


Fairlangue

Ce projet de mise en place et d'amélioration de la plate-forme de continuité pédagogique vise à assurer la continuité pédagogique et à promouvoir le numérique dans l'enseignement. En effet, l'interactivité dans l'enseignement et apprentissage apparaît comme la solution pour une assimilation rapide et pérenne. Conçu pour les acteurs du système éducatif (écoliers, élèves, lycéens, étudiants, enseignants, parents ainsi que les membres du corps d'encadrement du système éducatif), cet outil est accessible à partir de n'importe quel terminal connecté (tablette, téléphone ou ordinateur) aux fins de produire du contenu à partir d'une activité pédagogique grâce à plusieurs modes d'enregistrement (sons, textes, vidéos, images et animations). Ce contenu produit, est éditable par plusieurs acteurs simultanément.

 Difficulté **Moyen**

 Durée **1 mois**

 Catégories **Machines & Outils, Science & Biologie**

 Coût **10000 EUR (€)**

Sommaire

Introduction

Video d'introduction

Étape 1 - Analyse conceptuelle

Étape 2 - Déploiement et configuration

Étape 3 - Production de contenu

Étape 4 - Formation

Étape 5 - Communication

Notes et références

Commentaires

Introduction

==La technologie étant aujourd'hui au cœur de tout, le système éducatif devra connaître une structuration tant organisationnelle que fonctionnelle du point de vue numérique. Une innovation numérique s'impose donc pour une éducation de qualité. Dans cette optique, notre équipe a mis en place une plate-forme de continuité pédagogique pouvant permettre aux acteurs du secteur éducatif de produire et de diffuser des contenus pédagogiques.==

Matériaux

Outils

 https://www.youtube.com/watch?v=Y43Ay0ICP2c&list=PL2xCZCGucDajNBY52P6nl7D_uX2NVqPLK&index=5

 <https://www.youtube.com/watch?v=y-02-nER56Q&t=59s>

 Fairlangue_Presentation_quipe_et_projet.mp4

 Fairlangue_Avancement_reflexion.mp4

Étape 1 - Analyse conceptuelle

- Identification des problématiques
- Choix techniques
- Identification des acteurs



Étape 2 - Déploiement et configuration

- Téléchargement de l'outil dodoc
- Achat et configuration du serveur d'hébergement
- Installation et paramétrage de dodoc



Étape 3 - Production de contenu

- Rédaction des différents parcours (Activités pédagogiques)
- Identification et choix des supports multimédias
- Renseignement des contenus rédigés

Étape 4 - Formation

- Identification du groupe cible
- Programmation des séances d'atelier intense pour la prise en main de l'outil
- Suivi post-formation

Étape 5 - Communication

- Élaboration d'une stratégie de communication de proximité
- Partenariat avec des écoles pilotes pour adoption de l'outil
- Plaidoyer auprès des autorités en charge de l'éducation

Notes et références

NOTES

Conçu pour documenter et créer des récits à partir d'activités pratiques, do•doc (prononcer *doudoc*) est un outil composite, libre et modulaire, qui permet de capturer des médias (photos, vidéos, sons et stop-motion), de les éditer, de les mettre en page et de les publier. Son aspect composite permet de le reconfigurer de manière à ce qu'il soit le plus adapté possible à la situation dans laquelle il est déployé.

RÉFÉRENCES

- <https://dodoc.fairlangue.net/>
- https://dodoc.fairlangue.net/_publications/survey/parcours-hackathon-parle-nous-dune-visite-touristique-au-benin-reply-z2f92xf87
- <https://apprendre.fairlangue.net/>
- <https://latelier-des-chercheurs.fr/outils/dodoc>