

# "Conception d'un projet pédagogique multimédia"

## Cours de Pédagogie second cycle, 2002-2003 (Université de Fribourg)

Session du 18.12.2002  
H. Platteaux et P.-F. Coen

### Buts de la session

- La session du 6 novembre a permis d'établir une première version de la grille.
- Les deux présentations de P.-F. Coen et H. Platteaux ont permis une réflexion sur cette première version, dans le but de faire évoluer celle-ci vers une deuxième version
- La discussion de la session du 18 décembre a pour but d'établir cette version 2

### Consignes de départ et question pour démarrer la discussion

Au travers de ce que vous avez vu lors des deux premières présentations,

- La grille version 1 est-elle pertinente? Utile? Et pourquoi?
- Y a-t-il un seul instrument possible?
  - Quelle forme? Grille, tableau, carte conceptuelle, texte linéaire
  - Quel contenu? Une grille par projet? Ou une grille "universelle"?
- Le contenu de la grille version 1 convient-il?
  - Clarté des notions et des catégories?
  - Présence/ absence des notions et des catégories?

### Discussion

- Tous les étudiants interviennent tour à tour pour donner leur analyse de la grille version 1 et leur idée sur le passage vers la version 2
- Une décision commune est prise pour le contenu de la grille: l'objet que représente la grille est le "produit" utilisé par quelqu'un pour apprendre quelque chose. Autrement dit, l'objet de la grille est: ce qui est utilisé pour apprendre. La grille ne représente donc plus le développement du projet amenant à la réalisation du "produit". Le but est ici de se centrer sur une analyse de la situation d'apprentissage avec NTIC plutôt que sur les aspects management de projet.
- Une décision commune est prise pour la forme de la grille: durant les présentations à venir, les étudiants traceront une carte conceptuelle représentant les éléments de la situation pédagogique décrite par l'intervenant.
- La grille version 2 (cf. ci-dessous) sert donc de réservoir de concepts et d'aide-mémoire pour tracer chaque carte conceptuelle

### But du travail des étudiants

L'ensemble des cartes conceptuelles permet une description, une compréhension et un jugement critique

Décrire	Objets
pour	
Comprendre	Fonctionnement
pour	
Jugement critique	Cohérence

Grille - version 2:

<b>Catégories</b>	<b>Notions</b>
Public Utilisateurs Apprenants	<ul style="list-style-type: none"><li>- enfants</li><li>- adultes</li><li>- adolescents</li><li>- utilisateurs avec handicap</li></ul>
Situation d'apprentissage	<ul style="list-style-type: none"><li>- institution</li><li>- calendrier de travail</li><li>- objectifs d'apprentissage</li><li>- matériels</li><li>- structuration de contenus</li><li>- tâches</li></ul>
Moyens NTIC	<ul style="list-style-type: none"><li>- outils de navigation</li><li>- ergonomie</li><li>- animations et simulations</li><li>- utilisation des multimédias</li><li>- format de présentation</li><li>- interactivité fonctionnelle</li><li>- fonctions d'apprentissage</li><li>- trace / protocolage / enregistrement</li></ul>
Outils pédagogiques	<ul style="list-style-type: none"><li>- métaphore (contexte)</li><li>- interactivité intentionnelle</li><li>- moyens de réguler l'apprentissage<ul style="list-style-type: none"><li>- évaluation formative</li><li>- évaluation sommative</li></ul></li></ul>
Evaluation	<ul style="list-style-type: none"><li>- outils d'évaluation</li><li>- critères de qualité</li></ul>
Théories psychocognitives	<ul style="list-style-type: none"><li>-</li></ul>