

Guide de conception d'un produit TICE

ou

Comment éviter le désarroi de l'enseignant face aux technologies éducatives

Marie-Christine Monget, Dominique Bouillet, Ilhame Mimouni, Marité Milon
Institut National des Télécommunications (GET)

Thème de ce document : Quelles questions un enseignant peut-il être amené à se poser avant d'aborder un projet avec les TICE (Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Enseignement) ou pendant la réalisation d'un projet de ce type ?

I. Objectifs du guide de conception

C'est en s'appuyant sur le contexte des projets TICE des écoles du GET et sur les demandes des enseignants que nous avons voulu mettre en place et en ligne un "guide de conception" pour l'enseignant décidé à utiliser les TICE pour créer ses cours. Le but du guide est double car nous le construisons pour qu'il serve à la fois à l'enseignant qui décide de mener à bien son projet tout seul et aussi aux enseignants demandeurs mais "en liste d'attente" parce que les moyens humains de la cellule de soutien ne nous permettent pas de répondre à toutes les demandes simultanément. Nous avons donc bâti un guide constitué de **questions** auxquelles nous nous efforçons de répondre par des **conseils** et des **exemples**. Nos réponses sont fondées sur plusieurs années d'expérience dans le domaine de la pédagogie et du multimédia ainsi que sur les travaux de recherche effectués dans le domaine du e-learning ; elles s'appuient également sur les résultats de projets qui ont abouti à des "produits TICE" aujourd'hui utilisés dans les enseignements de nos écoles. De plus nous complétons le guide par les questions posées directement par les enseignants à l'occasion de journées organisées mensuellement à l'INT, journées d'échanges sur la pédagogie et les TICE. Les rubriques abordées dans le guide sont les suivantes :

Conseils au débutant / Scénarisation / Ergonomie / Législation / Outils de communication et de conception, incluant des exemples simples et des modèles.

II. Conseils à un débutant en TICE

Lorsque nous engageons le dialogue avec un

enseignant pour tester la faisabilité de son projet et les moyens d'y arriver, nous constatons que, la plupart du temps, il a déjà une idée de ce que sont les TICE. Nous souhaitons donc pour élargir le public potentiel d'enseignants que ce **guide** permette aussi à un enseignant néophyte d'acquérir quelques notions par lui-même avant de venir nous rencontrer. Nous entendons dans ce document par "débutant" un enseignant qui n'a aucune idée des TICE ou qui en a une représentation limitée et réductrice, ou bien celui qui commence à se poser les premières questions pour améliorer l'enseignement dans son domaine. Il s'agit donc de définir en premier lieu une stratégie pédagogique.

III. Scénarisation d'un support de cours

Lorsque les objectifs à atteindre sont bien définis, nous abordons avec l'enseignant la phase de scénarisation ou plus exactement les phases de scénarisation. Une première phase consiste à définir la structure du produit et la navigation à l'intérieur du produit ; certains l'appellent la phase de macro-scénarisation. La deuxième phase, appelée aussi micro-scénarisation, concerne les composants de base qui constituent les grandes parties, c'est-à-dire l'assemblage des objets multimédia sur un même écran ; ceci permettra aux développeurs de construire le produit écran par écran et donc de fabriquer les ressources multimédia utiles, à savoir les textes, les images, les animations, les sons et les vidéos.

IV. Place de l'interactivité

Le guide aborde les questions d'interactivité sous les angles suivants : *Comment rendre mon cours interactif ? Quelles sont les activités que je peux intégrer à mon cours ?*

Le guide propose des recommandations concernant le choix des activités à intégrer dans une ressource pédagogique. Ces activités prennent leur sens dans un apprentissage par l'action c'est-à-dire la réalisation de tâches orientées par un ou / des objectifs de résolution de problème. *Quelles sont les formes d'interactivité que*

je peux mettre en place pour mes étudiants ?

Le guide suggère plusieurs niveaux d'interactivité et plusieurs aspects : l'interactivité humaine et l'interactivité homme-machine, l'interactivité dans le scénario pédagogique et dans la navigation.

V. Les questions de droit et d'interface homme-machine

Le guide aborde aussi les questions relatives au domaine juridique ; la rédaction a été faite sous contrôle de spécialistes du domaine. Ce thème est envisagé sous différents angles : les droits d'auteurs, les droits patrimoniaux et moraux d'une oeuvre, les types de ressources (photographies, icônes, logos, sons, vidéos, ...), la protection d'une oeuvre (dépôt légal), les

organismes institutionnels, sites juridiques ou ouvrages qui traitent du sujet. Le guide a aussi été conçu pour apporter des conseils concernant l'ergonomie des produits multimédia pédagogiques, qui est un domaine où l'enseignant est souvent néophyte. Cette question est traitée avec les thèmes suivants : la navigation et la gestion des liens, la conception des pages ou écrans : rôle et place des différents objets, le choix des couleurs et du graphisme, la lisibilité : longueur des textes, polices, ...

VI. Bibliographie (incluse dans le guide)

diverses documentations en ligne : compétece, guide de l'Enic, les travaux du GET, le livre blanc de la conception de contenus en ligne ...