UE 12E05

E-learning

CRÉDITS ECTS	VOLUME HORAIRE	QUADRIMESTRE	PONDÉRATION DE L'UE
5	40 h	Q2	100 points

Niveau CFC	6	Langue(s)	français
Cycle	Bachelier Écriture multimédia	Modalité	Horaire de jour
Obligatoire / Option	Obligatoire	Responsable de l'UE	Delphine Bauloye
Implantation	ISFSC – Rue de la Poste 111 – 1030 Bruxelles		

Prérequis / Corequis	Aucun
Objectif de l'UE	Finalité générale de l'UE : expérimenter la construction d'un support multimédia à visée pédagogique en groupe et à distance en utilisant deux modalités différentes : la collaboration et la coopération.
Critère de réussite de l'UE	La cotation globale de l'UE se fait en calculant la moyenne arithmétique pondérée des notes obtenues aux AA.
Cohérence de l'UE	Les AA de cette UE sont associées soit en raison de leur cohérence disciplinaire, soit en raison de la complémentarité des compétences et des capacités qu'elles évaluent.

Composition de l'UE · 2 activités d'apprentissage

CODE	ACTIVITÉ D'APPRENTISSAGE (AA)	VOL. HORAIRE	ECTS	QUADRIMESTRE	PONDÉRATION
12E05-A	E-Learning	20	2	Q2	40 points
12E05-B	Psychologie de l'apprentissage	20	3	Q2	60 points

12E05-A E-Learning

VOLUME HORAIRE	CRÉDITS ECTS	QUADRIMESTRE	PONDÉRATION AA
20 h	2	Q2	40 points

Titulaire(s) : Hassane Njimi

DESCRIPTIF DE L'ACTIVITÉ

L'objectif de l'activité "E-learning" est d'amener les étudiant(e)s à se familiariser aux outils et méthodes de conception pédagogique, et d'être capables de concevoir et d'élaborer un cours d'e-learning sur une thématique donnée. Au travers de l'activité, l'étudiant(e) abordera les concepts de base et collectera les informations sur les processus et les ressources nécessaires au développement de cours en e-learning. L'étudiant(e) sera également sensibilisé(e) à l'utilisation des technologies informatiques et de l'Internet, afin de rassembler et de mobiliser le large éventail de solutions existantes permettant de faciliter l'apprentissage.

MÉTHODES D'APPRENTISSAGE

Cours plénier alternant différentes méthodes d'enseignement permettant d'aborder tant la théorie que les applications concrètes de la matière : E-Learning, classe inversée, exercices de conception d'activités d'apprentissage, pédagogie du projet.

ACQUIS D'APPRENTISSAGE

Au terme de l'UE l'étudiant·e sera capable :

- de lister et de décrire les besoins de son public cible en termes d'acquis d'apprentissage ;
- d'inventorier, d'expliquer et d'illustrer des ressources utiles au dispositif d'apprentissage mis en place ;
- de créer, de développer et de produire des scénarios multimédias pour l'apprentissage asynchrone ;
- de faciliter l'accès aux apprentissages en maîtrisant une plateforme E-learning ;
- de planifier, de structurer et de produire une activité d'apprentissage en E-Learning cohérente avec les acquis d'apprentissage choisis.

COMPÉTENCE(S) ÉVALUÉE(S)

- **Compétence 5 :** Concevoir des scénarios multimédia interactifs

CAPACITÉ(S) ÉVALUÉE(S)

- **Capacité 5.1 :** Concevoir des scénarios interactifs adaptés aux besoins du client et du public cible et choisir l'interface appropriée.

ÉVALUATION

Première session	Travail de groupe + présentation orale.
Seconde session	Représentation des parties en échec individuellement ou en groupe. Le travail de groupe peut devenir individuel.
Plan B	Pas d'évaluation spécifique en plan B.

SUPPORT(S) DE COURS

Supports et ressources en ligne et notes personnelles de l'étudiant(e).

12E05-B Psychologie de l'apprentissage

VOLUME HORAIRE	CRÉDITS ECTS	QUADRIMESTRE	PONDÉRATION AA
20 h	3	Q2	60 points

Titulaire(s) Delphine Bauloye

DESCRIPTIF DE L'ACTIVITÉ

Dans un premier temps, nous présentons les différentes théories de l'apprentissage et l'évolution de l'enseignement à distance. Ensuite, les étudiant.es sont confrontés à un double apprentissage : être placé.es dans le rôle d'un.e formateur/trice qui conçoit son cours et réaliser cette tâche en ligne avec d'autres puisque dans leur pratique professionnelle future, cette expérience de travail en ligne est fréquente.

MÉTHODES D'APPRENTISSAGE

Une méthode socio-contructiviste dans la mesure où les étudiant.es créent leur propre savoir à propos de ce qu'est un dispositif pédagogique optimal selon eux/elles ainsi que leur savoir-faire en trouvant les outils multimédia les plus appropriés pour concrétiser leur idée de cours. Tout ceci en s'appuyant sur les connaissances, la créativité de chaque personne du groupe.

Les séances de cours se déroulent elles-mêmes en ligne pour expérimenter les avantages et les limites d'un cours en ligne.

ACQUIS D'APPRENTISSAGE

Au terme de l'UE l'étudiant·e sera capable de :

- repérer les différentes méthodes d'apprentissage et en envisageant les avantages et les inconvénients pour un support multimédia à visée pédagogique
- utiliser les cinq facettes de l'apprentissage dans la construction d'un projet à visée pédagogique : information, production, motivation, interaction et évaluation.

COMPÉTENCE(S) ÉVALUÉE(S)

- **Compétence 2 :** Interagir avec son milieu professionnel
- **Compétence 4 :** Gérer un projet de communication multimédia dans sa globalité
- **Compétence 5 :** Concevoir des scénarios multimédia interactifs

CAPACITÉ(S) ÉVALUÉE(S)

- **Capacité 2.2 :** Être capable de travailler en équipe ou en réseau, d'échanger, de coopérer, de partager ses compétences.
- **Capacité 2.5 :** Connaître et utiliser les technologies inhérentes aux professions du multimédia.
- **Capacité 4.1 :** Acquérir un raisonnement analytique et critique, analyser une situation en profondeur et prendre des décisions appropriées.
- **Capacité 4.4 :** Gérer le temps, les ressources et l'investissement à mobiliser pour la réalisation d'un projet et intégrer les contraintes.
- **Capacité 5.1 :** Concevoir des scénarios interactifs adaptés aux besoins du client et du public cible et choisir l'interface appropriée.

ÉVALUATION

Première session	Réalisation d'un travail de groupe (création d'un dispositif pédagogique) qui est présenté oralement lors du dernier cours
Seconde session	Le travail de groupe devient un travail individuel, de même que la présentation orale qui a alors lieu en session d'examens
Plan B	Pas de plan B

SUPPORT(S) DE COURS

Utilisation de Teams comme plate-forme collaborative afin de créer le dispositif pédagogique multimédia

Fiche générée le 05.11.2026 depuis https://ue.isfsc.be/ue/2026-2027/12E05 · Fiches UE v1.14.0 · 23.09.2026