



# LABORATOIRES

## MULTIMÉDIA PÉDAGOGIQUES



**CONCEPT**

---



**RÉSEAU**

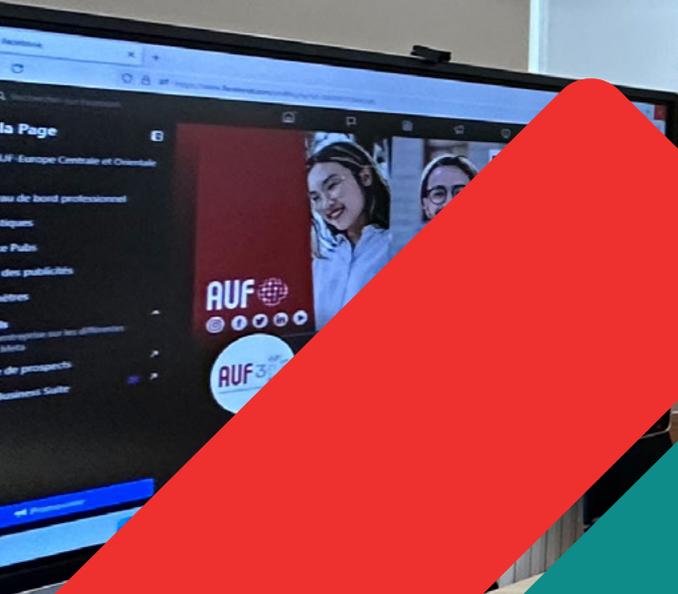
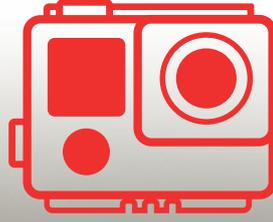
---



**CHIFFRES CLÉS**

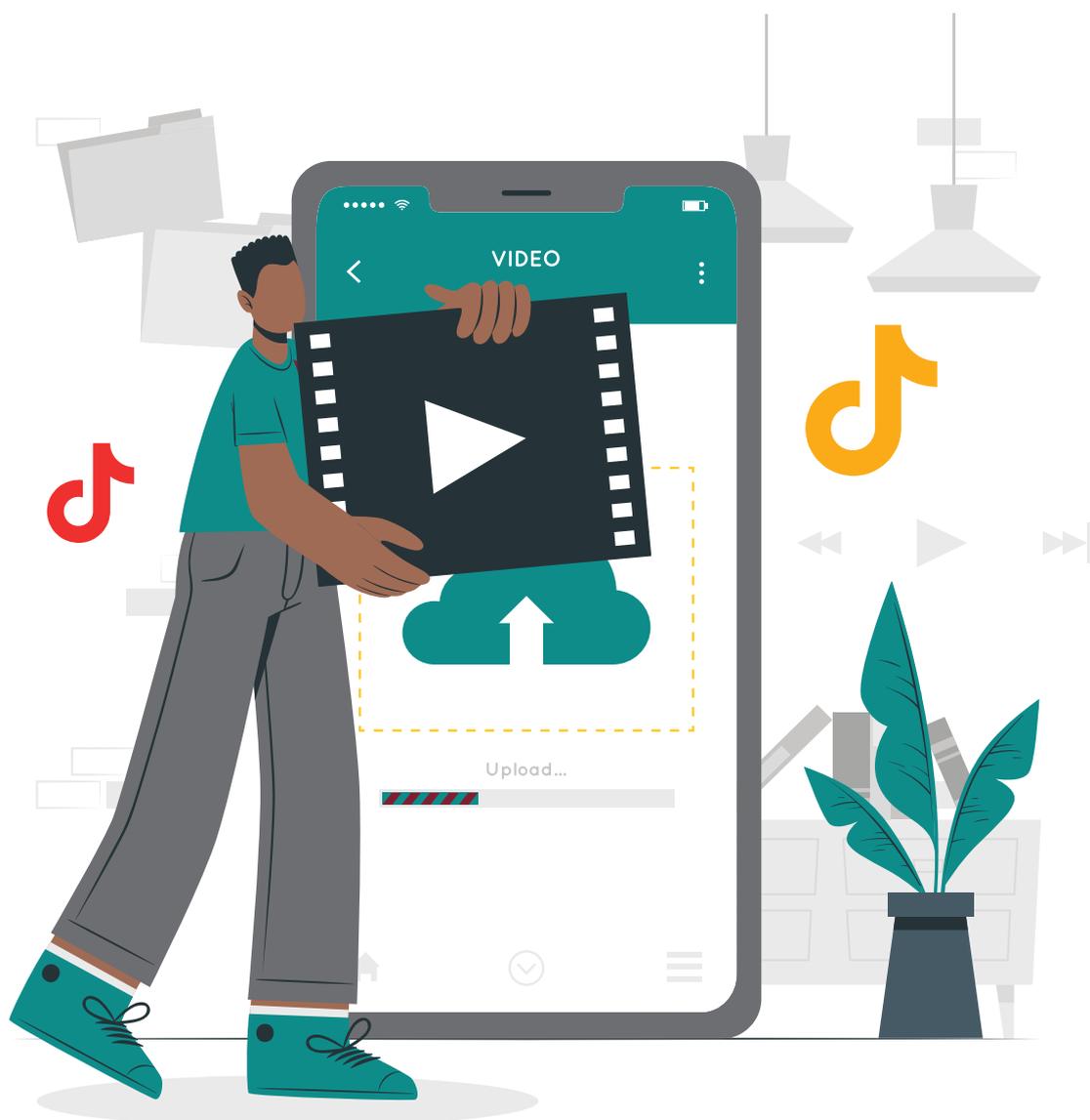
---

[www.auf.org](http://www.auf.org)



# SOMMAIRE

CONCEPT	3
RÉSEAU	6
CHIFFRES CLÉS	7





## Pourquoi l'AUF équipe-t-elle ses espaces de services de laboratoires multimédia pédagogiques ?

Chacun peut aujourd'hui créer ses vidéos avec un smartphone et les réseaux sociaux deviennent un support médiatique facile et accessible par et pour tous. Le succès de ces vidéos sur les réseaux sociaux montre l'appétence, notamment, de la jeunesse pour les vidéos courtes.

Se diffusent et se partagent des productions d'amateurs comme des réalisations d'un niveau professionnel. Dans ce dernier cas, se cache en réalité un travail conséquent de postproduction : ajout de musique, recadrage, incrustations, trucages, sous-titrages, montage...

Un premier enregistrement est toujours une expérience délicate : penser à son texte, l'incarner, regarder la caméra, ne pas bafouiller, savoir quoi faire de ses mains, sourire mais pas trop.

Avec les laboratoires multimédia pédagogiques (LMP), l'Agence Universitaire de la Francophonie (AUF) offre une solution intégrée, à savoir la technologie et un appui technique. L'enseignant se trouve ainsi libéré des contraintes techniques et peut se concentrer sur le contenu pédagogique. À la fin de l'enregistrement, il récupère sa prestation sur une clé USB.

Avec les laboratoires multimédia pédagogiques, l'AUF permet de simplifier la création professionnelle de contenu vidéo en mettant à disposition de ses membres des outils de production de vidéos courtes, à vocation pédagogique.

Les LMP constituent une véritable technologie éducative que l'AUF déploie dans son réseau.

## Qu'est-ce qu'une bonne technologie éducative<sup>1</sup> ?

1. Une bonne technologie est **toujours disponible**. Pas de réservation, de déménagement ni d'installation.
2. Une bonne technologie est **toujours activée**. Pas de procédures de branchement ou d'initialisation longues ou complexes.
3. Une bonne technologie est **toujours connectée**. Comme un smartphone.
4. Une bonne technologie est **standardisée**. La standardisation favorise l'interopérabilité et le choix.
5. Une bonne technologie est **simple**. Pas de manuel d'utilisation, une interface conviviale.
6. Une bonne technologie **ne nécessite pas de composants**. Pas d'achats ni de remplacements. Seulement des actualisations.
7. La bonne technologie est **personnalisée**. Par exemple un traitement de texte permet d'enregistrer vos propres mots dans un correcteur orthographique.
8. Une bonne technologie est **modulaire**. La prise USB permet d'assembler à volonté des systèmes numériques et électroniques.
9. Une bonne technologie **fait ce que vous voulez qu'elle fasse**.

Les laboratoires multimédia pédagogiques proposés par l'AUF permettent de **créer des expériences innovantes d'apprentissage** tout en s'approchant du respect de ces neuf règles.

<sup>1</sup> Le Canadien Steven Downes, spécialiste des apprentissages en ligne et des nouveaux médias, un des théoriciens du « connectivisme », a recensé neuf règles pour définir une bonne technologie éducative : <https://www.downes.ca/> et <https://profjourde.wordpress.com/author/francoisjourde/page/2/>

## CONCEPT

**Les laboratoires multimédia pédagogiques sont accessibles aux enseignants-chercheurs des établissements membres de l'AUF. Une fois formés, ils enregistreront leurs propres vidéos pédagogiques, qu'ils pourront incruster en temps réel dans leurs supports de formation.**

Universités, écoles d'ingénieurs, écoles de commerce, établissements de formation et de perfectionnement utilisent un laboratoire multimédia pédagogique pour créer, diversifier et dynamiser leurs contenus numériques éducatifs et assurer la continuité pédagogique. Ces contenus vidéos sont destinés à alimenter des MOOC, des parcours de formation à distance, des plateformes de partage vidéo et viennent enrichir des cours en présentiel.

Le laboratoire multimédia pédagogique peut aussi être utilisé comme outil de visioconférence le temps d'une classe virtuelle, d'une présentation en streaming live.

L'enseignant peut utiliser le LMP en mode comodal, s'adressant à la fois à son public en présentiel et à distance, en mode synchrone ou asynchrone.

Le LMP pour les enseignants qui l'utilisent est un formidable outil pour améliorer significativement des prises de parole en vidéo et en public, pour structurer et délivrer efficacement un message.

### Qu'est-ce qu'un laboratoire multimédia pédagogique ?

Le laboratoire multimédia pédagogique est un studio d'enregistrement vidéo tout-en-un qui offre une totale autonomie à l'utilisateur pour réaliser lui-même ses enregistrements et repartir avec ses vidéos. Il permet de réaliser de manière scénarisée :

- **La captation ;**
- **L'incrustation ;**
- **La postproduction.**



#### LE LABORATOIRE MULTIMÉDIA PÉDAGOGIQUE DE L'AUF COMPREND :

- Une caméra robotisée *Full-HD*.
- Un écran tactile pour la prévisualisation en temps réel.
- Un fond vert avec son trépied.
- Quatre lumières LED avec trépieds réglables.
- Deux micros-cravates HF.
- Des périphériques (clavier sans fil avec *touchpad*, télécommande de présentation...).

## Quels sont les avantages d'un laboratoire multimédia pédagogique ?

**Les avantages sont principalement technico-éducatifs.**

1. **Grande simplicité d'utilisation.** La solution intégrée (tout en un) permet aux enseignants de créer des vidéos rapidement et efficacement. Pas besoin de compétences avancées en informatique.
2. **Capture de la vidéo en temps réel.** Le LMP offre la possibilité de superposer l'image de l'enseignant en temps réel sur des supports de présentation préparés à l'avance.
3. **Prompteur intégré.** Atout majeur pour les enseignants, le prompteur élimine les trous de mémoire, facilite une diction claire. Des sous-titres multilingues peuvent également être intégrés.
4. **Export sur clé USB.** L'enregistrement terminé, l'utilisateur repart avec son contenu sur une clé USB directement exploitable.
5. **Qualité de l'image améliorée.** Les enseignants sont filmés au plus près assurant une présence qui renforce l'attention.



## Des vidéos comme ressources pédagogiques

Une vidéo pédagogique est une ressource audiovisuelle spécialement conçue pour l'enseignement et l'apprentissage.

Elle vise à intéresser, à informer et à guider les apprenants à travers des contenus éducatifs variés, en exploitant les avantages de la composante visuelle pour rendre l'apprentissage plus accessible, plus engageant et plus efficace.

**L'utilité des vidéos pédagogiques est multiple :**

- Faciliter la compréhension : elles permettent de rendre des concepts complexes plus faciles à comprendre en les illustrant avec des images, des graphiques, des animations, etc.
- Stimuler l'engagement : les vidéos sont généralement plus attrayantes que les textes écrits et peuvent donc susciter un plus grand intérêt et une plus grande motivation chez les apprenants.
- Favoriser la mémorisation : les informations présentées sous forme visuelle et auditive sont souvent mieux mémorisées que celles présentées uniquement sous forme de texte.
- Permettre l'apprentissage à son rythme : les vidéos pédagogiques peuvent être visionnées autant de fois que nécessaire, ce qui permet à chacun d'apprendre à son propre rythme.
- Être adaptables : elles peuvent être utilisées dans divers contextes d'apprentissage, que ce soit en classe, à la maison, en formation professionnelle, etc.

- Favoriser l'accès : avec l'avènement du numérique, les vidéos pédagogiques sont accessibles à tout moment, n'importe où et depuis n'importe quel appareil, il suffit d'avoir une connexion internet.
- Se personnaliser : les vidéos pédagogiques peuvent être adaptées en fonction des besoins spécifiques des apprenants, en proposant différents niveaux de difficulté ou en abordant des sujets spécifiques.

### EXEMPLES DE VIDÉOS PÉDAGOGIQUES :

- **Tutoriels** : ils fournissent des instructions étape par étape pour réaliser une tâche ou un processus.
- **Vidéos explicatives** : elles expliquent un concept, une idée ou un processus de manière claire et concise.
- **Conférences enregistrées** : ce sont des enregistrements de conférences, de séminaires, de webinaires ou de cours magistraux.
- **Présentations animées** : elles utilisent des animations et des illustrations pour présenter des informations de manière engageante.
- **Simulations** : elles permettent aux apprenants de visualiser des concepts ou des processus qu'il serait difficile ou dangereux de reproduire dans la réalité.

En plus des vidéos strictement pédagogiques, le laboratoire multimédia pédagogique offre la possibilité d'enregistrer divers types de projets tels que la communication interne ou institutionnelle, la production de flash-infos, les pitches, etc.

Contactez votre implantation disposant d'un LMP pour accéder à ses services.

## Dans quel contexte utiliser un laboratoire multimédia pédagogique ?

1. **Le LMP est principalement dédié à des enregistrements courts.** En raison de son mode de fonctionnement en une seule prise, un seul enregistrement, le LMP est mieux adapté aux formats courts, dépassant rarement les cinq minutes.
2. **L'utilisation du LMP demande une préparation minutieuse.** Cela comprend la rédaction d'un script, la conception de supports d'accompagnement, une scénarisation pédagogique bien pensée préalablement.
3. **Le LMP est un outil de synthèse.** Le LMP est très bien adapté à la fabrication de vidéos d'introduction, de présentation de cours, de cas pratiques, pour des synthèses davantage que pour un enseignement-apprentissage développé.



## RÉSEAU

### Les laboratoires multimédia pédagogiques à l'AUF

25 LMP sont déployés au sein des implantations de l'AUF.

En 2023, l'AUF a équipé 15 de ses implantations en laboratoires multimédia pédagogiques qui se trouvent soit dans des Bureaux nationaux (BN), soit dans des Centres d'Employabilité Francophones (CEF), soit dans des Campus Numériques Francophones (CNF), soit dans les instituts spécialisés de l'AUF :

#### Direction régionale AUF - Amériques

- CEF de **Buenos Aires, Argentine**

#### Direction régionale AUF - Afrique Australe & Océan Indien

- CNF d'**Antananarivo, Madagascar**
- Bureau national de **Réduit, Maurice**

#### Direction régionale AUF - Afrique Centrale et Grands Lacs

- Bureau national de **Bujumbura, Burundi**
- Bureau national de **Libreville, Gabon**
- CNF de **Lubumbashi, République démocratique du Congo**

#### Direction régionale AUF - Afrique du Nord

- CNF de **Rabat, Maroc**
- Institut de la Formation à Distance de la Francophonie (IFIC), **Tunis, Tunisie**

#### Direction régionale AUF - Afrique de l'Ouest

- Bureau national de **Dakar, Sénégal**
- Bureau national de **Lomé, Togo**

#### Direction régionale AUF - Asie-Pacifique

- Bureau national de **Vientiane, Laos**

#### Direction régionale AUF - Caraïbe

- Bureau national de **Port-au-Prince, Haïti**

#### Direction régionale AUF - Moyen-Orient

- CEF de **Beyrouth, Liban**

#### Direction régionale AUF - Europe Centrale et Orientale

- Bureau national de **Bucarest, Roumanie**
- École de management de la Francophonie (ESFAM), **Sofia, Bulgarie**



Dans le cadre du programme de développement de l'Université virtuelle de Côte d'Ivoire (UVCI) coordonné par l'AUF, il faut ajouter sept studios d'enregistrement vidéo fixes installés au sein d'universités membres à Abidjan (deux), Bouaké, Daloa, Korogho, Man, Nagui Abrogua ainsi que 16 studios multimédia pédagogiques mobiles qui équipent différentes composantes des établissements ivoiriens.

Contactez votre implantation disposant d'un LMP pour accéder à ses services.

## LMP | 2023

- Argentine (Buenos Aires)
- Bulgarie (Sofia)
- Burundi (Bujumbura)
- RD Congo (Lubumbashi)
- Côte d'Ivoire (Abidjan)
- Gabon (Libreville)
- Haïti (Port-au-Prince)
- Laos (Ventiane)
- Liban (Beyrouth)
- Madagascar (Antananarivo)
- Maroc (Rabat)
- Maurice (Réduit)
- Roumanie (Bucarest)
- Sénégal (Dakar)
- Togo (Lomé)
- Tunisie (Tunis)



## LMP | 2024

- Bénin (Cotonou)
- Egypte (Le Caire)
- Mauritanie (Nouakchott)
- Mexique (Veracruz)
- Tchad (Ndjaména)
- Cameroun (Yaoundé)
- Guinée (Conakry)
- Vietnam (Ho Chi Minh-Ville)

## CHIFFRES CLÉS

### NOMBRE DE LMP

**25** LMP DANS  
24 PAYS

### BUDGET DE L'AUF

**800 K€**

INVESTISSEMENT  
SUR DEUX ANS  
(FONDS PROPRES)





AUF | **LABORATOIRES**  
MULTIMÉDIA PÉDAGOGIQUES



[www.auf.org](http://www.auf.org)