

BLOC DE FORMATION INNOVANTE



RÉPUBLIQUE DU SÉNÉGAL



Compétence de base

Utiliser les technologies de l'information et des communications (TIC) dans la préparation et dans l'élaboration des situations, dans la gestion de la classe à distance et dans l'évaluation des E/A en ligne.

Planification des apprentissages

Utiliser les technologies de l'information et des communications (TIC) dans la préparation et dans l'élaboration des situations, dans la gestion de la classe à distance et dans l'évaluation des E/A en ligne.

Titre du module TIC DANS LES E/A					
	Ressources (contenus associés)	Stratégies_ modalités	Supports Matériels	Evaluation	Moment/ Durée
Unité/(Palier) 1: Informatique (appropriation des outils TICE);	Les concepts de base en informatique Initiation à Word, Excel, Powerpoint et internet	Exposés/cours Travaux collaboratifs Travaux pratiques	Ordinateur Connexion internet	QCM Production de documents Travaux pratiques Epreuves orales	10 heures
Unité/ (Palier) 2 : Ressources numériques	<ul style="list-style-type: none">- La notion de ressources numériques- Typologie des ressources numériques- Avantages de l'intégration des ressources numériques	Exposés Travaux collaboratifs	Ordinateur Connexion internet	QCM Production de documents Travaux pratiques Epreuves orales	4 heures
Unité) / (Palier)3 : E-learning (utilisation pédagogique)	<ul style="list-style-type: none">- Définitions- Avantages du E-learning- La scénarisation pédagogique- Animation d'un cours en ligne (utilisation des plateformes)- Evaluation des cours en ligne	Exposés Travaux collaboratifs	Ordinateur Connexion internet	QCM Production de documents Travaux pratiques Epreuves orales	16 heures

Le tableau est un outil de réflexion préparatoire pour le formateur mais il sert aussi et surtout pour l'organisme de formation, d'outil de communication, en aval, à destination des formés.

1. Développement du Module

Le module traite des démarches de conception, d'animation et d'évaluation d'un cours en ligne. Il vise à développer chez les élèves-maîtres des compétences leur permettant de structurer leurs enseignements sous forme de module en ligne et de les animer.

Organisation du module :

Le module est décomposé en trois paliers d'apprentissage déclinés comme suit :

Unité/(Palier) 1 : Informatique (appropriation des outils TICE) ;

Unité/ (Palier) 2 : Ressources numériques

Unité) /(Palier)3 : E-learning (utilisation pédagogique)

Ressources :

Les ressources sont essentiellement constituées de contenus de cours, des modèles stabilisés pour la réalisation des situations d'apprentissage et d'évaluation, mais aussi de certains sites ou ressources pour approfondir les connaissances.

→ Objectif(s) spécifique(s)

A la fin du module, les élèves-maîtres doivent :

- s'approprier les concepts de base en TIC et utiliser correctement Word, Excel, Powerpoint
- être capables d'élaborer un scénario pédagogique
- être capables de concevoir des situations d'apprentissage dans un cours en ligne
- être capables de concevoir des situations d'évaluation en ligne.

→ **Stratégies/ modalités**

La stratégie est ainsi déclinée :

- la maîtrise des connaissances théoriques et procédurales débouchant sur des applications pratiques
- des activités d'auto-évaluation sur les contenus
- des travaux pratiques pour appliquer des connaissances acquises.

→ **Supports matériels**

Un ordinateur, d'une tablette ou d'un téléphone mobile et une connexion internet.

→ **Evaluation**

- Questions à choix multiple
- Productions de documents
- Epreuves orales

→ **Durée totale de la séance**

30h environ

Unité/Palier : Notion de base d'informatique

→ Objectif(s) spécifique(s)

Familiariser les élèves-maîtres avec les architectures de base dans les domaines du matériel informatique, des réseaux et des logiciels
Initier les élèves-maîtres à l'informatique : Word, Excel, Powerpoint...

→ Ressources (contenus associés)

Définitions et Généralités Systèmes d'exploitation, Bureautique : traitement de texte, tableur.

→ Stratégies/ modalités

Cours

Travaux Pratiques

→ Supports matériels

→ Evaluation

Dans chaque module, un certain nombre de notes sera attribué par les professeurs en fonction :

- Contrôle continu (25%)
- Travaux pratiques (TP) (25%)
- Examen finale (50%)
- Assiduité (contribution, présence,)
- Exposés

→ Duré totale de la séance

Initiation à l'informatique : connaissances informatiques de base : types d'équipements, les composants matériels, répertoires et fichiers, internet.

1. Définitions

a. Informatique

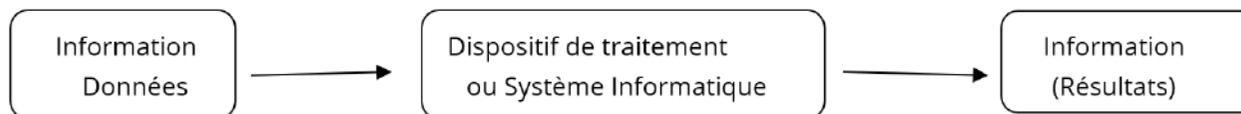
L'informatique (Information + Automatique) est la science du traitement automatique de l'information.

b. Information

L'information est un élément de connaissance humaine susceptible d'être représentée à l'aide d'un système de codage afin d'être conservée, traitée ou communiquée.

c. Traitement informatique

Le traitement automatique de l'information Suite d'opérations transformant une représentation de cette information en une autre représentation plus facile à manipuler ou à interpréter.



Exemple : trier par ordre alphabétique une liste.

d.Ordinateur

Un ordinateur est une machine qui permet de travailler avec des informations (nombres, mots, images, sons) appelées données. Les ordinateurs peuvent traiter très vite de grandes quantités de données, les stocker et les afficher. C'est une machine dotée de mémoires à grandes capacités et de moyens de calculs ultrarapides.

Le premier ordinateur fut imaginé dans les années 1830 par un inventeur britannique, Charles Babbage. En 1971 apparaît le premier micro-ordinateur.

Types d'ordinateurs :

L'information est un élément de connaissance humaine susceptible d'être représentée à l'aide d'un système de codage afin d'être conservée, traitée ou communiquée.



PC ou ordinateur de bureau

C'est une machine dotée de mémoires à grandes capacités et de moyens de calculs ultrarapides.



Ordinateur Portable

Equipement portable qui s'utilise sur batterie ou sur secteur. Il est facile à manipuler et à transformer.



Ultrabook

Un ordinateur portable ultraléger et ultrafin doté d'une grande autonomie de batterie sans répercussion sur les performances.



Tablette & Smartphone

Equipement mobile portable piloté principalement depuis un écran tactile.

e. Système informatique

Un **système informatique** est constitué de composants électroniques dits « **matériels** » et de programmes ou applications que l'on appelle des « **logiciels** ».

i. Les matériels :

- Image à présenter (schéma général de l'ordinateur)

Le matériel est constitué par les éléments physiques de la machine. Tous les ordinateurs ont le même matériel de base. Le microprocesseur est leur « cerveau ». Il gère les informations qui entrent et sortent de l'ordinateur. La mémoire stocke les programmes et les données pendant leur utilisation. Les programmes et les données sont conservés de façon permanente sur des dispositifs de stockage.

La plupart des ordinateurs sont ainsi équipés d'un disque dur qui stocke les données sur un disque métallique, dans l'ordinateur. Dans certains dispositifs de stockage (CD, DVD), les données sont placées sur des disques qui peuvent passer d'une machine à l'autre. Ces supports facilitent le partage des données.

i. Les logiciels

Les logiciels sont les programmes qui coopèrent afin de réaliser un objectif précis. Ils indiquent au matériel ce qu'il faut faire. Il y a 2 types de logiciels : les systèmes d'exploitation et les logiciels d'application. Les logiciels sont classés en 3 catégories :

- Les langages de programmation Les logiciels d'applications Les systèmes d'exploitation
- Le système d'exploitation contrôle le fonctionnement des différents éléments matériels.
- Un logiciel d'application donne à l'ordinateur des instructions pour qu'il réalise des tâches spécifiques (traitement de texte, jeu, par exemple).

Utiliser un ordinateur, c'est utiliser un système d'exploitation.

Pour un utilisateur, ce sont les logiciels ou programmes qui sont intéressants.

On retrouve :

- les logiciels de bureautique (Word, Excel, PowerPoint) ou Open office gratuit à télécharger.
- les logiciels pour accéder à internet (Exemple : pour accéder à internet, il faut cliquer sur un logiciel de navigation (Internet Explorer ou Mozilla Firefox, Google Chrome (ne pas confondre avec le moteur de recherche Google) ou Safari.)
- les logiciels de traitement d'image (Photofiltre, Adobe Photoshop, ...)
- les logiciels de gestion informatique, dessin technique, etc.

f. Les périphériques

Les périphériques d'entrée et de sortie sont un autre matériel. Les périphériques d'entrée (clavier, souris, par exemple) permettent à l'utilisateur de saisir des données ou des commandes dans l'ordinateur. Les périphériques de sortie (écran, imprimante, haut-parleurs, par exemple) permettent à l'utilisateur de voir ou d'entendre les résultats produits par l'ordinateur. Les ordinateurs sont souvent reliés à des périphériques de communication, ou périphériques réseau. Ces matériels permettent d'envoyer des données entre machines et de se connecter à Internet. Les modems transmettent des données par les câbles du téléphone ou de la télévision. Certains périphériques de communication sans fil (wi-fi) envoient des données par voie aérienne à l'aide d'une petite antenne.

g. Le bureau de l'ordinateur et ses icônes

- Présentation du bureau de l'ordinateur

- Les icônes essentielles

Sur le bureau : 3 icônes essentielles :

- le poste de travail ou ordinateur : permet d'accéder au contenu du disque dur (C:), au lecteur de cd-rom, au lecteur DVD ou lecteur de clé USB ;
- le dossier Mes documents ou le nom de l'utilisateur : sert à ranger les fichiers personnels. Exemple : dossier mes images, dossier ma musique, dossier mes vidéos ;
- la Corbeille : contient tous les fichiers qui ont été supprimés. Mais, si on clique sur l'icône Corbeille, on peut restaurer - récupérer des documents ou vider définitivement la corbeille.

Présentation de la souris :

Image de la souris

La souris vous permet de piloter votre ordinateur. Elle sélectionne, déplace, manipule des éléments présents dans votre ordinateur. Elle est constituée de deux boutons : - clic gauche, - clic droit, et souvent d'une molette.

Clic gauche Le clic : appui bref sur le bouton gauche de la souris Permet de sélectionner un objet, de valider un choix. C'est le clic le plus utilisé.

Le double clic : 2 appuis brefs sur le bouton gauche de la souris Permet principalement d'ouvrir un élément que vous avez sélectionné exemple : l'icône de Mozilla Firefox – pour ouvrir l'application d'internet.

Clic droit : Il affiche un menu dit contextuel. Ce menu est différent en fonction de l'endroit ou de l'élément sur lequel est effectué le clic droit. Ce menu vous propose des actions simples et plus rapides.

La **molette** (au centre) Elle permet de se déplacer verticalement.

Le clavier

Image du clavier

Le clavier est un périphérique qui permet la saisie des informations en direction de l'ordinateur. Les bases du clavier sont nécessaires pour « travailler » sur l'ordinateur.

Les touches raccourcis

Raccourcis clavier généraux * Ctrl+C (Copier) * Ctrl+X (Couper) * Ctrl+V (Coller) * Ctrl+Z (Annuler) * Suppr (Supprimer) * Ctrl + P (Imprimer).

Unité/Palier 2: Ressources numériques

→ Objectif(s) spécifique(s)

- Définir la notion de ressources numériques
- Identifier les types de ressources numériques

→ Ressources (contenus associés)

→ Stratégies/ modalités

→ Supports matériels

→ Evaluation

→ Durée totale de la séance

1. Définition de ressources numériques

" Ensemble de : Services en ligne, logiciels de gestion, d'édition et de communication (portails, logiciels, moteurs de recherche, applications éducatives, portfolios) données, informations (articles de journaux, émissions de télévision, séquences audio...), œuvres numérisées utiles à l'enseignant ou à l'apprenant, activités ou projets pouvant être présentés dans le cadre d'un scénario pédagogique." ¹

[1] Bibeau Robert, (2005), Les TIC à l'école: proposition de taxonomie et analyse des obstacles à leur intégration

2.Types de ressources numériques

Cours multimédia – didacticiels – exerciceur - animations – simulations – médiathèque - collection multimédia - jeux éducatifs – portfolios – blog - forum - wiki - plateforme de formation - courrier électronique - portails - logiciels outils - émission télévisée - articles de journaux - éditeur de figures géométriques

3. Elaboration des ressources numériques

4. Utilisation des RN

Unité/Palier 3 : E. learning

Ce module traite des démarches de conception et d'animation d'un cours en ligne. Il vise à développer chez les élèves maîtres des compétences leur permettant de structurer leurs cours en ligne, de créer des contenus interactifs, de gérer et d'évaluer les activités d'enseignement-apprentissage.

Analyse-conception-développement-mise en œuvre- évaluation

→ **Objectif(s) spécifique(s)**

- découvrir les caractéristiques et les avantages du E.learning
- élaborer des situations d'E/A : élaborer un scénario pédagogique

→ **Ressources (contenus associés)**

→ **Stratégies/ modalités**

→ **Supports matériels**

→ **Evaluation**

→ **Durée totale de la séance**

1. Qu'est-ce qu'un cours à distance ?

Le cours en ligne est une forme particulière de l'enseignement à distance. L'enseignement à distance peut être défini comme étant une modalité d'enseignement qui se réalise dans un contexte où l'enseignant et l'apprenant sont éloignés géographiquement. Il s'oppose au cours en présentiel où ces derniers sont réunis dans un même lieu géographique, un même local (classe, établissement). C'est pour cela que l'enseignement à distance utilise des technologies comme le courrier postal ou l'internet.

Les contenus sont envoyés à l'apprenant par la poste ou postés sur un site Web où il peut les consulter. Il existe trois scénarios possibles d'utilisation d'un cours en ligne : - Le présentiel enrichi : Dans le scénario du présentiel enrichi, la technologie est utilisée pour renforcer les cours en présentiel. Il peut s'agir de la mise à disposition de ressources numériques, d'un espace de remise des travaux ou de soutien aux apprenants, de la présentation du cours... Dans ce type de scénario, l'usage des technologies pour la mise en œuvre du cours ne doit excéder 30% des activités.

ELEMENTS DE CONTENUS

Animer un cours en ligne consiste à élaborer et à mettre en œuvre le scénario pédagogique qui comprend le scénario d'apprentissage et le scénario d'encadrement. Le scénario pédagogique est une description du déroulement des activités du cours et de ce fait, il facilite les apprentissages des apprenants, accompagne l'atteinte des objectifs, structure et organise les apprentissages.

1. QU'EST-CE QUE LA SCENARISATION DANS UNE FORMATION EN LIGNE ?

La scénarisation dans une formation en ligne consiste à définir les différents scénarios à mettre en œuvre dans le déploiement des modules composant la formation. Pour un module en ligne, le scénario pédagogique est constitué : du scénario d'apprentissage qui décrit les activités d'apprentissage, leur articulation dans les unités apprentissage ainsi que les productions attendues du scénario d'encadrement qui précise les modalités d'intervention des enseignants tuteurs, pour accompagner la mise en œuvre du scénario d'apprentissage.

2. ELABORATION DU SCENARIO D'APPRENTISSAGE

Le scénario d'apprentissage ou d'organisation de l'apprentissage est une description du déroulement de chacune des situations d'apprentissage que comprend le module. Cette description apporte des précisions principalement sur les activités ou tâches, les ressources, ce qui est attendu des acteurs (enseignant, tuteurs et apprenant) comme rôle et comme production et éventuellement prévoir les outils nécessaires à la réalisation de la tâche. Pour les tâches, il s'agit de les décrire chacune avec précision, et exprimer clairement les consignes. En ce qui concerne les ressources (textes, vidéo, audio, etc.), il consiste à identifier les plus pertinentes sur lesquelles l'apprenant pourra s'appuyer pour réaliser les activités proposées.

Au niveau des acteurs, on en distingue principalement deux : les apprenants, pour qui il s'agira de préciser leurs modalités d'organisation pour la réalisation de chaque situation d'apprentissage (en groupe ou en individuel). Dans le cadre des travaux en groupe, le tuteur peut aussi prévoir les modalités de composition et de répartition des rôles parmi les membres. Les tuteurs, pour qui il s'agira d'apporter des informations sur les modalités d'interaction et de suivi. Les modalités d'interactions peuvent être synchrone c'est-à-dire instantané par le recours aux outils de chat ou de visio-conférence ou asynchrone (en temps différé) par le recours au forum, la messagerie électronique...

Unité/Palier 3 : E. learning

La scénarisation pédagogique

→ Objectif(s) spécifique(s)

- Définir la scénarisation pédagogique
- Concevoir un scénario pédagogique
- Animer un cours en ligne (utilisation des plateformes)

→ Ressources (contenus associés)

Contenus du cours

→ Stratégies/ modalités

- Exposés
- Travail collaboratif
- Travaux pratiques

→ Supports matériels

- Ordinateur ou tablettes
- Connexion internet

→ Evaluation

→ Durée totale de la séance

La scénarisation pédagogique

Document qui précise l'organisation dans le temps et dans l'espace de toutes les activités de formation.

Précise les interactions entre différents objets (ressources, activités, instruments, outils).

Préparer, concevoir un plan pour développer un produit d'apprentissage multimédia interactif mettant en cohérence à la fois les contenus, les rôles des acteurs, et le processus pour atteindre les objectifs d'apprentissage ; La scénarisation pédagogique Précise les interactions entre différents objets (ressources, activités, instruments, outils). On exploite alors toutes les possibilités multimédia : la voix, l'image, le son, la vidéo et le texte dans des combinaisons variées et adaptées aux objectifs d'apprentissage.

Intérêts de la scénarisation de cours en ligne

- Formaliser l'intervention pédagogique ;
- Définir une structuration et une organisation cohérente des activités d'apprentissage ;
- Assurer un parfait alignement entre les objectifs pédagogiques, les ressources et les activités d'apprentissage et d'évaluation à chaque étape du processus ;
- Ajouter de l'interactivité et différents médias ;
- Enrichir et transformer le cours traditionnel, le rendre plus attractif et vivant...

Les éléments clé du scénario pédagogique

- Les objectifs d'apprentissage : ce que les apprenants doivent savoir et savoir-faire à la fin du module ;
- Les prérequis : ce que les apprenants sont supposés connaître pour pouvoir suivre le module avec plus de chance de succès ;
- Le découpage du module en UAE et leur enchaînement... ;
- Les contenus : ressources, éléments de connaissances que l'apprenant doit acquérir et transformer en compétences dans le cadre d'activités d'apprentissages ;
- La planification dans le temps : durée de la formation et temps dédié à la "théorie", à la recherche et à la pratique.
- Les méthodes pédagogiques : transmissive, active individuelle, active collaborative ;

- Les modalités : répartition des activités de la formation entre la présence et la distance ; entre synchrone et asynchrone...
- Les acteurs et leurs rôles : apprenants, tuteurs, autres intervenants ;
- L'environnement : les outils nécessaires à la réalisation des activités pédagogiques par les utilisateurs ;
- Les temps : temps d'autoévaluation et temps de réalisation des activités.

ACTIVITE PRATIQUE

Objectif : cette situation a pour objectif d'amener les apprenants à élaborer un scénario pédagogique

Vous avez déjà structuré votre cours, vous avez élaboré les situations d'apprentissage et d'évaluation. Pour l'animation du module, il est nécessaire de prévoir une planification de l'exécution de l'ensemble des tâches, les consignes à donner aux apprenants, les outils de communication qui seront utilisés pour les interactions entre apprenants et entre apprenants et formateurs, les tuteurs qui interviennent dans la formation et leurs rôles. Pour ce faire, concevoir un scénario d'apprentissage

Modalités : le travail peut être fait de façon individuelle ou en équipe.

Durée : 4h environ

Ressources à explorer cours unité3 : l'élaboration d'un scénario pédagogique, canevas de scénarisation d'un cours en ligne, sites web.

Canevas possible de scénarisation pédagogique

Titre du cours	
Ecole	
Classe	
Prénoms et nom de l'enseignant	
Effectif de la classe	
Date	
Durée	

Titre du cours	Objectif
	Public cible
	Pré- requis
	Résumé

Séance	Titre de la séance	Objectifs spécifiques	Parcours de l'apprenant					Durée
				Activité1	Activité 2	Activité 3	...	
			Méthode pédagogique					
			Consigne pour l'apprenant					
			Rôle du tuteur					
			Média					
			Méthode pédagogique					
			Consigne pour l'apprenant					
			Rôle du tuteur					

CONNAISSANCE DES PLATEFORMES DE FORMATION A DISTANCE

I. QU'EST CE QU'UNE PLATEFORME DE FORMATION A DISTANCE ?

Une plateforme de formation à distance est un logiciel destiné à la mise en œuvre des formations en ligne. Elle met à disposition des principaux acteurs d'une formation (équipe pédagogique, équipe administrative et les apprenants) un ensemble d'outils nécessaires à la mise en œuvre des activités pédagogiques en ligne. Pour l'enseignant et les apprenants, la plateforme de formation à distance constitue l'espace principal où se déroulent les activités pédagogiques. L'enseignant y met à disposition des apprenants, les contenus et les ressources pédagogiques, il y organise le parcours des apprenants et assure l'essentiel de leur suivi. Les apprenants peuvent y consulter ou télécharger les contenus et les ressources pédagogiques, déposer leurs travaux et réaliser des exercices, etc. Ex : Moodle, , ... La gestion de la plateforme est généralement assurée par un administrateur qui y inscrit les utilisateurs et effectue les différents paramétrages nécessaires à son bon fonctionnement.

II. LES PRINCIPAUX OUTILS PEDAGOGIQUES DES PLATEFORMES DE FORMATION A DISTANCE

Une plateforme de formation à distance contient un certain nombre d'outils nécessaires à la mise en œuvre des activités pédagogiques en ligne. Il y a des outils de communication, des outils d'organisation, des outils de travail collaboratif, des outils de production et des outils de dépôt de documents.

I. Les outils de communication

On distingue les outils de communication synchrone et les outils de communication asynchrone.

Les outils de communication synchrone permettent de mettre en œuvre des interactions instantanées entre le formateur et les apprenants et entre les apprenants eux-mêmes. La plupart des plateformes de formation intègrent des espaces de chat. Quelques-unes prennent en compte des outils de communication audio ou de visioconférence. C'est le cas de la plateforme Adobe première. A défaut, certains outils de communication externes à la plateforme de formation à distance peuvent être utilisés. Quant aux outils asynchrones, ils sont connus le plus souvent sous l'appellation de forum. Ces espaces de discussion en temps différé peuvent être configurés pour l'ensemble des participants à une formation, pour les inscrits dans un module ou tout simplement pour un groupe restreint.

II. Les outils d'organisation

Il s'agit des outils d'appui à l'organisation et au suivi de la mise en œuvre des activités de la formation.

Les calendriers, les tableaux de bord intégrés dans les plateformes de formation constituent les outils intégrés. Ils facilitent l'organisation des événements de la formation en permettant aux participants de s'accorder sur les temps de rencontre, de disposer du planning des activités, aux enseignants de suivre la réalisation des travaux des apprenants tout en prenant en compte la charge de travail des apprenants. En externe une panoplie d'outils d'aide précieux à l'organisation pour les acteurs de la formation existe : Google calendar, ... Les outils de travail collaboratif Il s'agit d'outils de coédition de contenus. Plusieurs acteurs peuvent « coagir » dans les espaces créés par ces outils. Il s'agit principalement du wiki qui est un outil de co-construction, de coproduction adaptée au travail collaboratif. Le wiki est intégré dans la plupart des plateformes de formation à distance. En plus du wiki, certaines plateformes proposent des blogs.

III. Les outils de production

On distingue deux sous catégories d'outils de production de contenus : les outils de structuration et de scénarisation et les exercices.

Les **outils de structuration et de scénarisation** : il s'agit d'outils qui permettent la réorganisation des contenus pour les adapter aux modes de mise en œuvre des cours à distance. Il s'agit de la création de séquences d'apprentissage dont la structuration comprend : l'objectifs de la séquence, le contenu, les activités d'apprentissage qui sont généralement des exercices interactifs intégrés et des ressources, des aides à l'apprentissage.

Les exercices : ce sont des outils de génération de tests autocorrigés. Il existe une grande variété d'exercices qui comportent généralement les QCM, les questions à trou, les mots croisés, les réponses courtes... Certaines plateformes comme Moodle, intègrent ces outils qui permettent de créer des exercices interactifs.

Les outils de dépôt de document: ils permettent aux utilisateurs de la plateforme de partager des documents numériques. Ces documents peuvent être du texte, de la vidéo...

EVALUATION A DISTANCE

Définition de l'évaluation à distance :

L'évaluation à distance est un processus qui consiste à recueillir des informations sur l'apprentissage réalisé par l'étudiant, et à les interpréter en vue de porter un jugement et de prendre les meilleures décisions possibles sur la qualité de l'enseignement et le niveau d'apprentissage de l'étudiant.

Avant d'évaluer en ligne et/ou à distance : se poser les bonnes questions...

- Suis-je prêt à changer les modalités de mon évaluation ?
- A quel moment aurais-je le plus de temps à consacrer à l'évaluation des apprenants (préparation de l'épreuve, déroulement de l'épreuve, correction) ?
- Quels niveaux et situations d'apprentissage je souhaite évaluer ?
- Avec quel niveau de sécurité ?
- Avec quel degré de préparation des apprenants ?

TYPOLOGIES DES ÉVALUATIONS À DISTANCE ET/OU EN LIGNE

Il existe **trois principaux types d'évaluations** à distance et/ou en ligne :

1. Production de documents,
2. Quiz
3. Epreuve orale

Ces types d'évaluations en ligne et/ou à distance peuvent être organisées selon les modalités suivantes : • individuelle ou collective • synchrone ou asynchrone.

Tableau - Synthèse des types et modalités d'évaluation en ligne et/ou à distance

	Individuel	Collectif
Synchrone	Production de documents • Quiz • Épreuve orale	Épreuve orale
Asynchrone	Production de documents • Quiz • Épreuve orale	Production de documents • Épreuve orale

Production de documents (individuelle ou collective) asynchrone

Exemples :

- Article
- Étude de cas
- Situation problème
- Vignette clinique
- Traitement et analyse d'un set de données
- Présentation multimédia
- Résolution de calcul
- Programme (Code)
- Rapport
- Poster
- Portfolio

Dans cette modalité : les apprenants reçoivent les consignes d'un travail sur la plateforme d'examen ou par mail. Ils doivent remettre leur production dans la plateforme d'examen dans un délai annoncé qui peut être de plusieurs heures, jours, voire semaines. La préparation du travail admet implicitement l'accès à des ressources. Un calendrier de remise de version proche de situations réelles intermédiaires peut être mis en place pour s'assurer progressivement de la paternité du travail. Le temps nécessaire à la production doit être correctement calibré.

Pour ce genre d'épreuve, et au vu du temps imparti et des ressources à disposition, la qualité travail attendu sera élevée et la correction appliquée se basera sur des critères pointus et explicites. Il est possible de distribuer des variantes d'un même sujet afin de limiter le volume d'échanges entre candidats, tout en optimisant le temps de correction.

Niveaux	Préparation de l'épreuve	Déroulement de l'épreuve	Correction et feedback
Pédagogique	<ul style="list-style-type: none"> - Déterminer les objectifs d'apprentissage à évaluer - Choisir les types d'objet d'évaluation - Choisir le ou les sujets à traiter et rédiger les consignes de travail pour chaque sujet - Dimensionner l'épreuve en fonction des objectifs et du temps 		
Organisationnel			
Technique			