

Listes des principes de design multimédia applicables à la vidéo
Mireille Bétrancourt - 22 Septembre 2022

Sources : études publiées et méta-analyses, voir références en bas de page

Gérer la charge cognitive

Multimédia : utiliser des illustrations visuelles dans des fonctions de représentation, d'organisation ou d'interprétation (graphiques).

Cohérence : éviter les informations sans lien avec le sujet ou juste décoratives qui peuvent distraire des éléments essentiels

Signalement : a) signaler visuellement les idées principales en ou signaler visuellement les informations de différentes sources liées entre elles (ex textes et images).

Redondance : éviter la redondance de présentation d'une information dans différentes modalités sensorielles (ex mot écrit plus prononcé) sauf si la terminologie est inconnue ou la langue peu familière.

Modalité : si la visualisation est centrale pour la compréhension, la présenter plutôt avec un commentaire oral qu'écrit

Contiguïté spatiale : présenter les mots (écrits) et les images correspondantes dans la même zone de la page

Contiguïté temporelle : présenter les mots (à l'oral et à l'écrit) et les images correspondantes simultanément

Segmentation : segmenter la vidéo en étapes bien distinctes et explicites plutôt qu'en une seule séquence

Engager l'étudiant-e

Personnalisation : le commentaire oral doit être donné dans un style conversationnel, adressé à l'audience, plutôt que formel et impersonnel

Voix : utiliser une voix humaine, avec un débit enthousiaste et rapide, plutôt que générée par une machine

Guidage social : fournir une image de la personne qui parle (même incrustée) si elle pointe avec le regard ou le geste vers les éléments d'information pertinent

Design émotionnel : mettre en avant les éléments importants au moyen de graphismes attractifs (couleurs chaudes et saturées, détails, antropomorphisme). Attention ici à respecter le principe de cohérence !

Faciliter la construction active des connaissances

Pré-apprentissage : s'assurer que les apprenant·e·s maîtrisent les concepts-clés ou le vocabulaire spécifique avant de voir la vidéo.

Contextualisation : donner des exemples familiers ou des analogies qui permettent aux étudiant·es d'activer leurs connaissances préalables et de pouvoir transférer des notions abstraites à des contextes réels.

Contrôle / interactivité : donner le contrôle sur le défilement de la vidéo mais de manière structurée (chapitrage, etc). Inciter à faire des pauses pour noter, ou insérer des questions prospective (que va-t-il se passer ?) ou rétrospective (qu'avez-vous compris ?)

Ces principes ne sont pas absolus mais dépendent des caractéristiques des étudiant·es (niveau de connaissance, capacités, graphic literacy, engagement) et du contexte, notamment l'ensemble de la séquence d'enseignement.

Bibliographie

- Bétrancourt et Benetos (2018). Why and when does instructional video facilitate learning? *Computers in Human Behavior*, 89, 471-475.
- Brame, C. J. (2016). Effective Educational Videos : Principles and Guidelines for Maximizing Student Learning from Video Content. *CBE Life Sciences Education*, 15:es6, 1–6.
<https://doi.org/10.1187/cbe.16-03-0125>
- Fiorella, L. (2022). Multimedia Learning with Instructional Video. In *The Cambridge Handbook of multimedias learning* (Third Edition, p. 487-497). Cambridge University Press.
- Mayer, R. E., Fiorella, L., & Stull, A. (2020). Five ways to increase the effectiveness of instructional video. *Educational Technology Research and Development*, 68(3), 837-852.
- Van Der Meij, H., & Van Der Meij, J. (2013). Eight Guidelines for the Design of Instructional Videos for Software Training. *Technical Communication*, 60(3), 205–228.