

Décembre 2022

DOCUMENT DE PRÉSENTATION

TEN-7015

Présenté à

Madame Nadia Naffi

Rédigé par l'équipe #2

Marie-Claude Houle

Valérie Mathieu Cardinal

Bérénice Noël

Noémi Plouffe

Faculté des sciences de l'éducation

Lien menant à la formation

[J'apprends – Module 2 Développer des activités pédagogiques](#)

Décisions de conception de l'expérience de formation

Critère 1 – Est adapté au public cible

Nous avons utilisé des personnages attachants qui se veulent une caricature de notre public cible, c'est-à-dire le corps professoral d'un collège postsecondaire se consacrant à l'enseignement à distance. Les mises en situation sont adaptées à ce que vivent réellement ces gens, ce qui fait que ceux-ci se sentent concernés par notre formation. De plus, nous nous sommes assurés de reprendre l'image de marque du collège en utilisant l'aspect superhéros.

Critère 2 – Répond à un des objectifs d'apprentissage

L'objectif d'apprentissage de notre formation est d'outiller le corps professoral afin qu'il soit en mesure d'offrir des cours à distance de qualité et qui permettront la rétention des compétences et la motivation de la part des étudiants. Avec des rétroactions à la fin de chaque situation, nous avons fourni une multitude d'activités pouvant être faites lors des cours en synchrone réalisés à distance.

Critère 3 – Respecte les principes de conception de l'enseignement multimédia discutés en classe et dans les lectures

La formation contient plusieurs moments d'interactivités avec l'apprenant qui la suit. Il était important pour nous de stimuler l'intérêt et la motivation de l'apprenant en utilisant le potentiel qu'offre le multimédia. Durant la formation il est possible d'entendre le texte ou de le lire. Ceci offre une flexibilité à l'apprenant.

En réalisant une formation mobile, nous avons eu la possibilité d'intégrer une vidéo de type TikTok, afin de captiver dès le départ l'apprenant en leur faisant connaître les différents personnages qu'ils rencontreront durant ce parcours formatif.

Les mises en situation démontrent de courtes vidéos de questionnements que tout enseignant offrant des cours à distances peut se poser. En le réalisant par vidéo, l'apprenant peut facilement se mettre à la place de Mario, notre enseignant voulant améliorer ses compétences pédagogiques et numériques. Les choix de réponses amènent aussi l'apprenant à des rétroactions expliquant pourquoi la réponse a bien été choisie et pourquoi les étudiants réagiraient de cette façon s'il ferait un tel choix.

Par la suite, une explication plus en détails est aussi fournie. Encore une fois, il est possible de lire rapidement ou d'écouter à l'audio les renseignements.

Finalement, l'évaluation sommative permet à l'apprenant d'analyser les compétences acquises durant la formation. L'apprenant reçoit directement une note lui permettant de voir si les compétences sont acquises ainsi que le corrigé afin de voir quelles sont ses aspects à améliorer.

Notre formation mobile permet l'utilisation de plusieurs éléments multimédias fin de rendre l'apprentissage efficace et plaisant pour l'apprenant.

Critère 4 – Respecte les principes de la conception graphique discutés en classe et dans les lectures

Afin de rendre notre formation engageante et stimulante, nous avons fait très attention à la structure visuelle de la présentation. Dans le livre, *Graphic Design: The New Basics: Second Edition*, plusieurs aspects sont à considérer lors d'une réalisation d'un projet.

Pour notre formation, les couleurs, les polices, les aspects visuels ont été conçus pour rappeler le thème de la BD. Tout au long de la formation, un rappel constant du thème est fait afin de garder un équilibre à travers les différentes étapes de la formation.

Pour les différentes vidéos, nous voulions aussi garder une même approche dans le design graphique. Des couleurs vives ont été choisies ainsi que les personnages afin de les rendre amusantes visuellement.

La structure de la formation est aussi identique lors des mises en situation, rétroactions et choix de réponse par exemple. Selon les différentes situations d'interactions avec l'apprenant, l'aspect visuel change et différent positionnement, balance et encadrement ont été choisis pour rendre le design agréable et efficace. Le design a été conçu pour ne pas distraire l'apprenant, mais bien de centrer son attention sur la formation.

Critère 5 – Inclut des instruments pertinents d'évaluation formative et d'évaluation sommative efficaces et efficaces

Lors de l'évaluation formative, nous avons inclus une vidéo spécifique à chaque réponse afin que les apprenants soient en mesure de bien comprendre l'impact de leur décision. Ces réponses permettent aux apprenants de faire face à leur décision à la suite d'une mise en situation, ce qui fait qu'ils pourront être en mesure de rectifier leur approche lors de leur cours en ligne.

L'évaluation sommative, quant à elle, aborde de nouveaux les concepts vus au préalable lors de l'évaluation formative. Ceci rend la formation encore plus concrète pour les apprenants et leur permet

de bien cibler tous les outils qu'ils peuvent utiliser lors de leurs cours. Pour cette évaluation, nous avons opté pour un bloc de Storyline afin de permettre une rétroaction immédiate.

Critère 6 – Utilise des stratégies d'accessibilité, personnalisées au groupe apprenant afin d'améliorer l'expérience d'apprentissage

Notre formation est principalement interactive et comprend plusieurs vidéos. Ces vidéos utilisent principalement la voix des personnages et nous nous sommes assurés d'avoir un côté permettant la lecture en utilisant les bulles de discussions telles que dans les bandes dessinées. Afin d'améliorer l'accessibilité à la lecture, nous avons effectué un zoom sur les bulles pour que la grosseur de la police soit lisible. Aussi, lors des blocs de textes, nous avons ajouté une narration pour les apprenants.

Souci d'avoir un design cohérent au niveau des couleurs, polices utilisés, images, décor, musique, voix, qualité sonore pour éviter le bruit.

Modifications apportées à la suite des commentaires reçus en classe

La première modification apportée à notre prototype a été de clarifier les scénarios de branchement de Rise. Plusieurs de nos collègues ayant testé le prototype ont eu de la difficulté à naviguer dans le module de formation, plus particulièrement en parcourant les scénarios de branchement. Ceux-ci donnaient la possibilité de revenir en arrière à tout moment ce qui créait une certaine confusion autour du bon chemin à suivre. Nous avons donc ajouté un message en début de formation pour expliquer comment naviguer tout au long de la formation pour faciliter la compréhension des apprenants dès le départ. De plus, afin de permettre aux apprenants de notre formation de naviguer facilement entre les différentes étapes du Rise, nous avons retiré la possibilité de revenir en arrière ce qui facilite l'expérience et la rend plus agréable pour les apprenants.

La deuxième modification était au niveau de la navigation entre les branchements (vidéos d'incidence). Pour chacun des scénarios de branchement de la formation, l'apprenant doit faire un choix à la suite d'une question. Après le choix fait, il était difficile de comprendre si le choix fait à la section précédente répondait correctement à la question. Cela rendait la navigation et le « flow » de la formation plus complexe puisqu'il était impossible de savoir quel chemin était le bon. C'est pourquoi pour dans chacune des vidéos d'incidences du choix préalablement sélectionné, nous avons ajouté un message expliquant clairement si la réponse choisie était celle attendue. Les messages choisis sont clairs et précis. Pour une bonne réponse nous avons inscrit « Vous avez fait le bon choix! Voici pourquoi. » avec une musique positive. Pour une mauvaise réponse, nous avons opté pour la phrase

« Vous n'avez pas fait le bon choix. Voici pourquoi. » accompagné d'une musique sonnante erronée. De cette façon, cela permet à l'apprenant de comprendre plus facilement si ses choix sont bons ou non et ainsi suivre et connaître son degré d'apprentissage.

La troisième modification était autour des personnages. Nous avons choisi comme personnages des ombres de superhéros. Cependant, cela ne reprenait pas les personnages présentés durant le « pitch » de vente remis précédemment et n'offrait donc pas de constance dans la formation. De plus, comme les personnages restaient plutôt anonymes en étant sans visage, il était difficile de les reconnaître tout au long de la formation. Nous avons décidé d'ajouter les visages connus des personnages présentés durant le « pitch » tout en gardant les corps des superhéros afin de rester dans le thème de bande dessinée. Cela bonifie le module en permettant de conserver une continuité depuis le début de projet et de faciliter la reconnaissance des personnages tout au long du module.

La quatrième modification a été d'ajouter une vidéo TikTok à la formation. En effet, comme le client avait comme critère d'ajouter une vidéo de style TikTok nous avons ajouté une vidéo au rythme plus rapide que les autres vidéos présentes dans la formation. Ce TikTok a été ajouté au tout début de la formation afin de présenter les personnages. Cette vidéo fera en sorte que la formation débutera de façon dynamique et donnera un ton beaucoup plus vivant et amusant pour ce qui suivra.

La cinquième modification a été de modifier les vidéos au visuel de bande dessinée. Dans ces vidéos, un zoom avait pour but de se concentrer sur une case de la bande dessinée tout en gardant dans l'écran les autres sections de la bande dessinée. Cependant, cela ajoutait du bruit visuel pour les apprenants et ne leur permettait pas d'être en mesure de se concentrer sur ce qui était dit et expliqué. Pour remédier à la situation, nous avons enlevé l'animation de zoom et fait en sorte que chaque case soit présentée une après l'autre séparément. Cela permettra aux apprenants d'avoir une expérience d'apprentissage exempte de bruit et d'avoir la possibilité de se concentrer sur une chose à la fois afin de mémoriser plus d'informations et de retirer beaucoup plus de la formation au final.

La sixième modification a été de modifier l'explication des mesures afin de rendre la formation plus accessible. La formation créée pour ce projet avait comme critère de contenir plusieurs critères d'accessibilité. Ceux-ci devaient être présentés au tout début de la formation afin de permettre à tous les apprenants de détenir ces informations importantes avant de poursuivre. Nous avons expliqué en quelques lignes nos moyens d'accessibilité, mais comme ces lignes n'étaient pas clairement indiquées, elle pouvait facilement être ignorée inconsciemment par les apprenants. Nous avons donc remédié à la situation en ajoutant des images et des titres plus évidents afin de nous assurer que l'information soit clairement indiquée. Cela permettra de faire connaître les moyens mis à disposition à ceux qui en ont besoin et ainsi améliorer l'expérience globale de la formation.

La septième modification a été d'ajouter de la musique dans certaines vidéos. Plusieurs vidéos de la formation ne contenaient pas de musique ce qui pouvait ajouter des temps longs pour certains apprenants. Nous avons donc ajouté une musique de fond afin de rendre le contenu plus dynamique, d'ajouter un certain rythme aux vidéos et d'améliorer la qualité de la formation. Cette modification a comme but de rendre l'expérience d'apprentissage plus agréable pour les apprenants.

La huitième modification était sur l'amélioration de la navigation au sein de l'évaluation sommative. En effet, l'évaluation n'obligeait pas aux apprenants de répondre aux questions et pouvait facilement arriver au terme de l'évaluation sans avoir fait une seule tentative pour répondre aux questions. Cela permettait de se rendre à la page finale et d'y voir le corrigé. Pour remédier à ce problème, nous avons ajouté les éléments nécessaires dans l'évaluation afin d'obliger les apprenants de répondre à chaque question avant de poursuivre à la prochaine. De plus, le corrigé était présenté en trois pages différentes à partir de la page du résultat. Cependant, pour quitter le module, il fallait revenir à la page du résultat afin de cliquer sur un bouton pour quitter le module. Nous avons donc ajouté un bouton sur chacune des pages du corrigé afin de permettre aux apprenants de quitter le module à tout moment. Ces modifications à la navigation permettent de donner plus de liberté aux apprenants afin qu'ils puissent aller à leur rythme, mais aussi de leur donner la possibilité de répondre aux questions afin de pouvoir retenir encore plus d'information à la fin de la formation.

Nous avons considéré l'ensemble de ces commentaires puisque nous avons jugé qu'ils permettraient aux apprenants de vivre une meilleure expérience d'apprentissage, que ce soit au niveau de la navigation, de la clarté du contenu ou du design. Toutefois, nous avons fait le choix de ne pas appliquer deux commentaires partagés par nos collègues de classe. Le premier que nous n'avons pas appliqué est l'ajout d'un menu. Les trois leçons étant bâties sous le principe d'un scénario de branchement, nous ne trouvons pas pertinent d'afficher un menu puisque le déroulement est bien expliqué au début du module. De plus, étant donné que la formation est de courte durée et ne comporte pas beaucoup de contenu, nous n'avons pas jugé nécessaire d'afficher la progression entre les activités. L'autre commentaire que nous n'avons pas retenu est celui de la longueur de notre formation. Afin de bien nous assurer que notre formation respectait les normes établies entre quatorze et seize minutes, nous avons procédé à une tentative de la part de chacun des membres de notre équipe. Le temps le plus rapide obtenu a été de quatorze minutes. Donc, nous avons poursuivi avec des tests supplémentaires sur quelques personnes externes à l'équipe et les résultats variaient entre douze et vingt minutes. La personne ayant fait la formation en douze minutes n'avait pas lu et écouté toutes les rétroactions. Puisque nous cherchons à rejoindre la majorité des apprenants, nous jugeons que notre formation prendra en moyenne quinze minutes par apprenant.

Pour conclure, nous avons pris le soin d'inclure des stratégies d'accessibilités personnalisées pour notre groupe d'apprenants :

- Nous avons inclus de la narration pour tous les textes à l'écran et pour la majorité des éléments écrits dans les vidéos ;
- Nous avons opté pour des couleurs vives pour les boutons ;
- Nous avons utilisé des boutons d'une bonne dimension ;
- Nous avons utilisé des caractères lisibles.

Ces stratégies permettront à un plus grand nombre d'apprenants de naviguer plus aisément tout au long de leur expérience d'apprentissage.

Références

Bates, B. T. (2018). L'enseignement à l'ère numérique. *Des balises pour l'enseignement et l'apprentissage*.

Lupton, E. et Cole Philipps, J. (2015). *Graphic Design: The New Basics* (Second Edition, Revised and Expanded). Princeton Architectural Press.