

my School!

Innovation pédagogique

1001 RAISONS

... pour utiliser le multimédia en classe

L'arrivée du multimédia dans le paysage pédagogique est une aubaine pour les enseignants qui ont à cœur de diversifier leur enseignement pour transmettre de manière toujours plus claire, efficace et interactive des savoirs aussi bien modernes que traditionnels.

Grâce à ces nouveaux outils, les savoirs véhiculés deviennent tangibles et les élèves se sentent plus impliqués dans leur apprentissage. Il est cependant important que ces contenus soient utilisés à bon escient et intégrés par les enseignants dans leur pratique pédagogique. Cet article tentera de donner quelques lignes directrices pour une bonne utilisation du multimédia en classe.



Le multimédia ...

... s'est considérablement vulgarisé ces dernières années et intervient désormais dans un grand nombre de nos occupations quotidiennes. C'est pour cela que l'enseignement ne doit pas se passer de ces nouveaux canaux de communication. En effet, la majorité de leur temps, les élèves le passent en dehors de l'école où ils sont constamment en contact avec le multimédia qu'ils apprennent très rapidement à utiliser en autodidactes. Ils ne savent pas seulement décoder et interpréter cette nouvelle manière de communiquer, mais ils l'ont adoptée et c'est devenu LEUR façon de communiquer, d'expliquer, de s'informer et de comprendre. Courriels, clavardages, SMS et blogs rythment bien souvent leurs loisirs et ils attendent de l'école que les mêmes réseaux de communication soient utilisés pour leur transmettre de nouveaux savoirs.



Avec l'apparition du multimédia, aucune problématique résolument nouvelle ne s'est posée aux enseignants. La question de base reste toujours la même pour l'enseignant : comment transmettre aussi efficacement que possible un maximum de savoirs aux élèves tout en impliquant et en intéressant ces derniers ?

Contrairement à ce qui est souvent dit, avec l'apparition du multimédia, aucune problématique résolument nouvelle ne s'est posée aux enseignants. La question de base reste toujours la même : comment transmettre aussi efficacement que possible un maximum de savoirs aux élèves tout en impliquant et en intéressant ces derniers ? La seule chose qui vient de changer est que l'enseignant a désormais un nouvel outil à sa disposition : le multimédia. Bien que le multimédia ne soit pas la panacée, il permet cependant de donner une nouvelle dimension interactivement constructiviste à l'enseignement.

Les avantages du multimédia

Le multimédia est par définition un support qui allie plusieurs médias, que ce soit le texte, l'audio et la vidéo. Bien que la télévision associe également image et son, on ne peut pas parler de multimédia pour la télévision. La raison en est que l'audiovisuel n'intègre pas la fonctionnalité-clé des contenus multimédias, à savoir l'hypernavigation sous forme de liens cliquables. En effet, le multimédia ne rassemble pas seulement des éléments audio, vidéo et texte sur un seul et même support, mais il permet et encourage l'hypernavigation. C'est de cette manière, que le lecteur a la possibilité de cliquer, en lisant le texte A, sur un terme difficile et d'être renvoyé automatiquement vers un texte B qui explique le mot en question. Il en va de même pour les éléments médias..

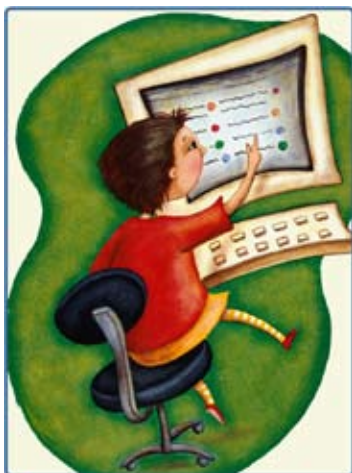
C'est l'hypernavigabilité qui donne son plein sens au multimédia et qui implique activement les lecteurs dans la consultation des contenus dont la suite n'est non plus imposée mais suggérée.

Les avantages

Lorsqu'un texte évoque le Musée du Louvre, on n'a pas seulement la possibilité de consulter des photos intégrées statiquement dans le corps du texte, mais on peut cliquer sur un lien « Visite guidée » p.ex. pour être renvoyé automatiquement vers une présentation vidéo qui permet au lecteur de participer à une visite guidée virtuelle des différentes salles d'exposition du musée. C'est l'hypernavigabilité qui donne son plein sens au multimédia et qui implique activement les lecteurs dans la consultation des contenus dont la suite n'est plus imposée mais suggérée. Cette hétérogénéité des médias et informations utilisés tend vers une information riche et homogènement multimédia sur un sujet déterminé. Les enseignants ont donc un double avantage, car d'un côté ils ont tous les médias rassemblés sur un même support, que ce soit un cédérom, un dvdérom ou un site web, et d'un autre côté, l'intégration de l'image et du son au texte, permet une transmission nettement plus efficace et rapide des savoirs aux apprenants étant donné que les contenus souvent abstraits du texte acquièrent tout de suite tout leur sens concret dès qu'on leur associe des images et du son. Est-il encore nécessaire d'ajouter pour les critiques que l'image ne vient pas remplacer le texte, mais le complète pour lui donner son plein sens.

Avant de voir de quelle manière on peut intégrer ces contenus dans le contexte pédagogique, il est important de déterminer quels types de contenus multimédias existent actuellement.

Les contenus souvent abstraits du texte acquièrent tout de suite tout leur sens concret dès qu'on leur associe des images et du son.



Les contenus à navigation imposée

Nous trouvons en gros deux types de contenus ayant une navigation imposée aux lecteurs : les contenus dont la structure est déterminée par une intrigue (eBook ou cédéroms avec des bandes dessinées ou des romans illustrés) ou bien les contenus dont les concepteurs ont déjà intégré dans la création de l'outil, la démarche pédagogique avec une scénarisation claire utilisable en classe.

Les eBooks

Les eBooks sont le type même des contenus multimédias à navigation imposée. Par la force des choses on suit les pages linéairement au fil de l'intrigue qui se développe. A ce niveau de simple lecture, l'eBook ne saura sans doute jamais remplacer la lecture du livre en papier qui est le seul à pouvoir procurer le vrai plaisir de lecture ne serait-ce que par le rapport quasi charnel que les vrais mordus de lecture entretiennent avec la matière papier du livre.

L'eBook, loin de concurrencer le livre en papier, le complète pour ouvrir la voie à de nouvelles activités littéraires en classe.

Navigation imposée

L'utilisation principale des eBooks ne sera donc pas celle de la lecture, mais celle du travail de recherche. En effet, alors qu'il semble évident que les lecteurs ne délaisseront pas le roman en papier pour le lire en intégralité en version numérique, les eBooks permettent cependant d'intégrer de nouvelles pratiques pédagogiques dans les cours de littérature. Pour des raisons techniques il était jusqu'ici impossible de faire en quelques secondes des recherches de mots dans la totalité d'un ouvrage. Etant donné que ceci est désormais possible, on peut poser des questions du genre : « Vérifiez combien de fois et dans quel contexte les mots "haine" et "amour" sont utilisés dans ce roman. Expliquez, en vous basant sur le résultat de cette recherche, quelle notion semble avoir le plus d'importance pour l'auteur et dites pourquoi cela est le cas. » C'est ainsi que l'eBook, loin de concurrencer le livre en papier, le complète pour ouvrir la voie à de nouvelles activités littéraires en classe.

Les bandes dessinées et les romans multimédias



Dans ce cas il s'agit d'histoires qui sont présentées sous forme multimédia. En effet, contrairement aux eBooks, les lecteurs ont la possibilité non seulement de lire linéairement l'intrigue mais d'intervenir dans l'histoire ou de trouver des informations liées.

Prenons pour exemple l'excellente bande dessinée multimédia « Opération Teddy Bear » éditée par Index+ et récompensée par de très nombreux prix. Dans cette bande dessinée qui se compose de 72 planches, le passage d'une vignette à l'autre ne se fait pas automatiquement. Bien que le lecteur voie toutes les vignettes en filigrane, il doit cliquer sur chaque vignette sur un élément bien précis pour que la vignette suivante s'affiche en pleine couleur. Ce type de navigation implique les lecteurs dans la consultation active de ces contenus. Souvent les éléments sur lesquels il faut cliquer sont liés à l'histoire et une bonne compréhension de l'intrigue facilite la navigation. Le grand avantage de ces contenus est que l'intrigue est strictement linéaire et évite que les lecteurs ne se perdent dans des intrigues annexes dont on n'arrive plus à s'extraire.

Or, l'interactivité ne se situe pas seulement au niveau du passage d'une vignette à l'autre mais également au niveau des informations supplémentaires qui sont affichées sur les vignettes. Etant donné que « Opération Teddy Bear » raconte une histoire du débarquement des forces alliées sur les côtes de la Normandie, une bonne compréhension du contexte historique est essentielle. C'est pour cela qu'une fois qu'on a consulté toutes les vignettes d'une planche, certains éléments de la planche se mettent à clignoter. En cliquant sur les éléments en question, on est directement renvoyé vers des informations historiques sur le sujet en question. Les articles documentaires auxquels on accède de cette façon ne permettent aucune hypernavigation sauf le retour à la bande dessinée elle-même, et le lecteur est forcé de cette manière de retourner aux planches de la bande dessinée et ne peut pas se perdre. A ce niveau le multimédia ne rend pas seulement cette bédé interactive en ajoutant de la musique et des animations aux images, mais en plus l'hypernavigation permet directement de dépasser le côté purement fictif de la bédé en ajoutant une partie documentaire historique enracinée logiquement dans le corps même du texte.

Navigation thématique

Les contenus à navigation thématique



Ces contenus multimédias ne sont pas faits pour être consultés linéairement, mais par chapitres selon la thématique qui intéresse le lecteur.

L'exemple type de ces navigations thématiques sont les ouvrages de référence tels que les encyclopédies multimédias. L'utilisation de ces outils est très ponctuelle selon les informations qu'on recherche.

Un autre exemple sont les ouvrages documentaires sur les sujets les plus divers. Prenons comme exemple le double dévédérom sur Jorge SEMPRUN (cf. <http://semprun.myschool.lu>) sur lequel on trouve une analyse d'une centaine de pages du roman « Le grand voyage » avec des dizaines d'extraits de reportages et d'interviews ainsi que des centaines d'images, de photos et de graphiques. Des outils de recherche très puissants permettent de retrouver n'importe quel sujet sur ledit dévédérom. Bien que ces contenus puissent être lus de la première à la dernière page, ce mode de consultation

Utiliser ces contenus à bon escient dans une classe

La notion-clé de cette réflexion sur l'utilisation de ces contenus en classe est celle de la scénarisation. En tant qu'enseignant, on a souvent tendance à penser que les contenus multimédias peuvent être utilisés tels quels en classe étant donné que tous les contenus s'y trouvent déjà et qu'on n'a plus besoin de faire ses propres recherches. Ceci est bien vrai, mais une utilisation efficace en classe, demande une planification minutieuse et une très bonne connaissance des contenus.

Une utilisation efficace du multimédia en classe, demande une planification (scénarisation) minutieuse et une très bonne connaissance des contenus.

Le travail avec des contenus multimédias se prépare donc exactement comme celui avec les manuels traditionnels. Il n'y a donc pas de gain au niveau du temps de préparation, mais un gain majeur au niveau du degré de satisfaction des apprenants.

La planification de l'utilisation du multimédia en cours se différencie selon que les contenus sont structurés selon une approche de navigation linéaire ou de navigation thématique.

« Trop d'information,
tue l'information. » des
contenus.



Utilisation des contenus à navigation thématique en classe

Etant donné que la plupart des oeuvres multimédias sont de nature thématique, ce sont ceux qui sont le plus souvent utilisés en classe.

Si les moyens techniques le permettent, un bon cours de langue ne devrait jamais se priver d'une encyclopédie multimédia dans laquelle on peut rechercher directement toutes les notions qui posent problème. Et ce sont là aussi les seuls contenus qui ne demandent pas de longue préparation. Il suffit en effet qu'on sache comment utiliser techniquement ces contenus pour pouvoir les utiliser en classe.

Il en va différemment pour tous les autres contenus multimédias à navigation thématique. Avant d'utiliser de tels contenus en cours, il faut savoir exactement quels sont les buts qu'on veut atteindre, où se trouvent les contenus dont on a besoin et à quel moment on utilise les uns ou les autres contenus. Cette scénarisation est absolument indispensable pour la mise en place d'un bon cours, car même avec les contenus multimédias les mieux réalisés, un cours non préparé tournera au cauchemar. Il faut en outre essayer de ne pas tomber dans l'écueil de l'avalanche d'informations. On se laisse souvent piéger par le fait qu'on voit tellement d'informations intéressantes qu'on voudrait toutes les communiquer à sa classe et qu'on risque de les noyer dans l'information : « Trop d'information, tue l'information. » Au lieu de découvrir d'abord avec enthousiasme tous les beaux contenus multimédias et de se poser ensuite la question comment on va bien pouvoir transmettre tous ces contenus aux élèves, il vaut mieux définir clairement ses objectifs pédagogiques, savoir où on veut en venir avec les élèves, pour décider à partir de là quels sont les contenus qu'on va bien pouvoir utiliser.

Français	
•	CDI: Lecture de Livres
•	Désinformation médiatique
•	Analyse multimédia: le racisme
○	Etape 1
○	Etape 2
○	Etape 3
○	Etape 4
○	Etape 5
○	Etape 6
○	Etape 7
○	Etape 8
○	Etape 9
•	S'entraîner à la dissertation
•	La publicité
•	La presse écrite
•	Vers l'autonomie de l'élève
•	Apprendre le français avec Internet

Etant donné que l'utilisation principale d'un grand nombre de ces contenus est celle qui est faite dans les classes, de nombreux ouvrages proposent déjà une telle scénarisation aux professeurs ou au moins des pistes pour montrer aux professeurs comment on peut utiliser les contenus en question en classe. Prenons pour exemple le site <http://www.elabotic.lu> qui a pour but de travailler avec les nouveaux médias tout en apprenant à les décoder en vue d'une analyse critique. Ce travail se fait sur base de sujets tels que « Analyse multimédia : le racisme », « Désinformation médiatique », « La publicité ». L'enseignant qui veut utiliser ce site y trouve déjà une subdivision en différentes étapes qui lui permettent de les utiliser tels quels en cours, mais une consultation approfondie de ces contenus a priori reste indispensable.

La place de l'enseignant

Utilisation des contenus à navigation linéaire (imposée) en classe

Etant donné que les contenus linéaires sont faits pour être consultés page après page, une scénarisation n'est pas vraiment nécessaire. Mais l'enseignant sera amené à se poser un certain nombre d'autres questions, de bon sens pédagogique, dont nous verrons quelques-unes ci-dessous. Ces questions valent bien évidemment aussi pour les contenus thématiques qui imposent une réflexion sur la scénarisation, contrairement aux contenus linéaires qui tentent les enseignants d'utiliser ces contenus tels quels.



La place de l'enseignant dans la classe

Une fois les bons contenus identifiés, les finalités pédagogiques déterminées et la scénarisation mise en place, l'enseignant devra se demander quelle place il occupera en classe par rapport à la consultation des contenus multimédias et des élèves, question qui aurait en fait déjà dû avoir trouvé sa réponse pendant la mise en place de la scénarisation.

Si nous partons du fait que la salle de classe est équipée d'un ordinateur avec projecteur pour l'enseignant ainsi que de plusieurs postes pour les élèves, l'enseignant a deux possibilités pour utiliser les contenus multimédias en classe.

Il peut orchestrer l'affichage des contenus projetés sur écran géant. Ceci peut être le cas pour une Présentation Assistée par Ordinateur (PAO) de type Powerpoint® ou encore pour une navigation dirigée. Dans ce cas deux facteurs sont à tenir en compte. D'une part les contenus présentés sur écran géant par l'enseignant, ne doivent en aucun cas s'afficher sur les écrans des élèves à moins que ces ordinateurs puissent être contrôlés à distance par l'enseignant. Dans le cas contraire les élèves cliqueraient à tort et à travers et auraient vite perdu le lien des présentations de l'enseignant. Le mieux serait donc de demander aux élèves d'éteindre leurs écrans ou de recourir à des logiciels qui permettent au professeur de prendre le contrôle des écrans des élèves. Dans ce dernier cas, les élèves auront l'avantage de pouvoir consulter les contenus directement sur leur écran sans regarder sur l'écran géant. Avec une telle PAO, il faut cependant aussi rester conscient des désavantages. L'enseignant doit veiller à ce qu'il n'avance pas trop vite dans sa présentation afin que les élèves puissent assimiler les nouveaux contenus. En outre il est important de leur donner les moyens de consulter ces contenus a posteriori pour les réviser. Pour ce faire, l'enseignant peut ou bien distribuer sur papier des "handouts" d'une PAO aux élèves, fonction qui est intégrée dans les options de la commande « Imprimer » des programmes de PAO. L'autre moyen est de mettre ces contenus (ou la liste des liens de la navigation web) en ligne afin que l'élève puisse les consulter chez lui.

Les webquests

Les « webquests » stimulent une acquisition constructiviste du savoir par les apprenants des contenus.

Si l'enseignant veut que les élèves consultent de manière autonome des contenus multimédias, ce qui est nettement plus valorisant, il doit être conscient du fait que ces navigations peuvent aller à tort et à travers et qu'il est donc essentiel de donner des instructions très strictes aux élèves afin de garantir un certain résultat.

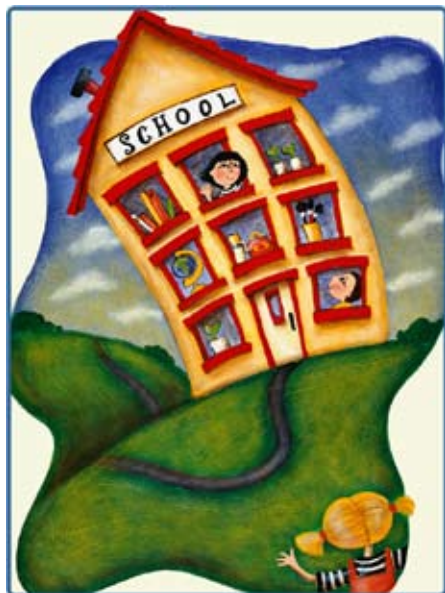
C'est suite à toutes les questions qui se posent sur la bonne utilisation de ces contenus dans un contexte pédagogique que les universitaires Tom MARCH et Bernie DODGE ont élaboré en 1995 le concept des « webquests » qui stimulent une acquisition constructiviste du savoir par les apprenants. De très nombreux sites web proposent des dossiers très complets sur cette démarche pédagogique. Citons l'URL de l'Université de San Diego qui se trouve à la base de la création du webquest : <http://webquest.sdsu.edu/> ou les sites français :

- <http://www2.ac-lyon.fr/services/cdri/internet/pedagogie/missionsvirtuelles.htm>
- <http://www.ardecol.ac-grenoble.fr/english/tice/frtice6a.htm>

A défaut de pouvoir expliquer en détail ce concept, disons seulement qu'un webquest est une quête sur le web qu'on propose aux élèves sous forme de défi afin qu'ils apprennent à trouver les informations nécessaires pour résoudre la mission posée par le défi. Ces quêtes n'intègrent cependant pas seulement des informations sur l'internet, mais encouragent également les élèves à se documenter dans des livres, de consulter des personnes ou de rechercher des informations dans la presse quotidienne. C'est de cette façon que les webquests ne sont pas seulement une démarche multimédia monosupport du web mais multisupport de tous les vecteurs de l'information et de la communication. Afin que la quête de l'élève trouve son plein sens, chaque quête doit obligatoirement se terminer par une production concrète qui valorise le travail en le mettant en vitrine : présentation orale devant la classe, réalisation d'une PAO ou encore d'un site web. Un des éléments essentiels d'une telle quête est la fiche descriptive (cf. masque ci-contre) qui est établie par l'enseignant. Sur cette fiche se trouvent les étapes et les ressources les plus importantes qui guident l'élève dans sa quête et lui permettent de travailler dans un univers multimédia web sans être assommé par une avalanche d'informations. Afin que tous les quêtes soient transférables et réutilisables, elles sont toujours élaborées selon un schéma du genre Introduction – Tâches – Ressources – Processus – Evaluation – Présentation qui ne change que très peu.

Les webquests permettent ainsi d'éviter les pertes de temps en amenant l'élève à passer plus de temps à utiliser les informations qu'à les chercher. C'est un instrument de recherche qui incite l'intervenant à orienter son enseignement vers des approches qui mettent en valeur l'enseignement coopératif et la pédagogie par projet et qui amène la réflexion de l'élève à des niveaux d'analyse, de synthèse et d'évaluation. Dans le cas de telles quêtes, l'enseignant n'est plus celui qui transmet le savoir, mais c'est celui qui guide et assiste les apprenants pendant que ceux-ci travaillent de façon autonome.

Les infrastructures



Les infrastructures: un élément à ne pas négliger

Ces conseils relèvent du plus pur bon sens mais il n'est peut-être pas inutile de les rappeler.

Si on travaille pour la première fois avec du matériel comme des projecteurs p.ex., il faut absolument les vérifier avant de faire le premier cours et ce avant tout pour voir si tous les câbles sont fournis.

Si on veut utiliser son propre ordinateur portable dans une salle informatique et qu'on doit utiliser l'internet, il faut vérifier à l'avance si on a accès au web, que ce soit par câble réseau ou encore WIFI.

La souris de présentation: l'outil indispensable pour que les enseignants soient rendus à leurs élèves.

Si on utilise des contenus avec des éléments de son, il ne faut surtout pas faire confiance ni aux enceintes de l'ordinateur portable ni à celles des projecteurs car elles sont dans les deux cas largement insuffisantes. Il vaut mieux se munir d'enceintes externes qu'on pourra brancher directement sur l'ordinateur pour avoir une qualité de son optimale.

Il ne faut surtout pas se priver de l'utilisation d'une souris de présentation qui sont désormais proposées par la majorité des grandes marques. Elles sont très faciles d'installation et d'utilisation et permettent une manipulation à distance des fonctions de navigation de l'ordinateur. Ces souris de présentation sont également équipées d'un pointeur laser des plus utiles. Elles permettent à l'enseignant de ne pas rester retranché derrière son écran d'ordinateur pour manipuler la souris traditionnelle, mais il peut évoluer au milieu de la classe tout en gardant le contrôle sur sa navigation et les contenus qui s'affichent sur l'écran. C'est le seul outil qui permette de garder un contact visuel avec les élèves tout en travaillant avec l'ordinateur.

Utilisé avec une bonne portion de bon sens, le multimédia est un outil formidable qui persuadera vite tout enseignant que son métier est le plus beau du monde, tellement positifs sont les échos et les réactions des élèves.



Auteur: Alain HOFFMANN

Professeur de français au Lycée Technique du Centre au Luxembourg
Training & PR Manager du portail de l'Éducation nationale *mySchool!*
Coordinateur du groupe de pilotage de la plateforme eLearning « eBac »
alain.hoffmann@education.lu

Layout: Daniel Weiler
(c) 2006, *mySchool!*

Flashs interactifs

Comprendre facilement la terre, la vie et les sciences grâce aux animations flash interactives

Plus de 350 animations pédagogiques scientifiques en ligne sur mySchool!

Le portail *mySchool!* en collaboration avec l'éditeur français *eduMedia* offre aux enseignants un accès gratuit à du contenu multimédia éducatif en ligne. L'offre comprend un catalogue dynamique comportant plus de 350 animations pédagogiques scientifiques téléchargeables.

Afin que ces animations flash interactives puissent être intégrées au mieux dans la pratique pédagogique, elles sont toutes structurées selon le même schéma :

- le résumé qui explique la finalité de l'animation
- les objectifs d'apprentissage
- la liste des fonctionnalités qui explique quels sont les procédés qu'on peut découvrir interactivement en utilisant l'animation en question
- la fiche élève qui peut être distribuée par l'enseignant aux élèves afin que ces derniers puissent consulter à tout moment les contenus en version papier
- une liste de mots-clés

Vous trouverez toutes ces animations sur *mySchool!* dans la rubrique « *Encyclopédies & Dictionnaires* ».

Angles et triangles

Le circuit naturel suivi par l'eau dans ses différents états (liquide, gazeux et solide) entre les océans, l'atmosphère et les continents

Mathématiques interactives - animations interactives sur les angles et triangles

« Trafics en Afrique »

Une démarche pédagogique où lecture, multimédia et interactivité se complètent mutuellement

Intégration du cédérom multimédia dans *mySchool!*

Un grand nombre de professeurs qui ont travaillé avec le roman « *Trafics en Afrique* » (John OLD) ont également voulu profiter des fiches de travail, des contenus multimédias et des suppléments qui se trouvent sur le cédérom qui a également été diffusé par *mySchool!*. Pour répondre au mieux aux demandes de nos utilisateurs et rendre l'accès au cédérom encore plus facile, *mySchool!* en a acquis les droits d'auteur et a intégré la totalité de ces contenus dans la partie de l'espace-branche français consacré à « *Trafics en Afrique* ». De cette manière, ces contenus pourront être consultés à partir de n'importe quel ordinateur connecté à Internet.

Afin que nous puissions élargir ou recadrer notre démarche, nous tentons de rester toujours au plus près des demandes générées par les professeurs. C'est à cette fin que nous avons mis en ligne un sondage qui vous permettra de nous communiquer vos impressions sur le roman « *Trafics en Afrique* ».



Les exercices interactifs sur *mySchool!*



A côté de l'intégration du cédérom, *mySchool!* a développé des exercices interactifs et autocorrectifs en ligne. Ces exercices permettent d'une part aux élèves de procéder à un test de lecture avec des questions de contenu et d'autre part ils peuvent s'exercer à l'utilisation du mot juste par le biais d'exercices spécialement destinés à l'apprentissage du vocabulaire.

Lecture & Multimédia

Approche pédagogique de la lecture d'une œuvre longue approfondie par la dimension multimédia

« Le grand voyage » (Jorge SEMPRUN): Une démarche littéraire et multimédia guidée par une scénarisation pédagogique personnalisable

Toutes les ressources nécessaires à une analyse approfondie des aspects littéraires, historiques et cinématographiques sont prêtes à l'emploi sur un seul et même support multimédia:

- une analyse approfondie de l'intrigue du roman et de la structure narrative
- des fiches pédagogiques, des photos et des tableaux qui complètent et illustrent l'analyse
- intégration de dizaines d'extraits vidéos d'interviews avec Jorge SEMPRUN et le film en version intégrale
- le roman en version eBook pour pouvoir procéder à des recherches plein-texte
- des annexes qui fournissent des informations supplémentaires sur les notions historiques de la Seconde Guerre Mondiale, le vocabulaire cinématographique ...

Le coffret multimédia pédagogique est recommandé par le document « Horaires et Programmes » pour les classes de 2e.



Des exercices autocorrectifs multimédias dans l'espace-branche français de mySchool!

mySchool! propose dans son espace-branche français une suite d'exercices interactifs sur « Le grand voyage ». Ces exercices se composent uniquement de questions sur le contenu du roman. Ils peuvent être utilisés en tant que test de lecture qui ne permet pas seulement aux élèves de vérifier s'ils ont bien compris l'intrigue, mais ils donnent également la possibilité aux professeurs de s'assurer que tous les élèves aient effectivement lu le roman avant qu'ils ne s'engagent dans une analyse littéraire.



Se procurer le coffret multimédia pédagogique sur « Le grand voyage »

Les coffrets multimédias pédagogiques peuvent être commandés directement auprès de mySchool! en remplissant le formulaire de commande qui se trouve sur le site <http://semprun.myschool.lu>. Les coffrets (vendus au prix de 10.-) contiennent :

- le roman en format livre de poche (folio 276, ISBN : 2-07-036276-0)
- un DVD multimédia avec l'analyse littéraire multimédia et les fiches pédagogiques
- un DVD vidéo avec l'adaptation cinématographique en version intégrale

Les contenus du DVD multimédia seront également accessibles en ligne sur le site <http://semprun.myschool.lu> et ce à partir de n'importe quel ordinateur connecté à internet sous condition que l'utilisateur ait activé son compte sur mySchool! et ceci n'importe quand et n'importe où à l'aide d'un simple navigateur web.



MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE
ET DE LA FORMATION PROFESSIONNELLE
Centre de technologie de l'éducation