

### Évaluation formative

#### Quiz



Définir une durée variable.  
Permettre plusieurs tentatives.  
Rétroaction immédiate après chaque tentative de réponse.

#### Forum



Évaluer les messages des apprenants.  
Permettre la correction avec des barèmes.  
Encourager les commentaires des étudiants.

#### Leçon



Permettre la révision par les apprenants.  
Permettre des tentatives multiples.  
Développer des parcours d'apprentissage.

### Évaluation sommative

#### Quiz



Fixer une limite de temps.  
Une seule tentative.  
Retarder le retour d'information jusqu'à ce que le quiz soit fermé.

#### Devoir



Fichier ou envoi en ligne.  
Utiliser une grille d'évaluation pour les notes et commentaires.  
Encourager les soumissions rapides et fréquentes.

#### Atelier



Créer une grille d'évaluation.  
Attribuer des notes pour la présentation et la notation.  
Gérer les transitions de phase.

### Communication

#### Forum



Utiliser les annonces pour informer avec tous les apprenants.  
Garder la discussion sur la bonne voie avec un seul format de discussion simple.

#### Messagerie de groupe



Créer des groupes de projet dans le cours.  
Activer le chat pour le groupe de cours.  
Ajouter un enseignant aux groupes pour faire participer.

#### Chat



Définir un horaire récurrent pour les heures de bureau.

### Collaboration

#### Glossaire



Approuver les entrées par défaut.  
Autoriser l'édition et les commentaires.  
Désactiver les liens automatiques.

#### Base de données



Approuver les entrées par défaut.  
Autoriser les commentaires.  
Ne pas utiliser la lecture seule ou les évaluations.  
Désactiver les liens automatiques.

#### Wiki



Définir le format HTML.  
Aide à la gestion des pages orphelines.

### Acquisition

#### Livre



Construire une structure claire autour du contenu en utilisant des sous-chapitres.  
Ajouter du texte, des images et du multimédia à chaque page.  
Créer des liens avec d'autres activités de cours.

#### Base de données



Structurer la collecte de données avec un formulaire.  
Permettre l'édition des entrées.  
Permettre aux participants d'évaluer et de commenter les entrées.

#### Fichier



Télécharger des documents accessibles.  
Lier des fichiers à partir de Google Drive ou OneDrive.  
Intégrer des médias, forcer le téléchargement de documents.

### Feedback des apprenants

#### Sondage



Permettre à la personne de faire un choix dans une liste.  
Utiliser pour un retour en temps réel en salle.

#### Feedback



Rédigez vos propres questions;  
Voir les réponses individuelles ou l'analyse globale;  
Utiliser des modèles pour plus de cohérence;

#### Consultations



Définir une durée variable.  
Permettre plusieurs tentatives.  
Rétroaction immédiate après chaque tentative de réponse.

#### Contributeurs

Gavin Henrick  
Brickfield - [@gghenrick](https://github.com/gghenrick)

Mark Glynn  
DCU - [@mglynnmark](https://github.com/mglynnmark)

#### License

Cet ouvrage, "Moodle Universal Design for Learning Guide" de Gavin Henrick - [Brickfield Education Labs](https://brickfieldeducationlabs.com) est autorisé sous une [licence CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/). Des permissions au-delà de la couverture de cette licence sont disponibles à l'adresse suivante : [brickfield.ie](https://brickfield.ie)

#### Version française



**FORMATIONS DIGITALES**

Website : [formations-digitales.fr](https://formations-digitales.fr)

La police Accessible-DfA est utilisée ici sous licence [SIL Open Font License v1.1 \(OFL-1.1\)](https://openfontlicense.com/).  
Elle a été conçue sous la direction de [Denis Chane](https://denis.chane.com) de l'UR d'Orange Labs à Grenoble, en France.

