

Compétence 3.4 : Créer des présentations qui intègrent un usage pertinent de ressources TIC.

Fiche signalétique

Présentation du sujet et des objectifs
Sujet : Organiser la structure et la durée d'une présentation utilisant des technologies pouvant appuyer l'enseignement, en tenant compte des différences par rapport à un cours magistral.
Objectifs : Objectif-1 : Décrire la façon dont l'enseignement didactique et les TIC peuvent être utilisés pour faciliter l'acquisition de savoirs disciplinaires par les élèves ; Objectif-2 : Inclure des activités TIC appropriées dans les plans de cours afin de faciliter l'acquisition de savoirs disciplinaires par les élèves ; Objectif-3 : Utiliser un logiciel de présentation et des ressources numériques à l'appui de l'enseignement. <i>De manière plus spécifique, les enseignants seront capables de :</i> Objectif-1-1 : Expliquer la façon dont l'usage des TIC et de certains types de logiciels peut faciliter l'acquisition des savoirs disciplinaires par les élèves ; Objectif-1-2 : Choisir les ressources et outils numériques qui correspondent le mieux à la situation d'apprentissage ; Objectif-2-1 : Concevoir des plans de cours qui incluent des tutoriels et des logiciels d'entraînement, ainsi que des ressources numériques ; Objectif-2-2 : Organiser la structure de la présentation et son intégration dans l'ensemble du cours ; Objectif-2-3 : Discuter entre participant de ces plans et échanger des conseils ; Objectif-3-1 : Expliquer la façon d'utiliser un logiciel de présentation et d'autres supports numériques en complément d'un cours magistral ; Objectif-3-2 : Expliquer les bonnes pratiques d'une présentation assistée par ordinateur ; Objectif-3-3 : Utiliser un logiciel de présentation pour préparer une leçon qui intègre des outils TIC ; Objectif-3-4 : Concevoir une présentation en veillant à la qualité de rendu visuel et à la progression logique.
Modalités
a) Réaliser le test de positionnement ; b) Prendre connaissance du cours et éventuellement des ressources bibliographiques ; c) Réaliser l'activité problème qui consiste en une partie d'analyse et une autre de production ; d) Intervenir en même temps sur le forum et le réseau social interne pour répondre et aider les autres à progresser. e) Réaliser le test d'évaluation final.
Calendrier
a) <i>Le test de positionnement</i> : b) <i>La lecture du cours</i> : c) <i>L'activité problème</i> (deux exercices) d) <i>Le test d'évaluation</i> :
Pré-requis
Utiliser un ordinateur connecté à la toile.
Critères d'évaluation
Pourcentage de bonnes réponses au test d'évaluation final.
Meta-Référentiel
<i>Référentiel C2i@2e</i> B2 - Conception et préparation de contenus d'enseignement et de situations d'apprentissage. B3 - Mise en œuvre pédagogique. <i>Référentiel TRANSFER</i> UI/B08 - Utiliser un traitement de texte. UI/B09 - Utiliser un tableur. UI/B10 - Utiliser un logiciel de présentation.

Teaser Vidéo

Lien vers la vidéo => vidéo sur chaine youtube privé

Texte de la vidéo :

« Bonjour, Les changements de pratiques pédagogiques nécessitent de nos jours l'intégration de divers outils technologiques et contenus multimédia lors d'activités réalisées en classe en appui à l'enseignement didactique. Ce module vous permettra de créer des présentations qui intègrent un usage pertinent de ressources TIC. Bien, il ne nous reste plus qu'à vous souhaiter une agréable découverte et un fructueux apprentissage »

Test de positionnement

1. Dans un processus de communication:

- a la motivation du public n'est pas essentielle.
- b les supports visuels stimulent toujours l'attention du public.
- c le message à transmettre s'adapte au moyen de communication.
- d le contexte au sein duquel s'inscrit la communication est essentiel.

Feed-back:

*un public non motivé ou fatigué est très peu réceptif. Pour avoir un effet positif sur l'attention, l'élaboration d'un visuel obéit à des règles de composition (couleur, police, fond, etc.)
On recherche le moyen le plus adapté pour transmettre le message.*

2. Dans un cours, une présentation assistée par ordinateur permet de:

- a gagner du temps car elle exige peu de préparation.
- b décomposer un processus complexe ce qui facilite la compréhension.
- c faciliter la mémorisation car un registre sensoriel est mis en jeu.
- d stimuler l'attention et la motivation.

Feed-back:

*la préparation d'une présentation est chronophage surtout si elle contient des images, vidéo, animation, ...
! le codage de l'information est multiple (son, vidéo, image, texte) et plusieurs registres sensoriels sont mis en jeu.*

3. Une présentation multimédia présente des avantages pour le professeur car:

- a elle structure les connaissances de façon systématique ce qui facilite leur explicitation.
- b Elle sert d'aide-mémoire et de structure lors d'un exposé magistral.
- c Elle offre la possibilité de s'adapter aux circonstances et aux réactions des auditeurs.
- d Elle permet d'enrichir le contenu présenté par l'intégration d'éléments visuels et sonores.

Feed-back:

c'est l'un des inconvénients où il est difficile de modifier une séquence de la présentation.

4. L'intégration des éléments multimédia (son, animation, séquence vidéo, etc.) est pertinente si elle:

- a ajoute clarté et compréhension.
- b améliore l'esthétique du visuel.
- c soutient l'attention du public.
- d complète le contenu.

Feed-back:

c'est l'intention pédagogique qui prime. Une présentation trop esthétique peut même brouiller votre message

5. Quel logiciel dans cette liste pouvez-vous réaliser des présentations assistées par ordinateur ?

- a Impress®
- b Word®.
- c PowerPoint®.
- d Paint®.

Feed-back:

Word® est un logiciel de traitement de texte. Il permet d'insérer du son ou des vidéo, mais ce n'est pas sa fonction première. Paint® est un logiciel de dessin.

6. Citez une bonne pratique pour concevoir une présentation assistée par ordinateur ?
- a répéter le design des éléments dans chaque diapositive.
 - b formuler des phrases complètes.
 - c assurez un haut contraste entre le texte et l'arrière-plan.
 - d utiliser les arrière-plans surchargés tels que les images comportant plusieurs détails.

Feed-back:

restez bref ! utilisez un style télégraphique plutôt que de formuler des phrases.

7. Pour la police de caractère:

- a utiliser une police sans sérif par exemple Arial, Verdana, etc.
- b utiliser l'italique car elle améliore la lisibilité du texte.
- c diminuer la taille des caractères avec la grandeur de la salle
- d utiliser une taille de police minimale de 28 point.

Feed-back:

la lisibilité diminue avec une police en italique. Mais l'italique peut être utilisé pour un mot comme emphase plus la salle est grande et plus vous devez utiliser une police plus grande.

8. Redimensionner une image dans une présentation assistée par ordinateur:

- a peut engendrer une perte de qualité.
- b est toujours possible
- c est possible sans perte de qualité pour le format JPEG.
- d engendre une perte de qualité si le format de l'image est matricielle.

Feed-back:

le format JPEG est matricielle et donc il y a perte de qualité si on redimensionne.

9. Concernant l'utilisation des images trouvées sur Internet:

- a elles sont libres de droit et peuvent être utilisées sans limites.
- b dans certains cas, elle est tolérée pour usage à des fins personnelles ou d'enseignement.
- c les licences Créative Commons permettent l'utilisation des images sans autorisations explicites.
- d par défaut, elle n'est possible que si elle est autorisée par son auteur.

Feed-back:

les droits d'auteurs s'appliquent aussi aux publications et création sur Internet.

10. L'introduction d'une animation dans une présentation:

- a ne permet pas de doser l'information.
- b permet d'illustrer des évolutions dans le temps et de simuler.
- c est utilisé dans un but pédagogique.
- d est toujours utile car elle permet de capter l'attention.

Feed-back:

vous pouvez faire apparaître votre texte progressivement grâce aux animations. une utilisation excessive des effets d'animation peut distraire vos élèves du but principal de votre cours.

Présentation activité

Lien vers la vidéo

Texte de la vidéo :

« Maintenant que vous avez bien lu le cours et parcouru les ressources bibliographiques, nous vous proposons de vous exercer à l'aide de cette activité problème et qui se fera en deux étapes. Dans la première étape, il s'agira d'une activité d'analyse de la situation d'apprentissage, des outils TIC les plus appropriés, du scénario à planifier, etc. Après cette phase d'analyse, la deuxième étape est celle de la production où il vous sera demandé d'élaborer une présentation utilisant des technologies numériques et pouvant appuyer l'enseignement que vous disposez à vos élèves. Voilà, il ne nous reste plus qu'à vous souhaiter un bon travail et de fructueuses interactions avec les autres »

Activité 1

Pour cette activité, il vous est demandé de réfléchir sur les avantages et inconvénients entre ces nouvelles techniques de communication multimédia et les anciens modèles de communication. Plus précisément, vous allez indiquer les avantages et inconvénients d'une présentation multimédia par rapport à un tableau noir traditionnel.

Question : Quelles sont parmi les items suivants les avantages d'une présentation multimédia par rapport à un tableau noir traditionnel ?

- A. Utilisation du son, de la vidéo, des images et du texte.
- B. Utilisation de moyens techniques.
- C. Connaissances pour l'utilisation des moyens techniques.
- D. Illustration des données par des tableaux, des graphiques et des organigrammes.
- E. Navigation entre les différentes séquences de cours.
- F. Modification d'une séquence pendant le cours.
- G. Décomposition et animation de processus complexes.
- H. Lisibilité de l'écriture, des dessins et schémas.

Feed-back:

B: C'est bien un inconvénient, il faut disposer d'une source électrique, d'un projecteur et d'un ordinateur.

Feed-back:

C: Au contraire, vous devez savoir utiliser un ordinateur, ses logiciels et le matériel de projection.

Feed-back:

F: Pendant la présentation, il est difficile de modifier celle-ci pour s'adapter par exemple à son l'auditoire, à l'éclairage...

Activité 2

Vous allez télécharger et ouvrir le document sur XXX. Les textes sont factices et seule la mise en forme est à étudier. Après la visualisation du fichier, il vous est demandé de répondre au quizz suivant.

Questions

1- Quelle erreur est commise pour la diapos. 1 ?

- A. Surcharge de la diapos.
- B. Taille de la police petite.
- C. Diapos trop petite.

Feed-back:

c'est bien d'une surcharge qu'il s'agit. La taille de police est réduite automatiquement si la diapos est surchargée.

2- Quelle erreur est commise pour la diapos. 2 ?

- A. Couleur de police.
- B. Couleur de l'arrière-plan.
- C. Contraste bas.

Feed-back: Il s'agit bien d'un mauvais contraste entre la couleur de la police et celle de l'arrière-plan.

3- Si vous comparez les diapositives 3 et 4, vous remarquez que :

- A. La diapos 1 est plus lisible.
- B. Les fontes sans sérif sont plus lisibles.
- C. les deux diapos sont lisibles.

Feed-back: La diapos 2 est la plus lisible car la fonte utilisée ne présente pas empattements (sans sérif).

4- Quelle erreur est commise pour la diapos. 5 ?

- A. Peu de contenu.
- B. Il y a trop d'illustrations.
- C. les images sont petites.

Feed-back:

Il ne faut pas oublier que trop d'illustrations ou d'effets risque de détourner votre public du message que vous voulez transmettre.

5- Quelle erreur est commise pour la diapos. 6 ?

- A. Couleur de police.
- B. Arrière-plan présentant des détails.
- C. Couleur de l'arrière-plan.

Feed-back: C'est bien le détail de l'arrière-plan qui cause un problème de lisibilité et même avec d'autres couleurs le problème subsistera.

I Introduction

La technologie envahit de plus en plus l'espace pédagogique. Si son utilisation obéit aux principes pédagogiques qui la conduisent, la technologie pourrait faciliter l'atteinte des objectifs d'apprentissage. R. Thibert explique que « ce n'est donc pas l'impact du numérique sur les résultats qu'il faut évaluer, mais les conditions pédagogiques dans lesquelles ces usages ont lieu. Ce sont les stratégies pédagogiques qu'il convient d'analyser afin de trouver quelles sont les conditions d'une intégration réussie des TICE » (Thibert, 2012). Les aspects pédagogiques sont donc essentiels et priment même sur les aspects médiatiques.

La conception d'une présentation multimédia pour l'apprentissage doit être perçue non pas comme une multiplication de la forme d'un contenu mais comme une stimulation vers une autre façon de comprendre ce contenu. Pour cela, ce cours présentera d'abord le bénéfice apporté par l'utilisation d'une présentation multimédia et de certains types de logiciels afin de faciliter l'acquisition des savoirs disciplinaires par les élèves. Puis, il abordera les principes de la conception pédagogique et ergonomique d'une telle présentation.

II Valeur ajoutée d'une présentation multimédia

Les principales fonctions et intérêts d'une présentation multimédia sont le renforcement de :

la mémorisation : En effet, le codage de l'information est multiple (texte, image, son, vidéo), la présentation de l'information est dosée et hiérarchisée, les points et concepts clés sont mis en avant, etc.

la compréhension : elle est obtenue par la décomposition et l'animation de processus complexes, par la visualisation de phénomènes physiques ou naturels, par la simulation, etc.

l'attention : elle est soutenue par la stimulation de différents registres sensoriels à travers la couleur, le son, les images et les animations.

Il existe aussi d'autres intérêts tels que l'augmentation de la motivation et de l'assiduité, la perception positive qu'ont les élèves de leurs professeurs, l'amélioration des performances des enseignants. F. Poyet et M. Drechsler expliquent que « les TIC semblent améliorer des connaissances, des aptitudes et des compétences transversales concernant particulièrement la motivation, le plaisir d'apprendre, l'estime de soi. En outre, la flexibilité, l'accessibilité, les modes de communication et d'interaction accrues, la variété des modes d'enseignement et d'apprentissage et l'augmentation de la capacité de résolution de problèmes et d'utilisation des stratégies métacognitives des élèves, (...), sont des éléments consignés par d'autres chercheurs » (F. Poyet et M. Drechsler, 2009).

Mais il ne faut pas perdre de vue que l'intégration des activités TIC vise à faciliter l'acquisition de savoirs disciplinaires par les élèves. Il ne suffit pas de faire une présentation multimédia et d'attendre comme par magie une meilleure atteinte des objectifs d'apprentissage. R. Thibert explique que « l'efficacité des TICE est avérée lorsque les approches pédagogiques sont appropriées aux objectifs des programmes d'études » (Thibert, 2012). La technologie apporte une plus-value s'il y a un changement des pratiques pédagogiques et cette évolution passe obligatoirement par la formation.

III Communiquer à l'aide de la présentation multimédia

La présentation multimédia étant une forme de communication, il serait utile de connaître quelques notions sur le processus de communication, ses composantes et les facteurs influençant ce processus.

Dans un contexte donné, communiquer revient à transmettre un message entre un émetteur et un récepteur à travers un canal de communication adapté aux informations émises. Suite à la réception du message, il y a une réaction du récepteur qui transmet à son tour un feedback ou rétroaction. Il peut arriver qu'une partie du message arrivant au récepteur ne peut la décoder à cause des interférences qui brouillent les informations. La figure 1 résume et schématise le processus de communication.

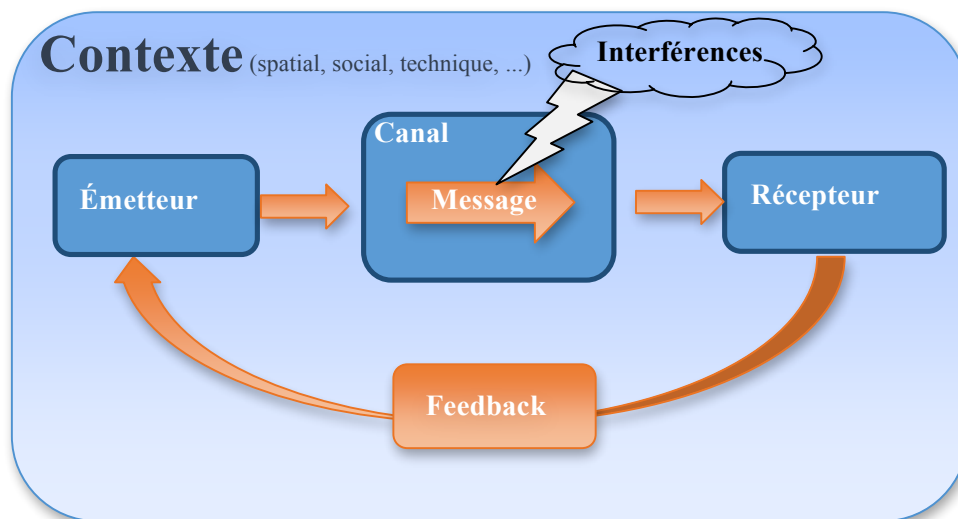


Figure 1 : Le processus de communication.

L'orateur devra veiller à ce que son message ne fasse pas l'objet d'interférences par exemple en adaptant le message à son auditoire, en choisissant un canal de communication qui convient à la nature du message à transmettre, en s'adaptant aux contraintes imposées par le contexte, etc. Les principales dimensions sur lesquelles un présentateur doit travailler sont : ses qualités d'orateur, sa planification, l'ergonomie de sa présentation et les caractéristiques évolutives de son public.

IV Conception pédagogique d'une présentation multimédia

Dans une situation pédagogique l'apprenant acquiert une compétence qui est définie par l'objectif d'apprentissage. Cette acquisition est facilitée et guidée par un enseignant qui, en tenant compte des éléments humains et matériels, utilise des stratégies pédagogiques pour planifier les activités, fournir des ressources, réguler les difficultés, etc. Pour concevoir une présentation multimédia à la lumière de principes pédagogiques, il convient donc de décrire la situation pédagogique puis d'en définir le contenu et sa structuration.

A- Dresser un portrait de la situation pédagogique

Le premier élément essentiel pour décrire une situation pédagogique est l'identification des objectifs d'apprentissage. Le second élément essentiel est le fait de connaître les profils académique et socio-affectif de ses élèves tels que leurs niveaux de connaissances, leurs centres d'intérêt, leur vécu, etc. Ces connaissances vous permettront de choisir les stratégies pédagogiques adéquates pour l'élaboration d'une présentation qui intègre avec pertinence des ressources multimédia, de constituer de manière raisonnée des équipes pour le travail collaboratif et en définitif proposer un enseignement efficace et différencié.

B- Définir le contenu de la présentation

Après avoir dressé un portrait de la situation pédagogique, il s'agit maintenant de définir le contenu de votre présentation, de le structurer puis de le scénariser, i.e. planifier de façon détaillée son déroulement. Vous allez identifier les sujets à couvrir, le niveau de détail à atteindre, les illustrations des concepts clés, les animations et les activités à introduire, etc.

Voici quelques conseils pour élaborer le contenu d'apprentissage d'une présentation multimédia : s'assurer que le contenu ainsi que les activités formatives ou d'évaluation des connaissances sont en adéquation avec les objectifs de la leçon, le profil des élèves et le temps imparti. faire une esquisse de la présentation avec une introduction, un développement et une conclusion.

prévoir à l'intérieur de la présentation des animations, des questions ou activités locales qui relancent l'attention des élèves et favorise l'interactivité.

ajouter des exemples ou contre-exemples pour permettre aux apprenants de bien comprendre les concepts présentés.

Répéter sa présentation avant le passage devant les élèves.

V Ergonomie d'une présentation multimédia

Dans cette partie, seule la présentation multimédia obtenue par un logiciel de présentation tels que Impress®, PowerPoint®, Keynote®, Prezzi® ou autre sera développée. Mais, il peut tout aussi bien s'agir d'une présentation réalisée par un tableur, par des logiciels vidéo, de traitement de texte ou de publication assistée par ordinateur.

Lors de la conception d'une présentation multimédia, il faudrait s'assurer d'un certain confort visuel et cognitif pour le public auquel elle est destinée. Ce confort consiste en une cohérence visuelle, une cohérence du contenu, une clarté du message, une logique d'enchaînement, etc. S. Villeneuve explique que « Même s'il existe peu d'études sur les « désavantages » de l'utilisation de logiciels de présentation en pédagogie universitaire, on retrouve plusieurs écrits sur les façons d'améliorer ou de maximiser l'impact positif des présentations effectuées avec de tels outils » (S. Villeneuve, 2004). Voici donc quelques bonnes pratiques pour l'élaboration d'une présentation assistée par ordinateur.

A- Conseils généraux

Temps moyen pour présenter une diapositive, 1 mn, fixe le nombre de diapositives pour une durée donnée de votre intervention.

Ne pas lire ce qui est écrit à l'écran.

Créer une diapositive avec un plan de la présentation.

Présenter une seule idée par diapositive que l'on retrouve si possible dans le titre.

Utiliser le même design pour chaque diapositive : mise en page, police, couleurs, style de puces, etc.

Utilisez un style bref plutôt que de formuler des phrases en faisant attention aux fautes d'orthographe.

Essayer de ne pas surcharger la diapositive. C'est important pour la compréhension et l'attention.

Mettre l'information principale au centre ou aux intersections des tiers pour tenir compte des habitudes d'exploration visuelle.

Présenter un concept difficile sur plusieurs diapositives.

Prévoir des questions ou activités imbriquées dans le contenu.

B- Police et taille du texte

La taille des caractères doit augmenter avec la grandeur de la salle, mais en projection il faut éviter de descendre en dessous de 24 points.

Utilisez une taille de texte assez grande afin que l'élève au fond de la classe puisse lire.

Éviter les termes en italique pour augmenter la lisibilité du texte.

Utiliser le gras ou la couleur pour augmenter la visibilité d'un élément.

Utiliser au plus 2 polices différentes (une pour les titres, une pour le texte).

Choisir des polices sans serif (ou sans empattement), par exemple Arial, Verdana ou Tahoma, car elles sont plus lisibles

Utiliser différentes tailles de caractère pour hiérarchiser l'information.

C- Couleur et arrière-plan

Utiliser un fond clair avec des polices de caractères foncées, ce qui convient pour des salles de classe lumineuses.

Utiliser les modèles de conception du logiciel de présentation où les couleurs ont été choisies de manière harmonieuse.

Utilisez le même arrière-plan pour toutes les diapositives.

Recourir à la couleur pour accentuer un élément, un mot.

Assurer un haut contraste entre la couleur du texte et celle de l'arrière-plan.
Ne jamais combiner le jaune avec le violet, le rouge avec le bleu, le jaune avec le vert.
Éviter les arrière-plans surchargés tels que les images.

D- Animation et transition

Utiliser ces effets uniquement avec une intention pédagogique.
Éviter l'excès d'animation car il y a un risque de distraire les élèves.
Découvrez progressivement les titres et les sous-titres au fur et à mesure des explications.
Éviter les transitions ou animations longues à apparaître.
Choisir le même effet de transition entre les diapositives.
Évitez par exemple de faire apparaître des paragraphes mot par mot.

E- Son, images et vidéo

Utiliser les images, les sons et vidéos pour stimuler l'attention et l'intérêt.
Utilisez les banques d'image libres de droit sinon attention à la licence d'utilisation.
Présenter une seule image par diapositive.
Utiliser la vidéo pour illustrer des processus et procédures.

F- Les limites et inconvénients de la présentation

Difficile de modifier une séquence en cours de présentation pour s'adapter à un auditoire spécifique par exemple.
Temps de préparation élevé lorsqu'il s'agit d'insérer des images, des animations ou des extraits vidéo.
Risque d'un excès d'effets ou d'animations qui peuvent détourner les élèves du contenu du message.
Représentation statique des graphiques alors qu'un logiciel tableur modifie les graphiques automatiquement si les données changent (représentation dynamique).

Pour terminer, il est nécessaire d'évaluer l'efficacité de la présentation, directement liée à l'atteinte de ses objectifs motivationnels et ses objectifs d'apprentissages. Ceci passe par les deux points suivants:

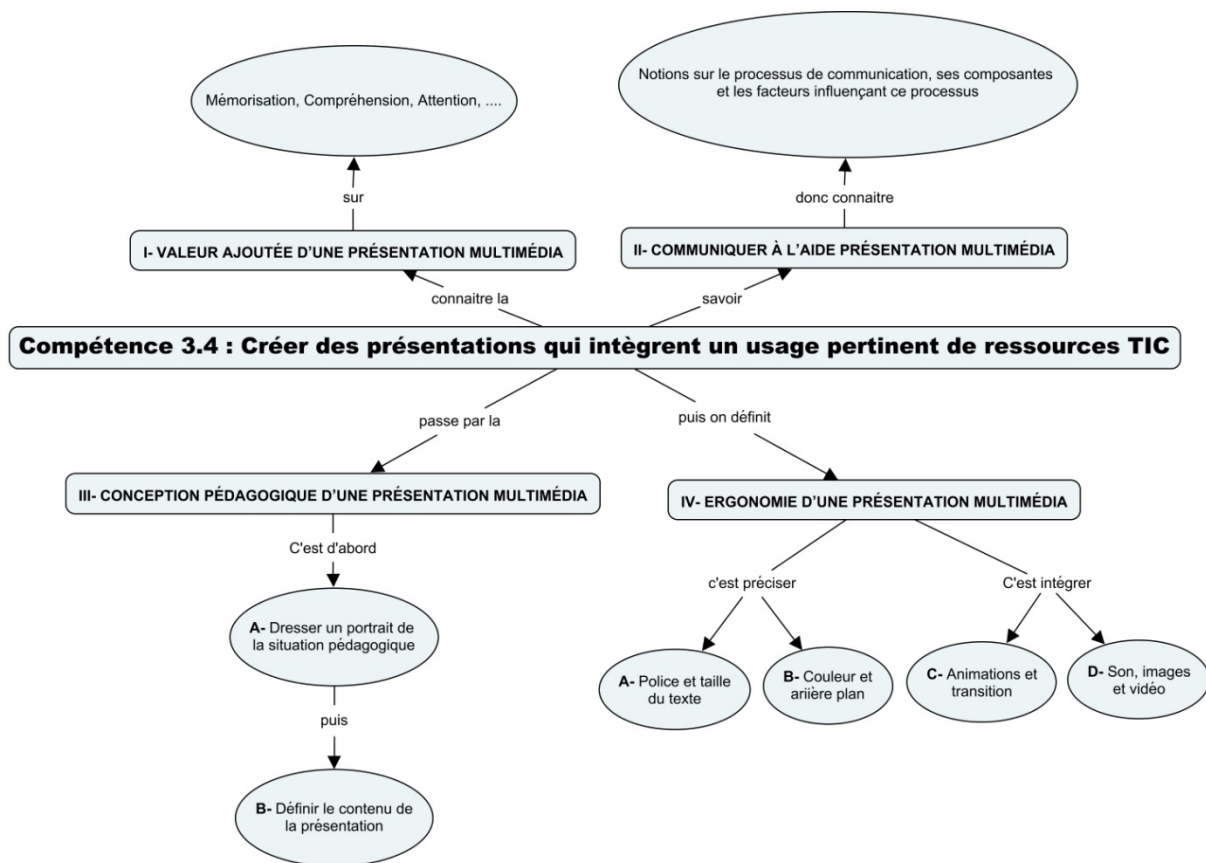
- 1- Observation des réactions de la classe : la fréquence et le contenu des interventions orales, leur caractère spontanée ou non, accueil des tâches à réaliser, prise d'initiative, motivation, ...
- 2- Évaluation à posteriori les connaissances de la classe sur le sujet présenté.

Cette évaluation diagnostique permettra d'améliorer la présentation afin de répondre de manière efficace aux attentes de l'enseignant et de l'enseigné.

VI Conclusion

La conception d'une présentation multimédia pour l'apprentissage apporte une plus-value et facilite l'atteinte des objectifs d'apprentissage si cette conception obéit à des critères pédagogiques et ergonomiques. Il est essentiel de dresser le portrait de la situation pédagogique puis d'élaborer les contenus de la présentation. Ces derniers seront mis en forme en respectant certaines règles et principes de design assurant le bon usage des éléments textuels, visuels, sonores et d'animation.

Schéma de la compétence:



Références

- Rémi Thibert (2012), « Pédagogie + Numérique = Apprentissages 2.0 », Dossier d'actualité veille et analyses, n° 79. Téléchargé aout 2014 : <<http://ife.ens-lyon.fr/vst/DA-Veille/79-novembre-2012.pdf>>.
- Poyet Françoise et Drechsler Michèle (2009). « Impact des TIC dans l'enseignement ». Dossier d'actualité de la VST, n° 41. Téléchargé aout 2014 : <<http://ife.ens-lyon.fr/vst/LettreVST/pdf/41-janvier-2009.pdf>>.
- Stéphane Villeneuve (2004), « Les logiciels de présentation en pédagogie », Revue internationale des technologies en pédagogie universitaire, Vol. 1, n°1. Téléchargé aout 2014 : <http://www.ritpu.ca/IMG/pdf/ritpu0101_villeneuve.pdf>.
- Schéma de la compétence:

RESSOURCES

RESSOURCE	R1
Type	Fichier support à la formation
Titre	Communiquer à l'aide de présentations orales par Denis Berthiaume, université de Lausanne.
Présentation	Ce court document décrit le processus de communication et identifie les composantes sur lesquelles la personne devant communiquer peut influencer pour que son message soit transmis sans trop de difficultés aux récepteurs de ce message.
Lien	http://www3.unil.ch/wpmu/enseigner/?p=239
RESSOURCE	R2
Type	Fichier support à la formation
Titre	Pourquoi utiliser des visuels et des logiciels de présentation ? par Jacques Lanarès, université de Lausanne.
Présentation	Ce court document explique quel est l'intérêt d'utiliser des visuels et des logiciels de présentation et donne certaines règles, conseils et erreurs à éviter dans l'élaboration d'une présentation.
Lien	http://www3.unil.ch/wpmu/enseigner/?p=241
RESSOURCE	R3
Type	Article numérique
Titre	Taxonomies des outils TICE par fonctions technico-pédagogiques par Philippe Gauthier (2004).
Présentation	Classification des outils TICE et présentation de leur portée pédagogique. De la recherche simple d'information à sa production et diffusion en passant par son traitement et sa classification. Le texte propose une multitude de ressources technologiques destinées à des usages individuels et collectifs.
Lien	http://gev.industrie.gouv.fr/IMG/pdf/TaxonomieOutilsTICE-3.pdf
RESSOURCE	R4
Type	Article
Titre	Les logiciels de présentation en pédagogie par Stéphane Villeneuve (2004)
Présentation	Cette article explique comment les logiciels de présentation peuvent avoir un impact positif sur les apprentissages réalisés par les étudiants. L'article suggère quelques pistes pour des présentations électroniques plus efficaces.
Lien	http://www.ritpu.ca/IMG/pdf/ritpu0101_villeneuve.pdf
RESSOURCE	R5
Type	Guide
Titre	Guide de conception de présentations pédagogiques multimédias (Power point). Auteurs : Marcelo Maina, Marie Routhier, Claudine Bertrand, Patrice Leroux
Présentation	Ce guide porte essentiellement sur des aspects pédagogiques et médiatiques d'une présentation multimédia pour faciliter sa production en fonction des buts poursuivis.
Lien	https://wiki.umontreal.ca/download/attachments/76219889/guide-ppt.pdf

Test d'évaluation

1. La conception d'une présentation multimédia pour l'apprentissage doit être perçue comme :
- a une autre forme d'un contenu.
 - b une stimulation vers une autre façon de comprendre ce contenu.
 - c un moyen de s'adapter à son public.
 - d un moyen d'utiliser les TIC.

Feed-back:

Les TIC ne sont évidemment pas une fin en soi, sauf lorsque qu'elles sont l'objet de l'apprentissage.

2. Pour d'une présentation multimédia:
- a il est préférable de lire son contenu.
 - b il est utile de prévoir des activités imbriquées dans le contenus.
 - c le nombre de diapositives fixe la durée de votre intervention.
 - d il n'est pas utile de tenir compte de la luminosité de la salle.

Feed-back:

Il faut toujours tenir compte de la granularité d'une séquence pédagogique. Le multimédia est là en complément.

3. La conception pédagogique d'une présentation multimédia passe par la connaissance :
- a du profil académique des élèves.
 - b du profil socio-affectif des élèves.
 - c du vécu des élèves.
 - d des centres d'intérêt des élèves.

Feed-back:

Connaître l'élève est une condition de la réussite pédagogique et l'usage des TICE permet justement la prise en compte des spécificités des apprenants.

4. Pour intégrer avec pertinence des ressources multimédia dans une présentation :
- a il faudrait utiliser les ressources sur Internet des autres professeurs.
 - b il est essentiel de dresser le portrait de la situation pédagogique.
 - c il faudrait veiller à l'adéquation entre les approches pédagogiques et les ressources multimédia.
 - d la qualité de rendu visuel est essentielle.

Feed-back:

Il est en effet important d'avoir une vue d'ensemble sur la situation pédagogique avant de passer à la médiatisation.

5. Pour améliorer la qualité de rendu visuel, il faudrait:
- a utiliser le gras ou la couleur pour augmenter la visibilité d'un élément.
 - b choisir des polices avec sérif.
 - c assurer un haut contraste entre la couleur du texte et celle de l'arrière-plan.
 - d utiliser des arrière-plan avec des images comportant des détails.

Feed-back:

L'élément contraste est nécessaire à une bonne vision, afin de mettre en évidence un élément graphique.