

La vidéo

comme outil pédagogique inclusif



Perceptible

Pour faciliter la perception visuelle et auditive du contenu par l'utilisateur :

- Proposer des équivalents textuels à tout contenu multimédia
- Créer un contenu qui puisse être présenté de différentes manières sans perte d'information ni de structure
- Fournir une version alternative possédant des **sous-titres** synchronisés accessible via un lien ou bouton adjacent.
- Fournir une **audio-description** pour tout contenu vidéo pré-enregistré, sous forme de média synchronisé.
- Fournir une **interprétation en langue des signes** pour tout contenu audio pré-enregistré, sous forme de média synchronisé.
- Utiliser un arrière-plan sonore de faible volume ou absent
- S'assurer que la lecture du média est **contrôlable** par le clavier et tout dispositif de pointage : lecture, stop, volume, activation du son, contrôle de l'apparition ou disparition des sous-titres et de l'audiodescription.
- Garantir que la lecture du média est **compatible** avec les technologies d'assistance ou doit présenter une alternative par un lien ou bouton adjacent

Utiliser des couleurs simples	Utiliser de bons contrastes de couleurs et une taille de texte lisible Aa
Utiliser des sous-titres ou fournir des transcriptions pour les vidéos ST	Faire des boutons descriptifs Joindre des fichiers
Établir une mise en page linéaire et logique	

Compréhensible

Pour faire en sorte que le déroulé de la vidéo fonctionne de manière prévisible :

- Rendre le contenu textuel lisible et compréhensible.
- Aider l'utilisateur à corriger les erreurs de saisie dans les activités de la vidéo.
- Identifier la forme complète ou la signification d'une abréviation.

Utiliser de bons contrastes de couleurs et une taille de texte lisible Aa	Écrire en Français courant
Utiliser des images et des graphiques pour illustrer vos textes	Segmenter le contenu avec des sous-titres, des images et des vidéos
Utiliser une mise en page linéaire et logique	Rédiger des liens et des titres descriptifs

Pourquoi ?

La vidéo pédagogique inclusive offre diverses possibilités sur le plan de la perception visuelle et auditive pour une meilleure compréhension de l'information. C'est une adaptation utile à tous les apprenants, notamment à ceux et celles qui sont en difficulté scolaire et situation de handicap.

Sa conception :

- Lève les barrières en favorisant l'accès aux apprentissages à celles et ceux qui sont en difficulté scolaire
- Facilite la gestion de l'information et de ressources
- Contribue à un apprentissage **flexible** qui respecte le rythme des apprenants
- Optimise l'accès aux outils et aux technologies de soutien
- Optimise l'autonomie et la **concentration** des apprenants et la valeur pédagogique grâce à son authenticité
- Rendre les défis plus stimulants.
- Favorise la **réussite**
- Accroît la **motivation**

La scénarisation de la vidéo pédagogique peut répondre aux besoins des apprenants en terme d'accessibilité en s'appuyant sur les lignes directrices de la Conception Universelle de l'Apprentissage et les 4 principes des règles pour l'accessibilité des contenus Web (WCAG 2.1).



Comment ?

En termes de l'ergonomie cognitive, la vidéo pédagogique inclusive vise à améliorer la qualité des apprentissages : compréhension, mémoire, perception et attention à travers de :

- Diaporama sonorisé
- Cours filmé
- Capture d'écran vidéo
- Vidéo complexe
- Animations
- Surcouche interactive

La vidéo peut remplir des fonctions pédagogiques comme :

- **Informer** : en apportant des éléments présentant le contexte, des données, ou en s'appuyant sur un témoignage.
- **Montrer** : le réel, en décomposant en geste ou un phénomène dynamique.
- **Modéliser** : en présentant un phénomène ou un système sous une forme simplifiée, animation 3D, en construisant un stéréotype par systématisation ou catégorisation en expliquant une procédure cognitive à automatiser.
- **Convaincre** : en apportant des preuves pour convaincre, en réfutant une opinion ou encore en jouant sur les émotions.
- **Raconter** : faire comprendre quelque chose au travers du récit, en stimulant l'imagination.
- **Baliser** : introduire un cours pour préciser les objectif, les enjeux, le déroulé ou pour donner une consigne, pour aider, guider et accompagner les apprenants

Sa scénarisation doit comprendre une structure claire et explicite :

- Introduction
- Des parties logiques qui sont présentées successivement,
- Une synthèse qui récapitule les différentes parties
- Une conclusion.

Conclusion

La vidéo pédagogique inclusive élimine des barrières pour un environnement éducatif inclusif en encourageant les enseignants à l'élaboration de modèles souples pour la création de buts, méthodes et d'évaluation pour toute la communauté étudiante en diversifiant les options de représentation, d'action, d'expression, et d'engagement.

Selon la Théorie de l'Apprentissage Multimédia de Mayer, 2009, il y aura apprentissage seulement lorsque l'apprenant est acteur de celui-ci, c'est-à-dire, que l'apprenant va sélectionner l'information importante, puis l'organiser et intégrer avec les connaissances antérieures pour construire un modèle mental complet permettant de manipuler n'importe quelle information.



Utilisable

Pour fournir à l'utilisateur des éléments d'orientation pour naviguer et trouver le contenu :

- Rendre toutes les fonctionnalités accessibles au clavier.
- Laisser à l'utilisateur suffisamment de temps pour lire et utiliser le contenu.
- Ne pas concevoir de contenu susceptible de provoquer des crises d'épilepsie. Par exemple des images clignotantes.
- Éviter des contenus susceptibles de provoquer des crises ou de réactions physiques.
- Fournir des éléments d'orientation pour naviguer, trouver le contenu et se situer dans le site.

Donner de l'espace aux champs de formulaire	Faire des boutons descriptifs
Réaliser de larges zones d'actions cliquables	Concevoir pour les utilisateurs qui naviguent au clavier ou à la voix seulement
Laisser le choix aux utilisateurs d'adopter leur moyen de communication préféré	Rédiger des liens et des titres descriptifs
Envisager de produire des contenus dans différents formats (audio, vidéo ...)	



Robuste

Pour maximiser la compatibilité avec les utilisateurs actuels et futurs, y compris les technologies d'assistance.

Concevoir les utilisateurs qui naviguent au clavier ou à la voix seulement Tab	Laisser le choix aux utilisateurs d'adopter leur moyen de communication préféré
Décrire les images et fournir des transcriptions pour les vidéos alt	Envisager de produire des contenus dans différents formats (audio, vidéo ...)



L'accessibilité numérique est un droit fondamental

C'est la possibilité d'utiliser les outils informatiques pour tous les individus, y compris pour les personnes atteintes d'un handicap visuel, auditif, moteur et cognitif, afin qu'elles puissent percevoir, comprendre, naviguer, interagir et contribuer sans difficulté sur les différentes plateformes. Quand on parle d'accessibilité numérique, on fait souvent référence à la loi dite « loi Handicap » du 11 février 2005. En 2016, la loi République Numérique est venue mettre à jour cette réglementation.

Le WCAG est l'acronyme de Web Content Accessibility Guidelines, il s'agit d'un standard international de référence conçu par le W3C (World Wide Web Consortium). Ce standard regroupe 4 principes, 13 règles, 78 critères qui permettent de définir le niveau d'accessibilité (A, AA, AAA) d'un site ou d'une application mobile.

Le Référentiel Général d'Amélioration de l'Accessibilité (RGAA) est une méthodologie d'application des normes WCAG. Cet outil décrit précisément les critères de succès pour chaque thématique. En effet, le RGAA possède 106 critères d'évaluation qui sont répartis sur seulement 2 niveaux (A ; AA). Contrairement au WCAG 2.1 qui possède 78 critères sur trois niveaux d'évaluation. C'est grâce à ces critères que l'accessibilité numérique est possible pour les personnes.