



Enseigner avec un diaporama accessible et adapté

Le concept - le diaporama accessible et adapté

Un diaporama de cours adapté est un **diaporama qui favorise les apprentissages**.

Mayer (2001, 2009) a établi une théorie de l'apprentissage multimédia issue des sciences cognitives. Elle s'appuie sur la théorie du double codage (Paivio, 1969) et la théorie de la charge cognitive (Sweller, 1988). Mayer postule qu'un enseignement par la technologie efficace est celui qui **facilite le traitement cognitif des apprenants sans surcharger leur système cognitif**. Il explique comment atteindre ces objectifs en appliquant un ensemble de techniques et de principes.

L'application de ces principes aux supports de cours permet aux étudiants d'intégrer plus facilement et plus durablement les contenus transmis, **les voici** :

Personnalisation

S'adresser directement à l'auditoire, en utilisant le "vous" ou le "tu". Une interaction est plus engageante qu'une simple lecture de texte.

Signalisation

Attirer l'attention en mettant en relief les informations les plus importantes (texte en gras par exemple).

Multimédia

Associer des images au texte afin de faciliter l'ancrage mental.

Contiguïté spatiale

Faire en sorte que l'espace entre le texte et l'image soit minimal, notamment sur un schéma légendé.

Modalité

Utiliser un commentaire oral plutôt qu'écrit, afin d'éviter la saturation des canaux visuels chez l'apprenant.

Redondance

Noter des mots clés plutôt que d'afficher le texte qui sera lu.

Contiguïté temporelle

Synchroniser l'apparition des diapositives en fonction du discours, faire apparaître les animations en même temps que la narration.

Cohérence

Présenter l'information essentielle et éviter les éléments superflus (sons, décorations inutiles).

Segmentation

Segmenter les informations, par exemple en ne prévoyant qu'une seule information par diapositive.

Voix

Privilégier une voix humaine à une voix d'ordinateur (par exemple dans le cadre d'un diaporama commenté ou d'une vidéo).

Image

Ne montrer que les images essentielles et préférer l'utilisation d'une image réelle à celle d'un avatar.

Quelques principes d'accessibilité

Inspiré de Lab'UA (2023)



Texte

- Privilégier une police sans empattement, dite « bâton » ou « sans serif » comme Arial ou Verdana ;
- Utiliser une taille de 18 minimum pour vos textes ;
- Mettre en évidence certains éléments, en privilégiant le gras ;
- Faire des liens hypertextes intelligibles (éviter "Cliquer ici").



Couleurs

- Utiliser un contraste suffisant (peut être vérifié grâce à l'outil [Tanaguru Contrast Finder](#)) ;
- Ne pas véhiculer l'information uniquement par le biais de la couleur.



Médias

- Renseigner une alternative textuelle aux images porteuses d'informations ;
- Proposer des sous-titres aux vidéos et une alternative textuelle à l'audio ;
- Utiliser les outils de création de tableaux et intégrer une ligne d'en-tête.



Animations

- Utiliser les animations avec parcimonie.



Structuration

- Proposer une présentation cohérente et homogène (niveaux de titres, emplacement des titres, etc.).

Banques de ressources

Si vous souhaitez ajouter des illustrations sur vos supports (icônes, dessins, photos), **nous conseillons d'utiliser des éléments libres de droits.**

Voici une sélection de plateformes qui proposent des médias gratuits. La seule contrepartie sera de **mentionner la provenance de ces éléments**, par exemple sur la dernière diapositive.

- Flaticon : banque d'icônes et de stickers que vous pouvez relooker comme vous le souhaitez.
- Freep!k : banque et stockage de photographies, d'illustrations et d'images vectorielles.
- Pixabay : banque de photographies, illustrations, vidéos, effets sonores, etc.
- Unsplash : banque de photographies.

Références

Lab'UA. (2023). *10 bonnes pratiques de l'accessibilité numérique*. <https://labua.univ-angers.fr/wp-content/uploads/2023/02/Memo-10-bonnes-pratiques-a-imprimer.pdf>. Consulté le 17 octobre 2024.

Lab'UA. (2023). *Concevoir des supports accessibles avec PowerPoint*. Lab'UA. <https://labua.univ-angers.fr/wp-content/uploads/2024/04/Concevoir-des-soutpports-accessibles-avec-PPT-web.pdf>, Consulté le 17 octobre 2024.

Mayer, R.E. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press, New York.

Mayer, R.E. (2009). *Multimedia Learning* (2e édition). Cambridge University Press, New York.

Paivio, A. (1969). Mental imagery in associative learning and memory. *Psychological Review*, 76(3), 241-263.

Sweller, J. (1988). Cognitive load during problem solving: Effects on learning. *Cognitive Science*, 12, 257-285.

Crédits

Les icônes utilisées dans la réalisation de cette fiche proviennent de Flaticon.