

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION GENERALE	17
I.1. L'EMERGENCE DES NOUVELLES TECHNOLOGIES.....	21
I.2. LES TROIS COMPOSANTES DE BASE DES NOUVELLES TECHNOLOGIES.....	22
I.2.1. MICROINFORMATIQUE.....	22
I.2.2. MULTIMÉDIA.....	27
I.2.3. RÉSEAUX.....	33
I.3. LEUR INTEGRATION ET LEURS USAGES.....	38
1.3.1. USAGES DES RÉSEAUX	38
1.3.2. USAGES DES ARCHITECTURES	42
I.3.3. DU BON USAGE DU MULTIMÉDIA.....	43
I.3.4. LE TRAVAIL COOPÉRATIF	43
I.4. CONCLUSION.....	59
II.1. LES MULTIPLES FACETTES DE L'HOMME APPRENANT	61
II.2. L'HOMME - MULTISENSORIEL.....	62
II.3. L'HOMME - ACTEUR	65
II.4. L'HOMME - EMOTIONNEL	67
II.5. L'HOMME CONNAISSANT	68
II.6. L'HOMME - SPATIAL	70
II.6.1. NOTION DE DISTANCE	70
II.6.2. SITUATION HOMME APPRENANT / SYSTÈMES D'APPRENTISSAGE	70
II.7. L'HOMME - SOCIAL	72
II.7.1. L'HOMME - COMMUNIQUANT	72
II.7.2. LE GROUPE ET LES COMPORTEMENTS DE GROUPE	77
II.8. L'HOMME - JOUEUR	83
II.8.1. LE JEU : UNE ACTIVITÉ INNÉE	83
II.8.2. UN FAIT DE SOCIÉTÉ : LES JEUX INFORMATIQUES	85
II.9. CONCLUSION	86

III.1. INTRODUCTION	88
III.2. LES METHODES ACTIVES EN PEDAGOGIE	89
III.3. LE ROLE PEDAGOGIQUE DU JEU	90
III.3.1. SITUATIONS ET ATTITUDES LUDIQUES	90
III.3.2. JEU ET FORMATION DES ADULTES.....	91
III.4. LE JEU DE ROLE COMME METHODE DE PEDAGOGIE ACTIVE	94
III.4.1. CARACTÉRISTIQUES D’UN JEU DE RÔLES	94
III.4.2. LE JEU DE RÔLE DE FORMATION	95
III.4.3. LE JEU DE RÔLE DE SIMULATION	96
III.5. HISTORIQUE ET DEVELOPPEMENT DES JEUX D’ENTREPRISE	97
III.6. LES JEUX D’ENTREPRISES VU PAR L’ANALYSE DE L’UN D’ENTRE EUX	98
III.6.1. TÉMOIGNAGE.....	98
III.6.2. PRÉSENTATION GÉNÉRALE DE REACTIK	99
III.6.3. DÉROULEMENT DU JEU	100
III.7. CONCLUSIONS ET MODELE POUR LA CONCEPTION D’UN JEU COOPERATIF	101
III.7.1. DÉROULEMENT D’UNE SESSION DE JEU D’ENTREPRISE	101
III.7.2. L’ANIMATION DES JEUX PÉDAGOGIQUES.....	103
III.7.3. APPLICATION INFORMATIQUE : REACTIK MULTIMÉDIA	104
III.8. RETOMBEES ECONOMIQUES DU JEU SUR LA FORMATION	105
III.9. CONCLUSION	106
IV.1. UN MODELE POUR LA CONCEPTION ET LE DEVELOPPEMENT D’UN SYSTEME DE FORMATION EN ENTREPRISE	108
IV.2. APPLICATION DU MODELE A LA FORMATION CIMENTIERE : CECIL TUTORIN	109
IV.3. L’HOMME CONCEVANT	115
IV.3.1 LA CONCEPTION COOPÉRATIVE	115
IV.3.2. EXEMPLES DE CONCEPTION COOPÉRATIVE D’UN PRODUIT D’APPRENTISSAGE.....	116
IV.4. L’HOMME - CONNAISSANT	122
IV.4.1. LE SYSTÈME D’APPRENTISSAGE : RÔLE ET FONCTIONS	122
IV.4.2. LES OBJETS COGNITIFS	123
IV.4.3. EXEMPLE D’ORGANISATION COGNITIVE DANS UN SYSTÈME D’APPRENTISSAGE (TUTORIN)	124
IV.4.4. PERSONNALISATION DE L’APPRENTISSAGE.....	124

IV.4.5. GESTION DU MODÈLE DE CONNAISSANCE	125
IV.5.LE SAVOIR DU GROUPE	127
IV.5.1.LE MODÈLE DE CONNAISSANCE	127
IV.5.2.LE MODÈLE D'APPRENTISSAGE	127
IV.5.3.LES STRATÉGIES PÉDAGOGIQUES.....	128
IV.5.4.LE MODÈLE DE COMMUNICATION	128
IV.5.6. MODÉLISATION DE GROUPE	129
IV.5.7. MODÈLE CONCEPTUEL D'UN ENVIRONNEMENT D'APPRENTISSAGE COOPÉRATIF	130
IV.6. ADAPTATION DE CECIL A LA FORMATION COOPERATIVE A DISTANCE	130
IV.6.1. ASPECTS SOCIOLOGIQUES.....	132
IV.6.2. ASPECTS TECHNOLOGIQUES.	132
IV.6.3. EXEMPLE DE COOPÉRATISATION DE SCÉNARIO	138
IV.7. CONCLUSION	142
V.1. DIFFERENTES SITUATIONS D'APPRENTISSAGE COOPERATIF.....	144
V.1.1. OBJECTIF	144
V.1.2. SITUATIONS D'APPRENTISSAGE	144
V.1.3. CONTRAINTES	146
V.2. LES BESOINS DE COMMUNICATION	146
V.2.1. TÉLÉFORMATION INDIVIDUELLE.....	146
V.2.2. TÉLÉFORMATION COOPÉRATIVE	147
V.2.3. TÉLÉFORMATION : LES MOYENS DE COMMUNICATION	148
V.2.4. TÉLÉFORMATION : LES COMPOSANTES D'UN TRAVAIL COOPÉRATIF.....	152
V.3. LA PROGRESSION D'UN GROUPE LORS DE LA RESOLUTION D'UN PROBLEME	160
V.3.1. LES FONCTIONS À REMPLIR POUR ANIMER UN GROUPE	160
V.3.2. LE CHOIX DU STYLE D'ANIMATION	161
V.3.3. PHASES DE RÉOLUTION	162
V.3.4. COMPOSITION IDÉALE DU GROUPE.....	162
V.3.5. LA DYNAMIQUE DU GROUPE.....	162
V.4. IDENTIFICATION DES ROLES ET FONCTIONNEMENT DE GROUPES DE PROJETS COLLECTIFS	164
V.4.1. CONTEXTE DE L'OBSERVATION	164

V.4.2. ETUDE DES DIFFÉRENTS COMPORTEMENTS DE GROUPES FACE À LEURS PROJETS.....	166
V.4.3.UN MODÈLE POUR LES ÉQUIPES DE PROJET COLLECTIF.....	168
V.5. LES JEUX DE ROLE : REACTIK - MULTIMEDIA	169
V.5.1. PRINCIPE DU JEU	169
V.5.2. DÉROULEMENT DU JEU.....	170
V.5.3. UTILISATION DU JEU	170
V.5.4. LES INTERFACES	170
V.5.5. L'ARCHITECTURE.....	171
V.6. ADAPTATION DE CECIL A UN ENSEIGNEMENT COOPERATIF DISTANT	175
V.6.1. ARCHITECTURE D'UN SYSTÈME DE TÉLÉFORMATION	175
V.6.2. DÉVELOPPEMENT DE LOGICIELS CLIENT / SERVEUR	177
V.7. PLATEFORME MULTIMEDIA POUR LA TELEFORMATION COOPERANTE	181
V.7.1. ENVIRONNEMENT DE COMMUNICATION.....	181
V.7.2. MISE EN ŒUVRE D'UNE FORMATION SOUS CD-ROM	184
V.7.3. TÉLÉFORMATION POUR CECIL SOUS LANGAGE AUTEUR TOOLBOOK MULTIMEDIA CBT.....	184
V.7.4. TÉLÉFORMATION POUR CECIL EN VISIOCONFÉRENCE.....	186
V.7.5. TÉLÉFORMATION MULTIMÉDIA VIA INTERNET	186
V.8. ALGORITHME DE REPARTITION DES ROLES	187
V.9. CONCLUSION.....	192
CONCLUSION GENERALE	193
1. BILAN GÉNÉRAL.....	193
2. VALIDATION PAR L'USAGE.....	195
3. APPORT DES N.T.E.....	195
4. FREINS À L'UTILISATION DES N.T.E.	196
5. PERSPECTIVES	197
6. EN GUISE DE CONCLUSION.....	197
BIBLIGRAPHIE	
ANNEXES	
ANNEXE 1 - GLOSSAIRE	
ANNEXE 2 - LES JEUX D'ENTREPRISE	
ANNEXE 3 - LE GESTIONNAIRE D'ENSEIGNEMENT CMS	