



Le défi de l'inclusion dans l'enseignement en ligne

Retour d'expérience du projet Nexus

Aude Adjalle – Claire Salvati

Sommaire

Le projet Nexus

Les besoins du projet

La mise en œuvre

Retour d'expérience

Perspectives

Le projet Nexus

Université de Montpellier Paul-Valéry



Atelier
Service d'appui à la pédagogie



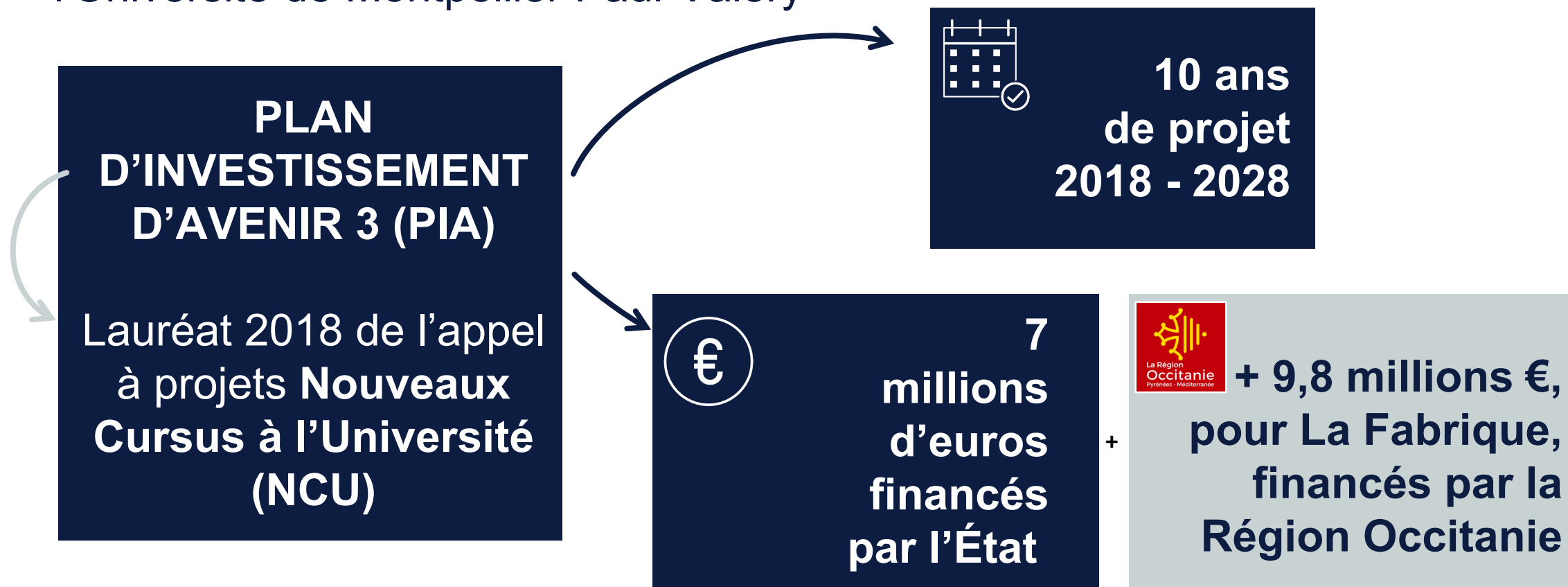
anr[®]
ANR-18-NCUN-0025

n e x u s

Ce travail a bénéficié d'une aide de l'État gérée par l'Agence Nationale de la Recherche au titre du Programme d'Investissements d'Avenir portant la référence (ANR-18-NCUN-0025).

Les points clés

Un projet transversal de transformation déployé à l'échelle de toute l'Université de Montpellier Paul-Valéry



Les axes de Nexus

Nexus s'articule autour de 3 axes majeurs

L'INNOVATION PÉDAGOGIQUE

- Dispositifs pédagogiques
- Modules d'enseignement pluridisciplinaire

LA PROFESSIONNALISATION

Dispositifs et modules de formation permettant aux étudiants de Licence d'engager une réflexion sur leur projet professionnel

LA RECHERCHE-EXPÉRIMENTATION PLURIDISCIPLINAIRE

- Questionnement des pratiques et cultures digitales par le prisme des SHS
- Projets pédagogiques et scientifiques en Humanités numériques multi parties-prenantes

Les Briques en Humanités numériques



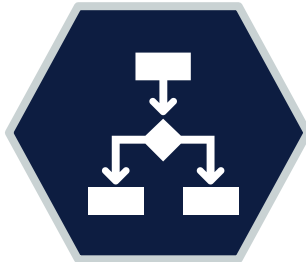
Une formation 100% en ligne et asynchrone
36h d'enseignement



Une conception collaborative et pluridisciplinaire
150 enseignants - chercheurs et experts



7 000 étudiants inscrits en moyenne par an



Une plateforme pédagogique dédiée



Les besoins du projet

Briques en Humanités numériques

Les besoins

- **Structure pédagogique**

8 chapitres divisés en 4 sous-chapitres

- **Liberté de navigation**

Les étudiants peuvent naviguer librement dans chaque chapitre mais la cohérence pédagogique doit être respectée

Les besoins

- **Inclusion des étudiants**

Les étudiants ne doivent pas être bloqués par le dispositif, les formats...

Prise en compte de:

- Niveaux hétérogènes (numérique, formation,)
- Apprentissage différencié
- Handicap
- Modalité 100% en ligne non choisie

La mise en œuvre

La création du parcours guidé

Développement d'un format de cours

Création d'un format de cours sur mesure au besoin du projet
en trois niveaux

- **Niveau 1** : Niveau de la Brique, vue générale
- **Niveau 2** : Niveau du chapitre
- **Niveau 3** : Niveau de l'alvéole, le cours

Le format de cours collaborate

Visionnez la présentation du format de cours des Briques en Humanités numériques

[Cliquez ici](#)

Développement d'un schéma de restriction

Création d'un schéma de restriction spécifique permettant la liberté sous contraintes !

- **Progression au sein d'une alvéole** basée sur l'achèvement d'activité
- **Progression au sein du chapitre** conditionnée par ordre des alvéoles
- **Progression inter chapitre** conditionnée par l'entame d'un chapitre

Le parcours d'un étudiant

Visionnez la présentation du parcours étudiant des Briques en Humanités numériques

[Cliquez ici](#)

La conception des contenus

Accessibilisons !

Objectif n°1: Accessibiliser les contenus et les contenants

**ACCESSIBILITÉ
NUMÉRIQUE**

FALC

Travail collectif pour extraire et appliquer les règles communes

Une meilleur inclusion pour un meilleur confort pour tous !

Accessibilisons !



Les couleurs



Les images



Les liens



La structure du contenu



La présentation du contenu

Accessibilisons !

Objectif n°2 : Des formats variés, accessibles, ludiques et pédagogiques

- Respecter les besoins **pédagogiques**
- Respecter les besoins **techniques**
- Respecter les besoins **d'accessibilité numérique**
- Respecter les **volontés enseignants**

Accessibilisons !

Support unique ou alternative accessible?

Vidéos

Podcasts

Activités
interactives

Présentations
interactives

Supports
textuels

Activités
gamifiées

Retour d'expérience

Retour d'expérience utilisateurs

ORGANISATION DU PARCOURS

- Apprentissage progressif
- Compréhension facilitée
- Autonomie développée par les étudiants
- Organisation du travail facilitée

LES CONTENUS

- Pluridisciplinarité
- Diversité des supports et qualité des vidéos

LA PLATEFORME

- Dimension ludique

Retour d'expérience



Apports enseignants

Transférabilité
et remobilisation



Apports étudiants

Pluralité
et inclusion



Apports établissement

Sujet priorisé



Apports IP

Rôle au sein du projet
Évolution des pratiques
professionnelles

Perspectives

Perspectives



VALORISATION

Export du modèle
Open Access



ESSAIMAGE

Communauté
enseignante de l'UMPV

Merci pour votre attention

aude.adjalle@univ-montp3.fr

claire.salvati@univ-montp3.fr

Voir une démo !

moodle-humanitesnumeriques.univ-montp3.fr



Ce travail a bénéficié d'une aide de l'État gérée par l'Agence Nationale de la Recherche au titre du Programme d'Investissements d'Avenir portant la référence (ANR-18-NCUN-0025).