# PUNCHy– Partageons l’Université Numérique et les Cursus HYbrides

## Contexte

PUNCHy est un projet national porté par [L’Université Numérique](https://luniversitenumerique.fr/presentation/) qui vise à favoriser l’hybridation des enseignements pour répondre à une forte demande. L’objectif est la création de ressources éducatives libres (REL) numériques à large potentiel de réutilisation et d’adaptation à des contextes divers.

Ces ressources s’appuient sur un composant spécifiquement adapté à la réutilisation : le micro-contenu\*.  
Un micro-contenu est une courte séquence d’e-learning (ou élément pédagogique élémentaire) correspondant à une unité de sens minimal (concept, idée, notion, technique, pratique etc). Il peut être utilisé de manière autonome et indépendante ou inséré dans un ensemble plus grand comme un cours, en présentiel ou en ligne.

L’Université Numérique et le consortium du projet PUNCHy proposent une démarche générale, systémique et collective. Le projet s’appuie sur l’ensemble des acquis, ressources et partenaires des 6 Universités Numériques Thématiques (UNT) de L’Université Numérique et de leurs membres qui regroupent une grande partie de l’enseignement supérieur français.

## PUNCHy volet Langues

### Introduction

Le projet PUNCHy comprend divers volets disciplinaires dont le volet Langues est porté par [l’UOH – Université ouverte des Humanités](https://uoh.fr/front/luoh/) pour l’Université Numérique. La maîtrise d’œuvre est assurée par [PerForm, service d’appui à la pédagogie et à l‘usage du numérique de Grenoble INP UGA](http://www.grenoble-inp.fr/fr/l-institut/dynamique-pedagogique-1) – Institut d’ingénierie et de management.

### Publics cibles

Université Numérique et ses établissements partenaires et plus largement tout enseignant et étudiants de l’enseignement supérieur s’agissant de ressources éducatives libres (REL).

Formation initiale (Licence, Masters, École d’ingénieurs), formations en alternance, formation continue.

### Équipe projet

**Cheffe de projet :** Estelle Dutto, ingénieure pédagogique chargée de projets e-learning, équipe PerForm Grenoble INP UGA.  
**Ingénieure pédagogique référente, coordinatrice pédagogique :** Charlaine Clerc (anciennement Ostmann), Fondation UNIT  
**Ingénieure pédagogique pour l’espagnol :** Camila Monge Pizarro, UOH  
**Animatrice scientifique en soutien, à l’initiative du projet** : Caroline West, enseignante d’anglais Polytech Grenoble INP-UGA

### Micro-contenus PUNCHy Langues

#### **Résultats**

La phase de production des ressources éducatives libres a permis la conception et la mise à disposition de **240 micro-contenus en allemand, anglais, espagnol et italien**.

Les ressources sont produites sous licence [Creative Commons CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.fr) et visent les niveaux **A1** **au niveau C1 du CECR** (Cadre européen commun pour les langues).

Les compétences visées concernent la **compréhension orale et écrite, la production orale et écrite, l’interculturel.** Chaque micro-contenu mène à un objectif pédagogique clairement définit pour faciliter son intégration dans des parcours hybrides.

Ces ressources sont produites exclusivement avec [**H5P**](https://h5p.org) - logiciel libre permettant de créer des contenus interactifs. Les micro-contenus interactifs sont pédagogiquement riches et ludiques. Ils ont l’avantage d’être compatibles et facilement intégrables dans des plateformes pédagogiques (LMS) open source, comme Moodle. Ils permettent aussi un reporting des activités. Cette technologie permet aussi de modifier et réadapter les contenus, pour personnaliser les ressources.

Les ressources produites sont mises à disposition librement sur la plateforme d’apprentissage Moodle de L’Université Numérique. Chaque établissement a accès à la « bibliothèque » de contenus pour constituer leurs propres parcours dans leur propre LMS.

#### **Thématiques identifiées**

Les thématiques générales développées sont les suivantes :

* langue scientifique et technique (à l’exception de l’italien),
* vie quotidienne,
* vie et culture de la langue,
* et langue professionnelle.

Chacune de ces thématiques ont été divisées en sous thématiques pour faciliter la recherche d’un micro-contenu selon les besoins.

#### **Des exemples**

##### Allemand

[Im restaurant](https://moodle.luniversitenumerique.fr/mod/hvp/view.php?id=9978) (compréhension et expression orale)

##### Anglais

[Get your internship: the elevator pitch](https://moodle.luniversitenumerique.fr/mod/hvp/view.php?id=9050) (comprehension et expression orale)

##### Espagnol

[Comentar y analizar un gráfico](https://moodle.luniversitenumerique.fr/mod/hvp/view.php?id=10846) (compréhension écrite)

##### Italien

[Realizzare un volantino](https://moodle.luniversitenumerique.fr/mod/hvp/view.php?id=9122) (compréhension et expression écrite)

#### Qu’est-ce qu’un micro-contenu ?

Un micro-contenu est une courte séquence d’e-learning (ou élément pédagogique élémentaire) correspondant à une unité de sens minimal (concept, idée, notion, technique, pratique etc). Il peut être utilisé de manière autonome et indépendante ou inséré dans un ensemble plus grand comme un cours, en présentiel ou en ligne (par exemple dans la plateforme pédagogique Moodle).

Un micro-contenu est autonome, adaptable, réutilisable, décontextualisé, assemblable.

Ainsi, la particularité majeure d’un micro-contenu est sa capacité à être réutilisé dans différents dispositifs pédagogiques. Leur utilisation doit permettre aux utilisateurs de créer de nouvelles ressources ou d’enrichir des ressources existantes

Un micro-contenu est souple, vivant et agile.

#### Exigences et caractéristiques des micro-contenus

* Contenir une intentionnalité pédagogique autour d’une notion spécifique
* Être autonome et pédagogiquement indivisible (30mn maximum).
* Intégrer des apports pédagogiques (ressources et/ou activités), proposant des moyens d’autoévaluation.
* S’appuyer sur une ou plusieurs ressources (texte, images, vidéo, quiz, simulateur en ligne, etc.) et activités d’apprentissage enchaînés pédagogiquement.
* Être décontextualisé, sans référence temporelle ou prérequis (qui peuvent exister, mais qui ne sont pas spécifiquement exprimés dans le contenu autrement que par des métadonnées).
* Être consultable en ligne, à toute heure, sur tout équipement (ATAWAD – Any Time, AnyWhere, Any Device).
* Respecter strictement les contraintes techniques du Web, le langage HTML5 et l’ensemble des technologies associées.
* Être compatible avec la production des données standard pour l’analyse de traces d’apprentissage.

Code iframe pour intégration présentation PUNCHy :

<div style="width: 100%;"><div style="position: relative; padding-bottom: 56.25%; padding-top: 0; height: 0;"><iframe title="Présentation PUNCHy Langues - final" frameborder="0" width="1200" height="675" style="position: absolute; top: 0; left: 0; width: 100%; height: 100%;" src="https://view.genial.ly/6369019cb790530012c9dba8" type="text/html" allowscriptaccess="always" allowfullscreen="true" scrolling="yes" allownetworking="all"></iframe> </div> </div>