

Planification d'une activité « Mains sur les touches »

Une activité de type « mains sur les touches » ou « appareil en main » est une activité que l'on peut faire vivre à des personnes apprenantes dans le but de faire découvrir un outil numérique incluant une étape de création et d'utilisation concrète de l'outil.

Voici des propositions d'étapes à faire (**avant**, **pendant** et **après**) une telle activité dans différents contextes de formation.

AVANT	
Identifier l'outil numérique à faire explorer	<ul style="list-style-type: none">• S'assurer d'avoir testé, exploré, manipulé, maîtrisé et évalué l'outil en question.• Pour évaluer l'outil, se donner des critères (ex : disponible, accessible, gratuit, utile, convivial, besoin d'un compte ou non, production téléchargeable ou non, etc.).• Trouver des comparables au besoin.
Prévoir les tâches préalables à faire pour les apprenants	<ul style="list-style-type: none">• Ouvrir un compte.• Télécharger un logiciel ou application.• Identifier une situation à traiter pendant la séance au besoin.• Etc.

Préparer l'étape « procédurier » ou « comment utiliser l'outil »	<ul style="list-style-type: none"> • Présentation en direct des étapes (démonstration). • Procédurier écrit ou vidéo. • Création des documents ou des exemples qui serviront lors de l'activité. • Exploration des exemples déjà faits.
Planifier la séance synchrone	<ul style="list-style-type: none"> • Faire le plan de la séance incluant le temps pour chaque étape.

PENDANT

Déroulement en séance synchrone en ligne ou en présentiel enrichi

Accueil	<ul style="list-style-type: none"> • Objectifs de la rencontre. • Courte discussion d'introduction : <ul style="list-style-type: none"> o questionner sur les connaissances antérieures ; o échanger sur ce qu'ils connaissent.
Démonstration	<ul style="list-style-type: none"> • Partager ou projeter l'écran ou la vidéo de démonstration. • Montrer des exemples ou des modèles pour inspirer. • Expliciter la démarche et les étapes à suivre. • Donner accès à un rappel de la procédure au besoin (ex. : aide-mémoire).

Pratique — création	<ul style="list-style-type: none"> • Temps d'exploration de l'outil. • Temps de création individuelle assez long pour permettre de réellement créer. • Disponibilité pour accompagner pendant la période de pratique (ex. : les apprenants se débranchent de la rencontre et peuvent revenir dans la rencontre pour poser des questions au besoin). • Bien identifier le moment de retour en grand groupe (appel à tous, courriel, heure précise, etc.).
Mise en commun — retour	<ul style="list-style-type: none"> • Vivre un moment de partage des créations, explorations, découvertes, etc. • Partager les créations dans un espace partagé (ex. : Google Drive, Padlet). • Faire un tour de table des apprenants pour connaître leur appréciation, les défis qu'ils ont rencontrés, etc.
Déroulement de l'activité asynchrone	
Accueil	<ul style="list-style-type: none"> • Présenter, par un texte ou une vidéo, les objectifs de cette activité.
Démonstration	<ul style="list-style-type: none"> • Vidéo de démonstration ou tutoriel écrit. • Document ou vidéo présentant des exemples ou des modèles pour inspirer. • S'assurer que la démarche et les étapes à suivre sont bien explicitées dans la vidéo ou le tutoriel.

	<ul style="list-style-type: none"> • Prévoir, si nécessaire, un document aide-mémoire de la procédure.
Pratique — création	<ul style="list-style-type: none"> • Proposer aux apprenants d'explorer l'outil. • Donner une tâche de création concrète à réaliser. • Prévoir, au besoin, un espace pour poser des questions (ex. : forum, chat, courriel). • Établir le moment de remise ou de partage de l'expérience de création.
Mise en commun — retour	<ul style="list-style-type: none"> • Prévoir un lieu pour déposer sa création (ex. : Padlet, Google Drive, Équipe Teams, etc.). • Prévoir un lieu pour échanger sur l'expérience (ex : forum).
APRÈS	
Réinvestissement	<ul style="list-style-type: none"> • Partager au groupe l'espace contenant les créations. • Envoyer un courriel ou message sur un forum contenant d'autres ressources pour aller plus loin. • Exiger ou proposer l'utilisation de cet outil dans le cadre d'une production pour le cours (ex. : travail de session).