technique disponible sur le marché :

Adobe acrobat connect pro ;
E-docéo e learning;
Demos e learning agency

- préparer un support qui structure l'animation (diapo avec message court, ou carte mentale) ;
- préparer un protocole de communication à proposer avec les participants pour qu'il soit partagé ;
- préparer une prise en main progressive par les participants pour que les aspects techniques ne parasitent pas : son, visuel, prise de parole, carte heuristique, puis le tableau virtuel (en 15' le participant doit être rassuré) ;
- avant la conférence (dans la semaine) : trouver l'appui d'un technicien pour caler les aspects techniques et donner les coordonnées du référent technique et proposer un temps de connexion aux participants avec le technicien.

► Animation/Utilisation

Présenter

- L'animateur ;
- Les aspects techniques ;
- Les objectifs et du déroulé de la séance ;
- Le protocole de communication ;
- Les participants visuellement.

Animer

- Veiller au respect du fil rouge ;
- Recadrer, reprendre le leadership (être maître de la circulation de la parole en coupant les micros) ;
- Se contraindre à respecter son propre temps de parole ;
- Indiquer la progression dans la poursuite des objectifs visés ;

Pour aller plus loin :

<http://www.vie-publique.fr/actualite/alalune/classes-virtuelles-bilan-experimentations.html>

Le « Mode d'emploi utilisateur » réalisé par le CTFOAD, http://collaboratif.cnfpt.fr/cfi/module_fichier/index.php?id_dossier=57

- Gérer les digressions : les questions perturbantes ou qui ne peuvent pas être traitées tout de suite, les imprévus, les questions.

Conclure

- Répondre aux questions posées et identifier celles qui seront traitées à un autre moment
- Remobiliser pour la suite dans le cas d'une activité intersession (plan d'action commun ou individuel).

► Conseils pratiques

Cette démarche demande énormément de concentration : s'y préparer.

- L'animateur doit être vigilant sur tous les éléments d'information visibles sur son écran.
- Il peut être intéressant d'être deux pour se partager le travail : formateur et animateur.
- La webcam n'est pas utile durant toute la séance mais utile pour se présenter.

Variantes

Technique utile pour qu'un groupe de travail :

- arrive rapidement à une solution construite collectivement.
 - « **rapidement** » car comme il est nécessaire d'adopter une discipline de prise de parole, cet outil facilite la concentration maximale sur l'objectif fixé);
 - « **solution construite collectivement** » : la solution retenue sera celle des participants.
- s'approprie collectivement des supports par le biais de la visualisation (de diaporama, de tableaux, de dessin...)

RÉSUMÉ

L'apprentissage aux usages du multimédia

DURÉE
2 h + 2 h de montage

TYPE D'OUTIL
Visualisation imagée d'une problématique

AVANTAGES
Dynamisation des approches pédagogiques et enrichissement des ressources
Visualisation des pratiques

LIMITE
Temps disponible

CRÉER UN CLIP PÉDAGOGIQUE

La création d'un clip vidéo pédagogique est une pratique utile, pour capter des histoires apprenantes, pour communiquer sur une technique pédagogique, pour partager une pratique, pour rendre compte ou animer un séminaire.

▶ Préparation

La réalisation d'un clip nécessite une préparation technique et des conditions de tournage :

Temps 1 – Préparation technique :

- Ordinateur et carte graphique de qualité ;
- Logiciel microsoft movie maker ;
- Logiciel de téléchargement et de transcription de format ;
- Caméra ou webcam ;
- Microphone.

Temps 2 – Préparation du tournage :

- Prévoir les « Décors et costume » ;
- S'assurer de la qualité de l'éclairage et du son ; Anticiper la scénarisation et choix des plans ;
- Disposer en amont des contenus, textes et dialogues.

▶ Animation

Trois usages d'un clip vidéo :

Format truc et astuce pédagogique du web 2.0

Intention : il s'agit de constituer une banque de données visuelles d'outils pédagogiques du web 2.0 et de guider les conseillers formation et intervenants dans le maquis des solutions proposées. Le bénéfice attendu est un gain de temps et un tri des ressources pertinentes.

Format : 3'.

Ressources associées : hyperlien Internet vers le logiciel.

Acteurs clés : membres de la coopérative pédagogique.

Format récit d'expérience

Intention : il s'agit de filmer un porteur de projet qui raconte une expérience pédagogique qu'il souhaite partager. Le récit apprenant obéit à un format permettant de se repérer dans les points forts de l'expérience.

Format : 6' à + selon les récits.

Ressources associées : fiche expérience de la coopérative pédagogique.

Acteurs clés : porteur de projet et parties prenantes.

Format partage d'une pratique

Deux formats sont envisagés

- **Vidéo « d'accroche » sur une méthode**

Intention : donner envie d'utiliser une méthode pédagogique. Il s'agit d'une présentation d'une d'une méthode pédagogique testée sur le terrain (sorte de retour d'expérience) avec la fiche coopérative qui lui correspond.

Les acteurs de ces vidéos peuvent être : les CF, CF+ intervenants, intervenant seul.

Format court : 2 à 3 minutes.

- **Vidéo de « démonstration »**

Intention : il s'agit de partager une pratique pédagogique utilisée en animation de groupe ou de séminaire. La pratique est filmée de telle façon qu'elle soit facilement reproductible. Cela peut être une prise de vue d'une intervention réelle associée à des commentaires de l'organisateur.

Format : 6 minutes.

Ressources associées : fiche méthode de la coopérative pédagogique et dossier d'instruction pour se saisir de la pratique.

Acteurs clés : porteur de la pratique à partager.

► Conseils pratiques

Pour la phase de préparation et d'équipement technique, il peut s'avérer utile de se faire aider dans le choix et l'installation des bonnes versions de logiciels de montage et de téléchargement de vidéos.

Lors de la phase de conception, il est important d'avoir clarifié son intention avant de se lancer. Une « formation d'acteur accélérée » ou un échauffement de prise de parole devant la caméra est un point qui facilite la fluidité de la vidéo.

► Points de vigilance

- Créer une ligne éditoriale pour anticiper des productions dans la durée.
- S'assurer de la qualité du son et de l'image.
- S'assurer du droit à l'image (et organiser la traçabilité).
- Vérifier les droits de propriété intellectuelle.
- Prévoir le lieu de stockage de la vidéo.

BOÎTE À OUTILS LOGICIELS

LOGICIELS

HYPERLIENS

Logiciel microsoft movie maker 2012

http://www.01net.com/telecharger/windows/Multimedia/edition_video/fiches/26136.html

Logiciel de téléchargement de vidéo

<http://www.01net.com/telecharger/windows/Internet/plugins/fiches/44372.html>

Logiciel pour transmettre un fichier vidéo volumineux (inférieur à 200 mégaoctets)

<https://www.wetransfer.com/>

Logiciel de stockage et partage des vidéos

Youtube <https://www.youtube.com/?hl=fr&gl=FR>
Daily Motion <http://www.dailymotion.com/fr>

Pour les vidéo du CNFPT

www.video.cnfpt.fr

Pour aller plus loin :

CTFOAD

Francois.remy@cnfpt.fr

Tutoriel de conception d'un clip

[http://www.commentcamarche.net/
faq/7619-comment-faire-un-clip-video](http://www.commentcamarche.net/faq/7619-comment-faire-un-clip-video)

RÉSUMÉ

Un site internet à usage gratuit pour créer et diffuser des quizz.



DURÉE

Non déterminée, au choix du formateur et de l'activité pédagogique



TYPE DE GROUPE

- Individuel
- Groupe restreints (5/6)



TYPE D'OUTIL

Restituer un bilan
Tester des connaissances
Introduire un séminaire



AVANTAGES

Outil facile à s'approprier et ludique



LIMITES

Ne permet pas de proposer plus de 4 propositions de réponses

Nécessite une connexion internet

Etre équipé d'un Smartphone ou d'ordinateurs

RÉALISER UN QUIZ LUDIQUE

La création d'un quiz pour restituer un bilan, percevoir les effets d'une formation, ou encore tester des connaissances permet de capter l'auditoire de manière ludique, mais cela permet aussi d'introduire un séminaire de manière conviviale.

▶ Préparation

La réalisation d'un quiz nécessite un temps de préparation des questions et un temps de création du support (PowerPoint) restituant les réponses (si cela est jugé utile).

Pour le jour J deux solutions peuvent être proposées pour permettre aux personnes de participer avec du matériel différent :

Solution 1 – jeu en équipe :

- 1 ordinateur par table avec connexion internet ;
- 1 pc permettant de lancer les questions ;
- 1 vidéoprojecteur pour projeter les questions ;
- 1 pc + 1 vidéoprojecteur pour restituer les réponses (via un PowerPoint par exemple mais facultatif), prévoir d'être à 2 personnes.

Solution 2 – jeu individuel :

- 1 Smartphone par personne avec accès internet ;
- 1 pc permettant de lancer les questions ;
- 1 vidéoprojecteur pour projeter les questions ;
- 1 pc + 1 vidéo projecteur pour restituer les réponses (via un PowerPoint par exemple mais facultatif) prévoir d'être à 2 personnes.

▶ Exemple de création de Quizz sur le site Kahoot

- connectez-vous sur le site <https://getkahoot.com/> et créez votre compte (gratuit) ;
- une fois votre compte créé et connecté, cliquez sur « create new Kahoot » : Quiz ?



- Donnez un nom à votre Quizz et cliquez sur « Go » ;
- À partir de là, vous pouvez constituer votre quizz ; plusieurs choses vous sont proposées :

Posez la question

Plusieurs temps de réponse sont proposés

Possibilité de générer des points à chaque bonne réponse

Question 1

Points par réponse

Drag and drop an image from your desktop here

Insérez votre bonne réponse et vos 3 mauvaises réponses

Possibilité d'insérer une image (ou lien vidéo). Pensez à la réduire au maximum

Insérez votre bonne réponse et vos 3 mauvaises réponses

Cliquez sur la case rouge Incorrect pour passer le statut de la bonne réponse à correct

Possibilité de n'avoir que 2, 3 ou 4 possibilités de réponses

- cliquez ensuite en bas de page sur Add question pour rajouter d'autres questions ;
- créez autant de questions que vous le souhaitez ;
- cliquez sur Save and continue pour finaliser votre quizz ;
- remplissez les champs demandés en veillant à cocher « private » à la question privacy settings ;
- cliquez sur Done pour tester votre quizz ;
- puis sur preview et enfin sur Launch pour lancer le quizz ;



- saisissez le code « Game pin » au niveau du téléphone portable virtuel ou votre propre téléphone (connecté au site kahoot.it), et entrez un surnom ;
- l'écran de gauche représente l'écran Administrateur, et le téléphone représente ce que les joueurs vont visualiser ;
- pour lancer le jeu officiellement appuyer sur start now ;
- l'ordinateur Administrateur et le téléphone portable se synchronisent et le temps est compté pour la réponse ;
- à la fin du quizz il vous est possible de télécharger les réponses de chacun et de les récupérer au format Excel.

► Animation

Solution 1 – jeu en équipe

Constituer en amont du jeu, ou laisser libre la constitution des équipes (5 ou 6 personnes maxi).

Chaque groupe doit se trouver un nom d'équipe.

Connecter chaque ordinateur sur le site Kahoot.it. Expliquer aux joueurs la manière dont cela va se passer : une question avec un temps limité, la réponse se fait avec un code couleur et/ou symbole, chaque bonne réponse procure des points, plus la réponse est rapide, plus il y a de points ; à la fin un classement automatique va être affiché avec la meilleure équipe gagnante.

Lancer le jeu, en affichant le game pin pour que chacun se connecte.

Faire saisir les surnoms des équipes puis lancer les questions.

Possibilité de fournir des éléments de réponse à chaque question avec un PowerPoint.

Solution 2 – jeu individuel

Faire réfléchir la personne au « surnom » qu'elle souhaite avoir pour le quizz.

Connecter chaque Smartphone sur le site Kahoot.it.

Expliquer aux joueurs la manière dont cela va se passer : une question avec un temps limité, la réponse se fait avec un code couleur et/ou symbole, chaque bonne réponse procure des points, plus la réponse est rapide, plus il y a de points ; à la fin un classement automatique va être affiché avec le meilleur joueur.

Possibilité de fournir des éléments de réponse à chaque question avec un PowerPoint.

Lancer le jeu, en affichant le game pin pour que chacun se connecte.

Faire saisir les noms de chaque personne puis lancer les questions.

► Conseil pratique

Pensez à la question subsidiaire pour départager les candidats en cas d'égalité.

► Témoignage

La délégation Picardie s'est servie de « Kahoot » lors de la présentation de son bilan d'activités en 2015. Cela permet de générer une ambiance conviviale et de partage entre les agents.



RÉSUMÉ



DURÉE

Temps de conception de la learning map variable en fonction de sa richesse



TYPE D'OUTIL

Repérer les apprentissages ou les innovations sur une carte



AVANTAGES

Visualisation facile d'apprentissages ou de contributeurs, illustrations



LIMITES

Il faut accéder à un environnement en ligne pour bénéficier d'une learning map

CRÉER UNE CARTE D'APPRENTISSAGE OU LEARNING MAP

La learning map ou « carte d'apprentissage » permet de rassembler en ligne et de façon dynamique sur une image, par exemple une carte, un ensemble d'informations, innovations, apprentissage, ou savoir-faire géographiquement localisés.

► Objectifs

- Repérer sur une carte des apprentissages, des innovations, des acteurs ou points remarquables.
- Rendre l'image d'un e-book interactive en intégrant des hyperliens ou des légendes.

► Préparation

Pour réaliser sa learning map, il convient de recenser le matériel nécessaire en amont :

- téléchargement d'un logiciel adapté (cf liste ci-après la liste des logiciels gratuits) ;
- recensement des informations à pointer : acteurs, réalisations, projets, innovations sur un territoire (selon les logiciels une adresse précise est requise) ;
- communication de l'hyper lien aux membres intéressés ;
- organisation d'un enrichissement continu ;
- création d'événements pour faire de la carte un objet de partage et d'apprentissage ou de synthèse d'un cours.

► Déroulement/Animation

La learning map fait partie des pédagogies d'apprentissage en ligne. Elle peut participer d'une classe inversée. Il s'agit donc d'un enrichissement d'un environnement d'apprentissage plus que d'une animation en soi. Dans une approche de formation mixant présentiel et distanciel, la learning map peut servir à :

- faire un recensement et capitaliser l'état de l'art ;
- partager des expériences humaines ;
- partager les pratiques et valoriser les savoir-faire ;
- faciliter l'échange de dossiers ou description des pratiques : vidéos, méthodes, photos ;
- promouvoir la coopération et l'intelligence collective ;
- réaliser une synthèse d'un cours ;
- créer un objet graphique servant à soutenir la remémoration.

Une fois créée la learning map peut être utilisée sur écran, sur tablette ou même sur téléphone portable.

► Conseils pratiques

Pour faciliter le développement d'une intelligence collective, la learning map doit être entretenue dans la durée, il convient donc de prévoir dès sa conception une administration simple pour faciliter son entretien et sa mise à jour par un néophyte.

Des événements pour créer de l'émulation et des échanges sur les objets apprenants repérés seront le moyen de créer un pôle d'attention.

► Variantes

Il existe de nombreux logiciels permettant d'élaborer une learning map et de scénariser des contenus. La version gratuite est souvent suffisante pour mettre en valeur jusqu'à 150 informations.

En voici 5 :

[thinglink](#) (pour commencer, c'est le plus simple)
[google maps](#)
[Click2map](#)
[Infamous](#)
[zeemaps](#)

Il est aussi possible d'ajouter les cartes interactives (associées aux fonctionnalités de géolocalisation) des réseaux sociaux type google+, facebook, foursquare et pinterest.

Exemples de réalisation :

<http://www.souris-grise.fr/la-carte-des-tablettes-a-lecole/>
<http://www.mind-mapping-decision.com/le-blog/votre-cerveau-primitif-veut-le-meilleur-pour-vous>
<https://www.mapbox.com/showcase/>

Pour aller plus loin :

Voir la fiche de la coopérative sur le
mindmapping

RÉSUMÉ

Un outil open source du web 2.0



DURÉE

non déterminée, au choix du formateur et de l'activité pédagogique



TYPE DE GROUPE

- Individuel
- Groupe restreints (4/8)
- Sous-groupe
- à distance



TYPE D'OUTIL

Pédagogie inversée

Travail réflexif sur documents en individuel ou en groupe

Création d'un journal

collaboratif sur un sujet donné

Apprendre aux apprenants à faire de la recherche internet tournée vers l'Apprenance



AVANTAGES

avantages d'un outil de Social Learning, application mobile (perle lisible dans le train, une salle d'attente)



LIMITES

le degré de pertinence des informations

CRÉER UNE SITOthèQUE

Pearltrees : son concept repose sur l'idée que les milliards d'informations qui circulent sur le net, rendent obligatoire une organisation humaine du web. Pearltree a été lancé par Patrice Lamoth, aujourd'hui PDG de la société. Le projet commence en 2007 avec une version alpha en 2009. En avril 2013, Pearltree annonce plus d'un million d'utilisateurs.

Exemple : Pearltrees

Un outil de collecte et mémorisation de sites

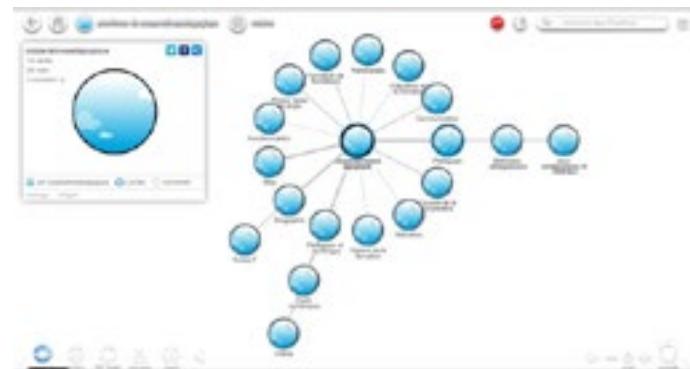
Pearltrees est un outil qui permet de collecter, mémoriser et partager des liens de sites internet. C'est un marque page en ligne créé par un ensemble de sites Internet pour les rassembler afin de réaliser un Pearltrees c'est-à-dire un arbre de perles. Un Pearltree est personnalisable par une image ou un avatar, il est composé d'une perle racine (c'est un compte égal à une adresse mail) auquel s'ajoute autant de perles que vous voulez.

Au gré de vos navigations, vous « perlez », vous transformez en perles, toutes les pages web qui vous plaisent. Pearltrees offre la possibilité d'installer un « Bookmarklet » (marque-pages de sites Internet) dans la barre des favoris de votre navigateur. Puis, dans votre compte, vous organisez vos perles dans des Pearltrees. Ce sont des dossiers mais pour perles. Ce qui est original, c'est que les perles et les Pearltrees sont manipulables. Les pages web deviennent donc des objets que vous organisez comme vous organiseriez vos documents, vos livres, vos photos, vos films dans la vie. En fait, Pearltrees permet de donner du sens à ce que vous trouvez sur le web.

Un outil de partage

Avec Pearltrees vous découvrez aussi les utilisateurs qui ont les mêmes intérêts que vous. À chaque fois que vous prenez la même perle ou le même Pearltrees que quelqu'un d'autre, vous créez une connexion. C'est ce qui vous permet d'aller directement à ce qui vous intéresse chez les autres. Vous découvrez alors leurs perles et vous pouvez discuter avec eux de vos intérêts communs. Pour aller plus loin, vous pouvez aussi explorer les Pearltrees les plus connectés aux vôtres ou faire des recherches. Pour profiter des découvertes des autres en temps réel, il suffit de prendre leurs Pearltrees et de les mettre dans votre compte.

Le Pearltrees de la coopérative pédagogique :



Vous pouvez d'ailleurs partager très facilement les Pearltrees que vous trouvez particulièrement intéressants. En moins de deux clics, vous pouvez exporter un pearltree sur un site web ou un blog. Vous pouvez aussi les partager sur Facebook, Twitter et partout sur le web. Vous devenez alors pleinement le « rédacteur en chef » de votre web, en anglais un « Web Curator ».

In fine, vous vous promenez sur un web organisé de façon humaine. C'est un peu comme si des passionnés vous invitaient à découvrir leur collection de pages web. Avec Pearltrees, on passe à une plate-forme où les gens partagent les liens, une sorte de « Wikipedia du lien ».

Dans Pearltrees, ce sont les internautes qui donnent un sens logique et humain à leur organisation. Aucun moteur ne saurait mieux interpréter des informations mieux que la diversité des intelligences humaines. Les créateurs de Pearltrees pensent que notre façon d'organiser le web est utile et indispensable. Leur philosophie : « Reprenons le web et organisons-le nous-mêmes ».

Pour aller plus loin :

Site internet :

Concerto de la Coopérative pédagogique

► Utilisation

Pearltrees peut être utilisé de plusieurs façons :

- un outil de veille active ou passive ;
- un outil de « personnel branding » (le marketing de la personne) ;
- un outil d'enrichissement de ses comptes sociaux ou CV en ligne ;
- un outil pédagogique
- un outil permettant la réflexion sur l'info-obésité du net ;
- un outil de site Internet sur un thème donné pour une activité pédagogique.

► Prise en main de l'outil

- Comment utiliser Pearltrees :

<http://www.youtube.com/watch?v=86WQl3WKSko&feature=youtu.be>

- Pourquoi utiliser Pearltrees :

<http://www.youtube.com/watch?v=RYm2ITTxB-NQ&feature=youtu.be>

- Partager vos passions facilement avec Pearltrees :

<http://www.youtube.com/watch?v=H4qmzfk-63P8&feature=youtu.be>

- Comment utiliser Pearltrees sur Ipad ou Android :

http://www.youtube.com/watch?v=_Otg9eyhoME&feature=youtu.be

- Comment enrichir son Pearltrees :

<http://www.youtube.com/watch?v=5UTmrmlip34&feature=youtu.be>

RÉSUMÉ

Un outil open source du web 2.0 sur la curation



DURÉE
Non déterminée, au choix du formateur et de l'activité pédagogique



TYPE D'OUTIL
Pédagogie inversée
Travail réflexif sur documents en individuel ou en groupe
Création d'un journal collaboratif sur un sujet donné

Apprendre aux apprenants à faire de la veille sur le web 2.0



AVANTAGES
Avantages d'un outil de curation (Social Learning), application mobile (article lisible dans le train, une salle d'attente)



LIMITES
le degré de pertinence des informations qu'elles soient scooper ou rescooper

ORGANISER UNE VEILLE INTERNET

Scoop.it a été mis en ligne en 2011. Ce projet est issu d'une start-up créée par M. Decugis et M. Rougier. Ce projet était la création d'une plateforme permettant une revue de presse évolutive et illustrée autour d'un sujet ou thème précis.

Vidéo du fondateur : <http://www.youtube.com/watch?v=ic9JBTp-iEE>

▶ Présentation

Scoop.it est un outil de curation. La curation, c'est un ensemble de pratiques et une gamme d'outils de re-publication web. La curation est une activité sur un thème donné qui identifie les sources des contenus, qui trie avec pertinence les contenus et qui se sert d'un curateur. Les curateurs permettent de découvrir facilement les articles les plus pertinents sur un thème donné. Les curateurs ont des effets leviers sur une communauté.

Adresse Internet :

<http://www.scoop.it/>

Page scoop.it sur la prise en main :

<http://www.scoop.it/t/tutoriel-scoop-it>

▶ Utilisation

Scoop.it peut être utilisé de plusieurs façons, il peut être utilisé comme :

- un outil de veille active ou passive ;
- un outil de « personnal branding » (le marketing de la personne) ;
- un outil d'enrichissement de ses comptes sociaux ou CV en ligne ;
- un outil pédagogique ;
- un outil permettant la réflexion sur l'info-obésité du net.

▶ Prise en main de l'outil

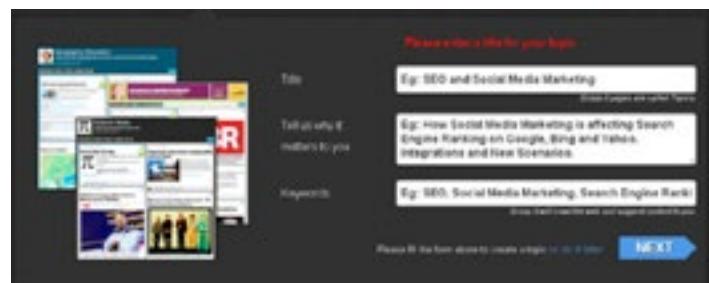
Les différentes étapes sont :

La création d'un compte scoop.it

Vous avez la possibilité de vous connecter avec vos comptes Facebook, Twitter, LinkedIn ou de vous enregistrer directement sur le site via une adresse mail et un mot de passe.

**La définition des paramètres de son compte****La création de son ou ses topics (jusqu'à 5 topics)**

Vous avez la possibilité de créer des sous qu'on appelle jusqu'à 5 topics différents. Un topic est votre choix de thème de curation, un journal.

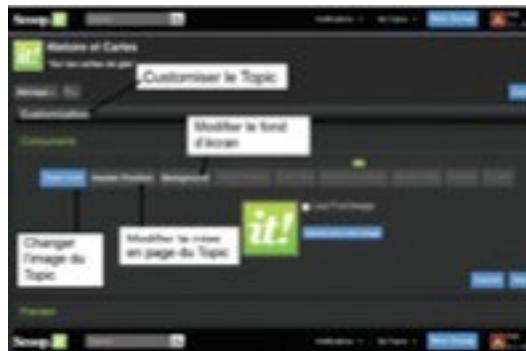
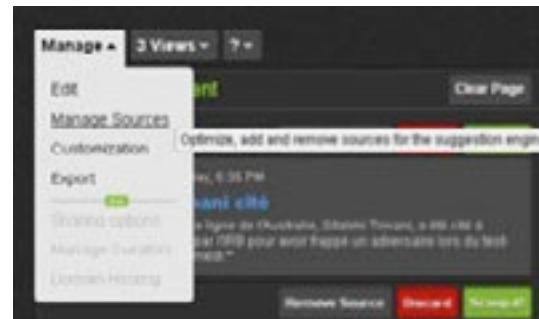


Dans tous les cas :

- **bien nommer le sujet** : il doit être clair et précis pour inciter d'autres utilisateurs de Scoop.it à s'y abonner. L'URL du sujet reprend son intitulé (ex : <http://www.scoop.it/t/sujet>), il faut donc être attentif à l'impact du titre en termes de référencement sur les moteurs de recherche ;
- **choisir la langue du sujet et une photo d'illustration** qui aidera à identifier le contenu de son journal ;
- **fournir une description** permettant de contextualiser le sujet, et de le rendre attractif (phrase d'accroche équivalente à un « slogan ») ;
- **choisir des mots-clés** : une étape importante, dans la mesure où les mots-clés vont déterminer les sources que Scoop.it fera remonter depuis différents canaux. Il est important de choisir des mots-clés précis pour éviter d'encombrer son « flux d'actualités » et ainsi simplifier la curation.

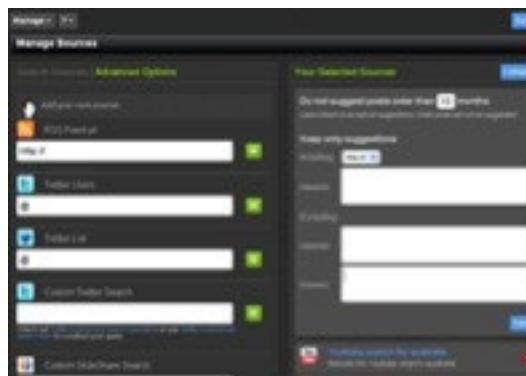
La personnalisation de son ou ses topics

Pour chaque topic créé, il est possible d'affecter des filtres de recherche afin d'affiner sa veille, de le customiser ou personnaliser, ou encore de l'exporter vers son blog.



L'onglet « Manage » permet de :

- **changer les mots-clés** (« search sources ») à partir desquels Scoop.it fait remonter des contenus pertinents ;
- **affecter des mots-clés** particuliers aux sources de son choix : Twitter, recherche sur Google, recherche sur les blogs Google, recherche sur Slideshare, etc. ;
- **enrichir sa veille de sources personnelles** (« advanced options ») : comptes ou listes Twitter, flux RSS ;
- **inclure ou exclure certains mots-clés** des recherches.



À la création du premier sujet, Scoop.it suggère d'installer un « Bookmarklet » (marque-pages de site Internet) dans la barre des favoris de votre navigateur. Celui-ci permet de partager des pages web au fil de sa navigation (en dehors de Scoop.it) dans le journal thématique de son choix, pour enrichir sa veille.

Une fois le topic créé (un topic = un journal), la curation de contenus commence. Celle-ci s'effectue depuis la page de curation dédiée au sujet.

Il est possible de partager un contenu « Scoopé » simultanément sur Twitter, Facebook ou LinkedIn, Google Plus.



Et après

Vous alimentez régulièrement votre topic, votre topic progresse, vous invitez votre réseau à le visiter, vous partagez, votre topic est de plus en plus consulté, votre veille se professionnalise et vous aussi.

Fonctionnalité de Scoop.it

Le site est en anglais, vous trouverez sur la page suivante un tableau pour apprêhender les différentes fonctionnalités :

SCOOPT.IT	FONCTIONNALITÉ
Topic	Journal, on peut créer jusqu'à 5 topics
Post (ou Scoop)	Page Internet, article publié sur le topic, l'équivalent d'un post ou billet sur un blog
Rescoop	Reprendre un article déjà publié sur Scoop.it pour le Scooper sur votre topic et le partager à vos « Followers » (suiveurs)
New scoop	
Tag	Mot clé
Tag.it	Indexer le contenu publié avec des mots clefs pour faciliter la recherche
Manage	Paramétrier
Edit	Permet de modifier le titre du topic, l'url, la description, la langue ou les mots clefs
Delete	Effacer
Cancel/ Save	Ne pas sauvegarder/Sauvegarder
Customization	Customiser son Scoop.it ou son Topic, le personnaliser
Background	Modifier le fond d'écran
Header position	Modifier et gérer la mise en page du topic
Topic icon	Changer l'image du topic
Logout	Déconnexion
Setting	Éditer le profil, changer le nom, le mail, supprimer le compte
Follow	Suivre un topic ou un compte
Unfollow	Ne plus suivre un topic ou un compte

Pour aller plus loin :

Site internet :
 Concerto de la Coopérative pédagogique

RÉSUMÉ



TYPE D'OUTIL

Outil permettant de créer et d'organiser un travail collaboratif avec des groupes



AVANTAGES

Gratuit
Collaboratif
Synchrone et asynchrone



LIMITES

Un accès Internet et un navigateur.
L'ouverture d'un compte courriel gmail est obligatoire.

Google Drive est une solution collaborative permettant de créer, partager, modifier, exporter, stocker des fichiers sous différents formats. On peut chatter, communiquer, en même temps que l'on travaille sur un document et donc, travailler à distance en simultané ou non.

Enfin, les interventions de chaque collaborateur au document sont identifiables grâce à une couleur dans l'historique des révisions.

Cette solution peut être associée à d'autres services Google.

Liste des services en ligne Google :

http://fr.wikipedia.org/wiki/Liste_des_services_en_ligne_de_Google

► Description de Google Drive

Il existe 5 logiciels complémentaires : Document (traitement de texte), Présentation (comme son nom l'indique), Feuille de calcul (tableur), Formulaire en ligne pour des enquêtes et Dessin. Google Drive propose donc une bureautique avec des possibilités d'importation et d'exportation des fichiers ainsi que la facilité de travail avec les autres applications Google : gmail, Picasa, etc. L'application est à la fois synchrone et asynchrone ; on peut donc travailler à plusieurs en temps réel (y compris dans la même salle) sur le même document ou en temps différé.

► Intérêt de Google Document pour la pédagogie

Coopérer, collaborer ou participer à un projet. Dans tous les cas, l'activité et l'intelligence collective sont au cœur du dispositif de formation. Cependant chaque aspect comporte des nuances.

- L'apprentissage **coopératif** est défini au préalable : chacun sait à quoi s'en tenir (rôles, organisation prévue par le formateur), et connaît le **résultat attendu**. Il s'agit d'une activité qui correspond davantage à un **apprentissage traditionnel** (exemple : faire un exercice ou répondre à une étude de cas).
- L'apprentissage **collaboratif** requiert la capacité des acteurs à comprendre le point de vue de l'autre pour progresser. **Le résultat n'est pas prévisible**, il n'est jamais certain. Cette forme de travail semble plus utile pour les **apprentissages non-fondamentaux**, qui se prêtent davantage au raisonnement et à la **réflexion** (exemple : faire une veille sur Internet sur une thématique de l'apprentissage).
- La **pédagogie de projet** est une pratique de pédagogie active qui fait passer des apprentissages au travers de la réalisation d'une production concrète. (exemple : organiser un événement).

Pour aller plus loin :

Les espaces numériques de travail

http://fr.wikipedia.org/wiki/Espace_num%C3%A9rique_de_travail

Le guide pratique du travail collaboratif

http://www.a-brest.net/IMG/pdf/Guide_pratique_du_travail_collaboratif.pdf

Comment faire concrètement ?

La première chose à faire est de se créer un compte gmail, c'est impératif.

<https://accounts.google.com/signup?hl=fr>
puis aller sur Google Drive :

https://www.google.com/intl/fr_fr/drive/

Vous accédez à votre espace personnel dans lequel vous pouvez créer ou importer des documents existants et inviter des groupes à vous rejoindre de manière différenciée.

Organiser un espace de travail collaboratif Google Docs & Google Apps.

Une explication complète des usages possibles de Google Drive en situation pédagogique :

http://www.creg.ac-versailles.fr/IMG/pdf/travail_collaboratif_sur_Googledocs.pdf

Avantages

L'application est accessible sur ordinateur, tablette et Smartphone

Les trois types de pédagogie évoqués plus haut peuvent utiliser Google Drive afin de :

- développer l'esprit d'analyse et la rédaction ;
- développer des compétences transversales ;
- développer l'autonomie ;
- valoriser le travail personnel et collectif ;
- s'adapter à des rythmes d'apprentissage différents ;
- favoriser l'engagement vis-à-vis du groupe et la motivation ;
- renforcer l'assimilation des connaissances en les reliant à des expériences concrètes ;
- maintenir le formateur et apprenants.

Limites

Sans accès Internet, pas de Google Drive.

Difficile d'utiliser Google Drive pour un stage court, mais tout à fait possible si vous avez deux ou plusieurs sessions avec le même groupe.

Vous avez également la nécessité d'accueillir le groupe d'apprenants à la solution.

Testez-vous :

<http://LearningApps.org/watch?v=ptmbzhj9201>



RÉSUMÉ



TYPE D'OUTIL

Outil permettant de créer et diffuser des quiz adaptés aux Smartphones



AVANTAGES

Souplesse
Disponibilité



LIMITES

Apprenants équipés de Smartphones
Accès 3 & 4G
indispensable si aucun téléchargement

PRATIQUER L'ÉVALUATION FORMATIVE ET SOMMATIVE SUR SMARTPHONE

Plus que jamais, l'évaluation est partie intégrante de la formation. Pour rappel : **l'évaluation formative** se pratique au cours des apprentissages et elle a pour but de renseigner l'apprenant le plus complètement et le plus précisément possible sur la distance qui le sépare de l'objectif et sur les difficultés qu'il rencontre.

L'évaluation sommative se pratique au terme d'un apprentissage et a pour but de vérifier si ses objectifs ont été atteints par tel ou tel apprenant. Enfin, en formation, vous pouvez également pratiquer une évaluation de la **satisfaction** grâce à un questionnaire généralement proposé par l'organisme de formation. On compte de nombreuses propositions d'autodiagnostic ou d'évaluation car ce système est particulièrement bien adapté au Smartphone. Plus facile à produire qu'un module, il se développe rapidement et facilite le positionnement et le feed-back dans les apprentissages nomades ou en salle.

► Un grand classique pour l'entraînement sur Smartphone

Entraînement gratuit au code de la route sur Smartphone. Test Code Route Lite :
<http://www.test-code-route.fr>

C'est un quiz sonorisé de 400 questions préparé par des professionnels pour vous entraîner à l'examen du permis de conduire. Signalisation routière, panneaux, règles et réglementation, formation : on y trouve des thèmes de l'examen abordés en QCM et en fiches de révision. Une courbe de résultats permet de suivre sa progression.

Disponible sur Iphone, Ipod touch, Ipad et Androïd.

Puis-je facilement créer une évaluation pour Smartphone ?

Vous pouvez utiliser maintenant au moins deux options gratuites pour développer des évaluations sur Smartphone :

1) Première option - évaluer avec des QR code. Le formateur utilise un vidéoprojecteur en salle de formation pour afficher un lien internet ou un QR code. Les apprenants le saisissent ou le flashent sur leur Smartphone, s'identifient si nécessaire et font leur évaluation formative, sommative ou leur évaluation de satisfaction.

2) Seconde option – l'accès en ligne à partir d'un Smartphone.

Cet accès peut se faire en temps réel, mais le site doit être adapté au format du Smartphone, ou mieux, en téléchargeant une APP.

Testez la création d'une évaluation avec les QR code.

Gratuitement avec **LearningApps.org** :
<http://learningapps.org/LearningApps> est une application Web 2.0 visant à soutenir les processus d'enseignement et d'apprentissage au moyen de petits modules interactifs. Les modules existants peuvent être directement reliés au contenu des leçons, mais les

utilisateurs peuvent également les modifier ou en créer de nouveaux. L'objectif est de rassembler des modules réutilisables et de les mettre à la disposition de tous.

Tutoriel : <http://learningapps.org/tutorial.php>
 L'accès à une vingtaine d'options différentes, du QCM au regroupement... en passant par des interactions multi-joueurs. Vous publiez votre évaluation avec une adresse Internet associée et un QR code. Cette fiche utilise ce système.

Socrative (<http://www.socrative.com/>) est une application gratuite vous permettant de créer, diffuser des évaluations dont les résultats collectifs sont gérés. Fonctionnement : la question est projetée, le formateur contrôle le déroulement. Les réponses sont entièrement anonymes pour les apprenants. Vous avez trois possibilités de questions : choix multiple (QCM), vrai ou faux (QCM simple), question à réponse orientée courte (QROC). Les résultats sont immédiats à chaque réponse avec un affichage sous forme de diagramme en barres pour les QCM, de liste pour les questions ouvertes. Vous pouvez exporter des résultats. Caractéristiques :

- visualiser la compréhension de l'étudiant ;
 - répondre à des examens QCM et des questions vrai/faux ;
 - poser des questions ouvertes et évaluer les résultats ;
 - créer vos propres quiz (notés instantanément)
- Pour l'instant, l'application est gratuite.

Pour aller plus loin :

Article sur l'évaluation mobile

<http://www.formaeva.com/res-source-formaeva-vers-l-ncopyvaluation-mobile-des-formations-14-fr.html>

Solutions professionnelles d'évaluations sur Smartphone :

Quiz Manager

http://www.xperteam.fr/sites/default/files/quiz_manager.pdf

Formaeva

<http://www.formaeva.com/evaluation-formations-analyse-objectifs-fr.html>

Fiche d'information :

<http://www.cetice.u-psud.fr/colloque-25102012/posters/socrative-louarn.pdf>

Avantage de l'évaluation sur Smartphone

Plus besoin d'imprimer, de distribuer, de recueillir, de ressaisir les réponses, de calculer des scores et statistiques diverses, de créer des rapports pour les solutions les plus complètes sur tablette et/ou Smartphone.

Limites actuelles de l'évaluation sur Smartphone

Pour les stages en présentiel, l'accès aux réseaux mobiles est bien sûr indispensable, et cela sur les différents opérateurs mobiles. Les participants doivent être équipés de Smartphone et il faut prévoir une ou deux tablettes en complément.

Perspectives

Jusqu'à présent, l'évaluation des formations était « papier ». Aujourd'hui, celle-ci passe de plus en plus en ligne, sur ordinateur, tablette et maintenant Smartphone. Pour des organismes de formation, l'évaluation multicanal (papier, ordinateur, tablette & Smartphone) semble une bonne solution afin d'évaluer en temps réel sans coût de ressaisie importante.



Testez vous :

<http://LearningApps.org/watch?v=paq5ojht201>

RÉSUMÉ



TYPE D'OUTIL

Méthode et outils permettant de faciliter la réflexion, la clarification ou la créativité d'un groupe en présentiel ou à distance



AVANTAGES

Travail sur postures et les représentations interactives valorisantes et collaboratives



LIMITES

Nécessite un suivi ou une exploration de la production

Plus percutante, la vidéo peut être un véritable allié avant ou pendant vos sessions de formation. Sous forme de cours à visionner ou utilisée pour corriger certains défauts, sa palette d'utilisation en fait un outil très intéressant.

Il apparaît primordial que la formation passe par la case vidéo, d'autant que les nouveaux apprenants sont très réceptifs à ce type d'apprentissage. Ils font partie de ce que Médiamétrie appelle les «hyper» connectés, grands utilisateurs d'écrans et de vidéo.

► La vidéo pour faciliter l'apprentissage

Avant la formation

Le support vidéo peut être utilisé en amont de la formation, sous forme de cours que les apprenants pourront visionner avant la session en présentiel.

Le formateur n'aura plus à réaliser un cours magistral parfois ennuyeux et pourra directement répondre aux questions et échanger avec les apprenants sur ce qu'ils ont vu (c'est le principe même des MOOC et des SPOC qui connaissent une attention importante actuellement de la part des particuliers et des entreprises). Le formateur pourra également profiter du présentiel pour les mettre en situation.

Pendant la formation

Pendant la formation, la diffusion d'une vidéo peut avoir plusieurs finalités :

- détendre l'atmosphère et permettre aux apprenants de relâcher un peu leur attention au moyen d'un outil ludique ;
- introduire une question ou un cours ;
- remplacer un cours magistral ;
- traiter d'une étude de cas ;
- utiliser la vidéoscopie pour un apprentissage gestuel ou comportemental.

La vidéo peut également venir appuyer les exercices pratiques proposés par le formateur. Elle permet aux participants de revenir et d'analyser plus finement des situations mises en scène au cours d'un jeu de rôles par exemple. Contrairement à ce que l'on peut penser, cela ne nécessite pas de gros moyens logistiques.

Un Smartphone et un ordinateur peuvent suffire à filmer une scène ou un exercice et à le rediffuser ensuite au reste du groupe.

Par exemple, si un jeu de rôles met en scène deux personnes qui doivent résoudre une situation conflictuelle, la vidéo pourra leur permettre de se rendre compte de leurs réactions et leur faire prendre conscience de leurs comportements. Le groupe sera également plus à même d'aider les participants en visionnant la scène une seconde fois.

Produire et diffuser gratuitement une vidéo sur le web

Le logiciel de création de vidéo gratuit Windows Movie Maker est un logiciel de montage vidéo fourni avec les systèmes d'exploitation Windows Me, XP, Vista, 7 et 8. Conçu pour les débutants, il dispose d'une prise en main aisée.

Il permet de créer des effets spéciaux, des transitions, d'ajouter des textes, des pistes son, timeline, Auto Movie et des captures sonores. On peut aussi couper les vidéos. C'est un logiciel de montage vidéo pratique et simple.
<http://windows.microsoft.com/fr-fr/windows-live/movie-maker>

Les vidéos peuvent être diffusées gratuitement sur You tube :

<https://www.youtube.com/?hl=fr&gl=FR>

ou encore Dailymotion :

<http://www.dailymotion.com/fr>

Produire et diffuser gratuitement une vidéo sur un Smartphone

SkillCatch est une application pour Smartphone pour créer et diffuser des vidéos sur les connaissances et capitaliser sur des savoir-faire. L'intérêt est de créer et diffuser directement des vidéos formatives à partir d'un Smartphone

Les avantages :

- vous disposez d'un prompteur afin de vous aidez à structurer votre discours et votre enchaînement pendant la captation ;
- vous pouvez diffuser gratuitement ces vidéos (appelées des Skatches) sur un MOOC personnel (My MOOC) vous permettant de stocker vos vidéos pédagogiques et de les diffuser aux contacts de votre choix.

Télécharger SkillCatch :

<http://www.e-doceo.net/logiciel-e-learning/lcms/skillcatch.php> ou sur AppStore ou GooglePlay.

Recommandations

Les études recensées sur l'usage de la vidéo conduisent à faire les recommandations suivantes :

- en présentiel, l'utilisation de la vidéo pour des jeux de rôles est chronophage mais permet au groupe une mise en application opérationnelle et un meilleur transfert ;
- c'est en fonction de l'objectif à atteindre qu'il conviendra de choisir le type de vidéo le plus approprié (interactif/non interactif ; « webcasting » ou autre support de diffusion ; etc.) ;
- utiliser la vidéo interactive pour permettre aux utilisateurs de regarder les activités et écouter les instructions de l'enseignant autant que nécessaire, cela encourage l'engagement dans le travail et rend les utilisateurs plus actifs ;
- il est préférable d'utiliser la vidéoconférence pour les cours importants ou les révisions et le « webcasting » avec forum de discussion dès que l'on veut interagir en situation de face-à-face.

Testez-vous :

<http://LearningApps.org/watch?v=pk6hc81o20I>



RÉSUMÉ



DURÉE

Variable selon la situation de formation



TYPE D'OUTIL

Outil numérique permettant de l'interaction entre l'intervenant, les stagiaires et les contenus



TAILLE DU GROUPE

Variable selon le degré d'interaction choisi



AVANTAGES

Cet outil favorise les interactions qui coproduisent des connaissances capitalisables immédiatement



LIMITES

Cet outil n'est pas un gagdet, il est le support d'une intervention pédagogique cohérente

Il s'agit d'un outil technique qui peut être un soutien de l'interactivité pédagogique. C'est une alliance entre le tableau noir et le diaporama.

Le tableau noir permet une présentation vivante en faisant intervenir les stagiaires. Nous pouvons écrire les idées de chacun en direct et les effacer, faire venir les stagiaires au tableau et ainsi, co-construire les savoirs en situation de formation, comme un « brouillon » qu'on écrirait tous ensemble. On favorise ainsi les situations d'analyse. En revanche, le tableau noir ne permet pas une utilisation de documents multimédias (écrit, image et son). Le diaporama, lui, le permet en favorisant une vue d'ensemble et synthétique mais sans aucune interactivité. En effet, les contenus projetés et écoutés restent figés. Le tableau interactif se propose donc de réunir ces deux modalités pédagogiques.

Cela permet d'allier le regard synthétique et le regard analytique.

► Objectifs

- Rendre les contenus multimédias interactifs
- Finaliser un support multimédia en situation de formation.

► Préparation

Se former et s'entraîner aux fonctionnalités du tableau interactif avant d'envisager toute utilisation. C'est un outil à apprivoiser, il faut un temps d'adaptation.

Le tableau ne fait pas la pédagogie, il faut donc préparer en amont les documents qui seront le support du travail en commun avec les stagiaires. Il est indispensable, comme dans toutes les situations pédagogiques de s'interroger sur le message, le destinataire, l'objectif et les contextes en situation de formation (ce que l'on peut résumer par la phrase suivante : « Qui dit quoi, à qui, pourquoi, quand, comment et où ? »).

Comme dans toute situation d'interaction, on ne sait pas par avance les effets résultants. Il convient d'anticiper cette part d'inconnu car elle est partie intégrante de cette modalité pédagogique.

► Déroulement/Animation

Exemples d'utilisations (en cours de développement) :

- **analyse de vidéo** : l'intervenant projette la vidéo et fait des arrêts sur image. À l'aide d'un stylo numérique, il vient inscrire en surbrillance les éléments qu'il souhaite mettre en valeur (différents plans, axes structurants...). Cela permet de sortir de la vue d'ensemble, synthétique rapide et animée pour aller dans l'analyse détaillée en faisant intervenir les stagiaires ;
- **analyse d'image** : l'intervenant projette une carte sur laquelle il peut annoter des commentaires, inscrire des flèches, des schémas et ainsi insister sur les éléments clés. Il s'agit d'accompagner le regard des apprenants en les faisant réagir et ainsi construire en situation leurs propres connaissances ;
- **analyse de son** : l'intervenant fait écouter un podcast d'une émission de radio. Il fait des pauses et interpelle l'auditoire sur sa compréhension de ce qui est dit ;

- **analyse de texte** : l'intervenant projette un article de loi et met en exergue les mots clés permettant sa compréhension.

Remarque : possibilité intéressante, le document retravaillé par le groupe peut être enregistré et adressé aux stagiaires qui aura ainsi contribué fortement au processus de construction des apprentissages.

► Trucs et astuces/Conseils pratiques

- À l'aide des stylos numériques de couleurs différentes, possibilité d'annoter en surbrillance sur un document.
- À l'aide du doigt, possibilité de marquer des lignes forces dans l'image (épaisseur du trait plus gros qu'avec les stylos).
- À l'aide du clavier d'ordinateur, inscription de commentaires.

► Point de vigilance

Le tableau est un support de la réflexion pédagogique, il ne peut pas la remplacer.

Son utilisation nécessite une préparation et une adaptation importantes, il ne se prête pas à toutes les situations, en particulier en très grand groupe (amphi) et sur plusieurs heures sans interaction, comme le diaporama classique. Il serait dommageable d'envisager cet outil uniquement comme un gadget de présentation.

Pour aller plus loin :

http://www.canalu.tv/video/universite_paris_1_pantheon_sorbonne/dynamiser_l_analyse_de_documents_avec_le_tableau_interactif13501

Variantes

Cet outil peut également être un support de groupe projet ou de formation action.

RÉSUMÉ**TYPE D'OUTIL**

Application de présentation animée et sonorisée

**AVANTAGES**

Gratuite

Intuitive

**LIMITES**

L'application se charge sur Ipad uniquement

Exportations des productions est difficile

CRÉER UNE VIDÉO EN FORMATION AVEC UNE TABLETTE

Outil de présentation animée pour iPad qui combine icônes, images, texte et voix hors-champ, à mi-chemin entre un PowerPoint et une séquence vidéo classique. Le logiciel est gratuitement téléchargeable sur l'App store.

► Quel est l'usage ?

Pour faire une présentation simple et concise pour vos apprenants ou tout simplement expliquer une méthode, un concept ou encore faire une vidéo introductory pour un site web diffusée sur divers réseaux sociaux.

Vous souhaitez créer une vidéo ou une présentation sonorisée, Adobe Voice vous permet de le faire à partir d'une tablette Apple. Qu'il s'agisse d'une histoire, d'une présentation ou encore d'un clip accompagnant une formation en ligne, la vidéo repose principalement sur la voix agrémentée d'animations. Elle permet ainsi de choisir des icônes, d'enregistrer une ou deux phrases, puis d'y superposer des images, le tout accompagné d'un fond sonore. Une fois la narration achevée, il sera possible de l'exporter au format vidéo.

Témoignage

« Ma première vidéo d'animation en moins de 20 mn » <http://simplysocial.ch/ma-1ere-video-d-animation-en-moins-de-20-minutes-avec-adobe-voice>

► Description d'Adobe Voice

L'application est en anglais mais elle reste d'une utilisation très simple. Dès le lancement, l'utilisateur est accompagné par un assistant qui va le guider pour faire une première vidéo. Elle propose une trentaine de thèmes préconfigurés ainsi que plusieurs styles de musique. En outre, Adobe dispose d'un catalogue de 25 000 icônes et d'un accès à plusieurs millions d'images distribuées avec une licence Creative Commons. L'utilisateur peut choisir entre différentes structures prédéfinies pour son projet en fonction du type d'histoire qu'il souhaite raconter. L'application en propose huit afin de présenter un évènement, expliquer un concept, promouvoir une idée, enseigner un cours etc. Il est possible de créer un projet à partir de zéro et de structurer sa présentation librement. Pour habiller la présentation vidéo, Adobe Voice offre la possibilité d'y appliquer un thème et d'y ajouter de la musique.

Principales fonctionnalités

- Choisir un gabarit de scénario.
- Enregistrer un son, votre voix, sur chaque « moment ».
- Mettre une /plusieurs icône(s) ou photo(s), Intégrer une musique de fond.
- Choisir le « style » de l'ensemble (transition, traitement des images/icônes, etc.).

Tutoriel - comment créer une vidéo de présentation avec Adobe Voice ?
<http://ticeman.fr/TV/?p=591>

Avantages d'Adobe Voice

- Application pensée pour le storytelling.
- Suggestions de story-boards sur mesure à même l'application.
- Application intuitive.
- Des résultats de qualité en peu de temps.
- La banque d'icônes et d'images à disposition.
- Le tutoriel.

L'intérêt évident de l'application après quelques minutes d'utilisation est le **décalage entre le peu d'actions nécessaires** (choisir icône, image, enregistrer quelques mots) et la qualité, le professionnalisme du résultat produit (animations automatiques, musique de fond automatique, transition, thèmes variés).

Remarque

Les symboles et les icônes sont de puissants outils de communication. Ils peuvent communiquer des informations en un clin d'œil et d'une façon universelle afin que chacun puisse les comprendre.

Limites actuelles

- L'application est en anglais.
- Elle fonctionne à ce jour uniquement sur Ipad.
- Adobe Voice prive en revanche l'utilisateur d'une fonctionnalité essentielle pour sauvegarder les vidéos directement sur son iPad.

Tutoriel en français pour récupérer une vidéo Adobe Voice pour un usage local
<http://ticeman.fr/TV/?p=593>

Perspectives

Le modèle théorique sur lequel reposent l'outil et ses utilisations pédagogiques, s'inspire du « Thinking Design ». http://wikipedia.fr.org/wiki/Design_thinking

Testez-vous :

<http://LearningApps.org/watch?v=p3x3es93n01>



RÉSUMÉ



TYPE D'OUTIL

Outil permettant de stocker des informations numériques adaptées aux Smartphones



AVANTAGES

Souplesse
Disponibilité
Apprentissage plus informel



LIMITES

Apprenants équipés de Smartphones
Limité par la taille de l'écran
Accès 3 et 4G
indispensable si aucun téléchargement

Le Mobile Learning, ou M-learning, signifie littéralement en langue française « apprentissage mobile ». Il s'agit plus précisément d'un concept relatif à l'apprentissage dans un contexte de mobilité géographique, de déplacements. Le Mobile Learning sollicite les différentes possibilités de connexion.

Ce système d'apprentissage est, par conséquent, associé aux nouvelles technologies et à l'utilisation d'Internet. Comme apprentissage nomade, il peut avoir comme support une console de jeu portative, une tablette ou un Smartphone.

L'UNESCO, convaincue que la technologie mobile peut permettre d'étendre et d'enrichir les possibilités éducatives des apprenants dans divers contextes, a publié un document « Principes directeurs pour l'apprentissage mobile - 2013 » <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002196/219661f.pdf>

Nous nous centerons, plus particulièrement, dans cette présentation sur l'usage du Smartphone afin d'apprendre à l'aide d'un micromodule e-learning.

► Peut-on apprendre à l'aide d'un Smartphone ?

Il est possible d'accéder à des modules de formation sur un Smartphone, mais au vu de l'objet, deux contraintes vont formater l'usage : le format de l'écran et le temps de consultation. Vous trouverez donc des modules de formation impérativement adaptés aux petits formats d'écrans de Smartphones, sur des durées relativement brèves.

► Créer des dispositifs de formation multicanal

Certains éditeurs e-learning proposent maintenant des accès « multicanal » (sur ordinateur, tablette et sur Smartphone) à leurs modules e-learning.

À titre d'exemple :

- 20 vidéos découpées chapitre par chapitre et processus par processus ;
- à chaque chapitre et à chaque processus de la vidéo correspond aussi un support de formation en PDF ;
- après chaque vidéo, le participant lit le support de cours et réalise les quizz en rapport avec le chapitre. Lorsque le participant a validé le quizz de son chapitre, il est autorisé à passer à la vidéo suivante ;
- à la fin des chapitres, le participant aura la possibilité de se connecter à des conférences téléphoniques d'une heure animées par un formateur certifié.

Où trouver des micromodules compatibles Smartphones ?

Ingénium : éditeur et développeur français.

<http://catalogue.ingenium-elearning.com/>

En téléchargement depuis un Smartphone en recherchant « Ingénium » dans votre store ou « My Pocket Learning » : 39 modules à télécharger, certains gratuits d'autres payants.

Exemples de modules gratuits sur le sexe et les préjugés de genre : *Shooter dans les préjugés, Oser la création d'entreprise, Briser le plafond de verre, Terrasser les préjugés, Choisir librement son métier.*

Apprendre 50 langues

50langues (www.50langues.com) est un site gratuit mais également une APP Smartphone gratuite dans Google Play qui met en ligne 100 leçons permettant d'acquérir le vocabulaire de base dans différentes langues. Cette application contient 30 leçons. Vous apprendrez rapidement à utiliser des phrases courtes, applicables dans des situations réelles. Le niveau de 50langues correspond au niveau A1/A2 (selon les critères européens communs), et est donc adapté à tous types d'étudiants. Les fichiers audio peuvent aussi être utilisés comme suppléments par les professeurs de langue. Par ailleurs, les adultes peuvent utiliser 50langues pour se replonger dans une langue apprise à l'école.

Une modalité supplémentaire pour les formations mixtes

Cet apprentissage doit s'inscrire le plus souvent dans un continuum. Un parcours de formation peut commencer sur un PC, se poursuivre sur une

tablette, reprendre sur un Smartphone, revenir sur un PC, éventuellement sans perte de traçabilité. Chaque terminal offre des activités pédagogiques qui tiennent compte du contexte d'utilisation propre à chacun. L'accès à des supports mobiles le rend particulièrement intéressant pour les employés qui sont souvent en déplacement, voire qui n'ont pas de bureau fixe. Ainsi, la formation n'est plus limitée à un moment et/ou à un lieu précis.

Un intérêt majeur du Smartphone est que nous l'avons toujours avec nous et que nous le consultons à tout moment. Les modules de formation sur Smartphone ont l'opportunité de s'intégrer dans ces usages.

Limites actuelles des micromodules sur Smartphone

- La capacité des organisations à produire des modules multicanaux.
- Des développements spécifiques afin de tenir compte des contraintes de l'écran.
- Les limites actuelles des réseaux et débits réels sur certaines zones du territoire national pour accéder à des ressources.
- Un conseil, actuellement, préférez les APP en téléchargement.

Perspectives :

Les micromodules de formation sur Smartphone seront bientôt complétés par des usages d'aide en ligne en situation professionnelle, accessibles à la demande afin d'aider à résoudre des problèmes.

Testez-vous :

<http://LearningApps.org/watch?v=phgyu3tn0I>



RÉSUMÉ



TYPE D'OUTIL

Méthode et outils permettant de faciliter la réflexion, la clarification ou la créativité d'un groupe en présentiel ou à distance



AVANTAGES

Travail sur les postures et les représentations interactives, valorisantes et collaboratives



LIMITES

Nécessite un suivi ou une exploration de la production collective à la suite.

Une carte heuristique (mind map en anglais), également appelée carte mentale est un diagramme qui représente les connexions sémantiques entre différentes idées, les liens hiérarchiques entre différents concepts.

Développé dans les années 70 par Tony Buzan*, le schéma heuristique est un outil pour penser (une représentation visuelle de ce qui se passe dans le cerveau, une manière de présenter ses idées).

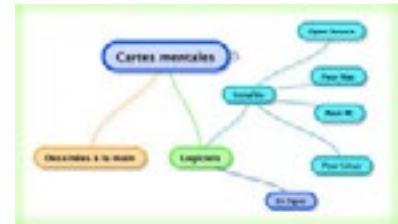
*Tony & Barry Buzan - Mind map - Dessine-moi l'intelligence - Édition Eyrolles 2012

► Quel en est l'intérêt ?

Construire une carte mentale est une démarche intelligente, individuelle et/ou collective qui facilite la réflexion, aide à structurer la pensée, à mettre en lien des informations et à mémoriser, clarifier ou encore à produire des idées. Exemple de carte sur fonctions et usages de la carte mentale :

[https://www.mindmeister.com/
fr/265868431/le-mindmapping](https://www.mindmeister.com/fr/265868431/le-mindmapping)

- la structuration d'un projet ;
- la révision et clarification d'idées ;
- l'identification de mots clefs ;
- la visualisation d'organisation complexe d'idées ;
- l'aide à l'apprentissage mnémotechnique ;
- l'organisation de l'accès (par des liens) à un ensemble de fichiers.



Exemple
de carte mentale

► Intérêt de la carte mentale en pédagogie

Les cartes sont des outils de communication, une aide à l'évaluation des connaissances et une aide à l'apprentissage. Elles ont de nombreuses applications potentielles pour l'animation de groupes en présentiel ou à distance :

- la prise de notes et la remise en forme de ces notes ;
- la préparation d'un exposé, d'un discours ;
- le brainstorming ;
- l'aide au résumé ;

Exemple d'usages de cartes mentales en formation présentiel

Un stage sur le développement durable est particulièrement approprié à un questionnement *via* les cartes mentales. En effet, ce sujet est vaste, complexe, non délimité et soumis à de fortes interprétations, différentes selon les acteurs ou les institutions.

Cet outil semble particulièrement pertinent pour mettre à jour ses propres représentations au sujet du DD.

Celui-ci doit nécessairement être questionné afin d'éviter des interprétations trop personnelles.

Pour réaliser cette activité, il suffit de suivre l'ordre chronologique des actions ci-dessous en grand groupe ou en sous-groupe :

- 1) prendre une feuille blanche et lister tous les mots (sur des post-it) et les expressions associés au terme «Développement Durable» ;
- 2) à partir de cette liste de mots ou d'expressions, faire réaliser une carte mentale. Pour cela, écrire « Développement Durable » au centre de la feuille puis y placer les mots qui seront reliés avec des flèches ou d'autres signes ;
- 3) chaque groupe présente sa carte mentale ;
- 4) le formateur fait un apport à partir des cartes mentales présentées.

Les logiciels de mindmapping gratuits & disponibles

> **Freemind** (<http://www.commentcamarche.net/download/telecharger-3673472-freemind>) et **Xmind** (<http://www.xmind.fr>) sont deux logiciels gratuits qui permettent de se familiariser et de comprendre rapidement l'intérêt du mindmapping. Ces deux outils sont très proches et permettent de créer rapidement des cartes mentales, de leur associer des notes et des documents. Tous les deux permettent de partager et de publier les cartes créées.

Ces deux logiciels seront parfaits pour créer des cartes mentales lors de sessions de formation en présentiel par exemple. Leur limite vient du fait qu'il n'y a pas de vrai mode de travail collaboratif

(mode que l'on retrouve sur une version payante d'Xmind). Pas de session de travail en groupe et à distance donc.

> **Framindmap** permet de créer et partager des cartes mentales.

Ce logiciel libre est mis à disposition par Framasoft (<http://www.framasoft.net/>).

C'est un réseau d'éducation populaire, issu du monde éducatif, consacré principalement au logiciel libre. Il s'organise en trois axes sur un mode collaboratif : promotion, diffusion et développement de logiciels libres, enrichissement de la culture libre et offre de services libres en ligne.

<https://framindmap.org/c/login>

Applications disponibles gratuitement sur Smartphone :

> **SimpleMind** et **MindMapping** disponibles gratuitement sur Ipad, Iphone & Androïd.

À noter

Thinkmapping fournit gratuitement des trames de réflexions pour organiser les démarches personnelles ou collectives : recherche d'emploi, apprentissage d'une méthode, préparation d'une action - <http://www.thinkmapping.com/>

Testez-vous :

<http://LearningApps.org/watch?v=prmdodw5j0l>



Pour aller plus loin :

Un dossier sur les cartes mentales en pédagogie :

<http://www.cndp.fr/savoirscdi/cdi-outil-pedagogique/apprentisage-et-construction-des-savoirs/maitrise-de-linformation-referentiels-etudes-et-travaux-de-recherche/etude-et-travaux-de-recherche/cartes-mentales-et-documentation.html>

Autre ressource

<http://www.formateurduweb.fr/category/mindmapping/>

RÉSUMÉ



TYPE D'OUTIL

Outil permettant de stocker des informations numériques

Adapté aux Smartphones et tablettes



AVANTAGES

Souplesse

Originalité

Individualisation



LIMITES

Accès 3 et 4G indispensable

Donc tester la salle de formation

Apprenants équipés de Smartphones

UTILISER LES QR CODES EN FORMATION

QR code, c'est l'abréviation pour Quick Response. Effectivement, une fois, le QR code « flashé », les données contenues s'affichent instantanément. Inventé en 1994 par une entreprise japonaise, le QR code est un code-barre à 2 dimensions qui permet de stocker des informations numériques (textes, adresses de site web, etc.) et être lu avec un téléphone portable ou une caméra reliée. Imprimé sur un support ou placé dans l'environnement urbain, il permet de relier l'espace physique et l'espace numérique.

Puisque les Smartphones et tablettes font partie du quotidien de bon nombre d'entre nous, pourquoi ne pas utiliser les QR code en formation ?

À nous de trouver une nouvelle dimension pédagogique dans leurs usages.

▶ Comment lire et créer des QR codes ?

Pour lire un QR code depuis votre Smartphone, il vous faut télécharger une application gratuite de lecture : pour Iphone ou android : Barcode Scanner. Une fois cette app installée et lancée, il vous suffit de « flasher » le QR Code, faites un essai avec celui ci-dessous : il vous envoie sur le site du CNFPT



Pour générer un QR code, de nombreuses applications gratuites vous proposent d'en créer un très facilement en quelques clics. **Kaywa QR-CODE**, <http://goqr.me/>. Ci-joint également une petite vidéo pour apprendre à le faire : <https://www.youtube.com/watch?v=DMUgrlkmaI>

Utilisez le QR code dans vos formations

1) Présentation des stagiaires : vous pouvez recueillir des informations sur les participants en amont de la formation et créer des QR code que vous distribuerez au démarrage du stage

ou que vous mettrez à disposition sur un site collaboratif.

- 2) Document ressource enrichi :** vous insérez dans le support stagiaire des QR code pour envoyer directement vers des ressources multimédias (site web, vidéo d'expert, photo, ...) donnant ainsi une dimension supplémentaire à vos documents papiers.
- 3) Donner des activités facultatives** à réaliser.
- 4) Quête pédagogique :** vous disposez des QR code en différents points de la salle de formation, chacun invite les participants à découvrir une ressource ou à résoudre une énigme pour avancer dans sa « quête ».
- 5) Pistes :** proposer des **méthodes** ou des **indices** sur la manière de résoudre un problème ou exercice.
- 6) Vidéo à suivre :** le QR code permet de lancer une vidéo présentant le lancement d'une mise en situation, le stagiaire a pour mission de poursuivre le jeu de rôles.

- 7) **Intervention interactive** : pour dynamiser une séquence pédagogique trop « descendante », n'hésitez pas à insérer dans votre présentation à l'écran des QR code que votre auditoire pourra flasher en temps réel afin d'accéder à une définition sur Wikipédia par exemple ou une vidéo sur Youtube.
- 8) **Vcard animateur** : en fin de formation, un QR code contenant votre carte de visite est le moyen le plus fiable et simple pour donner au groupe vos coordonnées (téléphone, email).
- 9) **Avant de partir** : sur la porte, vous collez un QR code avec les points de la journée, les stagiaires flashent le code avant de quitter la salle.
- 10) **Quiz codé** : vous imprimez des cartes questions avec au dos de chacune la bonne réponse, ou vous construisez des quiz à choix multiples avec en face de chaque question un QR code qui renvoie un message « bonne réponse » ou « dommage ».
- 11) **Sondage ou vote** : animé à partir d'un QCM avec QR Code qui renvoie sur un outil de sondage (par exemple <http://www.doodle.com/>)

Pour aller plus loin :

- Wikipédia
http://fr.wikipedia.org/wiki/Code_QR
- Les usages pédagogiques du QR code
<https://isabellequentin.wordpress.com/2012/01/15/les-usages-pedagogiques-du-qr-code/>
- QR code et pédagogie
<http://classeprepae.eklablog.net/cores-qr-et-pedagogie-a3249740>

Pour créer QR Code avec QCM intégré (analyse résultat) pour web, tablette et mobile

Le site Web : <http://www.myfeedback.com/fr>

Version gratuite : (payante avec plus de choix)

Personnalisation graphique, nombre de questions illimité, 6 types de questions disponibles, partage via short URL, réseaux sociaux et QR Code, analyse des réponses en temps réel, 100 réponses offertes par mois.

Créez aussi votre questionnaire ! (voir le nôtre en QR Code et lien URL ci-dessous) :

- créez un questionnaire à vos couleurs ;
- intégrez vos questions avec les formats : QCM, Étoiles, Smiley, Champs de réponses libres ;
- dans les questions, insérer des images, vidéos, sons, texte, html... ;
- obtenez l'analyse des réponses en temps réel gratuitement.

Diffusez votre questionnaire en partageant l'adresse URL par email ou en intégrant un bouton directement sur votre site web, ENT ou blog !

Partagez-le directement sur Facebook et Twitter.

Créez votre QR code et imprimez-le sur vos supports papier.

Testez-vous :

<http://LearningApps.org/view/1364775>



RÉSUMÉ**DURÉE**
1h 30**TYPE D'OUTIL**
Animation**AVANTAGES**
Dynamique et réflexif**LIMITES**
Organisation, matériel,
maîtrise technique

VIDÉO OUTIL PÉDAGOGIQUE

L'évolution rapide de la technologie, notamment dans le domaine de la diffusion de contenus multimédias, facilite et optimise aujourd'hui l'intégration des ressources vidéo dans les scénarios pédagogiques.

La vidéo en pédagogie peut se matérialiser de différentes façons :

- films pédagogiques (images conçues pour la formation) ;
- extraits de films (documents existants) ;
- séquences filmées en formation : autoscopie ;
- serious Game (jeu sérieux)...

► Objectifs

- Exprimer et exploiter le non verbal (essentiel en formation « comportementale »).
- Accélérer la compréhension par l'image.
- Accélérer l'appropriation : imprimer les réflexes avec le son et l'image.
- Garantir les contenus (les films délivrent tous les messages essentiels de manière condensée).
- Dynamiser l'animation en salle.
- Donner des exemples concrets de situations professionnelles par l'image.

► Préparation

Une intégration réussie de ressources vidéo dans la formation nécessite au préalable de définir précisément les objectifs poursuivis et d'établir un scénario pédagogique.

• Films pédagogiques

Les enregistrements doivent être découpés de manière à faciliter la navigation à l'intérieur de la séquence, et permettre, par un chapitrage précis, l'accès direct aux différents éléments du cours.

La production d'une séquence filmée demande donc un équipement spécifique et des ressources humaines supplémentaires.

L'exploitation de la vidéo peut nécessiter un guidage de la réflexion : afin d'aider les apprenants à se focaliser sur les éléments importants pour l'analyse, celui-ci peut être réalisé à l'aide de grilles d'évaluation, de checklists, de listes de questions, de réflexion ou de catégories de codage lors du visionnage.

La diffusion d'une ressource ou d'un document hors du contexte d'une formation soulève enfin la problématique du droit d'auteur et du droit à l'image.

• Autoscopie

L'exploitation des séquences enregistrées peut donner lieu à trois types d'analyses : l'auto-analyse, l'analyse partagée et l'analyse comparée.

L'autoscopie peut amener le formateur à jouer le rôle de « catalyseur socio-affectif » de l'image de soi. Cela exige des précautions d'usage et des compétences spécifiques qui dépassent largement l'aspect purement technique de la vidéo.

L'apprenant/spectateur a naturellement tendance à se focaliser sur son image lors du visionnage de la vidéo (c'est ce que Gérard Mottet appelle « l'effet cosmétique »). L'apprenant doit donc franchir le cap de l'acceptation de sa voix et de son image afin de se centrer sur les objectifs fixés (analyser sa prestation).

En groupe, l'exploitation du « feedback » pendant le visionnement pose la question pour le formateur/animateur, des ponctuations, inductions, commentaires, digressions ou évitements à gérer.

L'autoscopie peut recevoir des appréciations très différentes d'un groupe à l'autre. Elle ne doit pas être systématisée.

► Déroulement/Animation

- Pour élargir la perception d'un domaine (amener d'autres points de vue, présenter une interview d'expert...).
- Pour redonner le contrôle au stagiaire sur le libre choix du moment propice à son propre apprentissage.

► Point de vigilance

Rappelons que les enregistrements sont des outils d'apprentissage ; le plus important étant l'analyse réflexive que l'on va en faire.

Pour aller plus loin :

Bourron Yves, Denneville Jean.

« Se voir en vidéo, pédagogie de l'autoscopie. »

Les éditions d'organisation 1991

COU Marie-Hélène,

« Utiliser efficacement la vidéo en formation : l'autoscopie à l'usage des enseignants et des formateurs.

« ESF-collection formation permanente en sciences humaines » 1995



TYPE D'OUTIL

Apprentissage mobile associé aux nouvelles technologies et à l'utilisation d'internet



AVANTAGES

Souplesse
Post formation



LIMITES

Nécessite un accès 3 et 4G encore limité au niveau national sur le territoire national

UTILISER L'APPRENTISSAGE MOBILE (MOBILE LEARNING) EN FORMATION

Puisque les Smartphones et tablettes font partie du quotidien de bon nombre d'utilisateurs d'Internet, pourquoi ne pas les utiliser pour compléter nos modalités d'apprentissage ?

► Définition

Le Mobile Learning, ou M-learning, signifie « apprentissage mobile ». Il s'agit plus précisément d'un concept relatif à l'apprentissage dans un contexte de mobilité géographique, de déplacements. Il est donc intrinsèquement lié à la notion de portabilité de l'information. Le Mobile Learning sollicite les différentes possibilités de connexion, ainsi que la capacité à trouver des renseignements de façon rapide dans un contexte donné. Ce système d'apprentissage est par conséquent associé aux nouvelles technologies et à l'utilisation d'Internet.

► Quels usages sont aujourd'hui possibles ?

Loin d'engendrer une « cassure » entre les séances en présentiel ou le e-learning, une fois les heures d'apprentissage ou de formation passées, ceux qui le souhaitent peuvent continuer à apprendre davantage grâce à leur Smartphone, tablette tactile ou faire encore un apprentissage à la demande directement en situation professionnelle.

► Intérêts pour la formation

Le M-learning est donc une formation mobile qui, loin de concurrencer l'apprentissage traditionnel ou l'apprentissage à distance, peut au contraire les compléter.

Exemples d'usages :

- rester en lien avec la communauté d'apprentissage et/ou le centre de formation sur une application « campus » ;
- consulter des vidéo « métier » de démonstration ou des interviews d'experts ;
- utiliser les QR code sur des objets afin de les associer à des informations en ligne ;
- tweeter pour tutorer ou mobiliser les apprenants ;
- faire directement des recherches d'informations sur site ;
- proposer des podcasts (audio) afin d'apprendre à temps perdu ;
- s'évaluer sur un Smartphone pour s'orienter en formation ;
- s'entraîner à un examen à l'aide de QCM sur Smartphone ;
- être aidé par un jeu de questions pour mieux décider ;
- suivre un micromodule de formation en complément ;
- s'entraîner avec un serious game sur un Smartphone ;
- accéder à des aides à la performance métiers, des check lists à la suite d'une formation.

► Avantages du L-learning

- Flexibilité.

La formation en M-learning possède l'avantage d'être accessible n'importe quand.

L'apprenant est le seul à décider du moment où il suivra sa formation.

- Accessibilité.

Au même titre que le contenu en M-learning est disponible à tout moment, il est également accessible de partout : Transport, salle d'attente, ... les supports de cours sont accessibles à la demande.

- Apprentissage informel.

L'apprentissage mobile est par nature bien plus informel qu'une session de formation sur un poste de travail ou en centre de formation. Cela peut être plus motivant pour certains apprenants.

► Inconvénients et limites de l'apprentissage mobile

- Freins à l'usage professionnel.

Lors d'une formation dans le cadre du travail, le M-learning peut être vu comme une tentative de la part de l'entreprise de « profiter » de périodes où l'employé n'est pas dans les locaux de la société, pour poursuivre la formation, à son domicile. Pour éviter ces dérives, présenter le M-learning comme une ressource à disposition des employés.

► Points de vigilance

L'interface d'un Smartphone n'a rien à voir avec celle d'une tablette : sur une tablette, vous pouvez réutiliser de nombreux modules e-learning existants avec quelques aménagements tactiles.

Les modules sur un Smartphone devront être entièrement développés afin de prendre en compte les faibles dimensions de l'écran tactile.

Difficile de garder une grande concentration sur un Smartphone. Les modules et informations seront plutôt courts.

Techniquement, il est préférable aujourd'hui de créer une application web (APPS) plutôt qu'un site en ligne demandant une bonne connexion.

Pour aller plus loin :

Claude.lepineux@coefficient.fr

<http://fr.wikipedia.org/wiki>