

Définition de l'interactivité

1. Communication interpersonnelle

***2. L'interactivité à travers le multimédia
= interactivité fonctionnelle
+ interactivité intentionnelle.***

3. Qu'est-ce que apprendre de manière interactive

1. *Interactivité = communication interpersonnelle*

- ◆ L'interactivité n'existe que s'il y a une communication.

- ◆ Et il n'y a communication que si il y a une relation locuteur-interlocuteur, soit des personnes au nombre minimum de deux qui interagissent : l'un agit → l'autre réagit → l'autre réagit → etc...
 - **Donc l'Interactivité est définie comme une communication entre personnes**

Interactivité à travers le multimédia

- ◆ Entre deux personnes, il y a communication par le support, le média, le moyen (ex le langage) et par le message (l'intention).
 - Donc l'ordinateur ne fait que médiatiser une communication entre personne
 - (Crossley & Green, 1990, p. 156) « la machine ordinateur dispose pour cette médiatisation, de capacités exceptionnelles parmi lesquelles ses virtualités interactives semblent occuper une position centrale ».

Interactivité à travers le multimédia

Il faut toutefois distinguer :

- ◆ Interactivité fonctionnelle
= problème et évolution à gérer techniquement par des informaticien
- ◆ Interactivité intentionnelle
= communication interpersonnelle (psychologique)
- ◆ Donc il y a com. fonctionnelle (support) et intentionnelle (contenu)

Interactivité dans l'apprentissage

Modèle didactique du software

- ◆ L'interactivité d'un logiciel dépend du modèle didactique choisi :
 - « Apprendre de manière interactive »
 - Type sélectif
 - Type réactif
 - Type actif

Interactivité dans l'apprentissage

Interactivité = apprentissage

- ◆ Quant l'interactivité amenant un apprentissage n'est pas une manipulation mais communication et réflexion visant un apprentissage
- ◆ Il y a enseignement interactif si :
 - ◆ Interactivité fonctionnelle
 - ◆ Interactivité intentionnelle
 - ◆ But et intention pédagogique

Problème de l'interactivité

- ◆ modèle où l'auteur (l'enseignant) se soucie uniquement de savoir si l'apprenant lit, voit et entend ce qui lui est donné à lire, voir et entendre
- ◆ Fausse croyance : la seule façon de reproduire une forme de communication interpersonnelle entre un concepteur et un utilisateur est de faire en sorte que le logiciel simule une personne (mini prof.)