



Application multimédia pour l'apprentissage de la géographie en classe de 6ème.

publié le 20/06/2010

Un projet de production sur le thème "Habiter la ville de Chicago".

Descriptif :

Cette illustration s'inscrit dans le développement d'outils, ici numériques, pour la motivation de l'élève et l'apprentissage de compétences.

Cette action a été retenue pour participer aux journées nationales de l'innovation 2013, manifestation organisée par le DRDIE (Département Recherche-Développement en Innovation et Expérimentation) de la DGESCO.

Sommaire :

- Le projet
- L'application
- Le Rich Média
- Les Serious Games
- Conclusion

● Le projet

Un outil d'apprentissage en géographie en classe de 6ème sur le thème « Habiter la ville » qui s'appuie sur une production multimédia (**Rich Média** présenté en page 2) et sur les bases du jeux sérieux (**Serious Games** présenté en page 2) a été développé à titre expérimental.



Ce projet nous a permis de mener une réflexion sur la production d'une telle application ciblée (enjeux, contraintes, limites ...), de son utilisation par l'élève (pertinence, ergonomie ...) et de mettre en œuvre les outils logiciels de développement ... de la scénarisation pédagogique jusqu'à la création numérique comprenant l'élaboration de la vidéo qui s'appuie sur des éléments visuels en provenance entre autres de Google Earth .

Une phase d'évaluation de l'application est programmée afin de valider ou non l'intérêt d'un tel outil d'apprentissage notamment en terme de motivation accrue de l'élève et de résultats obtenus.

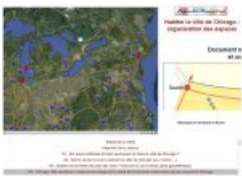
● L'application

Les objectifs, en concordance avec le programme disciplinaire, sont abordés à travers une l'application qui présente un **support multimédia interactif** dans lequel l'élève est impliqué par l'observation d'une vidéo, d'images et par la lecture de textes à télécharger et par un ensemble de questions auxquelles il répond par écrit sur un support « papier » (production).

L'application est interactive dans la mesure où l'élève peut à tout moment cliquer sur une question qui cale la vidéo et les documents indexés dans une position où les éléments de réponse sont présents et à identifier.

L'élève peut donc agir sur l'application à sa guise pour visualiser les portions qu'il souhaite de la vidéo et des médias associés.

Quelques copies d'écran :



● Le Rich Média



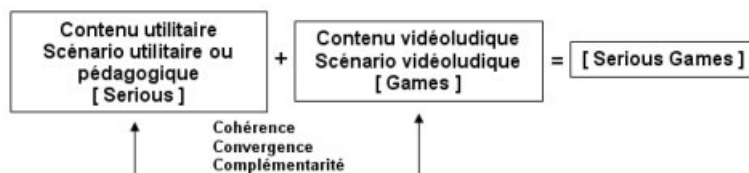
Les

domaines applicatifs du Rich Média sont nombreux de l'utilisation grand public au développement pour les entreprises ou le web-reportage sans oublier, ce qui représente peut être son usage le plus prometteur, le monde éducatif.

Un service Rich Média est une solution d' **Interface Homme Machine (IHM)** enrichie qui permet la diffusion simultanée, en ligne ou en local, de médias de nature différente (documents textuels, images, animations, contenus vidéo et audio ...) dans une fenêtre unique de l'écran.

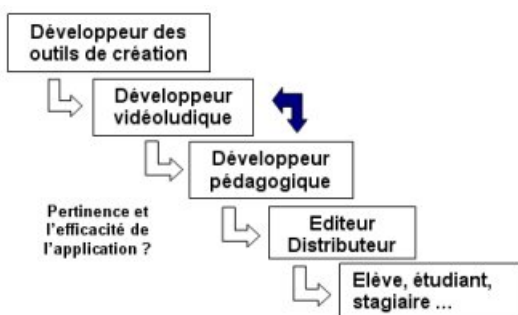
Mais cette intégration ne représente pas le seul avantage de ce concept. En effet c'est un service qui permet également deux aspects forts intéressants que sont la synchronisation des médias entre eux et le « chapitrage » du média audio ou vidéo ce qui favorise l'interaction de l'utilisateur sur l'application en granularisant le document.

● Les Serious Games



Le jeu sérieux ou jeux à intention utilitaire a pour objectif, dans le domaine de l'enseignement et de la formation, de proposer des applications pour apprendre en s'informant, en s'entraînant ou en expérimentant.

L'utilisateur (élève, étudiant, stagiaire) interagit avec une application informatique dans l'intention d'apprendre, de se former, de s'entraîner en présence des ressorts ludiques issus des jeux vidéos.



Le développement d'une application « serious games » va mobiliser des ressources humaines et matérielles dans le but de proposer une production qui répondra à certaines caractéristiques :

- Dès la conception le scénario pédagogique est réfléchi.
- Les scénarii pédagogique et ludique concordent pour de la cohérence et de la pertinence.
- Un équilibre est cherché entre le plaisir que procure l'utilisation de l'application (satisfaction de l'utilisateur) et le niveau de contrainte qu'elle impose dans sa dimension pédagogique (efficacité, efficience).
- Des éléments comme la nouveauté du contenu, son intérêt pour l'utilisateur, la richesse en qualité et quantité du contenu sont à considérer
- Des phases de test sont à prévoir pour expérimenter les organisations spatiales, temporelles et le scénario lui même.
- ...

● Conclusion

Notre intention a été de construire, d'expérimenter et de tester une application multimédia interactive scénarisée

