



Interaction entre apprenants : une animation inclusive



Vous avez décidé de créer un MOOC le plus accessible et le plus inclusif possible. Vous avez mis en œuvre les meilleures pratiques sur les éléments du cours : vidéos, ressources et exercices. Pourtant, au-delà des éléments sur lesquels vous avez la main, un cours en ligne peut susciter des interactions directes entre apprenants, via le forum, voire des exercices évalués par les pairs ou d'autres dispositifs. Comment faciliter la prise en compte de l'accessibilité par les apprenants eux-mêmes ?

VIDÉOS DU COURS – ARMONY ALTINIER, DE KOENA

Bonjour. Dans les vidéos précédentes, nous avons vu comment concevoir des ressources inclusives et comment produire des alternatives pour des exercices qui ne seraient pas nativement accessibles, qui, eux aussi, soient inclusifs. C'est-à-dire utiles pour les personnes handicapées mais également pour les personnes valides. Dans cette troisième et dernière vidéo de la semaine, nous allons aborder la question de l'interaction entre les apprenants. Tout ce qui est jeux de rôles, exercices corrigés par les pairs, notamment. Comment faire en sorte que tout se passe pour le mieux et que les personnes handicapées soient incluses dans ces modes d'apprentissage ? Une conception

inclusive, c'est aussi penser à l'**animation de ces exercices**. Il y a un rôle essentiel de sensibilisation. Vous avez une responsabilité dans la modération. Vous devez évidemment veiller à ce que personne ne soit exclu des discussions et des échanges, même quand ce n'est pas vous qui êtes directement l'interlocuteur. Il y a plusieurs situations possibles dans lesquelles il faut veiller à être inclusif. Par exemple, le cas où les apprenants sont amenés à échanger entre eux. Ça peut être le cas des **échanges sur le forum**, par exemple, dans lequel vous pouvez modérer et intervenir, si besoin, de donner des explications. Mais ça peut être le cas aussi de classes virtuelles, où les apprenants sont amenés à se retrouver et à

travailler ensemble. Si on reprend la grille des 4 principes WCAG **perceptibles**, on voit que la difficulté qui peut se poser va être pour les étudiants sourds. Comment peuvent-ils échanger s'il y a des échanges qui sont oraux ? Et comment faire en sorte qu'ils soient inclus ? Ce n'est pas forcément toujours possible. Il faut donc veiller dans les exercices, et notamment si votre cours en ligne donne lieu à une évaluation, à faire en sorte de bien proposer des alternatives qui elles-mêmes soient accessibles. Et, évidemment, à documenter l'accessibilité de ces classes virtuelles. Vous avez également la possibilité d'avoir des **jeux de rôles interactifs, en direct**. Là se posent 2 questions. La question de l'inclusion des apprenants sourds, qui est la même que si vous avez des classes virtuelles où des personnes se retrouvent entre elles. Mais également la question des handicaps cognitifs. Et là, on est sur le principe compréhensible. Dès que vous avez un temps limité, il faut laisser la possibilité, le plus possible, aux personnes d'**avoir une maîtrise de leur environnement**. Mais il peut être nécessaire, dans le cadre de l'exercice, d'avoir un cadre qui, justement, est limité. Dans ce cas, pensez à bien donner toutes les informations en amont, pour que les personnes soient le moins perdues possible, et éventuellement, à prévoir une adresse de secours pour que vous puissiez les aider si nécessaire. Dans le cas des exercices qui sont évalués par les pairs, il faut avoir en tête que l'apprenant est à la fois

évaluateur et évalué. Et donc, pensez à bien documenter et à fournir une documentation qui soit accessible, donc perceptible, utilisable, compréhensible, pour les évaluateurs et pour les évalués. Dans ce cas, il s'agit de fournir une aide à l'évaluation et de créer du lien. Vous devenez ainsi ambassadeur ou ambassadrice d'inclusion. Pour pouvoir aider les personnes à s'évaluer mutuellement. En conclusion, sur ce volet, il n'y a pas beaucoup de choses à faire, puisque le cœur du travail est fait par les apprenants eux-mêmes. Il s'agit, pour vous, de vous appuyer sur **2 piliers**. Le premier, c'est **la sensibilisation**. Fournir des ressources mettant en avant les besoins d'accessibilité. Tout ce que vous apprenez au cours de ce MOOC peut vous être utile et n'hésitez pas à vous en resservir pour vos cours à vous. Vous avez donc ce pilier de la sensibilisation. Et le deuxième pilier, c'est **la documentation**. Beaucoup de choses peuvent vous sembler évidentes, et vous sembleront peut-être d'autant plus évidentes après ce cours. Mais ça ne l'est pas pour tout le monde. Votre sensibilisation actuelle à l'accessibilité et au handicap n'est pas forcément celle des apprenants qui vont être, peut-être, confrontés à ce sujet, de devoir produire des explications accessibles et inclusives. C'est l'occasion, l'opportunité, de faire connaître l'accessibilité également, et de documenter. Voilà, il s'agissait de la dernière vidéo de la semaine. À bientôt pour la dernière semaine de cours.

VIDÉOS DE TÉMOIGNAGE –

Témoignage d'Isabelle Gonon



Je m'appelle Isabelle Gonon. Je travaille au Conservatoire national des arts et métiers, le Cnam, où je suis responsable de la Fabrique du numérique, qui produit tous les MOOC de l'établissement. Au Cnam, pour nos cours en ligne et pour nos MOOC en particulier, nous faisons ce qu'on peut appeler des "live events", des webinars, des classes virtuelles, c'est-à-dire que nous utilisons un logiciel de web conference pour faire des rendez-vous en direct. C'est d'ailleurs le terme que nous utilisons, "rendez-vous en direct", afin que les élèves puissent avoir un contact direct, un échange direct, quoique distant, avec l'enseignant. L'enseignant répond une fois par semaine aux questions remontées du forum, celles qui ont eu le plus de votes, et il répond aussi aux questions posées en direct, pendant le rendez-vous, soit par chat, soit par

la voix, lorsque l'élève est équipé d'un micro pour le faire. **Les événements en direct ne sont pas très accessibles, à mon sens.** En tout cas, c'est plus difficile. Comme ils ne sont pas faits à l'avance, on ne peut pas les transcrire, on ne peut pas mettre de sous-titres, donc il faut... C'est assez difficile, je pense, pour les handicapés, mais en tout cas, on peut toujours dire à l'enseignant de bien expliquer, de ne pas faire référence à ce que l'élève devrait voir, s'il ne voit pas, donc d'expliquer ce qu'il a à dire à l'oral. Et puis, je pense que **des technologies** sont plus adaptées que d'autres et permettent aux logiciels d'aide de lire ou d'écrire ce qui a été dit par l'enseignant. Pour favoriser l'inclusion des malentendants et des malvoyants, je pense que ce qu'on peut faire de mieux, en tout cas pour les malvoyants, c'est de **décrire ce qui se passe**. Dans toutes nos vidéos, nous essayons que tout soit dit et pas seulement montré. Et puis, il y a quelque chose... Après, sur la technologie, ça dépend de la plateforme, Le fait que la solution de web conference soit intégrée à la plateforme est quelque chose qui a beaucoup amélioré l'accessibilité des directs, puisque les élèves n'ont qu'à cliquer sur un bouton. Ils n'ont pas à

se créer de compte à l'extérieur. Du coup, ils sont plus nombreux à participer. Ça facilite l'accès à tout le monde. Dans les formations en ligne, l'accessibilité numérique est quelque chose de très important, parce qu'on ne sait pas quel est l'élève qu'on a derrière l'écran, et on ne sait pas s'il a un handicap ni quel handicap, et les élèves qui ont justement des handicaps, en général, préfèrent suivre des formations à distance, parce que ça ne se voit pas, ils n'ont

pas à se déplacer, etc. Donc, **il faut prévoir à l'avance, en amont**, tout ce qui facilite l'accès à tout type de personne. Et justement, toutes ces descriptions, tout ce qu'on peut rajouter, qui va servir à tout le monde afin que ça soit vraiment accessible à tous. C'est le but de tout ce qui est FOAD, "Formation ouverte à distance", MOOC, "Massive Open Online Course". Il faut que ça soit ouvert à tous.

Témoignage d'Alexandra Tzortzi



Bonjour. Je m'appelle Alexandra Tzortzi. Je suis ingénieure en technologie de la formation au service des usages numériques de l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne. Dans le cadre du projet EIFFELa, nous avons souhaité proposer **un jeu de rôle en ligne** aux apprenants du MOOC "Ressources naturelles et développement des territoires en Afrique", car l'équipe enseignante le proposait beaucoup dans ses cours en présentiel et voyait que les étudiants s'appliquaient beaucoup. C'est vrai

qu'une activité ludique peut motiver les apprenants. Pour le mettre en place, ce jeu, nous avons utilisé une solution de classe virtuelle. Les apprenants devaient se connecter sur l'espace du jeu, lire les consignes, les scénarios, choisir un rôle, et ensuite, s'inscrire dans la date et le créneau qui leur convenaient, se connecter, le jour choisi, à la plateforme et participer au jeu. Là, ils échangeaient sur la problématique posée dans le scénario et, une fois le jeu terminé, ils devaient rédiger un bilan qu'ils devaient poster sur le forum. La partie la plus importante, pour la mise en place d'un jeu de rôle en ligne, c'est l'utilisation d'une solution de classe virtuelle accessible, mais aussi la production de consignes claires. Pour cela, nous avons créé un espace dans le MOOC, qui comportait toutes les informations nécessaires et une procédure de

bonnes pratiques, comme, par exemple, **le choix de microcasques** pour éviter les problèmes liés au son. Pour les personnes qui ne pouvaient pas utiliser le micro, on proposait aussi **le chat**, donc elles pouvaient participer au jeu de rôle en utilisant le chat de la classe virtuelle. Pour favoriser l'inclusion des apprenants handicapés dans ce type d'activité, nous avons fourni des consignes

claires et accessibles, et nous avons aussi permis la participation, aussi bien à l'oral qu'à l'écrit, via l'utilisation de l'outil chat proposé par la solution de classe virtuelle. L'accessibilité numérique dans les formations en ligne, c'est le seul moyen qui permet de donner la possibilité de contribution, consultation et interaction dans un espace numérique à tout public.