

# Accompagnement aux auteurs pour le projet PUNCHY

SOUTIEN POUR LES AUTEURS ET LES MÉDIATISATEURS

FONDATION UNIT

<b>I. INTRODUCTION.....</b>	<b>3</b>
<b>II. PRÉSENTATION DU PROJET PUNCHY.....</b>	<b>3</b>
<b>III. VOCABULAIRE.....</b>	<b>3</b>
Micro-contenu.....	3
Activités d'apprentissage.....	4
<b>IV. INFORMATIONS UTILES .....</b>	<b>4</b>
L'outil de médiatisation.....	4
Format des livrables.....	4
Contacts administratifs et pédagogiques.....	4
Contacts techniques.....	4
<b>V. LES TYPES D'ACTIVITÉS.....</b>	<b>5</b>
Informations générales.....	5
Le format vidéo.....	5
Quiz.....	7
Diaporama interactif.....	7
Frise chronologique.....	8
Questionnement par l'image.....	9
Utiliser des notations mathématiques (latex).....	9

## I. INTRODUCTION

Cette documentation a été rédigée en collaboration avec l'équipe numérique et les membres du projet PUNCHY, dans le but d'accompagner et d'aider les auteurs dans la création de leurs ressources numériques.

Ce guide reposera sur des conseils et exemples afin d'illustrer au mieux les possibilités de médiatisation.

## II. PRÉSENTATION DU PROJET PUNCHY

Pour répondre à une forte demande de supports de formations hybrides facilement réutilisables, L'Université Numérique et le consortium du projet PUNCHY proposent une démarche générale, systémique et collective : elle vise la création et le partage de ressources pédagogiques numériques à large potentiel de réutilisation. Adaptables à des contextes divers, supports de formations complètes, elles ont vocation à devenir des documents de référence.

Le projet s'appuie sur l'ensemble des acquis, ressources et partenaires des 6 Universités Numériques Thématiques de L'Université Numérique et de leurs membres qui regroupent une grande partie de l'enseignement supérieur français.

Les ressources pédagogiques numériques réalisées seront mutualisées entre les champs de formation de ses 6 Universités Numériques Thématiques.

Ces ressources devront être produites dans le respect d'un format obligatoire de **micro-contenus**. Pour faciliter l'appropriation des ressources par les enseignants qui n'ont pas participé à leur conception, celles-ci seront organisées de façon modulaire par assemblage d'activités faciles à ajouter ou supprimer.

## III. VOCABULAIRE

### MICRO-CONTENU

Un micro-contenu est une courte séquence e-learning présentant une unité pédagogique élémentaire correspondant à une notion de cours. Il peut être utilisé de manière **autonome** ou **inséré comme composant d'une ressource numérique** plus globale. Sa particularité réside en sa capacité à être réutilisé dans plusieurs dispositifs pédagogiques.

Un micro-contenu est autonome et décontextualisé afin de pouvoir être inséré dans d'autres contextes, indépendants de celui pour lequel il a été conçu à l'origine. L'assemblage de micro-contenus doit permettre à son auteur ou à d'autres enseignants de créer de nouvelles ressources complètes, ou d'enrichir des ressources existantes de manière à améliorer leur adaptabilité.

Afin d'y parvenir, l'objectif de réutilisabilité doit être pris en compte dès la conception du micro-contenu, qui doit répondre à un ensemble d'exigences :

- Un contenu comprenant une intentionnalité pédagogique autour d'une **notion spécifique** ;
- Un composant unitaire, pédagogiquement indivisible, d'une durée limitée à **30mn** maximum apprenant ;
- Un contenu intégrant des apports pédagogiques (ressources et/ou activités), proposant les moyens pour les apprenants de **s'auto-évaluer** ;
- Un contenu s'appuyant sur **une** ou **plusieurs activités d'apprentissage** enchaînées pédagogiquement ;
- Un **contenu décontextualisé**, sans référence temporelle ou à des prérequis (qui peuvent exister, mais qui ne sont pas spécifiquement exprimés dans le contenu autrement que par des métadonnées) ;

## ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE

Les activités d'apprentissage sont les éléments qui composent votre micro-contenu, pouvant prendre différentes formes. Une liste non exhaustive des types d'activités possibles se trouve dans la **partie V** du document, chacune est accompagnée de conseils et d'un exemple de réalisation.

## IV. INFORMATIONS UTILES

### L'OUTIL DE MÉDIATISATION

Pour la création des micro-contenus employés dans le dispositif PUNCHY, **la médiatisation des contenus n'est pas obligatoire**. L'équipe UNIT se tient disponible pour la mise en ligne des activités, ainsi que pour l'assistance au travail d'écriture.

Pour le développement des activités des micro-contenus, l'outil H5P a été retenu. Ce logiciel d'édition d'activités interactives permet de répondre aux principales problématiques du projet PUNCHY :

- Activités facilement réutilisables
- Accessibilité des contenus
- Pluralité des types d'activités
- Logiciel open source, disponible sur Moodle, Drupal et Wordpress ou localement avec Lumi

Aucun autre logiciel de médiatisation ne sera utilisé pour ce projet.

Une activité du micro-contenu = Une activité H5P

### FORMAT DES LIVRABLES

Les livrables seront à envoyer à l'adresse suivante : [sylvain.duranton@unit.eu](mailto:sylvain.duranton@unit.eu)

Attention à la taille des fichiers supportée par l'envoi mail. Vous pouvez opter pour des solutions de transfert telles que : Filex, FileSender, WeTransfer, Swisstransfer, ...

Vous devez impérativement nous transmettre l'ensemble de vos documents de travail (images, documents Word, ...) même en tant qu'auteur-médiatiseur. Ces sources permettront d'assurer la maintenance et le bon fonctionnement des micro-contenus.

Pour certaines activités, des documents supplémentaires peuvent vous être demandés. Ces derniers seront précisés dans la **partie V** de ce document.

### CONTACTS ADMINISTRATIFS ET PÉDAGOGIQUES

- Vincent Beillevaire ([vincent.beillevaire@unit.eu](mailto:vincent.beillevaire@unit.eu))
- Alain Kavenoky ([alain.kavenoky@unit.eu](mailto:alain.kavenoky@unit.eu))
- Patricia Berche ([patricia.berche@utc.fr](mailto:patricia.berche@utc.fr))

### CONTACTS TECHNIQUES

- Sylvain Duranton ([sylvain.duranton@unit.eu](mailto:sylvain.duranton@unit.eu))
- Thiéfaine Fafournoux ([thiefaine.fafournoux@unit.eu](mailto:thiefaine.fafournoux@unit.eu))
- Pierre Duverneix ([pierre.duverneix@unit.eu](mailto:pierre.duverneix@unit.eu))

## V. LES TYPES D'ACTIVITÉS

Cette partie présente une liste des activités principales proposées sur H5P. Pour chacune, une mise en contexte, des conseils, une trame et des consignes de médiatisation vous sont fournies.

Les trames présentées sous forme de tableaux dans ce document ne sont pas figées, mais constituent une base pour votre travail d'écriture. Leur fonction est de réunir les informations capitales pour la médiatisation des activités.

### INFORMATIONS GÉNÉRALES

La première étape est de fournir les informations générales de votre micro-contenu :

*Quelles notions vont être abordées ? Comment découper les notions pour créer des activités ? La ressource est-elle étudiée en 30 minutes par un étudiant ? Quel type de ressource est le plus adapté ?*

Ce tableau permet de formaliser ces données essentielles :

Données obligatoires	
Nom du micro contenu	
Durée globale micro-contenu	
Niveau	
Résumé rapide	
Notions abordées (scientifique, linguistique...)	
Modalité d'évaluation	Objectif
	Liste de compétences à acquérir
Nombre total d'activités	
Données facultatives	
Pré-requis	
Conseils de travail	

### LE FORMAT VIDÉO

#### MISE EN CONTEXTE :

Les vidéos pédagogiques prennent différentes formes : animations, diaporama commenté, présentation face caméra, explication sur tableau blanc, capture d'écran avec voix off...

Le côté ludique du format vidéo permet de dynamiser un cours en diffusant une notion/information en moins de 10 minutes. Les vidéos les plus courtes durent généralement entre 30 sec et 1 minute.

#### Les formats de vidéos à la portée de tous :

- Captures d'écran avec une voix-off
- Présentation de diapositives
- Face caméra sur fond neutre
- Face caméra devant un tableau blanc

## CONSEILS :

Le plus important dans la création d'une vidéo est de penser à sa scénarisation par un *story-board*.  
Liste de conseils pour la création d'une vidéo :

- Ne dépasser les 10 minutes
- Définir un sommaire :
  - Les parties doivent être d'une durée égale si possible
  - Pas de sous-parties
- Créer le script oral avant l'enregistrement :
  - Permet d'organiser le temps à l'oral
  - Permet d'être diffusé pour la lecture
  - Le texte doit être pensé pour l'oral et non pour l'écrit
- Faire attention aux concepts et mot-clefs utilisés :
  - Définir les mots « compliqués » si cela est nécessaire
  - Définir les concepts qui peuvent bloquer l'apprenant
- Visuellement :
  - Pas d'images décoratives (pollution visuelle)
  - Pas de paragraphes trop longs
  - Synchroniser les éléments oraux et écrits
- Techniquement :
  - Utiliser un micro externe ou rester dans une pièce sans bruit
  - Pas de zoom de caméra
  - Attention à la lumière
  - Utiliser le format paysage
  - Parler avec enthousiasme et entrain

## TRAME D'AIDE :

Données obligatoires	
Titre de la vidéo	
Temps total	
Sommaire	

## MÉDIATISATION :

Pour le montage vidéo, vous êtes libres du logiciel.

Pour la médiatisation de vidéos sur H5P, nous vous demandons d'utiliser l'outil **interactive book** ou **interactive vidéo**.

## LIVRABLE ATTENDU :

Les contenus vidéo seront hébergés sur la vidéothèque de Canal-U et mis en ligne par nos soins. Vous devez nous remettre les fichiers sources. Nous pourrions y ajouter le générique de fin si cela vous pose problème.

Vous devez aussi fournir le script oral de votre vidéo qui servira à la mise en place des sous-titres. Il est aussi possible de le fournir en anglais.

## QUIZ

### MISE EN CONTEXTE :

Accompagné de feedbacks (retours pédagogiques), le quiz permet à l'apprenant de s'auto-évaluer et constitue l'un des outils les plus utilisés pour l'acquisition de connaissances en distanciel.

Les types de questions qui composent un quiz sont principalement:

- Choix multiple (QCM/QCU) : <https://h5p.org/multichoice>
- Texte à compléter : <https://h5p.org/fill-in-the-blanks>
- Glisser-déposer sur image : <https://h5p.org/drag-and-drop>
- Glisser-déposer de texte : <https://h5p.org/drag-the-words>
- Vrais / faux : <https://h5p.org/true-false>
- Sélection dans un texte : <https://h5p.org/mark-the-words>

### CONSEILS :

Nous vous recommandons de créer des feedbacks, qui peuvent être ajoutés à l'issue du quiz en fonction de la note obtenue. Ils permettent aux apprenants de déterminer leur niveau d'acquisition de connaissances.

#### Attention

Il n'est pas possible de créer des questions reliant des éléments sonores entre eux.

Il n'est pas possible d'utiliser un tableau à compléter comme support de quiz.

### MÉDIATISATION :

Pour la médiatisation sur H5P, nous vous recommandons l'utilisation de **Quiz (Question set)**, **Course presentation** ou encore **Column** quand cela est possible. Nous souhaitons au maximum regrouper les questions au sein d'un même quiz.

### LIVRABLE ATTENDU :

Si vous avez utilisé des documents visuel (vidéos, images), merci de les fournir.

## DIAPORAMA INTERACTIF

### MISE EN CONTEXTE :

Cette ressource repose sur interactivité directe avec l'apprenant, qui passe une succession d'écrans de contenus divers (texte, image, vidéo) et permet l'intégration de questions durant la lecture.

Exemple : <https://h5p.org/presentation>

### CONSEILS :

Ne pas multiplier les pages. Créer 50 slides n'aidera pas à la compréhension et à la réutilisation de la ressource.

L'outil diaporama interactif, n'est pas PowerPoint. C'est une activité qui doit être interactive avec l'apprenant : quiz, ajout de média (image, sons, vidéo)...

### MÉDIATISATION :

Pour la médiatisation sur H5P, vous devez utiliser l'outil **Course presentation**.

### LIVRABLE ATTENDU :

Si vous avez utilisé des documents visuels (vidéos, images), merci de les fournir.

## FRISE CHRONOLOGIQUE

### MISE EN CONTEXTE :

Frises chronologiques permettant l'interaction affichant des descriptions.

Exemple : <https://h5p.org/timeline>

### CONSEILS :

Pour la mise en place d'une frise, vous devez penser en amont toutes les dates et périodes importantes. Vous n'avez pas besoin de les classer.

Pour pouvez aussi réfléchir à des documents support (image, vidéo) accompagnant les dates.

### TRAME D'AIDE :

Données obligatoires		
		Titre de la ressource
		Nombre de périodes au total
Période 1	Dates (début et fin)	
	Nom de la période	
Période 2	Dates (début et fin)	
	Nom de la période	
etc	Dates (début et fin)	
	Nom de la période	
		Nombre de dates au total
1 <sup>er</sup> date	Date	
	Titre et explication de la date	
2 <sup>ème</sup> date	Date	
	Titre et explication de la date	
etc	Date	
	Titre et explication de la date	
Données facultatives		
Texte d'accompagnement de la frise		
Image pour la date n°X		
Image pour la date n°X		
Etc...		

### MÉDIATISATION :

Pour la médiatisation sur H5P, vous devez utiliser l'outil *Timeline*.

### LIVRABLE ATTENDU :

Si vous avez utilisé des documents visuel (vidéo, images), merci de les fournir.



## QUESTIONNEMENT PAR L'IMAGE

### MISE EN CONTEXTE :

Il est possible de proposer aux apprenants un jeu d'apprentissage via l'image. Vous pouvez proposer une photo d'un objet ou d'une situation accompagnée d'une question simple. Soit l'apprenant retourne la photo pour avoir la réponse, soit il tape la réponse dans un champ. Usage très intéressant pour l'apprentissage des langues, de la géographie, etc.

Exemples :

- Dialog card : <https://h5p.org/dialog-cards>
- Flash card : <https://h5p.org/flashcards>

### CONSEILS :

L'exercice reposant sur des images, vous devez les choisir d'une très bonne résolution.

### TRAME D'AIDE :

Données obligatoires	
Titre de la ressource	
Nombre d'images total	
Proposer à l'apprenant de taper la réponse <i>oui / non</i>	
Image 1	Consigne
	Image
	Réponse
Image 2	Consigne
	Image
	Réponse
Données facultatives	
Texte d'accompagnement de la ressource	

### MÉDIATISATION :

Pour la médiatisation sur H5P, vous devez utiliser l'outil **Dialog cards** ou **Flashcards**.

### LIVRABLE ATTENDU :

Vous devez nous fournir toutes les images.

## UTILISER DES NOTATIONS MATHÉMATIQUES (LATEX)

Il est possible d'insérer des notations mathématiques dans les zones de texte des différentes activités H5P. Il est nécessaire de rédiger les notations en Latex pour que l'accessibilité soit respectée.

Le fonctionnement est simple, il faut insérer la formule Latex dans un balisage spécifique :

- `\( formule latex \)` pour insérer une notation dans une phrase ou un paragraphe
- `\[ formule latex \]` pour créer un bloc de notation indépendant du texte

**EXEMPLES :**

Notation d'une limite  $\lim_{x \rightarrow 0} f(x) = 8$  au sein d'une phrase.

Même notation en dehors d'un paragraphe :

$\lim_{x \rightarrow 0} f(x) = 8$

**CONSEILS :**

Vous pouvez vous aider d'un éditeur pour vous faciliter la rédaction des notations Latex :  
<https://latex.codecogs.com/editor.html>