Module Technologue : Activité 3 – Évaluer un outil (SECTIONS) – Lynne Bowker

L’outil :

D2L’s Brightspace – fonctions ludiques (<https://www.d2l.com/>)

Ma réponse :

<https://h5p.org/h5p/embed/100161>

Enter your "Students" response:

Brightspace est le système de gestion d’apprentissage qui est utilisé à mon institution (Université d’Ottawa), alors tous les étudiants et les professeurs ont déjà une compte 24/7et ils peuvent avoir accès à l’outil 24h sur 24 via une connexion internet, soit sur le campus, soit à la maison ou au travail. De plus, le Service d’appui à l’enseignement et à l’apprentissage (SAEA) offre les tutoriels, les guides d’utilisateur, et un service d’assistance technique téléphonique (virtuelle). Mon projet vise les étudiants de 4e année, alors il est fort probable que ces étudiants ont déjà utilisé Brightspace à plusieurs reprises pendant leurs études antérieures. J’expliquerai en classe comment fonctionnent les aspects ludiques de l’outil, y compris la minuterie, les badges et le tableau de leaders.

Enter your "Ease of Use" response
L'outil est relativement intuitif à utiliser après une période d’adaptation nécessaire (mais vu que mon projet vise les étudiants de 4e année, c’est fort probable qu’ils ont déjà acquis une expérience générale avec les fonctions clés de cet outil). L'outil est hébergé par l’université, qui s’occupe des mises à jour et qui offre un service d’assistance pour adresser aux problèmes techniques. Vu que les activités ludiques sont prévues comme des activités « en primes », il n’aura aucun impact grave sur l’apprentissage essentiel si la technologie ne marche pas parfaitement pendant une classe. L’assistance technique est disponible, soit chez le service de technologies de l’information universitaire, soit par téléphone avec le ligne d’aide de D2L.

Enter your "Cost" response
Apprendre comment utiliser les fonctions ludiques de Brightspace ne devrait pas exiger trop d’investissement du temps, ni pour le professeur ni pour les étudiants. Les fonctions de base du système de gestion d’apprentissage sont déjà connues par ces publics, qui devrait minimiser le fardeau cognitif globale. Au besoin, un concepteur-pédagogue du Service d’appui à l’enseignement et à l’apprentissage (SAEA) sera disponible pour offrir un appui. Une ressource éducative libre (RÉL) comme celle de Beaulieu et al. (2020) *Enseigner en ligne par jeu – Un livre de recettes* (<https://ecampusontario.pressbooks.pub/apprentissageparlejeu/>) peut informer l’intégration des éléments ludiques dans le cours.

Your Teaching and Pedagogical Considerations response:
Le résultat d’apprentissage que supporte l’utilisation de cet outil est d’aider aux étudiants à atteindre des normes de la profession de traduction, particulièrement la capacité à remplir les quotas typiques et à respecter les échéances serrées. Le but est d’encourager les étudiants à travailler plus rapidement, mais de leur offrir un environnement agréable pour améliorer cette capacité. Sinon la pression de travailler à haute vitesse peut provoquer de l’anxiété chez des étudiants. Les éléments ludiques qu’offre Brightspace peuvent contribuer à établir une atmosphère conviviale pour développer la compétence de traduire plus rapidement.

Your "Interaction" response:
Plutôt que promouvoir une interaction spécifique entre le professeur et les apprenants, cette technologie appuie l’établissement d’un environnement où les étudiants sont plus relaxes et plus ouverts à l’acquisition d’une nouvelle compétence (c-à-d, la vitesse). De plus, les aspects ludiques encouragent les interactions entre les étudiants, dans la forme des compétitions amicales.

Your "Organisational Issues" response:
Bien que l’université nous fournisse un système de gestion d’apprentissage, l’utilisation de cet outil n’exclut pas l’intégration d’autres technologies ou approches créatives. Le Service d’appui à l’enseignement et l’apprentissage (SAEA) offre régulièrement les ateliers et les mini-cours pour apprendre des nouvelles approches pédagogiques et ce service offre des subventions pour développer des techniques novatrices liées à la pédagogie. Les concepteurs-pédagogues offrent des consultations personnalisées où un professeur peut demander un aide pour évaluer des options technologiques. La bibliothèque finance la création des ressources éducatives libres (RÉL), qui sont souvent en forme électronique.

Your "Networking" response:
Pour cet objectif d’apprentissage spécifique, le réseautage n’est pas essentiel. Néanmoins, l’outil fournit un forum de discussion et une espace pour la collaboration pour les étudiants, mais ces options sont limitées aux personnes qui sont inscrites dans le cours.

Your Security and Privacy response:
Le système de gestion d’apprentissage (Brightspace) est géré par l’institution et elle respecte les politiques de confidentialité et de la sécurité. Seulement les étudiants qui sont inscrits dans le cours peuvent accéder au site. Si on a besoin de conseils à cet égard, on peut consulter les services de technologies de l’information pour de plus amples renseignements.