

## *Fiche A*

### **Contexte général et définition d'une visite virtuelle**

Modification au 20 juin 2001

**But:** «Dans un esprit de partage et d'apprentissage, on demande aux écoles du Réseau (REI) de créer des relations de mentorat avec d'autres écoles et enseignants. Le but général est de mettre en place des communautés professionnelles d'apprenants en facilitant le mentorat entre les écoles membres elles-mêmes et entre les écoles du REI et d'autres». [www.schoolnet.ca/nis-rei/f/mentorat/](http://www.schoolnet.ca/nis-rei/f/mentorat/)

**Objectif général de la visite :** Offrir un outil aux écoles du REI afin que leurs expériences pédagogiques innovatrices avec l'utilisation des technologies de l'information et des communications (TIC) soient partagées avec le milieu scolaire et faciliter la création de relations de mentorat entre écoles et entre enseignants.

**Stratégie pour la création de relation de mentorat:** Produire, pour chaque école du REI francophone et avec le support des membres du groupe TACT, une visite virtuelle qui sera hébergée sur un site web. Ce lieu de diffusion des visites accueillera un forum de discussion pour favoriser sur les contenus des visites entre acteurs du milieu scolaire. Cette espace de rencontre virtuelle pourra également servir d'amorce à la création de réseaux plus serrés entre professionnels des écoles du REI et ceux d'autres écoles qui désirent amorcer des projets innovateurs. Les uns deviennent des mentors pour guider et encadrer les seconds dans leurs projets. (voir *Trousse d'outils sur le mentorat*: [www.schoolnet.canis-rei/f/mentorat/trousse.asp](http://www.schoolnet.canis-rei/f/mentorat/trousse.asp))

**Concept d'une visite virtuelle:** Dans le présent contexte, une visite virtuelle est un espace sur Internet offert par les professionnels d'une école à d'autres acteurs du milieu scolaire, afin de partager les réflexions, interrogations et principales découvertes rencontrées par les membres d'une équipe-école innovatrice du primaire et du secondaire qui utilisent les TIC pour améliorer l'apprentissage. Une visite virtuelle est traversée par un fil conducteur qui bien qu'invisible, tisse la toile de fond qui lie avec cohérence

différents lieux, concepts, projets, réflexions, etc. Pour effectuer ce travail de partage des connaissances, il apparaît nécessaire que les professionnels de l'école hôte de la visite, effectuent un retour réflexif. Il permet de jeter un regard extérieur sur les actions et interactions afin de mieux comprendre le ou les processus des expériences pédagogiques vécues. C'est à travers cette compréhension que l'école-hôte parvient à choisir les moments et réflexions qu'elle désire représenter à travers un éventail de supports médiatiques.

**Pertinence d'une visite virtuelle:**

**Les visiteurs** profitent des expériences et connaissances de certains professionnels des écoles du REI afin d'éclairer leurs pratiques existantes ou à venir.

**Pour les hôtes** la visite virtuelle est un outil de perfectionnement professionnel. Elle offre l'occasion d'effectuer un retour sur les expériences pédagogiques pour en découvrir les points forts et les faiblesses et ainsi mieux continuer dans leur travail d'innovation pédagogique. De plus, la visite et le site d'hébergement permettent d'élargir leur réseau de contact en offrant des opportunités pour créer des partenariats avec d'autres équipes-école.

**Pour les uns comme les autres**, les visites virtuelles offrent des opportunités d'entrer en relation entre professionnels de l'éducation afin d'échanger différentes façons de faire et de concevoir l'éducation dans un sentiment de partage et d'entraide mutuels.

## *Fiche B*

### **Introduction**

Le processus qui mène à la réalisation d'une visite virtuelle n'est pas linéaire. Comme le montre la [figure 1](#), les différentes étapes se chevauchent. On pourrait même dire qu'il s'agit d'un processus itératif. Une étape peut toujours être ajuster en fonction de ce que l'on découvre à une autre étape. Les sous-ensembles qui seront appelés les transitions, servent à représenter ce chevauchement.

De plus, toutes les étapes sont évaluées et ajustées à la lumière des informations du contexte. Celui-ci est lié tant aux contraintes matérielles qu'aux intentions de communication de l'équipe-école. Ce contexte évite de se perdre dans les méandres de la production en gardant un point de vue général sur les motivations générales pour lesquelles une visite virtuelle est créée. Ce contexte «meso» de l'école est lui-même lié au contexte «macro» qui appartient aux objectifs du programme du REI de RESCOL: <http://www.schoolnet.ca/nis-rei/f/inscrivezvous.asp#2>

Dans ce qui suivra, chacune des étapes est présentée suivie d'encarts qui contiennent des informations plus spécifiques pour guider la conception, la production et l'implantation d'une visite virtuelle. Certains liens vers des extraits de visites virtuelles ont également été ajoutés. Ils ne sont pas présentés afin d'être reproduits tels quels, mais seulement pour mieux illustrer les propos. Se sont les capacités créatives et les contextes spécifiques de chaque équipe-école qui déterminent les choix de conception d'une visite virtuelle.

Les transitions entre les étapes sont expliquées afin de saisir leur pertinence dans le modèle de la figure 1, du processus qui mène à réaliser une visite virtuelle, inspiré par le modèle souple de Tennysson.

## **Les étapes qui mènent à une visite virtuelle (Voir la [figure 1](#))**

### **Le Contexte**

Le Contexte: Les différentes activités qui mènent à compléter la visite virtuelle s'exercent en tout temps avec ce qui est appelé ici, le contexte. Ce dernier est une évaluation de la situation et un guide de prescription pour toutes les autres activités. On y trouve les intentions de communication, les intentions pédagogiques et une évaluation sur la faisabilité du projet. Celle-ci porte autant sur les ressources matérielles et financières que les ressources humaines dont on dispose pour la réalisation du projet. Prendre le temps de clarifier les intentions de départ permet de guider le processus de création sans perdre de vue les objectifs fixés à l'amorce du projet. Il est donc recommandé d'écrire les principales décisions qui seront prises à cette étape-ci afin que chacun puisse y revenir, au besoin. Ce travail permet aussi de ne pas perdre de vue la vision du groupe sur la visite virtuelle.

**Intentions de communication : Ce que l'on désire communiquer.**

1. Quelles expériences pédagogiques désirez-vous faire partager?
2. Est-ce que le point de vue de chaque groupe d'acteurs de votre école sera représenté? étudiants (es), enseignants (es), directeur (trice)? Sinon, lesquels?
3. À quels visiteurs s'adresse votre visite?

**Intentions pédagogiques de la visite : La façon dont on désire communiquer l'expérience.**

L'objectif général d'une visite virtuelle est de partager les connaissances d'une équipe école avec d'autres équipes impliquées dans le milieu scolaire. La ou les stratégies qui seront choisies devraient permettre d'effectuer ce transfert ou au moins, le favoriser. Ces stratégies ressemblent à des stratégies pédagogiques car elles soulèvent le même type de questions:

1. Désirez-vous une visite guidée organisée selon une méthode affirmative? Une telle visite ressemblerait davantage à un exposé.
2. Est-ce que la visite serait parcourue d'interrogations invitant les visiteurs à participer aux questionnements?
3. Ou bien, est-ce les visiteurs sont amenés à découvrir les expériences pédagogiques par une approche guidée qui permet aux visiteurs de naviguer d'une façon intuitive dans l'environnement?

Plusieurs approches peuvent être choisies. Il s'agit de clarifier la vision du groupe sur la façon dont on entrevoit le partage des connaissances avec d'autres équipes-écoles.

**Faisabilité du projet: (voir [fiche C Technique](#))**

1. Après avoir consulté la *Fiche C Technique*, avez-vous tout le matériel informatique et autres nécessaires pour réaliser une visite virtuelle? Sinon, de quelle façon comptez-vous vous procurer le matériel manquant?
2. Est-ce que les membres de l'équipe possèdent les compétences nécessaires pour réaliser une visite? Sinon, de quelle façon pouvez-vous développer ces compétences? Avez-vous besoin de l'aide de ressources humaines extérieures?
3. Combien de temps demandera la conception et la réalisation d'une visite virtuelle?
4. Combien de temps chaque membre peut-il consacrer par semaine, à la visite virtuelle?
5. Est-ce que la réalisation de la visite entraînera des coûts? Si oui, lesquels? Êtes-vous aptes à les assumer?

## La Conception

La conception: Cette étape consiste à analyser les réponses aux questions de l'étape antérieure *Contexte*. De questionnements généraux, il s'agit maintenant de préciser en réfléchissant sur les traces que l'on désire enregistrer et sur la façon dont les différentes séquences de la visite seront organisées. Les choix pour organiser tant le contenu que la forme, sans être complexes, doivent être cohérents afin que les visiteurs puissent s'y retrouver dans les différents parcours qui leurs seront offerts. Il faut donc définir un concept général rassembleur pour lier les différents contenus, et un concept graphique pour les organiser dans l'espace informatique.

La transition entre les étapes de conception et production: Cette étape de transition permet d'ajuster les stratégies et les choix des médias parce que souvent, même si certains choix sont effectués pendant la conception, l'action de la production fait apparaître de nouvelles idées ou bien d'autres sont réajustées en fonction des contraintes rencontrées.

De plus, selon l'approche choisie, il est possible que les membres de l'équipe-école décident du contenu. Se sera en fonction de ce qu'ils voudront bien révéler sur leurs réflexions, interrogations, descriptions d'une expérience pédagogique que les contenus s'élaboreront. Il est probable aussi que les personnes chargées de concevoir la visite doivent ajuster leurs choix en fonction de certaines résistances qu'ils rencontreront chez certains membres de l'équipe-école pour partager leurs connaissances. Les activités de conception et de production s'ajustent donc en fonction aussi de ces réalités interhumaines.

## **Concepts**

1. Trouver un fil conducteur qui permet de lier les différents contenus de la visite en cohérence avec l'expérience pédagogique que l'on désire représenter et sur laquelle on désire réfléchir afin de partager certaines connaissances?
2. En pensant à ce fil conducteur, parvenez-vous à le lier à un concept visuel qui permettrait d'organiser graphiquement les différents contenus?
3. Est-ce que les autres membres de la communauté parviennent également à visualiser une visite virtuelle qui se rapproche de celle de l'équipe de conception?

## **Spécification sur les stratégies pédagogiques:**

1. Quelles étapes de l'expérience pédagogique désirez-vous représenter?
2. Quelles traces désirez-vous obtenir de la ou les expériences pédagogiques que vous désirez représenter?

## **Les traces**

Si l'expérience se déroule actuellement ou est à venir, il est important de préciser si vous désirez des traces prises dans le vif de l'action et choisir quelles actions car certains instants ne reviennent pas.

Les traces que l'on choisit d'enregistrer peuvent être multiples, en voici une énumération suivie de liens vers des extraits de visite. Cette liste n'est pas exhaustive puisqu'il est possible d'en trouver de nouvelles qui représenteraient plus adéquatement l'expérience pédagogique, mais elles permettront de mieux visualiser ce dont il est question.

- Captures d'écran et montage sonore  
<http://www.telelearning-pds.org/u/lindab/visite/reseau.html>
- Capture d'écran et texte  
[Visite de Martin](#)
- Enregistrement d'une discussion vidéo ou audio entre différents membres qui participent à une expérience pédagogique  
<http://www.telelearning-pds.org/u/lindab/visite/strategie.html>
- Entrevue vidéo ou audio plus dirigée avec une seule ou plusieurs personnes  
<http://www.telelearning-pds.org/u/lindab/visite/lier.html>
- Enregistrement vidéo ou audio de travail d'équipe  
[Voir visite de Martin ou Stéphane](#)

Une fois que vos principales décisions ont été prises, il est bon de se faire un plan afin de savoir quelles traces seront enregistrées, quand, avec quelles intervenants, sur quel sujet et pourquoi. Ce plan permettra de planifier des rencontres avec les principaux protagonistes qui interviendront lors d'entrevues. Il servira également à répartir les tâches de travail entre les différentes personnes.

## La Production

[La production](#): Même si l'objectif principal de la conception est d'éclairer l'étape de la production de la visite, la production éclaire, elle aussi, la conception. La production est l'étape de matérialisation des idées et réflexions antérieures. Les informations de la production permettent de savoir ce qui est possible, en terme technique, de réaliser lors de l'enregistrement des traces et leur montage final dans la visite. Cette étape consiste donc à concevoir graphiquement la visite et à organiser les différents contenus. Il s'agit aussi de s'assurer que la navigation dans la visite soit cohérente afin de ne pas perdre les visiteurs dans les lieux. Cette étape devrait être suivie avec la [fiche technique C](#) qui énumère les outils dont on a besoin pour la réalisation technique et le développement du design graphique.

[La transition entre la production et l'implantation](#): Avant de procéder à l'implantation d'une visite, il est préférable de la valider au préalable avec les membres de l'équipe-école et surtout, les personnes qui interviennent dans la visite. La première raison est que les membres de l'équipe-école peuvent avoir de bonnes suggestions pour améliorer le premier prototype de la visite. Deuxièmement, les propos, artefacts, produits, etc. seront rendus publics. Il est donc important d'obtenir le consentement de chaque personne qui intervient dans la visite avant de la rendre public sur le web.

## **Informations utiles à connaître pendant la formation sur les possibilités de production car elles orienteront les choix lors de la conception**

La production est en bonne partie le reflet de décisions prises antérieurement. Il s'agit maintenant de présenter certaines des possibilités qu'offre la production et d'apporter quelques trucs pour améliorer la qualité des traces qui seront enregistrées. Mais il ne s'agit pas de voir techniquement comment il est possible d'enregistrer les traces car ces informations sont présentes dans la [fiche Technique C](#).

### **Enregistrement vidéo ou audio**

- Échanges entre élèves dans la classe (Il est important de s'approcher le plus possible de la source que l'on désire enregistrer avec la caméra ou le magnétophone afin d'obtenir un enregistrement audible des échanges).
- Prises de vue d'ambiance dans un environnement de travail ou d'apprentissage (En vidéo, prises de vues assez éloignées pour obtenir des vues d'ensemble afin de situer l'action. Ces prises de vues peuvent être accompagnées d'images plus rapprochées pour montrer certains détails de l'action).
- Prises de vue de produits d'apprentissage complétés par une ou des classes (portfolio, maquette, affiche, etc.).
- Prises de vue des lieux physiques.
- Enregistrement de commentaires en voix hors champs (on entend la personne mais on ne la voit pas) sur des prises de vues d'action, de texte, de photo, etc..
- Photos de produits, de personnes, d'événements, etc. (Ces photos peuvent entre autres, illustrer des événements passés sur lesquels on désire revenir par des commentaires sonores ou vidéographiques, par exemple).

### **Type d'entrevue**

- Entrevue semi-ouvertes avec des questions: permet de diriger les sujets mais en laissant une place au libre choix des interviewés.
- Entrevue ouverte où les personnes interviewées décident de parler des moments et des réflexions qui leur paraissent importants de l'expérience pédagogique vécue: Les personnes ne sont pas vraiment dirigées mais plutôt avisées des objectifs généraux de la visite.
- Entrevues à plusieurs personnes afin de susciter des échanges entre membre d'une même équipe de travail ou de différentes équipes: permet d'obtenir des points de vue variés sur un même sujet.
- Entrevue qui ressemble davantage à une conversation entre la personne qui interview et filme et la ou les personnes qui sont devant la caméra: permet de conserver une certaine spontanéité tant dans les propos que dans les images.

### **Montage des pages écran**

Il est possible dans une même page écran d'offrir différentes traces qui chacune transmettront des connaissances et des informations différentes. Par exemple, on peut trouver sur une même page écran une capture d'écran d'un site web réalisé par une classe, avec un commentaire audio qui s'y rattache et un texte synthèse de l'expérience écrite par l'un des élèves qui a participé au projet. À ceci pourrait s'ajouter une capsule vidéo qui présente l'ambiance de la classe pendant la réalisation du projet. Une page écran peut ainsi devenir un lieu assez complet pour représenter une partie de l'expérience pédagogique.

D'autres choisiront de présenter l'expérience de façon plus morcelée, en présentant des extraits vidéo, des captures d'écran, des capsules audio sur une page à la fois et en les regroupant par thème.

Les différentes façons de monter les traces dépendront des choix esthétiques, des stratégies pédagogiques, des décisions quant à l'organisation des contenus et de la diversité des traces recueillies par l'équipe chargée de mener à bien le projet de visite virtuelle.

Ce qui est surtout important est que le visiteur ne se sente pas surchargé et/ou perdu dans la visite. Par exemple, si on désire présenter une capsule audio et du texte, comme il s'agit de deux canaux d'entrée de l'information, il est préférable de laisser le contrôle aux visiteurs sur l'utilisation de la bande son. Sinon, ces deux sources d'information s'interféreront plutôt que de s'enrichir mutuellement.

## **L'Implantation**

L'implantation : Cette période est souvent délaissée bien qu'elle soit cruciale parce que c'est ici que le fruit du travail antérieur devient visible pour d'autres équipes-écoles. Mais il faut faire connaître la visite car l'un des objectifs est d'extérioriser des réflexions sur des pratiques pédagogiques, ce qui permet de faire partager les expériences et les connaissances qu'on a pu en retirer et de rendre public le tout pour d'autres équipes-écoles qui bénéficieront de cet arrêt. Il est donc important que ces énergies consacrées pour mener à bien une visite puisse également profiter à d'autres personnes. Pour ce faire, il devient important d'informer toutes personnes ou équipes professionnels du milieu scolaire de l'existence de la visite. Cet exercice ne consiste pas à seulement présenter une expérience pour laquelle tous les membres sont fiers mais à partager une expérience pédagogique innovatrice avec l'utilisation des TIC. Cette période appelée implantation est donc en lien directe avec ce qui est appelé le Contexte Macro . En effet, dans le programme de RESCOL, les écoles faisant partie des REI ont comme responsabilité de servir de mentor à d'autres écoles: <http://www.schoolnet.ca/nis-rei/f/apropos.asp> . Il faut donc se rappeler que l'un des objectifs du programme est l'amélioration de l'apprentissage.

La transition entre les étapes de Production et d'Implantation: Les décisions quant aux stratégies d'implantation sont décidées pendant la conception et réajustées à l'implantation. Les décisions quant aux méthodes qui seront utilisées pour valider le prototype sont également prises lors de la conception pour être réajustées pendant l'implantation.

La transition entre les étapes de Production et d'Implantation: Cette transition permet de créer l'outil de validation en fonction des choix d'implantation et de production.

La transition entre toutes les (3) trois étapes: Ce chevauchement des étapes aboutit au prototype tel que présenté aux membres de l'équipe-école. Les résultats de la validation et les modifications qui seront apportées doivent être faites à la lumière des trois étapes de la visite et des contextes.

