

Document de planification des activités assistées par la technologie

Ce document peut vous aider à planifier votre création et vous encourager à déterminer le temps que vous devrez y consacrer.

Titre :	« L'entraînement de vitesse » pour les futurs traducteurs
Outil utilisé :	Brightspace (https://www.d2l.com/brightspace/), plus précisément les fonctions ludiques à l'intérieur du système de gestion d'apprentissage
Idée :	Je propose à développer des activités qui encouragent aux étudiants de travailler à un rythme plus accéléré (p. ex. des compétitions amicales entre eux, une compétition avec soi-même pour améliorer le score). Pour créer un environnement convivial, je vais intégrer des fonctions ludiques de Brightspace (p. ex. les badges, un tableau de leaders, la minuterie). En jouant dans cette manière, les étudiants vont améliorer leurs compétences de travailler plus vite.
Intégration du programme d'études :	Explication : Je vise à intégrer les fonctions ludiques de Brightspace pour appuyer « l'entraînement de vitesse ». En bref, je cherche à créer un atmosphère conviviale dans un cours de 4 ^e année pour que les étudiants puissent développer le compétence de travailler à un rythme plus rapide (avant leur entrée dans le monde du travail) mais sans trop de stress.

Maintenant, identifiez les tâches nécessaires à votre création et estimez le temps qu'il vous faudra pour les accomplir. Il ne s'agit pas d'un engagement à l'égard d'une approche particulière, mais plutôt d'un guide vous permettant d'anticiper ce qui sera nécessaire. Inscrivez un « X » dans une colonne à côté d'une tâche que votre création impliquera, puis prévoyez le temps qu'il vous faudra pour l'accomplir (en heures).

[X]	Tâche	Temps estimé (en heures)
X	Générer des idées Explication : Faire un remue-méninges avec l'assistant d'enseignement et des collègues pour identifier des possibilités et les points de départ pour intégrer les éléments ludiques dans un cours d'initiation à la traduction, et surtout pour appuyer « l'entraînement de vitesse ».	1,5 heures

X	<p>Effectuer des recherches</p> <p>Explication : Je vais effectuer des recherches dans la littérature de la ludification et de la pédagogie de la traduction pour identifier des idées pour comment intégrer des éléments ludiques dans le cours, y surtout dans le but de « l'entraînement de vitesse ». (p. ex. Beaulieu et al. 2020. Enseigner en ligne par jeu : Un livre de recettes, ou « Gamification Guide » by D2L).</p> <p>Je vais également consulter les concepteurs-pédagogues au Service d'appui à l'enseignement et l'apprentissage (SAEA) à l'université pour des conseils au sujet des éléments ludiques qui se trouve dans Brightspace.</p>	3 heures
	Scénarimage	
X	<p>Rédiger un script</p> <p>Explication : Je rédigerai un script pour présenter les principes et objectifs de « l'entraînement de vitesse » ainsi que l'approche et le fonctionnement des éléments ludiques à l'intérieur de Brightspace (p. ex. minuterie, tableau de leaders, badges).</p>	1 heure
	Trouver des graphiques (n'oubliez pas de les attribuer!)	
	Créer des graphiques	
	Enregistrer et modifier des documents audio	
X	<p>Enregistrer et modifier des vidéos</p> <p>Explication : Je compte à enregistrer une courte vidéo en utilisant le script que j'ai préparé (voir la section « Rédiger un script » ci-dessus).</p>	1,5 heures
	Rédiger un texte	

	Concevoir un site Web (ou un outil de création de sites Web, comme Scalar ou Prezi)	
	Rédiger un code	
X	<p>Identifier les obstacles à l'accessibilité et y remédier (p. ex. sous-titrage)</p> <p>Explication : J'ajouterai au vidéo soit des sous-titres, soit une transcription.</p>	30 minutes
	Rechercher des erreurs	
X	<p>Tests de l'outil</p> <p>Explication : Je ferai d'abord un test pilote (p. ex avec un assistant d'enseignement) pour assurer que tout est clair et compréhensible en ce qui concerne la démarche proposée ainsi que le fonctionnement d'outil.</p>	1 heure