

e-tool



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



MODULE 1

e-Tool I: Introduction à l'enseignement à distance de la formation professionnelle

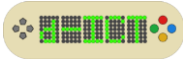
Titre de l'activité de l'outil	Gamifier l'enseignement à distance de l'EFP avec Canvas
Durée	3 heures
Matériaux	<ul style="list-style-type: none">• X Ordinateurs portables par participant• Accès à Internet• Accès à Canvas (aux outils de gamification sur Canvas)• Accès à la Roue des noms (plateforme en ligne de sélection aléatoire de cours)• Texte avec instructions d'élaboration du cours
Processus	<p>Étape 1 : Introduction (10 minutes)</p> <p>L'animateur présentera l'activité et expliquera l'objectif de la gamification de l'enseignement à distance de l'EFP. Les participants tireront au sort un sujet qu'ils ne connaissent pas ou qu'ils n'aiment pas et recevront un texte avec le développement de leur cours.</p> <p>Étape 2 : Exploration des outils de canevas (20 minutes)</p> <p>Les participants disposeront de 20 minutes pour explorer les outils de gamification disponibles sur Canvas et choisir ceux qu'ils trouvent les plus utiles pour le développement de leur cours.</p> <p>Étape 3 : Élaboration du cours (90 minutes)</p> <p>Les participants utiliseront les outils de gamification sur Canvas pour préparer la présentation du sujet choisi au hasard (un sujet fourni en annexe). L'objectif est de rendre le cours compréhensible et attrayant pour eux-mêmes et pour les autres participants. Ils peuvent utiliser</p>

154



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



	<p>différents types de médias, tels que des vidéos, des images et des quiz interactifs. L'animateur sera disponible pour vous guider et répondre à vos questions.</p> <p>Étape 4 : Présentation du cours (30 minutes)</p> <p>Les participants présenteront leurs cours aux autres participants. Ils expliqueront les outils de gamification qu'ils ont choisis et comment ils les ont intégrés dans le cours. Chaque présentation durera jusqu'à 5 minutes.</p> <p>Étape 5 : Évaluation du cours (30 minutes)</p> <p>Après chaque présentation, les participants auront 5 minutes pour donner leur avis et évaluer le cours.</p> <p>Étape 6 : Débriefing (20 minutes)</p> <p>L'animateur animera une discussion de groupe sur l'expérience de la gamification de l'enseignement à distance de l'EFP. Les participants partageront leurs réflexions et leurs commentaires sur l'activité. Ils discuteront de l'efficacité de la gamification pour améliorer l'engagement et la motivation des apprenants dans l'apprentissage à distance.</p>
Autres ressources ou références	Vidéo : Comment utiliser Canva : https://youtu.be/zJSgUx5K6V0

Annexe pour l'e-Tool/Module 1

Sujet 1 : Science et espace : Système solaire

Définition:



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



Le système solaire est un vaste système céleste composé du Soleil, de huit planètes majeures, de leurs lunes, de planètes naines, d'astéroïdes, de comètes et d'autres objets plus petits. Il s'agit d'un arrangement dynamique de corps célestes liés entre eux par des forces gravitationnelles.

Composants principaux :

1. Le Soleil :

- L'étoile centrale du système solaire.
- Source d'énergie, de chaleur et de lumière pour les planètes.
- Représente plus de 99% de la masse du système solaire.

2. Planètes:

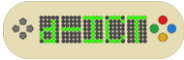
- Huit planètes reconnues par ordre de distance au Soleil : Mercure, Vénus, la Terre, Mars, Jupiter, Saturne, Uranus, Neptune.
- Classées comme planètes telluriques (rocheuses) (intérieures) ou géantes gazeuses (externes).
- Varient en taille, en composition et en conditions atmosphériques.

3. Orbites et distances :

- Les planètes orbitent autour du Soleil sur des trajectoires elliptiques.
- Distances mesurées en unités astronomiques (UA) - distance moyenne entre la Terre et le Soleil.

4. Lunes:

- Satellites naturels en orbite autour des planètes.



- Tailles, compositions et caractéristiques variées.

5. Astéroïdes et comètes :

- Astéroïdes : Petits corps rocheux que l'on trouve principalement dans la ceinture d'astéroïdes entre Mars et Jupiter.
- Comètes : Corps glacés avec des queues qui se développent à mesure qu'ils s'approchent du Soleil.

6. Planètes naines :

- Des objets similaires aux planètes mais pas assez massifs pour nettoyer leurs orbites des autres débris.
- Les exemples incluent Pluton et Eris.

157

Exploration:

- Les humains ont envoyé des vaisseaux spatiaux robotiques pour étudier le système solaire.
- Parmi les missions notables, citons Voyager, les rovers martiens et les missions vers les géantes gazeuses.

Importance:

L'étude du système solaire donne un aperçu de la formation des planètes, de leur évolution et des conditions nécessaires à la vie. Il approfondit également notre compréhension de l'immensité et de la complexité de l'univers.

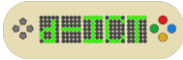
Éducation et exploration :

- Les élèves peuvent en apprendre davantage sur les corps célestes, les orbites et les missions spatiales.



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



- L'exploration spatiale favorise les progrès technologiques et élargit les connaissances humaines.

Conclusion:

Le système solaire est un royaume captivant qui offre une mine de connaissances sur le cosmos. Ses diverses composantes et les interactions entre elles continuent d'inspirer les scientifiques et les passionnés de l'espace.

Sujet 2 : L'art de la poterie

Définition:

La poterie est l'art et l'artisanat de créer des objets fonctionnels et décoratifs à l'aide d'argile. Il s'agit de façonner, de cuire et souvent d'émailler l'argile pour produire une large gamme d'articles, des ustensiles de tous les jours aux œuvres d'art complexes.

158

Techniques principales :

1. Fabrication à la main :

- Création de poteries à l'aide de mains et d'outils simples.
- Les techniques comprennent le pincement, la bobine et la construction de dalles.

2. Tournage de roue :

- Utilisation d'un tour de potier pour façonner l'argile en formes symétriques.
- Populaire pour créer des récipients comme des bols, des tasses et des vases.

3. Décoration:

- Appliquer des motifs, des textures et des motifs à la surface de l'argile.



- Des techniques telles que le carving, l'incision et le glissement traînant.

4. Vitrage:

- Application d'un revêtement semblable à du verre sur la poterie à des fins esthétiques et fonctionnelles.
- Les glaçures ajoutent de la couleur, de la texture et de l'imperméabilisation.

Importance historique

La poterie a une riche histoire à travers les cultures et les époques.

- Poterie ancienne utilisée pour le stockage, la cuisine et les rituels.
- Les tessons de poterie donnent un aperçu des sociétés passées.

Expressions culturelles :

Différentes cultures ont des styles et des traditions de poterie distincts.

- Les formes traditionnelles de poterie varient d'une région à l'autre.
- La poterie reflète souvent les coutumes et l'esthétique locales.

Fonctionnel et décoratif :

La poterie sert à des fins pratiques et artistiques.

- Les objets de tous les jours comme les assiettes, les tasses et les bols.
- Les créations artistiques, les sculptures et la poterie comme moyen d'expression.

Poterie contemporaine :

- Les artistes modernes mélangent des techniques traditionnelles avec des designs innovants.
- La poterie est à la fois fonctionnelle et artistique.



La poterie dans l'éducation :

- Les cours de poterie enseignent les techniques, les propriétés de l'argile et le fonctionnement du four.
- Favorise la créativité, la patience et l'appréciation de l'artisanat.

Communauté des arts céramiques :

- Les ateliers, les ateliers et les galeries de poterie mettent en valeur la diversité de la poterie.
- Les artisans et les passionnés se connectent pour partager leurs connaissances et leur inspiration.

Conclusion:

L'art de la poterie est une fusion dynamique de tradition et d'innovation. Il englobe à la fois l'utilité pratique et l'expression créative, offrant une fenêtre sur les cultures, l'histoire et l'artisanat individuel.

160

Sujet 3 : Histoire - Chute du mur de Berlin en 1989

Arrière-plan:

- Le mur de Berlin était une barrière séparant Berlin-Est et Berlin-Ouest, construite par l'Allemagne de l'Est (République démocratique allemande, RDA) en 1961.
- Il s'agissait d'une représentation physique de la division de la guerre froide entre les pays communistes du bloc de l'Est (dirigés par l'Union soviétique) et les nations démocratiques occidentales.

Événements menant à la chute :

- Les défis économiques, les réformes politiques et le mécontentement sociétal en Allemagne de l'Est ont conduit à des tensions croissantes.



**Cofinancé par
l'Union européenne**

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



- Les protestations de masse et les revendications pour plus de libertés ont pris de l'ampleur en 1989.

Moments clés :

- 9 novembre 1989 : Les autorités est-allemandes annoncent de manière inattendue que les citoyens peuvent se rendre à Berlin-Ouest.
- Des foules de Berlinois de l'Est se sont rassemblées près du mur, et les gardes-frontières les ont finalement laissés passer.
- Les gens ont célébré en escaladant le mur, en l'ébréchant et en étreignant les Berlinois de l'Ouest de l'autre côté.

Importance:

- Fin symbolique de la guerre froide : La chute du mur a marqué la fin symbolique de la division entre l'Europe de l'Est et l'Europe de l'Ouest.
- Réunification de l'Allemagne : La chute du mur a ouvert la voie à la réunification de l'Allemagne de l'Est et de l'Allemagne de l'Ouest le 3 octobre 1990.
- Effondrement du communisme : Les événements en Allemagne de l'Est ont contribué à l'effondrement plus large des régimes communistes à travers l'Europe de l'Est.
- Célébration de la liberté : La chute du mur représentait l'aspiration du peuple à la liberté et à la démocratie.

Impact mondial :

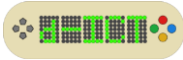
- Relations internationales renouvelées : La chute du mur a amélioré les relations entre l'Europe de l'Ouest et l'Europe de l'Est.
- Changements géopolitiques : La carte de l'Europe a été remodelée, avec la fin du bloc de l'Est et la dissolution éventuelle de l'Union soviétique.

Héritage:



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



- Le mur de Berlin est devenu un symbole puissant de la division et de l'unité subséquente de l'Allemagne.
- Des fragments du mur sont conservés comme mémoriaux dans diverses villes du monde.
- Les événements de 1989 nous rappellent la capacité des peuples à provoquer un changement politique profond par des moyens pacifiques.

Sujet 4 : Compétences culinaires de base : enseigner des recettes simples (pâtes à la sauce tomate), la sécurité en cuisine et les bases de la nutrition

Introduction:

- Des compétences de base en cuisine sont essentielles pour préparer des repas à la fois savoureux et nutritifs.
- L'enseignement de ces compétences implique l'introduction de techniques de cuisson de base, de mesures de sécurité et d'une compréhension de la nutrition à l'aide d'une recette spécifique comme exemple.

162

Recette : Pâtes à la sauce tomate

Ingrédients:

- Pâtes (p. ex., spaghetti, penne)
- Sauce tomate (peut être achetée en magasin ou faite maison)
- Huile d'olive
- Sel et poivre
- Facultatif : fromage râpé, herbes (p. ex., basilic)

Étapes de cuisson :

1. Pâtes bouillies :



- Faites bouillir de l'eau dans une casserole, ajoutez une pincée de sel.
- Ajouter les pâtes et cuire jusqu'à ce qu'elles soient al dente (fermes sous la dent). Aspirer.

2. Préparation de la sauce tomate :

- Faites chauffer une poêle, ajoutez un peu d'huile d'olive.
- Versez la sauce tomate, assaisonnez de sel, de poivre et d'herbes facultatives.
- Laisser mijoter jusqu'à ce que le tout soit bien chaud.

3. Combiner les pâtes et la sauce :

- Ajouter les pâtes cuites à la sauce tomate.
- Remuer jusqu'à ce que les pâtes soient enrobées de sauce.

163

Sécurité dans la cuisine :

- Mettez l'accent sur la propreté, le lavage des mains et l'hygiène dans la cuisine.
- Démontrer la manipulation sécuritaire des réchauds et des couteaux.
- Attention aux éclaboussures de liquides chauds et d'huile.

Bases de la nutrition :

- Expliquez les avantages nutritionnels des pâtes (glucides), de la sauce tomate (vitamines, antioxydants) et de l'huile d'olive (graisses saines).
- Discutez de la taille des portions et de l'équilibre d'un repas.

Application pratique :

- Offrez des séances de cuisine pratiques où les élèves préparent la recette sous supervision.



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



- Discutez des variations : ajouter des légumes, utiliser différentes formes de pâtes ou faire maison **sauce**.

Aptitudes à la vie quotidienne :

- Apprendre à cuisiner un plat simple favorise l'autonomie et encourage des habitudes alimentaires plus saines.
- Les élèves prennent confiance en leur capacité à préparer des repas.

Conclusion:

- Enseigner les compétences culinaires de base par le biais d'une recette comme les pâtes à la sauce tomate permet aux individus de créer des repas délicieux et nutritifs.
- En maîtrisant ces compétences, les élèves sont mieux équipés pour faire des choix alimentaires éclairés et expérimenter la créativité culinaire.

164

Matière 5 : Écriture créative : aider les élèves à explorer leur imagination par le biais de la narration, de la poésie et de l'écriture descriptive

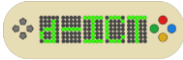
Introduction:

- L'écriture créative est une forme d'expression de soi qui encourage les individus à explorer leur imagination et à communiquer leurs pensées et leurs sentiments par le biais de mots écrits.
- Cette orientation thématique consiste à initier les élèves à divers genres d'écriture créative : la narration, la poésie et l'écriture descriptive.

Genres d'écriture créative :

1. Storytelling:

- La narration consiste à élaborer des récits avec des personnages, une intrigue et un cadre.



- Les élèves apprennent l'art de créer de la tension, de créer des personnages auxquels on peut s'identifier et d'engager les lecteurs.
- Concentrez-vous sur la structure de l'histoire, y compris l'introduction, l'action montante, le point culminant et la résolution.

2. Poésie:

- La poésie est une forme d'expression concise qui joue avec le langage, le rythme et l'émotion.
- Les élèves explorent diverses formes poétiques (haïku, sonnet, vers libres) et expérimentent la rime et le mètre.
- L'accent est mis sur l'utilisation d'images vives et l'évocation d'émotions par des mots.

3. Rédaction descriptive :

- L'écriture descriptive peint des images vivantes avec des mots, faisant appel aux sens.
- Les élèves apprennent à créer des scènes et des décors détaillés qui immergent les lecteurs.
- Encouragez l'utilisation du langage sensoriel pour donner vie à l'écriture.

165

Processus d'écriture créative :

1. Inspiration:

- Encouragez les élèves à s'inspirer de leurs expériences, de leurs émotions et de leurs observations.
- Promouvoir la curiosité et l'ouverture d'esprit comme sources d'idées créatives.

2. Rédaction:

- Enseignez aux élèves que la première ébauche est une exploration approximative.
- Insistez sur l'importance de mettre vos idées sur papier sans vous soucier de la perfection.



3. Révision:

- Guider les élèves dans la révision et le perfectionnement de leur travail.
- Discutez de l'importance de la rétroaction et de l'auto-édition pour améliorer la qualité de la rédaction.

4. Publication:

- Célébrez le travail des élèves en leur offrant des occasions de partage, que ce soit par le biais de lectures, de publications en classe ou de plateformes en ligne.

Expression et imagination :

- L'écriture créative offre aux élèves un espace sûr pour exprimer leurs pensées, leurs sentiments et leurs idées.
- Il encourage la pensée imaginative et nourrit un sentiment d'émerveillement.

Aptitudes à la vie quotidienne :

166

- L'écriture créative cultive des compétences de communication efficaces, renforce la confiance en soi et encourage la pensée critique.
- Les élèves apprennent à apprécier la langue comme outil d'expression artistique.

Conclusion:

- L'enseignement de l'écriture créative par le biais de la narration, de la poésie et de l'écriture descriptive permet aux élèves d'embrasser leur créativité et de partager leurs perspectives uniques avec le monde.
- En s'engageant dans ces formes d'expression, les élèves se lancent dans un voyage de découverte de soi et développent des compétences applicables à divers aspects de la vie.

Sujet 6 : Finances personnelles : introduction de concepts tels que l'établissement d'un budget, l'épargne, le crédit et la planification financière



Introduction:

- Les finances personnelles font référence à la gestion de ses ressources financières afin d'atteindre ses objectifs financiers et de prendre des décisions financières éclairées.
- L'enseignement des finances personnelles permet aux individus d'acquérir des compétences essentielles pour une gestion responsable de l'argent et un bien-être financier.

Concepts clés :

1. Budgétisation:

- L'établissement d'un budget consiste à faire le suivi des revenus et des dépenses afin de créer un plan financier.
- Les élèves apprennent à allouer des fonds à différentes catégories (logement, nourriture, divertissement) et à hiérarchiser les dépenses.

2. Épargne:

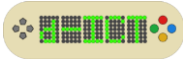
- L'épargne consiste à mettre de côté une partie de son revenu pour ses besoins et ses objectifs futurs.
- Enseignez aux élèves l'importance de l'épargne d'urgence et des objectifs à long terme (p. ex., études, accession à la propriété, retraite).

3. Crédit et dettes :

- Expliquer le concept de crédit et la façon dont les cotes de crédit sont déterminées.
- Discutez de l'utilisation responsable du crédit et des pièges potentiels de l'accumulation de dettes.

4. Planification financière :





- Introduisez le concept de création d'un plan financier complet.
- Il s'agit de fixer des objectifs à court et à long terme, de comprendre les risques et d'investir judicieusement.

Application pratique :

- Guider les élèves dans la création d'un budget personnel, en allouant des fonds pour diverses dépenses.
- Discutez des stratégies pour économiser de l'argent, comme les virements automatiques dans un compte d'épargne.
- Utilisez des scénarios réels pour explorer l'impact du crédit et de l'endettement sur le bien-être financier.

Aptitudes à la vie quotidienne :

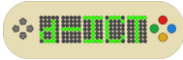
- L'enseignement des finances personnelles permet aux étudiants d'acquérir des compétences en matière d'indépendance financière et de prise de décisions responsables.
- Les étudiants acquièrent la capacité de planifier leurs besoins futurs et de relever les défis financiers.

Littératie financière :

- L'amélioration de la littératie financière permet aux individus d'acquérir les connaissances et la confiance nécessaires pour gérer efficacement leurs finances.
- Les élèves apprennent à faire des choix éclairés, à éviter les pièges financiers et à travailler à l'atteinte d'objectifs financiers.

Conclusion:

- L'introduction de concepts de finances personnelles comme l'établissement d'un budget, l'épargne, le crédit et la planification financière permet aux élèves d'acquérir des compétences essentielles à la vie quotidienne.



- En maîtrisant ces concepts, les gens sont mieux préparés à naviguer dans leur parcours financier et à atteindre une plus grande sécurité financière.

Sujet 7 : Jardinage de base : cultiver la main verte et de beaux espaces

Introduction:

Bienvenue dans le monde du jardinage de base ! Dans cette exploration thématique, nous nous plongerons dans les principes fondamentaux de la création et de l'entretien d'un petit jardin, avec des soins essentiels des plantes et des techniques simples d'aménagement paysager.

Commencer:

- Apprenez les avantages du jardinage, qu'il s'agisse de se connecter avec la nature ou de cultiver sa propre nourriture.
- Comprenez l'importance de choisir le bon emplacement pour votre jardin.

169

Outils essentiels :

- Découvrez les outils de base nécessaires au jardinage, notamment les pelles, les sécateurs, les gants et les arrosoirs.
- Comprendre comment chaque outil contribue à la réussite du jardinage.

Choisir les plantes :

- Explorez les options de plantes adaptées aux débutants, telles que les herbes, les légumes et les fleurs faciles à entretenir.
- Tenez compte de facteurs tels que le climat, l'ensoleillement et le type de sol lors de la sélection des plantes.

Plantation et entretien du sol :



- Apprenez les techniques de plantation appropriées pour assurer un développement racinaire sain.
- Comprenez l'importance de la préparation du sol, y compris l'ajout de compost et le maintien de l'humidité du sol.

Arrosage et entretien :

- Découvrez l'art de l'arrosage, y compris la bonne quantité et le bon moment.
- Apprenez à prendre soin de vos plantes grâce à un entretien régulier, comme la taille et le désherbage.

Aménagement paysager de base :

- Explorez des idées d'aménagement paysager simples pour rehausser l'attrait visuel de votre jardin.
- Découvrez comment créer des chemins, des bordures et des points focaux à l'aide de plantes et d'éléments décoratifs.

170

Lutte contre les ravageurs et les maladies :

- Comprendre les ravageurs et les maladies courants du jardin.
- Renseignez-vous sur les méthodes naturelles et sans produits chimiques pour prévenir et gérer ces problèmes.

Récolte et dégustation :

- Découvrez la satisfaction de récolter vos produits locaux.
- Renseignez-vous sur les techniques de récolte appropriées pour différentes plantes.

Conclusion:

En vous plongeant dans les bases du jardinage, vous vous lancez dans un voyage épanouissant qui nourrit à la fois les plantes et votre lien avec la nature. Qu'il s'agisse de planter votre première graine ou de voir votre jardin s'épanouir, vous êtes sur la bonne voie pour cultiver non seulement



de beaux espaces, mais aussi un mode de vie plus vert et plus sain. Si vous avez des questions, n'hésitez pas à les poser. Bon jardinage !



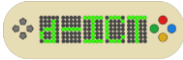


MODULE 2

e-Tool I: Compétences numériques dans l'enseignement à distance de l'EFP

Module	Compétences numériques dans l'enseignement à distance de l'EFP
Titre de l'activité de l'outil	Concevoir des contenus numériques qui encouragent l'apprentissage actif : créer une carte mentale en ligne
Durée	1h30
Matériaux	Des ordinateurs portables et une connexion Internet, une grande feuille de papier, des feutres de différentes couleurs et des post-it
Processus	<p>Mind mapping : définition et avantages</p> <p>La cartographie mentale optimise l'apprentissage, la mémorisation, la compréhension des idées et les compétences en résolution de problèmes. La cartographie mentale améliore également l'apprentissage en ligne car il s'agit d'un exercice engageant. Les méthodes d'apprentissage sont souvent passives. Lorsque vous lisez un livre ou écoutez une conférence, vous ne consommez que passivement de l'information. Lorsque vous créez ou regardez une carte mentale, vous êtes actif car vous essayez de synthétiser et de connecter l'information à travers des couleurs et des images. En interagissant avec le contenu, nous l'absorbons beaucoup mieux. La carte mentale est un outil d'enseignement utile et visuel pour les cours en ligne et en personne.</p> <p>Exemple d'un esprit de carte simple :</p>





Les origines de la carte mentale

À une époque où l'écriture était coûteuse et chronophage, les Grecs et les Romains utilisaient une méthode de visualisation appelée méthode des loci pour récupérer des informations. En bref, ils ont visualisé un lieu (un marché ou une église, par exemple) et ont lié les détails de ce lieu aux informations dont ils voulaient se souvenir. Une porte peut correspondre à un mot, une fenêtre à un concept, une pièce à une idée... De cette façon, chaque fois qu'ils cherchaient ce mot, ce concept ou cette idée, ils n'avaient qu'à imaginer l'endroit où ils s'en souvenaient. Cette technique leur permettait de se souvenir de grandes quantités d'informations, parfois même de discours entiers.

Processus

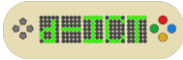
Étape 1. Expliquez brièvement à votre groupe ce qu'est une carte mentale, à quoi elle sert et les principes de base.

Étape 2. Créez différents groupes de trois personnes. Chaque groupe dispose d'environ une heure et demie pour créer une carte mentale sur le logiciel de son choix.

Étape 3. Donnez le même thème à chaque groupe, c'est-à-dire un concept à partir duquel ils créeront leur carte mentale.

Plusieurs possibilités s'offrent à vous. Si vous vous adressez à un public plutôt novice, proposez-lui de créer une carte mentale amusante en fonction des objectifs de l'année.





Par exemple, le concept serait l'année 2023 et les objectifs que nous nous fixons à atteindre, comme dans l'exemple ci-dessous :

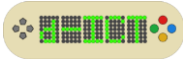
Le deuxième choix pourrait être d'élaborer une carte mentale sur une question d'actualité qui mobiliserait davantage de compétences en résolution de problèmes, par exemple sur le « réchauffement climatique » ou « l'apprentissage à distance ».

Étape 4. Chaque groupe doit d'abord créer une carte mentale sur papier par le biais d'un brainstorming (45 minutes)

Étant donné que les cartes mentales ne sont généralement pas familières aux formateurs, les groupes sont invités à faire un remue-méninges en premier. Fournissez-leur une grande feuille de papier, des marqueurs de différentes couleurs et des post-its. Les petits post-it sont très utiles ici car les groupes peuvent écrire des idées dessus, puis les mélanger autant de fois que nécessaire pour créer des catégories efficaces. Pendant la pratique, il est important que le formateur alterne entre les groupes pour aider ceux qui ont des difficultés à démarrer et ceux qui ont besoin d'être mis au défi d'élargir leur réflexion. Au cours de ce processus, les élèves doivent suivre les étapes suivantes pour créer une carte mentale simple, cohérente et efficace. Le modérateur doit leur donner les instructions suivantes :

- Écrivez le thème ou le sujet au centre du document.
- Créez des branches pour les idées principales dans toutes les directions. Cela utilise la pensée rayonnante, c'est-à-dire qu'une idée en génère une autre, et ainsi de suite.
- Ajoutez des sous-branches pour les idées secondaires. Vous pouvez diviser les branches en sous-branches, pour détailler et clarifier chaque idée.





- Complétez avec des idées tertiaires liées aux sous-branches. Si possible, continuez à diviser les sous-branches, dans la limite de 3 à 4 sous-branches, afin que la carte mentale reste lisible.

**Étape 5. Chaque groupe concevra ensuite sa carte mentale sur un logiciel.
(une heure)**

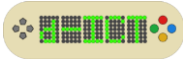
Une fois la carte mentale terminée, chaque groupe choisit l'un des trois logiciels accessibles et faciles à utiliser pour explorer, concevoir, numériser et mettre en forme sa carte mentale :

- [Lucidparks.com](https://lucidparks.com)
- [Toile](#)
- <https://www.mindmeister.com/map/2766371361>

L'idée est de concevoir la carte mentale et de la transformer en un véritable support à utiliser en ligne.

Exemples de mise en forme : Pour chaque branche, utilisez une couleur, des images, des symboles, écrivez et dessinez ce qui peut aider à la compréhension. Cette étape consiste en une exploration indépendante des logiciels et des fonctions de base qui permettent la création d'un support heuristique et la prise de décisions graphiques simples et pertinentes. Les participants doivent explorer les diverses possibilités de conception de logiciels ergonomiques et libres.





	<p>Étape 6. Présentation et retour d'expérience de la carte mentale. (10 minutes par groupe).</p> <p>Chaque groupe désigne un reporter qui présentera sa création et expliquera ses choix.</p>
<p>Autres ressources ou références</p>	<p>Liens pour accéder aux trois programmes gratuits :</p> <ul style="list-style-type: none">● Lucidparks.com● Toile● https://www.mindmeister.com/map/2766371361 <p>Vidéo théorique et inspirante :</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=p9jEL_LgAm4&ab_channel=MentalEfficiency</p> <p>Dans cette vidéo, le psychologue britannique Tony Buzan, suite à ses recherches sur l'apprentissage et le cerveau humain, explique comment il a donné naissance à la méthode d'organisation du mind mapping, sous forme d'arborescence, dans les années 1970.</p> <p>Comment créer une carte conceptuelle</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=sZJj6DwCqSU&ab_channel=UofGLibrary</p>

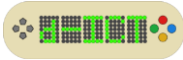
e-Tool II: Digital skills in VET distance learning





Module	Compétences numériques dans l'enseignement à distance de l'EFPP
Titre de l'activité de l'outil	Utilisez l'application Speak up : encouragez l'interaction et la rétroaction en classe pendant une classe/un cours synchrone.
Durée	1 heure 30
Matériaux	Ordinateurs portables et connexion Internet
Processus	<p>Beaucoup d'entre nous ont trouvé qu'il était facile de passer inaperçu et de perdre leur voix dans des environnements en ligne synchrones. Avec de nombreuses salles de classe en ligne depuis la crise du Covid, nous aurions tous besoin d'un rappel sur la façon d'engager un dialogue constructif avec les participants, que ce soit en ligne ou en présentiel/en classe.</p> <p>Speakup est une application gratuite développée par l'EPFL (Ecole Polytechnique Fédérale de Lausanne) et l'UNIL (Université de Lausanne). C'est un vrai bijou : simple mais efficace, flexible et clair sans qu'il soit nécessaire de créer un compte (détection et reconnaissance via des cookies déposés à l'Ecole Polytechnique Fédérale de Lausanne).</p> <p>L'application offre de nombreuses possibilités de partager des commentaires pendant un cours en ligne, de discuter, de répondre à un court sondage ou à un quiz, de fournir des commentaires sur une activité ou entre les participants, de créer un réseau social temporaire, de codiriger et de collaborer avec d'autres écoles. Une application conviviale, adaptable à toutes les disciplines, avec la</p>





possibilité d'en faire la promotion au sein de votre équipe pédagogique, ce qui en fait un outil de réflexion. Cependant, d'un point de vue RGPD, pour l'utilisation de cette application, il est conseillé d'obtenir l'autorisation préalable du directeur de l'école responsable du traitement des données personnelles.

SpeakUp est une application qui fournit un canal de communication numérique pour encourager l'interaction et les commentaires en classe. Pendant la conférence synchrone, l'enseignant peut écouter les questions/pensées/difficultés/opinions des élèves sur SpeakUp. Il peut également utiliser l'outil pour organiser des activités à l'intérieur et à l'extérieur de la classe.

1) L'étudiant peut commenter anonymement sur SpeakUp à tout moment pendant le cours pour poser/répondre à une question ou voter pour un commentaire qu'il juge pertinent.

2) L'outil facilite l'interaction entre l'enseignant et les élèves, mais aussi entre les élèves à l'intérieur et à l'extérieur de la classe.

Processus:

- Installez Speak up sur votre ordinateur
- Assigner un enseignant et 4 ou 5 élèves
- Testez Speak up et ses fonctionnalités de feedback en simulant une session de cours.



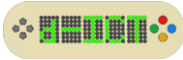


	Compétences visées : prise en main d'un outil favorisant l'apprentissage actif / amélioration des capacités d'interaction avec les apprenants.
Autres ressources ou références	<ul style="list-style-type: none"> ● https://speakup.info/ ● https://elearning.unige.ch/ressources/speakup/ ● https://hbsp.harvard.edu/inspiring-minds/how-to-encourage-students-to-speak-up-in-virtual-classes

e-Tool II: Compétences numériques dans l'enseignement à distance de l'EPF

Titre de l'activité de l'outil	Utilisez l'application Speak up : encouragez l'interaction et la rétroaction en classe pendant une classe/un cours synchrone.
Durée	1h30
Matériaux	Ordinateurs portables et connexion Internet
Processus	<p>Beaucoup d'entre nous ont trouvé qu'il était facile de passer inaperçu et de perdre leur voix dans des environnements en ligne synchrones. Avec de nombreuses salles de classe en ligne depuis la crise du Covid, nous aurions tous besoin d'un rappel sur la façon d'engager un dialogue constructif avec les participants, que ce soit en ligne ou en présentiel/en classe.</p> <p>Speakup est une application gratuite développée par l'EPFL (Ecole Polytechnique Fédérale de Lausanne) et l'UNIL (Université de Lausanne) en Suisse. Et c'est un vrai bijou : simple mais efficace, flexible et clair sans qu'il soit nécessaire de créer un compte (détection et reconnaissance via des cookies déposés à l'Ecole Polytechnique Fédérale de Lausanne).</p> <p>L'application offre de nombreuses possibilités de partager des commentaires pendant un cours en ligne, de discuter, de répondre à un court sondage ou à un quiz, de fournir des commentaires sur une activité ou entre les participants, de créer un réseau social</p>





	<p>temporaire, de codiriger et de collaborer avec d'autres écoles. Une application conviviale, adaptable à toutes les disciplines, avec la possibilité d'en faire la promotion au sein de votre équipe pédagogique, ce qui en fait un outil de réflexion. Cependant, d'un point de vue RGPD, pour l'utilisation de cette application, il est conseillé d'obtenir l'autorisation préalable du directeur de l'école responsable du traitement des données personnelles.</p> <p>SpeakUp est une application qui fournit un canal de communication numérique pour encourager l'interaction et les commentaires en classe. Pendant la conférence synchrone, l'enseignant peut écouter les questions/pensées/difficultés/opinions des élèves sur SpeakUp. Il peut également utiliser l'outil pour organiser des activités à l'intérieur et à l'extérieur de la classe.</p> <p>1) L'étudiant peut commenter anonymement sur SpeakUp à tout moment pendant le cours pour poser/répondre à une question ou voter pour un commentaire qu'il juge pertinent.</p> <p>2) L'outil facilite l'interaction entre l'enseignant et les élèves, mais aussi entre les élèves à l'intérieur et à l'extérieur de la classe.</p> <p>Processus:</p> <ul style="list-style-type: none">- Installez Speak up sur votre ordinateur- Assignez un enseignant et 4 ou 5 élèves- Testez Speak up et ses fonctionnalités de feedback en simulant une session de cours. <p>Compétences visées : prise en main d'un outil favorisant l'apprentissage actif / amélioration des capacités d'interaction avec les apprenants.</p>
Autres ressources ou références	<p>https://speakup.info/ https://elearning.unige.ch/ressources/speakup/ https://hbsp.harvard.edu/inspiring-minds/how-to-encourage-students-to-speak-up-in-virtual-classes</p>





MODULE 3

e-Tool I: Méthodologies et outils pour améliorer l'interaction et le travail d'équipe des apprenants dans l'enseignement à distance de l'EFPP

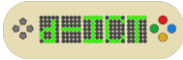
Titre de l'activité de l'outil	Entraînons-nous avec Miro. Atelier collaboratif en ligne pour découvrir et pratiquer avec Miro
Durée	3 heures
Matériaux	<p>Pour mettre en œuvre l'activité, le matériel suivant est nécessaire :</p> <ul style="list-style-type: none">- PC de bureau pour chaque participant- Connexion Internet- Zoom et Zoom sur les salles- Miro Board à ce lien : https://miro.com/app/board/uXjVMrTZCtI=/
Processus	<p>L'atelier vise à initier les enseignants à l'utilisation de Miro pour soutenir les activités collaboratives en ligne synchrones et asynchrones.</p> <p>Nombre de participants recommandés : 10 / 16 connectés à distance.</p> <p>AVANT L'ACTIVITÉ</p> <p>1- Préparer le tableau d'accueil</p>

181



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



Avant l'atelier, préparez le tableau d'accueil pour permettre à vos participants de se familiariser avec l'environnement numérique Miro et ses fonctionnalités.

Le tableau d'accueil doit être doté d'un

- un **espace de ressources**, avec des tutoriels Miro, des ressources vidéo et d'autres supports utiles
- une « **aire de jeux** » dans laquelle inviter les participants à réaliser quelques activités préliminaires
- un espace où les participants sont autorisés à se **présenter**

Vous pouvez utiliser cette planche ou vous en inspirer et la modifier :

<https://miro.com/app/board/uXjVMrTZCtI=/>

182

2 - Invitez les participants au Welcome Board

Quelques jours avant l'atelier, envoyez aux participants le lien du Wellcome Board et invitez-les à l'explorer. Rappelez-vous qu'il est important de réserver du temps pour cette activité.

Envoyez également le lien Zoom pour participer à l'atelier en ligne.

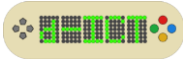
CONDUITE DE L'ATELIER

Étape 1 - Accueil des participants et présentation (15 minutes)



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



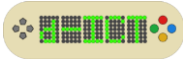
- Accueillez les participants lorsqu'ils arrivent sur Zoom en leur souhaitant la bienvenue.
- Illustrez brièvement les fonctionnalités de base de Zoom (ou de la plateforme que vous utilisez pour la réunion en ligne)
- Présenter les objectifs et le programme de l'atelier

Étape 2 - Présentations des participants (15 minutes)

- Partagez le lien vers le tableau Miro dans le chat Zoom et invitez les participants à rejoindre le tableau
- Invitez-les à se déplacer sur le plateau pour atteindre la zone de présentation des participants (cartes de joueur d'équipe)
- Demandez à chaque participant de se présenter en 1 minute, à l'aide de la carte qu'il a remplie.
- Au fur et à mesure que les participants se présentent, mettez en valeur leur carte en l'agrandissant ou en zoomant dessus

Étape 3 - Billes d'humeur (15 minutes)

Mood Marbles est une pratique de culture d'équipe qui permet à chaque personne au sein d'un groupe de communiquer ce qu'elle ressent à tout moment en utilisant des cercles de différentes couleurs sur un bocal. Le pot (physique ou numérique) est accessible à tous les membres de l'équipe et est rempli de 1 des 2 billes colorées par chaque membre de l'équipe.



Utilisez le modèle de billes d'humeur que vous pouvez trouver dans le tableau Miro :

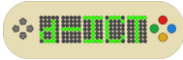
- Tout le monde a une bille verte et une bille rouge.
- **Le vert** signifie « je me sens bien ». **Le rouge** signifie qu'il y a quelque chose qui ne va pas (ne pas se sentir bien, ne pas aimer le sujet, avoir besoin d'une pause)
- Invitez les participants à prendre leur temps pour placer leur bille d'humeur du moment dans le bocal
- Une fois cela fait, prenez 3' pour parler entre vous pourquoi il y a plus de vert ou de rouge, si vous le sentez ou s'il y a des volontaires. Ne poussez pas les gens à discuter s'ils ne veulent pas
- Les billes peuvent être changées à tout moment. Tout le monde a une bille et peut échanger pendant l'atelier

En tant qu'animateur, vous pouvez garder un œil sur le tableau des billes d'humeur pour savoir si l'équipe se sent en sécurité et à l'aise de travailler ensemble, ou s'il doit y avoir une discussion ou une rétrospective pour démêler les détails de quelque chose qui cause un problème au sein de l'équipe.

Étape 4 - Brise-glace : Fête GIF (15 minutes)

- Présenter le brise-glace
- Choisissez une phrase d'accroche amusante (« Travail d'équipe et coopération dans l'enseignement à distance », « L'enseignement à distance c'est... »)





- Donnez à tout le monde 3 minutes pour trouver un GIF de la phase, utilisez <https://giphy.com/>
- Utilisez la fonction de vote pour voter pour votre GIF préféré, dites aux gens de voter sur les carrés gris.

Si vous le souhaitez, vous pouvez choisir d'autres brise-glaces. Jetez un coup d'œil à ceux suggérés dans le tableau :

- Météo
- Comment vous sentez-vous aujourd'hui ?
- Devinez qui

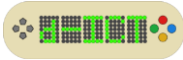
[Facultatif]

Étape 5 - Remue-méninges structuré en ligne avec O.P.E.R.A (70 minutes)

L'outil OPERA est une méthode de co-création qui combine une pensée systématique avec un processus créatif de résolution de problèmes. Il vise à développer des réflexions et des suggestions de manière collaborative pour répondre à une question principale.

1. **La tâche (2 minutes)** : le processus commence par la présentation de la tâche, généralement sous la forme d'une question ouverte. Vous pouvez utiliser cette question principale : « **Comment pouvons-nous rendre l'apprentissage à distance plus collaboratif ?** »





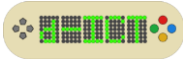
2. **Suggestions personnelles (3 minutes)** : demandez aux participants de rassembler des idées et de les écrire sur une feuille de papier (oui, utilisons une feuille de papier !)
3. **Suggestions de binômes (20 minutes)** : **les participants sont divisés en binômes** (utilisez Zoom Rooms). Demandez à chaque binôme de comparer des idées et de formuler 3 propositions/suggestions sur 3 post-its. Utilisez le tableau Miro pour coller les notes.
4. **Explications (20 minutes)**. Au cours de la séance plénière, chaque binôme explique brièvement au reste de l'auditoire les suggestions qu'il a jointes au tableau.
5. **Classement (5 minutes)** : les participants sélectionnent les idées les plus importantes. Chacun d'entre eux dispose de 4 votes à exprimer sur les post-its du tableau. Une seule voix peut être donnée aux idées de son binôme. Utilisez la **fonction de vote de Miro**.
6. **Disposition (20 minutes)** : regrouper les post-it sur le plan de travail en fonction des thèmes, en suivant les instructions des participants.

Étape 6 - Évaluation rapide - Rétrospective (15 minutes)

Invitez les participants à partager leurs impressions sur l'atelier à l'aide du post-it sur le tableau Miro

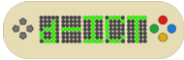
- Ce qui m'a surpris
- Ce qui s'est bien passé





	<ul style="list-style-type: none">- Ce qui peut être amélioré- qu'est-ce que je ramène à la maison <p>Discutez collectivement des notes autocollantes</p> <p>Étape d'adieu - (5 minutes)</p> <p>Faire ses adieux!</p>
<p>Autres ressources ou références</p>	<p>Modèles Miro :</p> <ul style="list-style-type: none">- Atelier de renforcement de la collaboration d'équipe : https://miro.com/app/dashboard/?tpTemplate=redhat-workshop&isCustom=false&share_link_id=703004933402- Carte de joueur d'équipe : https://miro.com/app/dashboard/?tpTemplate=team-player-card&isCustom=false&share_link_id=352142684482- Atelier et réunion Énergisants par Maíra Rahme : https://miro.com/app/board/uXjVO3FOvpE=?fromEmbed=1- Terrific Eight de Tricia Conyers et John Norcross : https://miro.com/app/board/o9J_lcH221s=?fromEmbed=1- Brise-glace de la roue des émotions par Anya Dvornikova : https://miro.com/app/board/o9J_laXiR2c=?fromEmbed=1 <p>O.P.E.R.A.</p> <ul style="list-style-type: none">- OPERA, par Innotimi : https://www.cittametropolitana.mi.it/export/sites/default/welf





	<p>are e pari opportunita/enGaging/doc/AcademyDoc/m4_OP ERA.pdf</p> <ul style="list-style-type: none">- Comment utiliser OPERA pour collaborer : https://mainograz.com/2016/12/08/come-usare-opera-partecipare/
--	--



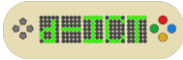


MODULE 4

e-Tool I: Méthodologies et outils pour renforcer la motivation des apprenants dans l'enseignement à distance de l'EFPP

Titre de l'activité de l'outil	Stratégies de motivation, réflexion et application
Durée	1h
Matériaux	Appareils papier ou numériques pour la prise de notes et le croquis Marqueurs, stylos ou outils de conception numérique comme un ordinateur, une tablette pour créer des représentations visuelles Des post-its ou des cartes vierges pour organiser les idées
Processus	<p>Objectif : Appliquer les connaissances acquises dans le cadre du cours « Méthodologies et outils pour améliorer la motivation des apprenants dans l'enseignement à distance de l'EFPP » en réfléchissant à des stratégies de motivation et en élaborant un plan d'action pour améliorer la motivation des apprenants dans l'enseignement à distance de l'EFPP.</p> <p>Etape 1 : introduction (5 minutes) Donnez un bref aperçu du cours et de l'accent mis sur l'amélioration de la motivation des apprenants dans l'enseignement à distance de l'EFPP. Rappelez aux participants les concepts clés et les stratégies abordés dans le cours.</p> <p>Étape 2 : Instructions pour l'activité (15 minutes) Divisez les participants en petits groupes ou en paires.</p>





Fournissez à chaque groupe/binôme une série de questions liées aux stratégies de motivation abordées dans le cours.

Encouragez les participants à discuter et à réfléchir à leur compréhension des stratégies et de leur application potentielle dans l'enseignement à distance de l'EFPP.

Prévoyez suffisamment de temps pour les discussions de groupe et permettez aux participants de partager leurs idées avec l'ensemble du groupe par la suite.



Étape 3 : Phase de conception (30 minutes)

Demandez aux participants d'élaborer individuellement un plan d'action pour mettre en œuvre des stratégies de motivation dans leurs propres contextes d'enseignement à distance de l'EFPP.

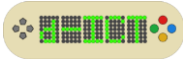
Fournissez un modèle ou un guide avec des exemples pour aider les participants à structurer leurs plans d'action.

Demandez aux participants de tenir compte des besoins, des défis et des ressources spécifiques disponibles dans leur environnement d'apprentissage lors de l'élaboration de leurs plans – encouragez-les à inclure des éléments interactifs ou des activités basées sur le jeu.

Encouragez les participants à être précis et pratiques dans la description des mesures qu'ils prendront pour mettre en œuvre les stratégies.

Étape 4 : Présentation et discussion (15 minutes)





Prévoyez du temps pour que les participants partagent leurs plans d'action avec l'ensemble du groupe.

Permettez aux participants de poser des questions, de donner leur avis et de faire des suggestions les uns aux autres.

Animez une discussion sur les thèmes communs, les défis et les solutions potentielles qui découlent de la séance de partage.

Souligner l'importance de la collaboration et de l'amélioration continue pour renforcer la motivation des apprenants dans l'enseignement à distance de l'EFPP.

Étape 5 : Réflexion et conclusion (5 minutes)

Résumez le concept clé de l'activité et renforcez l'importance de l'application de stratégies de motivation dans l'enseignement à distance de l'EFPP.

Fournissez aux participants des ressources, des références ou des outils supplémentaires qu'ils peuvent explorer pour améliorer leur compréhension des techniques de motivation.

Remerciez les participants pour leur participation active et leur engagement tout au long du module.

Remarque : En fonction des ressources disponibles et de la familiarité des participants avec la technologie, l'activité peut être adaptée pour inclure des outils de conception numérique ou des logiciels permettant de créer des représentations visuelles de la conception du module d'apprentissage gamifié.





Autres ressources ou références	https://edly.io/blog/how-to-motivate-learners-in-an-online-learning-environment/
---------------------------------	---

e-Tool II: Méthodologies et outils pour renforcer la motivation des apprenants dans l'enseignement à distance de l'EFP

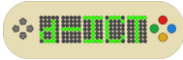
Titre de l'activité de l'outil	La gamification dans l'EFP à distance et la motivation des apprenants
Durée	1h
Matériaux	<ul style="list-style-type: none">• Appareils papier ou numériques pour la prise de notes et le croquis• Marqueurs, stylos ou outils de conception numérique comme un ordinateur, une tablette pour créer des représentations visuelles• Des post-it ou des cartes vierges pour organiser les idées
Processus	<p>Objectif : Explorer l'application des techniques de gamification dans l'enseignement à distance de l'EFP et développer une stratégie de gamification pour améliorer la motivation des apprenants.</p> <p>Etape 1 : introduction (5 minutes)</p> <ul style="list-style-type: none">• Commencez par présenter le concept de gamification et ses avantages potentiels pour

192



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



améliorer la motivation des apprenants dans l'enseignement à distance de l'EFP.

- Donnez un bref aperçu de l'accent mis par le module sur l'application des techniques de ludification pour engager et motiver les apprenants.

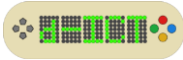
Étape 2 : Exploration de la gamification (20 minutes) :

- Répartissez les participants en petits groupes.
- Attribuez à chaque groupe un élément de gamification spécifique, tel que des points, des badges, des classements, des défis ou des récompenses.
- Demandez aux groupes d'explorer l'élément assigné, de discuter de sa pertinence pour l'enseignement à distance de l'EFP et de réfléchir à des idées sur la façon de l'intégrer efficacement (voir d'autres modules si nécessaire)
- Encouragez les participants à tenir compte du contexte spécifique de la formation professionnelle et des caractéristiques de l'apprenant lorsqu'ils élaborent leurs idées.

193

Étape 3 : Développement de la stratégie de jeu (25 minutes)





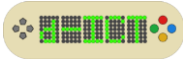
- Demandez à chaque groupe d'élaborer une stratégie de ludification pour un cours ou un sujet spécifique de l'enseignement à distance de l'EFEP.
- Demandez aux participants de décrire les éléments suivants de leur stratégie :
 - Public cible : Identifiez les apprenants qui bénéficieront de la stratégie de gamification.
 - Objectifs : Définir les buts et les résultats souhaités de l'intégration de la gamification.
 - Éléments de jeu : Sélectionnez les éléments de gamification spécifiques qui seront utilisés (objectifs d'apprentissage, activités interactives, plateforme, récompenses,
- Mise en œuvre : Décrivez comment les éléments de ludification seront intégrés dans le processus d'apprentissage.
 - Rétroaction et récompenses : Déterminez les mécanismes de rétroaction et le système de récompenses pour renforcer la motivation de l'apprenant.
 - Évaluation : Discutez de la façon dont l'efficacité de la stratégie de ludification sera mesurée et évaluée.

194

Étape 4 : Présentation et discussion (15 minutes)

- Prévoyez du temps pour que chaque groupe présente sa stratégie de gamification à l'ensemble du groupe.





Encouragez les participants à fournir des commentaires, à poser des questions et à participer à une discussion sur les forces et les défis potentiels de chaque stratégie.

- Animer une conversation sur les meilleures pratiques, les conseils et les considérations pour une mise en œuvre réussie de la gamification dans l'enseignement à distance de l'EFP.

Étape 5 : Réflexion et conclusion (5 minutes)

- Résumez les principaux points à retenir de l'activité, en soulignant la valeur de la gamification pour améliorer la motivation des apprenants dans l'enseignement à distance de l'EFP.
- Fournir aux participants des ressources, des références ou des outils supplémentaires qu'ils peuvent explorer pour approfondir leur compréhension des techniques de gamification et de la stratégie de motivation.

Remerciez les participants pour leur participation active et encouragez-les à appliquer les stratégies de ludification développées lors de l'activité dans leurs propres pratiques d'enseignement.

Remarque : En fonction des ressources disponibles et de la familiarité des participants avec la technologie, l'activité peut être adaptée pour inclure des outils de conception numérique ou des





	logiciels permettant de créer des représentations visuelles de la conception du module d'apprentissage gamifié.
Autres ressources ou références	https://edly.io/blog/how-to-motivate-learners-in-an-online-learning-environment/



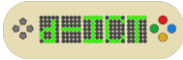


MODULE 5

e-Tool I: Gamification dans l'enseignement à distance I

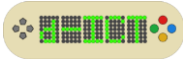
Titre de l'activité de l'outil	Concevoir votre activité de gamification
Durée	3h
Matériaux	Papier, stylos, carton, bâtonnets
Processus	<p>Rassemblez un groupe de participants et discutez ensemble des points suivants :</p> <p>Étape 1. Choisissez un contexte éducatif :</p> <p>Sélectionnez un contexte éducatif spécifique pour lequel vous souhaitez concevoir une activité de gamification. Il peut s'agir d'une salle de classe, d'un cours en ligne, d'un programme de formation ou de tout autre environnement d'apprentissage.</p> <p>Étape 2. Identifier les objectifs d'apprentissage :</p> <p>Déterminez les buts ou objectifs d'apprentissage que vous souhaitez atteindre grâce à l'activité de gamification. Quelles connaissances, compétences ou comportements spécifiques souhaitez-vous que les participants acquièrent ou démontrent ?</p> <p>Étape 3. Définir les éléments du jeu :</p>





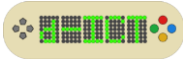
	<p>Identifiez les éléments de jeu que vous souhaitez intégrer dans votre activité de gamification. Il peut s'agir de points, de badges, de niveaux, de classements, de défis, de récompenses ou de tout autre mécanisme de jeu pertinent.</p> <p>Étape 4. Aligner les éléments du jeu sur les objectifs d'apprentissage :</p> <p>Associez les éléments du jeu aux objectifs d'apprentissage. Déterminez comment chaque élément du jeu contribuera à l'atteinte des résultats d'apprentissage souhaités. Réfléchissez à la façon dont les éléments du jeu motiveront, engageront et encourageront les participants à progresser et à réussir.</p> <p>Étape 5. Activités de conception et évaluations :</p> <p>Créez les activités et les évaluations spécifiques qui feront partie de l'activité de gamification. Il peut s'agir de quiz, de devoirs, de projets, de simulations ou de toute autre tâche interactive. Assurez-vous qu'ils s'alignent sur les objectifs d'apprentissage et offrent aux participants des occasions d'appliquer leurs connaissances et leurs compétences.</p> <p>Étape 6. Déterminer le pointage et la progression :</p> <p>Définissez le système de notation et la façon dont les participants progresseront dans l'activité. Décidez comment les points seront gagnés, comment les niveaux ou les badges seront débloqués et comment la progression sera suivie. Tenez compte du niveau de</p>
--	--





	<p>difficulté, du rythme et de l'équilibre de l'activité pour maintenir l'engagement.</p> <p>Étape 7. Intégrez des commentaires et des récompenses :</p> <p>Prévoyez de fournir des commentaires et des récompenses aux participants. Déterminez comment la rétroaction sera donnée, que ce soit par le biais de réponses automatisées, de la rétroaction de l'instructeur ou de la rétroaction des pairs. Tenez également compte des récompenses ou des incitations que les participants recevront pour avoir franchi des étapes importantes ou démontré leurs compétences.</p> <p>En suivant ces étapes, vous pouvez concevoir une activité de gamification qui s'aligne sur votre contexte éducatif, engage les participants et améliore l'expérience d'apprentissage. N'oubliez pas d'être créatif, de tenir compte des préférences et des intérêts de votre public cible, et d'évaluer et d'affiner continuellement votre approche de gamification en fonction des commentaires et des résultats.</p> <p>Pas dans le cadre de cette activité, mais pour réellement mettre en œuvre l'outil de gamification conçu par cette activité, les étapes suivantes seraient :</p> <p>Étape 8. Tester et itérer :</p>
--	--





	<p>Prototypiez et testez votre activité de gamification avec un petit groupe de participants. Recueillez des commentaires et itérez sur la conception pour améliorer son efficacité et son engagement. Faites les ajustements nécessaires pour assurer une expérience fluide et enrichissante pour les participants.</p> <p>Étape 9. Réfléchir et évaluer :</p> <p>Réfléchissez aux résultats de l'activité de gamification. Évaluez l'efficacité des éléments du jeu pour motiver et engager les participants. Évaluez l'impact sur les résultats d'apprentissage et envisagez tout ajustement ou amélioration pour les mises en œuvre futures.</p> <p>Étape 10. Documenter et partager :</p> <p>Documentez la conception de votre activité de gamification, y compris les éléments de jeu, les activités, les évaluations et les résultats. Partagez vos découvertes et vos idées avec vos pairs ou vos collègues pour les inspirer et collaborer à d'autres initiatives de gamification.</p>
Autres ressources ou références	<p>Vous trouverez ici des sites Web pour créer des jeux éducatifs :</p> <p>https://www.educatorstechnology.com/2016/06/5-great-web-tools-for-creating.html</p>





MODULE 6

e-Tool I: Gamification dans l'enseignement à distance II

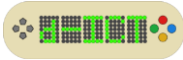
Module	Gamification dans l'enseignement à distance II
Titre de l'activité de l'outil	<p>Récompensez les apprenants et stimulez leur engagement avec ClassPoint</p> <p><u>ClassPoint</u> est un outil de gamification pour les enseignants qui ajoute des outils et des appareils d'engagement des élèves directement à PowerPoint. Il permet aux enseignants d'ajouter des questions et des quiz interactifs amusants directement à leur diapositive et de donner des étoiles pour la participation, l'exactitude ou tout autre objectif de l'élève qu'ils souhaitent gamifier.</p>
Durée	3h
Matériaux	<ul style="list-style-type: none">- PC de bureau ou ordinateur portable pour chaque participant- Connexion Internet- ClassPoint à ce lien : https://www.classpoint.io/download
Processus	<p>L'atelier vise à initier les enseignants à l'utilisation de ClassPoint pour soutenir les activités ludiques en ligne synchrones et asynchrones.</p> <p>Nombre de participants : 5 connectés à distance.</p>

201



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



Étape 1 : Introduction (15 minutes)

Présentez l'atelier et expliquez le rôle du mécanisme de récompense gamifiant dans le processus d'apprentissage en ligne. Les participants téléchargeront le complément dans PowerPoint.

Étape 2 : Exploration des outils ClassPoint (15 minutes)

Les participants auront 15 minutes pour parcourir les outils de gamification de ClassPoint.

Étape 3 : Élaboration du cours (90 minutes)

Chaque participant utilisera les outils de gamification de ClassPoint pour concevoir et développer son cours sur un sujet. Pour ajouter des questions interactives, il/elle peut choisir parmi huit types d'activités à ajouter sous forme de bouton directement sur sa diapositive (choix multiple, nuage de mots, dessin de diapositives, téléchargement d'images, etc.).

Pour gamifier les questions, il/elle peut attribuer des étoiles aux soumissions des apprenants. Il peut définir des réponses correctes ou utiliser la barre de recherche pour affiner des mots spécifiques pour lesquels donner des points.

Étape 4 : Présentation du cours (25 minutes)

Chaque participant présentera son cours aux autres. Ils discuteront des outils de récompense de gamification qu'ils ont choisis et de la





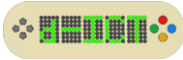
	<p>façon dont ils ont été appliqués dans le cours. La durée de chaque présentation est d'au plus cinq minutes.</p> <p>Étape 5 : Évaluation du cours (25 minutes)</p> <p>Les participants disposeront de 5 minutes pour donner leur avis et évaluer le cours après chaque présentation.</p> <p>Étape 6 : Débriefing (10 minutes)</p> <p>L'animateur animera une discussion de groupe sur l'atelier et les participants partageront leurs réflexions et discuteront de l'efficacité de l'</p> <p>Pratiques de récompense ludiques.</p>
Autres ressources ou références	<p>Vidéo : Comment attribuer des étoiles dans <u>ClassPoint</u> : https://www.youtube.com/watch?v=jXhEJKnGazo (didacticiel ClassPoint)</p> <p>Vidéo : Concours en mode quiz dans PowerPoint : https://www.youtube.com/watch?v=V0L60-A6-Rk (Didacticiel ClassPoint)</p>

MODULE 7

e-Tool I: Outils d'évaluation dans l'enseignement à distance

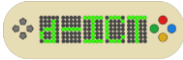
Titre de l'activité de l'outil	L'entretien vidéo asynchrone en tant que nouvelle technologie
---------------------------------------	---





Durée	<p>1 à 3 minutes d'enregistrement vidéo</p> <p>La durée recommandée pour une réponse vidéo dans une évaluation peut varier en fonction de l'objectif et de la nature de l'évaluation. En règle générale, une réponse vidéo doit être suffisamment longue pour répondre adéquatement à la question ou à l'invite, mais pas trop longue pour qu'elle devienne fastidieuse pour l'instructeur à examiner et à noter. Dans certains cas, les instructeurs peuvent fournir des directives spécifiques concernant la longueur de la réponse vidéo. Par exemple, ils peuvent exiger qu'une réponse vidéo dure entre 1 et 3 minutes ou la limiter à un nombre spécifique de mots ou de diapositives. Dans d'autres cas, la longueur de la réponse vidéo peut être plus flexible. En règle générale, une réponse vidéo doit être suffisamment longue pour fournir une réponse complète à la question ou à l'invite, tout en étant suffisamment concise pour retenir l'attention de l'instructeur et des autres spectateurs. Il est important de noter que le but d'une réponse vidéo est de démontrer la compréhension de la matière et de communiquer des idées de manière claire et efficace. En tant que tel, la qualité de la réponse est plus importante que la longueur de la réponse vidéo.</p>
Matériaux	<p>Cette méthodologie d'évaluation exige que les individus utilisent soit un téléphone cellulaire équipé d'une caméra, soit une caméra autonome pour s'enregistrer.</p>
Processus	<p>Les outils d'évaluation vidéo peuvent offrir une alternative précieuse aux devoirs écrits traditionnels dans l'apprentissage à distance, permettant aux étudiants de mettre en valeur leurs connaissances et leurs compétences dans un nouveau format. La vidéo asynchrone ou enregistrée est une technologie émergente qui peut être utilisée dans la phase de sélection initiale d'une évaluation. Les élèves peuvent enregistrer leurs réponses aux questions d'évaluation posées par les</p>



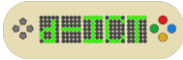


éducateurs devant la caméra, puis les soumettre en ligne. Ensuite, l'éducateur peut évaluer les réponses en fonction de critères prédéfinis tirés du programme du module.

Les évaluations orales en ligne peuvent s'avérer encore plus efficaces que les évaluations traditionnelles en personne en raison de la réduction de l'anxiété des étudiants et de la possibilité de revoir plusieurs fois leur discours enregistré. De plus, encourager les étudiants à utiliser des composants multimédias peut améliorer le niveau d'engagement de leurs présentations. Par exemple, la fonction « enregistrement » disponible dans Microsoft PowerPoint permet aux étudiants de combiner leur voix avec une présentation de diapositives, tandis que certains peuvent expérimenter avec un logiciel d'édition pour produire des présentations multimédias plus sophistiquées. Les balados peuvent servir de substitut viable aux présentations orales conventionnelles, et les présentations de groupe peuvent être plus stimulantes et favoriser des discussions dynamiques.

Pour préparer les élèves à la communication verbale en ligne, les éducateurs peuvent les former sur les bases de la prise de parole claire et dans un microphone. Il peut également être utile de demander aux étudiants de soumettre des enregistrements de test pour résoudre les problèmes de téléchargement. Si possible, les présentations en direct sur des plateformes telles que Zoom, Teams ou Skype peuvent être un ajout précieux au processus d'évaluation. Cependant, il est important de se rappeler que le contenu de la présentation doit être priorisé et que le multimédia attrayant doit être utilisé pour soutenir l'information et l'expression, plutôt que de les remplacer.





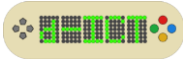
Les étapes générales d'un processus de vidéo-évaluation sont les suivantes :

1. Définir les résultats d'apprentissage et les critères d'évaluation : Déterminez les connaissances, les aptitudes et les compétences spécifiques que les apprenants sont censés démontrer dans l'évaluation vidéo, et identifiez les critères qui seront utilisés pour évaluer leur performance.
2. Fournissez des instructions et des directives claires : communiquez clairement les exigences et les attentes relatives à l'évaluation vidéo, y compris la durée, le format et les spécifications techniques.
3. Soutenez les apprenants avec des ressources et des commentaires : fournissez aux apprenants des ressources et un soutien pertinents pour les aider à créer des vidéos de haute qualité, telles que des modèles, des exemples et des commentaires sur les brouillons.
4. Utilisez une grille d'évaluation pour évaluer les vidéos : développez une grille d'évaluation qui s'aligne sur les résultats d'apprentissage et les critères d'évaluation, et utilisez-la pour évaluer les vidéos soumises par les apprenants.
5. Fournir une rétroaction et un suivi : Fournir une rétroaction aux apprenants sur leurs évaluations vidéo, en soulignant les points forts et les domaines à améliorer, et assurer un suivi avec des instructions et un soutien supplémentaires au besoin.

Voici un exemple de processus d'évaluation vidéo dans l'enseignement et la formation professionnels (EFP) :

1. Résultats d'apprentissage et critères d'évaluation : Dans un cours de formation professionnelle sur la cuisine, le résultat d'apprentissage peut être que les apprenants démontrent leur





	<p>capacité à préparer un plat spécifique, tel que les spaghettis carbonara. Les critères d'évaluation peuvent inclure des facteurs tels que le choix des ingrédients, les techniques de préparation, la présentation et le goût.</p> <ol style="list-style-type: none">2. Instructions et directives : Les apprenants reçoivent des instructions claires sur la façon d'enregistrer et de soumettre leur vidéo, y compris des conseils sur les angles de caméra, l'éclairage et la qualité du son. Ils reçoivent également une recette détaillée et des instructions pour préparer le plat.3. Ressources et commentaires : Les apprenants ont accès à des ressources pertinentes, telles que des vidéos de cuisine, des recettes et des conseils de présentation. Ils peuvent également recevoir des commentaires sur leurs brouillons vidéo de la part de leur instructeur ou de leurs pairs.4. Grille d'évaluation : La grille d'évaluation des vidéos peut inclure des critères tels que la sélection des ingrédients, les techniques de préparation, la présentation et le goût. Chaque critère peut être évalué sur une échelle de 1 à 5, avec des indicateurs de performance spécifiques à chaque niveau.5. Rétroaction et suivi : Après avoir visionné les vidéos, les instructeurs fournissent aux apprenants une rétroaction sur leurs performances, en soulignant les points forts et les domaines à améliorer. Les apprenants peuvent également avoir la possibilité de réviser leurs vidéos et de les soumettre à nouveau pour obtenir des commentaires supplémentaires.
Autres ressources ou références	<ul style="list-style-type: none">● Miller, M., Lu, Y., et Montplaisir, L. (2017). Les effets des entretiens vidéo asynchrones sur les processus et les perceptions des entretiens. Journal d'apprentissage en ligne, 21(1), 75-94. https://doi.org/10.24059/olj.v21i1.3398





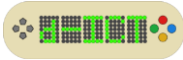
	<ul style="list-style-type: none">● Durée de la vidéo : quelle doit être la longueur des vidéos pédagogiques ? (Nouvelles données) : https://www.techsmith.com/blog/video-length/● Barbour, M.K. et Harrison, K.U. (2016). Perceptions des enseignants à l'égard de la maternelle à la 12e année en ligne : impact sur la conception d'un programme d'études supérieures. Journal des systèmes de technologie éducative, 45(1), 74-92. Extrait le 22 mars 2023 de https://www.learntechlib.org/p/175706/
--	---





e-Tool II: Outils d'évaluation dans l'enseignement à distance

Durée	Durée : 40 minutes
Matériaux	Ordinateurs portables et connexion Internet
Processus	<p>GSAT est un outil d'évaluation en ligne qui utilise des scénarios de type jeu pour évaluer les aptitudes et les compétences professionnelles. L'outil présente aux apprenants un environnement de travail simulé où ils doivent accomplir des tâches et prendre des décisions qui reflètent des situations de travail réelles. L'outil est conçu pour offrir aux apprenants une expérience d'apprentissage engageante et interactive tout en permettant aux formateurs d'évaluer les progrès et les compétences des apprenants en temps réel.</p> <p>GSAT consiste en une série de scénarios qui simulent différents environnements de travail et tâches. Chaque scénario est conçu pour évaluer des aptitudes et des compétences professionnelles spécifiques, telles que la résolution de problèmes, le travail d'équipe, la communication et les compétences techniques. Au fur et à mesure que les apprenants naviguent dans les scénarios, ils doivent prendre des décisions, résoudre des problèmes et effectuer des tâches directement liées à leur discipline de formation professionnelle dispensée par leur éducateur.</p> <p>Les formateurs peuvent utiliser GSAT pour évaluer les performances des apprenants en temps réel, grâce à un tableau de bord qui fournit des analyses détaillées sur les progrès et les compétences des apprenants. L'outil fournit également aux apprenants un retour immédiat sur leurs performances, ce qui leur permet d'identifier les domaines à améliorer et d'ajuster leur apprentissage en conséquence.</p>



Dans l'ensemble, le GSAT est un outil d'évaluation efficace pour l'EFP qui combine des activités de type jeu avec un apprentissage basé sur des scénarios pour évaluer les aptitudes et les compétences professionnelles d'une manière amusante et engageante.

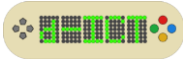
Dans un contexte asynchrone, GSAT pourrait être conçu comme une activité autonome que les apprenants effectuent sur leur temps libre, plutôt que comme une activité en direct qui nécessite que les apprenants soient présents en même temps. Par exemple, les apprenants pourraient avoir accès à l'outil GSAT par le biais d'une plateforme en ligne et pourraient compléter l'évaluation à leur propre rythme.

L'un des avantages de l'utilisation d'évaluations basées sur le jeu dans des environnements asynchrones est que les apprenants peuvent effectuer l'évaluation selon leur propre calendrier, sans avoir à se coordonner avec d'autres apprenants ou formateurs. Cela peut être particulièrement utile pour les programmes d'EFP qui ont des apprenants avec des horaires et des fuseaux horaires différents.

Cependant, il est important de noter que les évaluations asynchrones basées sur le jeu peuvent ne pas être en mesure de fournir le même niveau d'interaction sociale et de collaboration que les évaluations synchrones, ce qui peut être un aspect important des programmes d'EFP. Par conséquent, il est important d'examiner attentivement les objectifs de l'évaluation et les besoins des apprenants lorsqu'il s'agit de décider d'utiliser une approche synchrone ou asynchrone de l'évaluation basée sur le jeu dans l'EFP.

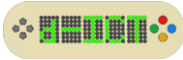
Exemple – GSAT pour le jardinage et l'aménagement paysager :





	<p>Le GSAT pour le jardinage et l'aménagement paysager pourrait présenter aux apprenants un jardin simulé ou un espace extérieur qui nécessite un entretien et une conception. L'outil simulerait des tâches réelles de jardinage et d'aménagement paysager, telles que l'identification des plantes, la préparation du sol, l'élagage, la plantation et la conception.</p> <p>L'outil pourrait présenter aux apprenants une série de scénarios, chacun d'entre eux exigeant que l'apprenant accomplisse des tâches spécifiques de jardinage ou d'aménagement paysager. Par exemple, un scénario pourrait présenter aux apprenants une parcelle de jardin qui nécessite une préparation du sol et une plantation. L'apprenant devra choisir et utiliser les outils de jardinage appropriés, tels qu'une houe ou une bêche, pour préparer le sol et planter les graines. La performance de l'apprenant serait évaluée en fonction de sa capacité à accomplir la tâche correctement et efficacement.</p> <p>Un autre scénario pourrait se concentrer sur l'identification des plantes et la lutte antiparasitaire. On présenterait à l'apprenant une variété de plantes et d'organismes nuisibles, et on lui demanderait de les identifier correctement et de choisir les stratégies de lutte antiparasitaire appropriées. Le rendement de l'apprenant serait évalué en fonction de sa capacité à identifier avec précision les plantes et les ravageurs, et à choisir les stratégies de lutte appropriées.</p> <p>Le GSAT pour le jardinage et l'aménagement paysager pourrait également inclure une composante de conception, dans le cadre de laquelle les apprenants seraient tenus de concevoir et de mettre en œuvre un plan d'aménagement paysager pour un espace extérieur simulé. L'outil fournirait aux apprenants une variété d'éléments de conception, tels que des plantes, des matériaux d'aménagement paysager et des éléments</p>
--	---





	décoratifs, et exigerait des apprenants qu'ils créent un aménagement paysager cohérent et esthétique.
Autres ressources ou références	<ul style="list-style-type: none">● Pauschenwein, Jutta et Goldgruber, Eva et Sfiri, Anastasia. (2013). L'identification du potentiel de l'apprentissage par le jeu dans l'enseignement professionnel dans le cadre du projet « Play the Learning Game ». Revue internationale des technologies émergentes dans l'apprentissage (iJET). 8. 10.3991/ijet.v8i1● 12 meilleurs jeux virtuels pour s'amuser et apprendre en classe : https://www.splashlearn.com/blog/best-virtual-games-for-classroom-fun-learning/





e-Tool III: Évaluation à distance

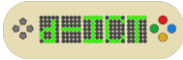
Titre de l'activité de l'outil	Microsoft Form en tant qu'outil d'évaluation
Durée	1h
Matériaux	Ordinateurs portables ou smartphones, connexion internet
Processus	<p>Pendant la pandémie de Covid-19, l'utilisation de Microsoft Forms a été largement adoptée comme outil d'évaluation en raison de sa facilité d'utilisation et de ses exigences minimales en matière de compétences numériques. Cette forme d'évaluation permet aux éducateurs de mettre en œuvre une approche hybride en utilisant à la fois des questions à choix multiples et des questions de type dissertation, ainsi que la capacité d'incorporer des images qui peuvent aider à obtenir des réponses descriptives de la part des élèves.</p> <p>Dans le domaine de l'enseignement et de la formation professionnels (EFP), Microsoft Forms peut être un outil extrêmement utile pour effectuer des évaluations et évaluer les connaissances et les compétences des étudiants. L'une des façons d'utiliser Microsoft Forms dans l'enseignement professionnel consiste à créer des quiz et des évaluations pour tester les connaissances des étudiants sur des sujets ou des concepts spécifiques. Avec Microsoft Forms, les enseignants peuvent facilement créer des questions à choix multiples, des questions ouvertes et des échelles d'évaluation pour évaluer différents aspects de l'apprentissage des élèves.</p> <p>En outre, Microsoft Forms peut être utilisé pour des activités d'auto-réflexion et d'auto-évaluation. Par exemple, les enseignants peuvent créer des</p>

213



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



	<p>formulaires que les élèves peuvent utiliser pour réfléchir à leurs progrès d'apprentissage, identifier les domaines dans lesquels ils doivent s'améliorer et fixer des objectifs pour l'apprentissage futur. Cela peut être un moyen efficace de promouvoir l'apprentissage autodirigé et de donner aux élèves les moyens de s'approprier leur parcours d'apprentissage.</p> <p>Une autre façon d'utiliser Microsoft Forms dans l'enseignement professionnel est l'évaluation par les pairs. Les enseignants peuvent créer des formulaires permettant aux élèves d'évaluer le travail des autres, tels que des présentations, des projets ou des évaluations de compétences pratiques. Cela peut aider à favoriser la collaboration et les compétences de travail d'équipe tout en fournissant une rétroaction précieuse aux étudiants pour améliorer leur travail.</p> <p>Dans l'ensemble, Microsoft Forms est un outil polyvalent qui peut être utilisé de différentes manières dans l'enseignement professionnel. Qu'il s'agisse d'évaluation, d'autoréflexion ou d'évaluation par les pairs, il offre une interface conviviale qui peut aider les enseignants et les élèves à rationaliser le processus d'apprentissage et à améliorer les résultats d'apprentissage.</p>
Autres ressources ou références	<ul style="list-style-type: none">● Comment utiliser Microsoft Forms - https://www.youtube.com/watch?v=ouFKWHQMxtQ● Qu'est-ce que c'est ? - https://teachinghub.bath.ac.uk/microsoft-forms/● 6 façons interactives d'utiliser Microsoft Forms - https://www.themerrillsedu.com/blog-1/2020/6/27/5-interactive-ways-to-use-microsoft-forms

