

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 les étapes proposées pour planifier une telle activité (**avant**), la vivre (**pendant**) et réinvestir l'outil exploré (**après**).

AVANT	
Identifier l'outil TIC 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 »**

- 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

- Faire le plan de la séance incluant le temps pour chaque étape.

PENDANT

Déroulement en séance synchrone en ligne ou en présentiel enrichi

Accueil

- Objectifs de la rencontre.
- Courte discussion d'introduction :
 - questionner sur les connaissances antérieures ;
 - échanger sur ce qu'ils connaissent.

Démonstration

- 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).

