

DESCRIPTION DES MÉDIAS

Les sections suivantes décrivent les différents types de médias et donnent quelques exemples.

- App
- Plateforme e-learning
- Games
- Plateformes collaboratives
- Office (formulaire)
- PDF
- Podcast
- Outil de gestion de projet
- Site internet
- Chaîne YouTube

App

Application (programme) pour smartphone ou tablette. texte, image audio et vidéo sont possibles.

Avantages : Disponible partout où le smartphone (et éventuellement les données/internet) est disponible. Nécessite peu de modération. Est très polyvalent.

Inconvénients : Nécessite des connaissances en programmation, des mises à jour techniques (de sécurité) seront nécessaires avec le temps et les contenus doivent être préparés de manière attrayante.

Exemples : Rondo

Plateforme e-learning

Par e-learning, on entend tous les processus dans lesquels les personnes apprennent avec un support numérique. Il peut s'agir par exemple de formats tels que les webinaires, les vidéos ou les chats (discussions), qui peuvent être utilisés via un ordinateur ou un smartphone. Les méthodes d'apprentissage utilisées devraient toujours être soumises à une orientation didactique et pédagogique. L'e-learning est une méthode de transmission qui peut être utilisée par exemple dans le cadre de la formation scout.

Avantages : Flexibilité pour les participant·e·s, le temps et le lieu ne jouent aucun rôle, multilinguisme, interactivité.



Inconvénients : Création d'une plateforme d'e-learning plutôt coûteuse et complexe, nécessite un accès à des ordinateurs/smartphones, une connexion internet, se déroule devant un écran.

Exemples : easylearn.ch, 360learning.com

Games

Un jeu, souvent appelé "game", est une activité structurée, généralement composée de règles et d'objectifs spécifiques. Les jeux peuvent se présenter sous différents formats, notamment les jeux de société, les jeux vidéo, les jeux de rôle et les jeux éducatifs. Ils peuvent être utilisés à des fins de divertissement ou d'éducation.

Avantages :

- **Interactivité** : les jeux favorisent l'apprentissage actif, car les joueurs doivent prendre des décisions et réagir directement à l'environnement de jeu.
- **Motivation et engagement** : grâce aux éléments ludiques, les apprenant·e·s sont souvent plus motivé·e·s à s'engager dans le contenu.
- **Interaction sociale** : de nombreux jeux offrent des possibilités de collaboration ou de compétition, ce qui favorise les échanges sociaux et le travail d'équipe.
- **Application pratique** : les joueur·euse·s peuvent appliquer des connaissances théoriques dans un environnement simulé, ce qui permet d'approfondir la compréhension.
- **Feedback et progrès** : les jeux offrent souvent un feedback immédiat, ce qui favorise le processus d'apprentissage et motive les joueur·euse·s à s'améliorer.

Inconvénients :

- **Distraction** : les aspects divertissants d'un jeu peuvent détourner l'attention de l'objectif d'apprentissage réel.
- **Inégalité d'accès** : tou·te·s les apprenant·e·s ne disposent pas des mêmes ressources ou compétences pour utiliser efficacement les jeux.
- **Investissement en temps** : développer ou jouer à des jeux peut prendre beaucoup de temps, qui n'est peut-être pas toujours utilisé efficacement.
- **Apprentissage superficiel** : dans certains cas, les jeux peuvent conduire à un apprentissage superficiel si le contenu n'est pas bien intégré.
- **Difficultés techniques** : des problèmes techniques ou logiciels peuvent perturber le processus d'apprentissage et provoquer de la frustration.

Exemples : Kahoot!, Quizlet, Minecraft Education Edition, Civilization, Khan Academy

Plateformes collaboratives

Un outil permettant de partager, de traiter et d'utiliser des informations et des ressources de toute nature.

Avantages : collaboration et échange asynchrone et synchrone.

Inconvénients : généralement disponible uniquement en ligne.



Exemples : Microsoft 365, Google Workspace, Confluence, kSuite Infomaniak

Formulaire (par ex : Office)

Un formulaire est un outil polyvalent pour obtenir un feedback (par ex : feedback de cours), pour des enquêtes, des inscriptions, des commandes ou autres. Il peut être utilisé par plusieurs personnes simultanément ou indépendamment

Avantages : facile à utiliser, indépendant de la plate-forme.

Inconvénients : seul le texte est possible et le feedback asynchrone. Pas de vidéo (sauf avec un lien dans le texte de description).

Exemples : Office Forms, Google Forms

PDF

Le Portable Document Format, ou PDF, est un format de fichier courant permettant de préparer des informations sous forme numérique et de les partager ensuite.

Avantages : indépendant de la plateforme, intégrité graphique : affiche le même contenu avec exactement la même mise en page, peut être imprimé, convivial, sûr, compact.

Inconvénients : difficilement optimisable pour les moteurs de recherche, non optimisé pour les téléphones, les fichiers sont lus comme des images, les programmes de traitement sont coûteux, pas de travail synchrone.

Exemples : pfadi.swiss/downloads

Podcast

Un podcast est un fichier audio ou vidéo numérique mis à disposition par épisodes et pouvant être consulté sur internet. Souvent, les podcasts traitent de sujets spécifiques, allant de l'éducation à l'actualité en passant par le divertissement.

Avantages : Flexible (peut être écouté partout), possibilité de présentation divertissantes.

Inconvénients : Pas de possibilité d'interaction, absence de support visuel, production coûteuse, potentiel de distraction pendant l'écoute, disponibilité (généralement uniquement en ligne).

Exemples : Baywatchf Berlin, [Une petite histoire sur l'envie de meurtre](#)

Outil de gestion de projet

Outil permettant d'organiser les tâches d'un projet dans lequel plusieurs personnes sont impliquées. Texte et image possibles.



Avantages : collaboration asynchrone, petit budget, peu de connaissances préalables nécessaires

Inconvénients : généralement uniquement en ligne, beaucoup de modération nécessaire.

Exemples : Trello, Jira, Planner, Asana

Site internet

Un outil permettant de présenter des informations sur internet. Nécessite du texte et éventuellement des images, l'audio et la vidéo peuvent être intégrés.

Avantages : Si internet/données sont disponibles, le site web peut être consulté de partout. Peut être consulté par plusieurs personnes en même temps. Peut être créé même sans connaissances approfondies en programmation.

Inconvénients : frais récurrents (hébergement), nécessite des mises à jour (de sécurité).

Exemples : *pfadi.swiss*

Chaîne YouTube

Une plateforme vidéo sur laquelle des canaux peuvent être créés pour publier des vidéos. Les vidéos peuvent être téléchargées en public, en privé ou sans liste (accessibles uniquement par lien direct). Vidéo et audio possibles.

Avantages : Accessible facilement et sans grandes connaissances préalables, ne coûte pas cher, l'hébergement se fait via la plateforme elle-même, plateforme très connue pour les vidéos.

Inconvénients : Nécessite une connexion internet stable, a généralement de la publicité, la plateforme elle-même ne nécessite pas de connaissances préalables, mais la production de vidéos oui.

Exemples : *Chaîne YouTube du MSdS, Chaîne YouTube de Hajk*

