

N° 9
10 SEPT.
1998

Page 1
à 44

*L*B.O.

BULLETIN OFFICIEL
DE L'ÉDUCATION NATIONALE

NUMÉRO
SPÉCIAL

● DISPOSITIF DE SOUTIEN AU DÉVELOPPEMENT
DES RESSOURCES MULTIMÉDIAS
ET AUDIOVISUELLES PÉDAGOGIQUES
ANNÉE 1998 - 1999

SOMMAIRE

NOUVELLES TECHNOLOGIES

DISPOSITIF DE SOUTIEN AU DÉVELOPPEMENT DES RESSOURCES MULTIMÉDIAS ET AUDIOVISUELLES PÉDAGOGIQUES

- 3 Circulaire n° 98-171 du 2-9-1998
- 4 1^{ère} partie : le cadre général
- 7 2^{ème} partie : les attentes du système éducatif pour le secteur
 du multimédia en ligne et hors ligne
- 18 3^{ème} partie : les attentes du système éducatif pour le secteur
 audiovisuel
- 24 4^{ème} partie : les procédures d'expertise et les modalités de dépôt
 des dossiers
- 26 Annexe 1
- 39 Annexe 2
- 41 Fiche technique : informations sur la procédure du "guichet
 permanent"



Directrice de la publication : Hélène Bernard - Rédactrice en chef : Colette Paris -
Rédactrice en chef adjointe : Jacqueline Pelletier - Rédacteur en chef adjoint (Textes
réglementaires) : Hervé Célestin - Secrétaire générale de la rédaction : Martine Marquet

● RÉDACTION ET RÉALISATION : Mission de la communication . Bureau des publications. 110,
rue de Grenelle. 75357 Paris cedex 07. Tél.: 01 55 55 34 50. Fax: 01 45 51 99 47 ● DIFFUSION ET ABONNEMENTS :
CNDP Abonnement. B - 750 - 60732 STE GENEVIEVE CEDEX 9. Tél.: 03 44 03 32 37. Fax 03 44 03 30 13
● Le B.O. est une publication du ministère de l'Éducation nationale, de la Recherche et de la Technologie.

● Le numéro : 14 F ● Abonnement annuel : 470 F ● ISSN 1254-7131 ● CPPAP n°777 AD - Imprimerie : Imprimerie nationale - 98 005 308.

DISPOSITIF DE SOUTIEN AU DÉVELOPPEMENT DES RESSOURCES MULTIMÉDIAS ET AUDIOVISUELLES PÉDAGOGIQUES

Circulaire n° 98-171 du 2-9-1998

NOR : MENT9801970C

RLR : 177-7

MEN - DT B2

■ Le ministère de l'éducation nationale, de la recherche et de la technologie souhaite encourager et soutenir le développement de contenus éducatifs destinés à être utilisés en classe et autour de la classe par les enseignants et les équipes éducatives.

Ce texte, qui ouvre la consultation qu'entend mener le ministère de l'éducation nationale de la recherche et de la technologie dans le domaine du multimédia éducatif, répond à un double objectif :

- contribuer à recenser les besoins du système éducatif dans le domaine des produits multimédias éducatifs et à préciser les attentes des enseignants ;

- faire connaître très largement auprès des producteurs et des auteurs de ressources multimédias ces besoins pour susciter l'envoi de produits existants, la réalisation de nouveaux produits, ou l'émergence de projets répondant aux spécificités du système éducatif ;

Outre le recensement des besoins du système éducatif, ce texte précise les modalités de sélection des produits et de soutien des projets. Ces procédures s'appuient sur un réseau d'experts pédagogiques et une commission multimédia qui, réunie tous les deux mois, permettra de "sélectionner" les produits et les projets adaptés.

Ce document est constitué de quatre parties :

- le cadre général ;

- les attentes du système éducatif pour le secteur du multimédia en ligne et hors ligne ;

- les attentes du système éducatif pour le secteur de l'audiovisuel ;

- les procédures d'expertise et les modalités de dépôt des dossiers.

Pour le ministre de l'éducation nationale,
de la recherche et de la technologie
et par délégation,
Le directeur du cabinet
Denis SOUBEYRAN

1^{ÈRE} PARTIE : LE CADRE GÉNÉRAL

Sont considérés comme “ressources multimédias pédagogiques”, les produits hors ligne, les services en ligne ainsi que les programmes audiovisuels dont la forme et le contenu sont adaptés à une utilisation pour l’enseignement, de la maternelle à l’université. Il peut s’agir de ressources et services qui sont, soit spécifiquement conçus pour un usage éducatif en classe, soit destinés à une utilisation plus large correspondant aux missions du système éducatif.

I - Aide au développement des ressources multimédias

Pour favoriser le développement de ressources multimédias, le ministère de l’éducation nationale, de la recherche et de la technologie met en place un dispositif ambitieux reposant sur :

- une information régulière des besoins et des priorités du système éducatif en matière de ressources multimédias ;
- un soutien à la production de ressources multimédias.

Trois modes d’intervention sont prévus :

1 - L’aide à la réalisation de projets

La sous-direction des technologies éducatives et des technologies de l’information et de la communication (SDTETIC) est chargée de l’instruction des projets qui lui sont transmis suivant des procédures prévues en partie 4.

Le soutien apporté par le ministère peut se présenter sous différentes formes :

- participation à la mise en forme du projet définitif
- participation à la réalisation d’une maquette ou d’un pilote
- participation au développement ou à la réalisation
- participation à l’achat de droits pour les usages pédagogiques

2 - La sélection de produits

Le dispositif d’analyse et d’examen des

produits est renforcé ; il vise à sélectionner les produits “reconnus d’intérêt pédagogique” c’est-à-dire les ressources multimédias spécialement conçues ou particulièrement adaptées à un usage pédagogique dans le cadre des établissements d’enseignement.

Cette sélection peut aboutir à la signature d’un contrat de licence mixte.

3 - L’achat de droits

Les procédures de sélection des programmes audiovisuels ont pour objectif la constitution d’un stock de programmes libres de droits pour une utilisation pédagogique. Les programmes audiovisuels retenus après expertise font donc l’objet d’un achat de droits non commerciaux, autorisant leur exploitation dans les établissements d’enseignement. La diffusion de ces programmes pourra se faire sous forme de cassettes vidéo ou par l’intermédiaire du service de téléchargement actuellement proposé par La Cinquième (Banque de programmes et de services).

II - Préconisations

De façon générale, il est rappelé que les ressources multimédias susceptibles d’être soutenues ou sélectionnées par le ministère doivent répondre à certains objectifs pédagogiques essentiels.

En particulier, les ressources électroniques, en ligne ou hors ligne, doivent pouvoir, par les

nouveaux moyens d'accès à l'information et aux savoirs qu'elles offrent, être intégrées dans la démarche pédagogique quotidienne et apporter à l'enseignant une plus-value certaine au regard de supports plus traditionnels. Elles doivent, notamment, aider l'enseignant dans la mise en œuvre de situations choisies, lui permettre de varier ses modes d'intervention ainsi que l'organisation de la séance de cours (travail individuel, à deux, par petit groupe, en groupe classe), favoriser la gestion de l'hétérogénéité de la classe et le suivi du travail de l'élève. Elles doivent également permettre et favoriser l'activité autonome de l'élève ou de l'étudiant, la recherche d'information et le traitement des données recueillies.

Les points précisés ci-dessous feront l'objet d'une attention particulière dans le cadre de l'expertise des projets ou produits qui seront candidats à un soutien ou à une sélection du ministère.

1 - Contenus et fonctionnalités

- Conformité aux programmes scolaires pour l'enseignement primaire et secondaire.

- Qualité du français dans les audiovisuels ou les interfaces, l'aide en ligne et les messages d'erreur dans les produits multimédias en ligne et hors ligne. Rigueur du vocabulaire oral ou écrit utilisé (terminologie, notations, écriture des formules, définition, ...).

Pour les produits électroniques, outre le confort d'utilisation, la convivialité et l'ergonomie aisée (tous les produits doivent être sous interface graphique), seront appréciées :

- la qualité des procédés de recherche documentaire et de l'indexation ;

- l'exploitation des possibilités offertes par les supports optiques et les outils de communication : interactivité, aspects hypertextuels, animations, utilisation pertinente des documents textuels, iconographiques et sonores, etc. On retrouve trop fréquemment des documents proches, tant du point de vue du contenu que de celui de l'organisation des documents, de ce qui figure dans les manuels. Cette remarque vaut également pour les produits audiovisuels ;

- l'utilisation des potentiels de communication

offerts par l'Internet : mise à jour des informations, accès à des données distantes, courrier électronique, maintenance en ligne, etc. ;

- les possibilités d'exportation des données, sauvegarde et impression des données aux standards reconnus et en particulier les réponses ou résultats des utilisateurs ;

- les possibilités d'importation, pour certains logiciels, de textes, sources iconographiques et sonores aux standards reconnus ;

- les possibilités données à l'analyse de l'erreur par l'élève et l'enseignant et leur prise en compte par le logiciel (enregistrement des réponses, positionnement de l'élève et adaptation au niveau de l'utilisateur) ;

- la possibilité pour l'enseignant d'intégrer ses propres données ;

- la possibilité du suivi de l'historique des navigations et l'orientation dans l'utilisation du produit ;

- la qualité des références théoriques des moteurs de simulation.

2 - Recommandations techniques

Pour les produits électroniques, les points suivants sont essentiels :

- présence d'un module de désinstallation compte tenu de la diversité des applications installées sur une machine destinée à l'enseignement ;

- absence de protection par clé (système de protection logiciel si nécessaire) ;

- version réseau pour tous les logiciels et particulièrement recommandée pour les cédéroms ;

- accès par l'Internet à des fonctions de mise à jour, de messagerie, etc. ;

- contrôle de l'actualisation des liens pour les produits pointant sur d'autres sites ;

- nécessité d'une aide en ligne voire d'assistance.

3 - Documentation

Il est souhaitable que les ressources proposées aux enseignants soient systématiquement accompagnées d'une documentation facilitant d'une part leur prise en main (documentation technique) et d'autre part leur intégration dans le cadre du travail scolaire (documentation pédagogique). Ainsi, outre les références des documents, images et textes utilisés dans les

programmes audiovisuels ou les produits informatiques, doivent être proposées des pistes ou exemples d'utilisation en classe.

4 - Aspects juridiques et commerciaux

Les ressources mises à disposition des enseignants sont destinées à un usage collectif, au sein des établissements. Les conditions juridiques d'utilisation doivent donc autoriser la représentation et la reproduction des données textuelles, iconographiques et sonores, à des fins

pédagogiques et dans un cadre strictement non commercial.

Par ailleurs les produits multimédias doivent disposer d'une version réseau permettant l'utilisation simultanée sur l'ensemble des postes. Enfin, dans le domaine de l'édition électronique notamment, les prix d'achat des produits ainsi que les mises à jour doivent être compatibles avec les crédits dont disposent les établissements.

2^{ÈME} PARTIE : LES ATTENTES DU SYSTÈME ÉDUCATIF POUR LE SECTEUR DU MULTIMÉDIA EN LIGNE ET HORS LIGNE

BESOINS GÉNÉRAUX POUR LE SECTEUR DU MULTIMÉDIA, EN LIGNE OU HORS LIGNE

1 - Produits et services d'accompagnement des **nouveaux programmes du collège**.

2 - Produits ou projets de **numérisation de fonds documentaires** pour la mise à disposition des enseignants d'un corpus de documents libres de droits.

3 - Produits et services pouvant s'inscrire dans des cursus d'**enseignement à distance**, d'autoformation ou d'enseignement sur mesure plus spécifiquement pour l'enseignement supérieur.

4 - **Logiciels de soutien scolaire** (complément de cours, révision, entraînement, évaluation) pour le collège et le lycée comportant différents niveaux, notamment pour les élèves en difficulté. Logiciels d'auto-apprentissage et d'auto-évaluation permettant une analyse fine des réponses des élèves.

5 - **Bases de données multimédias consultables en ligne ou hors ligne**. Il existe des besoins généraux de ressources thématiques et didactiques dans des domaines divers : presse en ligne, thème de la citoyenneté, lecture, patrimoine, ...

6 - **Outils de création multimédia simples** permettant :

- la présentation multimédia d'un cours ou d'un exposé,

- le travail de l'image et le travail du son,

- la réalisation de travaux collectifs destinés à l'usage des élèves, fonctionnant en réseau et

permettant un travail de publication assistée par ordinateur, de réalisation multimédia en ligne ou hors ligne.

- la réalisation d'animations simples,

- la création d'environnement virtuel : graphique 3D ou utilisant des données photographiques et vidéographiques.

Ces produits pourraient être rassemblés dans une mallette "outils de réalisation multimédia".

7 - **Outils pour l'Internet** adaptés aux utilisations scolaires :

- éditeur HTML intégrant des outils de création sonore, graphique et textuel,

- générateur de site web,

- outils de traitement de la vidéo pour Internet et de "push",

- navigateur intégrant une messagerie simple adapté aux élèves de la maternelle au collège.

8 - **Assistance** à l'administration pédagogique des réseaux et à l'accès aux ressources disponibles.

9 - **Produits en direction des enseignants et des élèves pour la préparation des examens** (exposés de sujet type, entraînement, ...) et plus particulièrement dans les disciplines dont les programmes changent régulièrement (lettres, éducation musicale, option cinéma/audiovisuel, ...).

10 - **Produits de simulation** dans les domaines où l'expérimentation est difficile, voire impossible.

BESOINS SPÉCIFIQUES PAR NIVEAU, DISCIPLINE OU DOMAINE

Fiche 1 : Enseignements pré-élémentaire et élémentaire

Fiche 2 : Enseignement secondaire

Fiche 2.1 : Enseignement des mathématiques

Fiche 2.2 : Enseignement de la physique et de la chimie

Fiche 2.3 : Enseignement des sciences de la vie et de la Terre

Fiche 2.4 : Enseignement des lettres classiques et modernes

Fiche 2.5 : Enseignement des langues

Fiche 2.6 : Enseignement de l'histoire et de la géographie

Fiche 2.7 : Enseignement des sciences économiques et sociales

Fiche 2.8 : Éducation musicale

Fiche 2.9 : Enseignement des arts plastiques

Fiche 2.10 : Sciences et techniques industrielles : biotechnologies et sciences médico-sociales

Fiche 2.11 : Enseignement de la technologie au collège

Fiche 3 : Enseignement spécialisé

Fiche 4 : Enseignement supérieur

Fiche 5 : Orientation

Fiche 6 : Formations initiale et continue des enseignants du 1^{er} et du 2nd degrés

Fiche 1 : Enseignements pré-élémentaire et élémentaire

Les logiciels existants sont souvent mal adaptés aux méthodes de travail des élèves du primaire. Navigateurs, messageries, logiciels de dialogue en direct, logiciels de mise en page permettant l'importation de textes ou d'images dans des maquettes diverses devraient faciliter la réalisation de projets courants à l'école maternelle ou élémentaire : album, journal, affiche, édition de pages html.... Il existe une attente pour des produits pleinement conçus pour des enfants de 3 à 10 ans.

Un environnement de travail simple pour les élèves comportant différents modules d'usages (calendrier, traitement de textes, dessin mais aussi manipulation d'images, module de construction géométrique, calculatrice, module de lecture, navigateur, éditeur de pages web, moteur de recherche...) pourrait répondre aux besoins les plus fréquents. Un interfaçage avec la liste des élèves de la classe permettrait d'automatiser directement les routines d'enregistrement dans le répertoire de l'élève. Plus généralement sont attendus des logiciels à thème, des logiciels de simulation pour les différentes disciplines et des produits de documentation vraiment adaptés à l'âge des élèves de ces niveaux d'enseignement.

1. Les logiciels à thème

L'apprentissage de la lecture : des outils de soutien et de remédiation sont attendus.

L'enseignement des langues : les logiciels proposés doivent adapter leurs contenus de manière très stricte aux directives données dans le B.O. n° 18 du 1er mai 1997 ; prévoir des possibilités de progression ainsi que la possibilité de s'enregistrer et de s'écouter.

Pour les élèves de maternelle, il serait intéressant de disposer d'un produit de gestion du temps et de l'espace, d'éducation à la motricité, d'entraînement à la reconnaissance des formes et des graphismes.

L'éducation à la citoyenneté : des outils transversaux permettant une réflexion sur les comportements civiques et la citoyenneté sont souhaités.

Il existe de nombreux besoins en mathématiques et notamment en ce qui concerne la construction géométrique.

Enfin, un outil d'aide à la gestion pédagogique de l'école est attendu par les enseignants et les personnels de direction.

2. Les produits de documentation

Au-delà des produits de documentation classiques, il serait intéressant que les élèves disposent sur un sujet donné d'un ensemble d'éléments complémentaires : livres, images fixes, affiches, cédérom, vidéo, matériel de manipulation, fichier d'exercice ou trace écrite... Ces sujets peuvent concerner l'enseignement de l'histoire, de la géographie, des mathématiques et plus particulièrement l'enseignement des sciences et de la technologie. L'un d'eux pourrait être consacré à l'opération "La main à la pâte".

Enfin, l'accès à la presse en ligne destinée aux jeunes devrait être facilité.

Fiche 2 : Enseignement secondaire

Les besoins d'outils multimédias pour l'enseignement secondaire sont déclinés par discipline dans des fiches spécifiques. Néanmoins certains besoins disciplinaires ou interdisciplinaires apparaissent comme prioritaires.

1. Outils disciplinaires ou pluridisciplinaires

Sont attendus des outils pour :

- Les nouveaux programmes des collégiés
- L'enseignement des langues vivantes. Dans ce domaine, un appel d'offres spécifique sera lancé en septembre pour permettre la réalisation d'outils pour les :
 - CM2-6^{ème} remédiation débutants anglais langue vivante 1,

- 4^{ème} débutants, allemand langue vivante,
- BEP anglais, notamment pour les métiers nécessitant un contact avec le public.
- L'éducation à la citoyenneté. Dans ce domaine des produits très bien documentés doivent permettre d'aborder notamment les institutions de la république, les régimes politiques, le droit du travail...

2 - Outils documentaires ou méthodologiques

Sont attendus les outils suivants :

- Encyclopédies générales et spécialisées,
 - Produits documentaires en histoire géographie, histoire des sciences, des religions...
 - Services en ligne d'accompagnement de la presse,
 - Banques de données :
 - banques de données textuelles, iconographiques, infographiques ou sonores dans les domaines de la littérature, de la physique-chimie, des sciences de la vie et de la Terre, des arts plastiques,
 - banques de données statistiques (économie et géographie, sociologie),
 - banques de données donnant accès aux travaux de la recherche et à la presse scientifique.
 - Outils facilitant l'interdisciplinarité,
 - Logiciel de soutien des élèves et particulièrement des élèves en grande difficulté scolaire.
- Tous ces outils doivent être fortement interactifs.

Fiche 2-1 : Enseignement des mathématiques

1 - La création de nouveaux produits est attendue dans les domaines suivants :

- Logiciels de soutien en collège et en lycée comportant différents niveaux pour les élèves en difficulté et insistant sur les aspects méthodologiques.
- Produits sur l'histoire des mathématiques proposant également des activités pour les élèves.
- Logiciels permettant aux élèves de développer des stratégies liées au calcul mental (ordres de grandeur...).
- Produits permettant l'acquisition de méthodes mathématiques.
- Produits pluridisciplinaires comportant une activité mathématique significative.

2 - L'évolution de produits existants

- L'amélioration de la présentation, notamment sur le plan ergonomique, de logiciels existants très utilisés par les enseignants est souhaitée.

Fiche 2-2 : Enseignement de la physique et de la chimie

Outre les domaines classiquement traités, en particulier l'acquisition et le traitement de données expérimentales (ATIDEX) pour lesquels il peut être proposé de nouveaux produits, les domaines suivants sont peu couverts par les produits actuellement reconnus d'intérêt pédagogique :

- Des logiciels "exerciseurs" conformes à l'orientation des programmes actuels (analyse d'expérience, étude de données expérimentales en plus d'outils plus traditionnels...) et accompagnés de moteurs de simulation.
- Des produits adaptés au collège privilégiant la mise en œuvre d'expériences et concernant plus particulièrement : l'utilisation et le principe de fonctionnement de l'oscilloscope, l'optique et la formation des images. Plus généralement, les produits doivent être conformes aux recommandations des nouveaux programmes de collège avec, en conséquence, différents niveaux d'utilisation aussi bien pour la nature du modèle représenté que pour les explications détaillées correspondantes et les propositions de séquences : disposition des atomes, molécules et ions dans les métaux, verres et matières plastiques. Ces produits peuvent permettre soit des visualisations en classe soit des tests à propos d'images muettes.

- Des banques de données utilisables en réseau dans le domaine de la radioactivité, de la chimie... Les produits doivent être accompagnés d'un module facilitant l'utilisation pédagogique par les élèves et enseignants ou au moins d'une documentation donnant quelques pistes pédagogiques (recherche documentaire...).

- Des logiciels de simulation qui, associés à l'expérience, permettraient de mieux faire comprendre :

1 - Les deux points du programme de spécialité de TS

- Formation optique d'une image "Étudier les qualités et les défauts de l'image d'un objet donné par le montage modèle et comparer avec l'instrument réel" ; il s'agit des conditions de Gauss et des effets de la diffraction sur la formation des images.

- Télécommunications "expliquer le principe de la télévision : pixels, balayage ligne et balayage image (trame), nécessité de la synchronisation."

2 - La partie du programme de CPGE concernant la notion de champs (champs électriques ou gravitationnels, champs magnétiques, champs de vitesses). Cette simulation proposant des paramètres ajustables doit être accompagnée de documents expérimentaux pouvant être confrontés aux simulations ainsi que d'une documentation décrivant des séquences d'utilisation du logiciel.

Fiche 2-3 : Enseignement des sciences de la vie et de la Terre

Les banques d'images et les encyclopédies sont toujours appréciées dans la mesure où elles contribuent à enrichir la base documentaire du laboratoire ; toutefois leur pertinence n'est reconnue - par rapport aux anciens supports papiers ou diapositives - que lorsque l'interactivité est bien développée autour des images. Dans le cas des encyclopédies sur le corps humain, les aspects fonctionnels doivent être présentés en corrélation avec l'anatomie.

Dans le domaine des simulations, les produits sont d'autant plus utiles et souhaités que l'expérimentation est délicate voire impossible pour des raisons techniques (matériel sophistiqué...) d'ontologiques ou légales (utilisation d'espèces protégées, multiplicité des essais...).

De nombreux domaines pour lesquels l'observation directe n'est pas toujours possible - et donc où le multimédia est d'autant plus utile - ne sont pas couverts, en particulier, les produits issus de la médecine, de l'agronomie...

Les produits faisant un état de la recherche dans les questions au programme et l'accès à la presse scientifique en ligne et hors ligne sont également demandés notamment pour le lycée.

Pour le collège, si des efforts importants ont été faits pour répondre aux besoins en expériences assistées par ordinateur (EXAO), il manque cependant une panoplie de produits permettant des activités élèves : banque de données, d'images, d'exercices, simulations et jeux de rôles adaptés à l'enseignement

Fiche 2-4 : Enseignement des lettres classiques et modernes

Le fait de pouvoir accéder à une banque de textes est indispensable pour les professeurs de lettres et de langues anciennes. Ces banques sont utilisées de deux manières différentes.

- L'enseignant désire approfondir l'étude d'une œuvre, pour laquelle il voudrait disposer :

- d'un index des formes classées par ordre alphabétique et par ordre de fréquence décroissante,

- d'une fonction de recherche souple permettant d'obtenir les contextes d'une forme (ou d'un ensemble de formes ayant un même radical par exemple) dans tout ou partie de l'œuvre au choix de l'utilisateur,

- de la possibilité d'exporter les résultats des recherches effectuées (impression, traitement de texte).

- L'enseignant désire faire une étude comparative sur un corpus plus large composé à partir d'objectifs pédagogiques : étude de certaines des caractéristiques du roman réaliste par exemple. L'enseignant doit pouvoir composer le corpus de recherche (afin qu'il soit pertinent sans submerger

les élèves sous une masse de données), pouvoir “fabriquer” les index alphabétique et hiérarchique de ce corpus, effectuer des recherches contextuelles sur ce corpus...

Il est donc nécessaire qu’un cédérom consacré à un auteur, à une œuvre ou à un mouvement littéraire comprenne l’œuvre étudiée dans son intégralité, offre les fonctions de recherche, d’indexation et d’exportation décrites précédemment, et outre l’éventuelle documentation iconographique et sonore, présente surtout un accès facile et rapide aux informations que l’on veut montrer aux élèves (en classe complète) ou sur lesquelles on veut les faire travailler en salle informatique.

Les enseignants souhaitent disposer d’un logiciel de lexicométrie (le seul disponible date de 1992 et oblige à un codage spécifique des textes très lourd).

Trop peu de logiciels d’apprentissage de la langue et de l’écrit (école/collège) offrant différentes approches peuvent être employés dans des contextes variés. Actuellement, il existe surtout des logiciels de soutien et de remédiation ou des “exerciceurs”. La demande est très forte de logiciels pouvant être utilisés en classe entière et donnant aux enseignants la possibilité d’introduire leurs propres textes.

Les logiciels destinés aux publics en très grande difficulté sont insuffisants. Alors que la recherche sur la pédagogie de la lecture a fait émerger des connaissances, qu’il y a eu un effort de formation et d’information des enseignants, les logiciels de soutien ou de remédiation en lecture (développant la lecture compréhension par exemple) actuellement disponibles, même s’ils ont évolué, ne répondent pas aux besoins.

Fiche 2-5 : Enseignement des langues

1 - Orientations générales

Dans l’enseignement des langues vivantes, l’accent est mis sur la langue de communication. Dans tous les cas les produits devront donc privilégier les activités portant sur la langue orale et les fonctions de communication courantes.

À partir de situations réelles de communication authentique et en prenant en compte les fonctions langagières identifiées dans les programmes suivant les différents niveaux d’apprentissage, l’élève s’exercera d’abord à la langue orale. Les produits doivent viser en particulier l’exercice et l’acquisition de la phonétique et de la phonologie (prononciation, intonation, accentuation) et du lexique. L’utilisation des structures syntaxiques et morphologiques restera soumise aux impératifs de la communication. La qualité des documents sonores, la variété des accents constitueront un critère d’appréciation fondamentale. Il est nécessaire d’intégrer, à bon escient et de manière pertinente, tous les types de documents utilisés dans la classe (texte, image, son, vidéo ...). Des parcours personnalisés pourront être définis, en fonction des compétences linguistiques à faire travailler et des savoir-faire à acquérir, de façon à répondre à l’hétérogénéité des publics et à permettre une pédagogie différenciée en créant des démarches individualisées d’apprentissage. Il est nécessaire de pouvoir conserver une trace de l’activité de l’élève. Les consignes doivent être paramétrables, et prévues dans les deux langues. Des documents d’accompagnement pour le professeur proposant une variété d’activités et d’exploitations pédagogiques seront partie intégrante des produits multimédias.

2 - Les spécificités par niveaux

● Un intérêt particulier sera accordé aux outils destinés à l’enseignement de la langue en CM2 et en 6^{ème}. Au niveau formel il conviendra de proposer des environnements attrayants et variés aptes à susciter le plaisir et à créer la motivation des élèves. Si l’approche ludique est nécessaire à cet âge, les activités proposées dans les produits resteront centrées sur un réel apprentissage de la langue. Une relation étroite doit être maintenue entre image et parole afin de faciliter la construction du sens par l’élève. Les produits devront proposer des situations motivantes, concrètes et interactives qui mettent en scène la nouveauté linguistique abordée ou les éléments de la langue qui font problème et

occasionnent des difficultés récurrentes. Les situations proposées devront multiplier les occasions de transfert (modification du contexte, jeux de rôle avec variation des pronoms et possessifs, changement d'énonciateur par exemple). Il s'agira de développer et d'orienter la production orale à partir de situations de compréhension orale et en donnant aux élèves tous les éléments d'un "projet d'expression". Les activités de discrimination auditive seront abondantes (phonèmes complexes, opposition de phonèmes, marques du pluriel etc.)

● Pour les autres niveaux du collège

On encouragera particulièrement le passage progressif à la communication "vraie" avec des interlocuteurs natifs (classes étrangères notamment), en utilisant des produits multimédias qui la préparent ou la simulent. On reprendra des notions-clés en faisant varier l'entrée choisie (audio, visuelle, orale, écrite, culturelle). On travaillera les compétences transversales (mémoire, anticipation, reconstruction, recherche d'une information, méthodes de travail...)

● Pour le lycée professionnel

Les thèmes porteront sur la vie professionnelle, la vie familiale, la vie courante. Les produits doivent permettre notamment une appropriation par l'élève des savoir-faire linguistiques définis dans les programmes en favorisant, par l'entraînement et la mémorisation, l'utilisation récurrente des structures de base de la langue.

Fiche 2-6 : Enseignement de l'histoire et de la géographie

1 - Histoire

Les besoins exprimés sont de deux types :

- Banques de données iconographiques et de statistiques économiques, démographiques, sociales d'un plus grand nombre de pays pour certaines périodes historiques telles que le XVIII^e et le XIX^e siècles.
- Actualisation, de préférence en ligne, de grands thèmes historiques par la mise à disposition des derniers points de vue universitaires.

On peut citer par exemple : les analyses sur les communismes, l'évolution des recherches sur le nazisme, l'actualisation sur l'ex-URSS en fonction de l'ouverture des archives soviétiques...

2 - Géographie

Les besoins exprimés sont de deux types :

a) Un cartographeur/dessinateur permettant de faire des cartes de synthèse à partir d'éléments déjà existants (en ligne ou hors ligne) afin de permettre des exercices dans le cadre des épreuves de croquis de synthèse au bac.

- De façon complémentaire, un ou des produits intégrant textes, images et cartes, permettant d'analyser et de comprendre les différents types de paysages et milieux (y compris urbains), avec une approche pouvant déboucher sur des croquis interactifs. Ceci en relation avec les programmes du premier cycle (classe de 6^{ème}) et du second cycle (classe de seconde).

- Produits permettant d'aborder les notions de territoire, de nation et de frontières avec données textuelles, iconographiques, images numériques, cartographiques débouchant sur un système plus complexe, ainsi qu'un ou des produits portant sur les notions d'aménagement du territoire au niveau français et européen et pouvant éventuellement déboucher sur des simulations cartographiques.

- De façon générale des fonds cartographiques et données associées, actualisés au niveau régional et national pour la France ou couvrant les pays européens. Des banques de données statistiques sur l'économie d'un plus grand nombre de pays. Les besoins portent aussi sur des données environnementales sur les grands enjeux planétaires, mais aussi au niveau régional (Europe, France...) intégrant la dimension socio-économique et géographique (les banques de données sont très

souvent physico-chimiques).

b) Des produits, de préférence accessibles en ligne, correspondant à des séquences de cours portant sur des grands thèmes des programmes. Des forums peuvent être proposés aux enseignants en accompagnement.

Fiche 2-7 : Enseignement des sciences économiques et sociales

Sont attendus les produits suivants :

- Banques de données de statistiques, de textes et d'images sur cédérom qui portent sur des sujets enseignés à la fois en économie et en géographie ou en histoire par exemple sur des sujets tels que : l'industrie automobile en Europe, les immigrés en Europe, les politiques de la santé en Europe, les politiques économiques en Europe...
- Statistiques, à jour, sur l'économie et la société de la France, des pays du G7 de l'Europe et des pays en voie de développement. L'utilisateur doit être libre de choisir le support : disquette, cédérom, ou Internet. Les données doivent être au format des tableurs les plus courants.
- Banques de données d'images de textes et de statistiques pour l'enseignement de la sociologie sur les groupes sociaux, l'exclusion, les inégalités et sur les pratiques culturelles.
- Enfin, il serait souhaitable de pouvoir accéder par l'Internet, aux grands quotidiens.

Fiche 2-8 : Éducation musicale

L'éducation musicale dispose aujourd'hui de plusieurs types d'outils pouvant intéresser la discipline. Logiciels, multimédias en ligne et hors ligne offrent une gamme de produits que chaque professeur, en fonction des moyens matériels dont il dispose, peut, en lien avec les nouveaux programmes de collège et de lycée, utiliser.

Les limites de ces produits sont connues. Le professeur doit souvent les adapter voire les détourner de leurs fonctions pour en envisager des utilisations en relation avec sa classe. C'est pourquoi des produits plus simples et adaptés au contexte d'un usage en classe sont attendus.

Les logiciels utilisés aujourd'hui sont extrêmement puissants et représentent de véritables machines à tout faire (MIDI, audio, vidéo...). Des alternatives d'une bien plus grande pertinence, et beaucoup plus légères sont actuellement développées sur macintosh. Il serait souhaitable qu'elles soient également disponibles sur PC.

Les produits hors ligne sont peu nombreux et leur portée pédagogique marginale car l'accessibilité et l'utilisation en classe ne sont pas intégrées à la conception de ces produits. Les éditeurs doivent intégrer les œuvres recommandées par les nouveaux programmes du collège et du lycée comme les problématiques pédagogiques.

Concernant la production en ligne, nous disposons de quantités de données qui peuvent servir, hors ligne, à préparer des progressions pédagogiques. Un outil de recherche spécifique à la matière musicale fait encore défaut.

Fiche 2-9 : Enseignement des arts plastiques

Les programmes mentionnent à plusieurs reprises le recours à l'informatique pour l'acquisition des savoirs et des savoir faire. Les éditeurs sont invités à s'y référer pour proposer des outils adaptés aux travaux de création et d'acquisition de connaissances artistiques.

Les banques d'images et encyclopédies sont toujours appréciés dans la mesure où elles contribuent à enrichir la base documentaire des enseignants et des élèves d'arts plastiques. Toutefois leur pertinence n'est reconnue - par rapport aux anciens supports papiers ou diapositives - que lorsque l'interactivité est bien développée autour des images.

Les outils de création, d'infographie ou de montage numérique généralement proposés sont performants, mais concernent davantage les domaines techniques ou professionnels et nécessitent des machines beaucoup plus puissantes que celles que l'on trouve actuellement dans les classes de lycées et de collèges d'enseignement général. Des outils permettant une meilleure adaptation aux matériels disponibles dans les établissements sont donc attendus.

Fiche 2-10 : Enseignement des sciences et techniques industrielles

● Les seules ressources multimédias qui présentent réellement un intérêt pédagogique pour les filières des STI sont celles qui conduisent l'élève à manipuler et traiter ces ressources pour les mettre en œuvre au travers de productions et de projets clairement identifiés.

Besoins non couverts :

- logiciel et bases de données "image" de simulation de la mise en œuvre des matériaux (fonderie, plasturgie, céramique, forge) ;
- logiciel intégré sur les outils, les conditions de coupe, les jauges avec fonctionnalités associées de téléchargement.

Amélioration des produits logiciels et bases de données : il s'agit plus particulièrement d'assurer la portabilité des produits sous environnement graphique.

Pour les biotechnologies et les sciences médico-sociales :

Concernant les logiciels de simulation, des outils à vocation pédagogique présentant un contenu et des exemples de manipulation de niveaux adaptés aux programmes de la série STL et des BTS du domaine des biotechnologies font encore défaut pour :

- l'aide aux techniques de biologie moléculaire,
- la simulation et la démonstration de génie chimique et pour les métiers de l'eau.

En ce qui concerne les logiciels d'acquisition et de traitement des données expérimentales, ceux-ci doivent fonctionner sur toutes les interfaces actuellement diffusées dans les établissements scolaires ou bien gérer les pilotes d'interface ayant un certain nombre de fonctionnalités. De plus, une attention particulière doit être portée sur la rigueur scientifique (unités USI, informations et précisions sur les paramètres expérimentaux des représentations graphiques obtenues ou proposées en exemples) ; ces exigences étant demandées quotidiennement dans les compte rendus de nos élèves ou étudiants.

Ces produits doivent pouvoir recueillir des données fiables issues des différents supports expérimentaux et permettre leur exportation en fichiers utilisables par les principaux tableurs.

Il demeure des domaines qui ne sont toujours pas couverts :

- imagerie médicale (principe, fonctionnement, indications et résultats des examens),
- biochimie structurale et métabolique (didacticiels ou outils de simulation),
- immunologie (didacticiels ou outils de simulation et banques d'images).

Fiche 2-11 : Enseignement de la technologie

L'actualisation des programmes de technologie au collège a fait apparaître de nouveaux besoins pour la partie du programme intitulée Unité de technologie de l'information. Il s'agit :

- de bases de données multimédias consultables en ligne ou hors ligne dans les domaines constitutifs de cet enseignement (mécanique et/ou électronique et/ou gestion) ;
- d'une messagerie interposte hors ligne correspondant à l'Unité de consultation et de transmission de l'information de 4^{ème} ;
- d'un pilote universel des machines numérisées mises en œuvre au collège.

Fiche 3 : Enseignement spécialisé

Outre les produits spécifiques à ce domaine, il semble important que les ressources multimédias répondant à l'ensemble des priorités énoncées puissent s'adapter aux élèves et enseignants de l'enseignement spécialisé : réglages de certains paramètres (groses des fontes, hauteur du son,...) mais aussi possibilités de modifier le temps de réalisation nécessaire aux exercices, adaptation des aides et des niveaux de difficultés.

Il serait souhaitable de pouvoir disposer de produits conçus pour des apprentissages basiques et qui puissent être utilisés par des élèves plus âgés que ceux auxquels ils étaient préalablement destinés.

Fiche 4 : Enseignement supérieur

Les propositions qui seront examinées dans le cadre de la labellisation ou de l'aide à la production concernent les cinq domaines suivants :

1 - L'autoformation : produits pédagogiques fortement interactifs traitant une ou plusieurs questions fondamentales, abordées dans le cadre d'un cursus dispensé dans un établissement d'enseignement supérieur, notamment du type "Premier cycle sur mesure". Un effort particulier sera apporté au secteur des langues. Il visera les non spécialistes pour des produits de didactisation de documents authentiques.

2 - L'enseignement à distance : produits pédagogiques favorisant l'ouverture de nouvelles formations à distance (notamment dans le secteur de l'économie et de la gestion ou des formations professionnalisantes de type IUP, filières ingénieurs...) ou participant à la modernisation des formations existantes.

3 - L'aide aux étudiants de premier cycle :

- produits de méthodologie (aide à la prise de notes, au compte rendu...), produits de soutien à l'acquisition de connaissances ou à la remédiation ;
- produits de formation à l'usage des technologies d'information et de communication ;
- produits pour l'orientation.

4 - L'interface enseignement/recherche : produits en ligne ou hors ligne présentant l'état de l'art des recherches par thématique à destination des 2nd et 3^{ème} cycles et des enseignants.

5 - La mise à disposition de corpus de textes numérisés fréquemment utilisés. Ils doivent être accompagnés de moteurs de recherche performants et pertinents.

Fiche 5 : Orientation

Les besoins prioritaires du ministère de l'éducation nationale, de la recherche et de la technologie concernent les domaines suivants :

- Éducation à l'orientation : connaissance des métiers, des emplois, des formations et connaissance de soi.

Dans ce domaine où l'approche pédagogique doit être privilégiée et l'interactivité systématiquement proposée, les besoins à couvrir concernent :

- les exercices sur les représentations des métiers, des emplois et des formations adaptées aux publics des collèges, des lycées généraux et professionnels et de l'enseignement post-bac ;
- la connaissance de l'entreprise, adaptée aux publics ci-dessus ;
- la connaissance des formations : connaissance des contenus des formations de lycées professionnels et des formations post-bac ;
- la connaissance des débouchés des formations ;
- les parcours diversifiés de formations ;
- les parcours d'insertion ;
- les parcours professionnels, les déroulements de carrière ;

- sensibilisation aux déterminants de l'orientation pour les trois publics des collèges, lycées et post-bac.

L'accent doit être mis sur la possibilité de simulations, sur les études de cas se prêtant à des actions devant des groupes d'élèves, d'étudiants ou de jeunes adultes.

● Appariement de profils

Les produits suivants sont attendus :

- produits mettant en relation des profils de formation et des emplois, notamment des premiers emplois ;

- produits d'appariement entre profil scolaire et formation.

● Bases documentaires

Les produits suivants sont attendus :

- bases de premiers emplois ;

- produits d'entrée et de guidance dans les bases documentaires disponibles sur l'Internet.

Fiche 6 : Formations initiale et continue des enseignants du 1^{er} et du 2nd degrés

La pratique des technologies d'information et de communication se généralisant, il est nécessaire, pour former les personnels de l'éducation nationale, d'avoir largement recours à des produits d'autoformation.

Des besoins prioritaires ont été identifiés dans les domaines suivants :

● Produits ou services facilitant l'intégration des technologies de l'information et de la communication dans les disciplines.

● Produits ou services favorisant la connaissance de l'état de la recherche pédagogique, l'évolution des concepts, la place des concepts dans la discipline et en relation avec les autres disciplines.

● Produits ou services pour l'éducation à l'image.

● Produits de formation aux logiciels de bureautique et de communication. Ces produits peuvent être spécifiquement liés à l'utilisation de logiciels du marché mais ils peuvent également être transversaux et former à l'utilisation des fonctionnalités courantes d'un traitement de texte, d'un tableur, d'une base de données, d'une messagerie, de navigateurs...

● Cédéroms d'accompagnement de produits multimédias facilitant leur utilisation par des conseils, des exemples, jouant en sorte le rôle de "livre du maître".

3^{ÈME} PARTIE : LES ATTENTES DU SYSTÈME ÉDUCATIF POUR LE SECTEUR AUDIOVISUEL

BESOINS GÉNÉRAUX POUR LE SECTEUR DE L'AUDIOVISUEL

Typologie des programmes susceptibles d'être utilisés dans l'enseignement

I - Pour une utilisation dans les établissements d'enseignement

1 - Programmes courts en lien direct avec un point précis des programmes scolaires ou des enseignements universitaires, correspondant à une discipline et à un niveau donnés. Ces documents doivent pouvoir être utilisés en introduction d'un cours, pour illustration, pour une explication par l'image. Les besoins en ce domaine couvrent l'enseignement primaire, l'enseignement secondaire et l'enseignement supérieur.

Une attention particulière sera portée aux réalisations utilisant l'image animée, l'image de synthèse.

2 - Programmes de 13 ou 26 minutes

Programmes documentaires en lien avec les thématiques des programmes scolaires, disciplinaires ou pluridisciplinaires et utilisables à plusieurs niveaux d'enseignement. De tels programmes, pour pouvoir être intégrés sur toute leur durée à une séquence d'enseignement, doivent permettre une utilisation par l'enseignant pour une explication par l'image, pour l'introduction d'une notion...

Ils peuvent également être conçus dans une

perspective d'accompagnement des programmes, voire d'approfondissement, pour une consultation par les élèves au centre de documentation.

3 - Programmes de plus de 26 minutes

Ces programmes peuvent être destinés :

- à remplir une fonction documentaire (documents relevant de la culture générale d'une discipline), dans le cadre d'une consultation par les élèves, en autonomie au CDI, ou par les enseignants eux-mêmes.

- à permettre la représentation d'œuvres (pièces de théâtre, films cinématographiques, adaptations audiovisuelles d'œuvres littéraires).

- à mettre l'élève ou l'étudiant dans une situation d'autoformation ou à être utilisé dans un dispositif d'enseignement à distance (cours filmés...). Ce secteur touche particulièrement l'enseignement supérieur. Son développement est susceptible de servir la formation continue des universités.

4 - Collections ou séries

Afin de disposer d'un stock cohérent de programmes pour un niveau, une discipline ou une thématique donnés, l'offre de séries ou de collections sera particulièrement appréciée.

II - Pour une utilisation dans le cadre de la formation des enseignants

Outre les types de programmes cités plus haut, les documents audiovisuels susceptibles d'être utilisés spécifiquement dans le cadre des cursus de formation, initiale et continue, des enseignants ont une vocation plus transversale que disciplinaire. Il s'agirait essentiellement de programmes de 13 minutes ou plus, pouvant être utilisés par les formateurs, ou servir de documentation ou d'outils d'autoformation...

Dans tous les cas, l'intérêt pédagogique d'un document audiovisuel est double. L'image étant un langage majeur du monde contemporain, l'école se doit en effet d'aider au décryptage, à la compréhension et à l'analyse de ce langage. Le document audiovisuel est lui-même un objet d'étude.

Enfin, une attention particulière sera portée aux programmes issus du travail d'une équipe pédagogique dont l'initiative est relayée par des professionnels, voire par des chaînes de télévision.

BESOINS SPÉCIFIQUES PAR NIVEAU OU DOMAINE

Fiche 1 : Enseignements pré-élémentaire et élémentaire

Fiche 2 : Enseignement secondaire

Fiche 3 : Enseignement supérieur

Fiche 4 : Formations initiale et continue des enseignants du 1^{er} et du 2nd degrés

AUDIOVISUEL

Fiche 1 : Enseignements pré-élémentaire et élémentaire

A - Achats de droits

Les programmes réalisés (documents isolés ou séries) doivent répondre aux besoins exprimés ci-dessous pour être examinés en vue d'un achat de droits.

En ce qui concerne les séries en cours de production, l'achat de droits après expertise sur les épisodes réalisés peut être complété par une procédure d'aide à la production pour l'ensemble de la série.

Programmes courts

- Sciences et techniques, biologie-géologie, histoire,
- Maîtrise de la langue, documents de fiction associant l'écrit et l'image,
- Prévention des accidents (accidents ménagers, sécurité routière...),
éducation aux médias, éducation à l'image (montage d'extraits autour d'une thématique ou d'un genre audiovisuel : journal télévisé, série télévisée...),
- Séries animées.

Programmes de 13 ou 26 minutes

- Programmes d'actualité
- Éducation à la citoyenneté
 - Environnement, violence, droits de l'homme, éducation civique, connaissance des institutions, histoire des religions,
 - Programmes de prévention (accompagnement des actions menées par les personnels médicaux et sociaux).
- Éducation à l'image et éducation aux médias

Comment sont fabriquées les images ? (image animée, image de télévision et image fixe),
Le fonctionnement des médias, et notamment de la télévision (les grilles de programmation, le journal télévisé...),

Programmes de plus de 26 minutes

Seuls seront examinés les programmes de fiction proposant une adaptation littéraire ou théâtrale en lien avec les textes utilisés à l'école primaire.

B - Aide aux projets

Les projets de réalisation audiovisuelle seront exclusivement examinés dans le cadre d'appels à projets spécifiques qui seront publiés dès la rentrée 1998. Chaque appel à projets précise le sujet, le format et les objectifs pédagogiques attendus, programme par programme. La participation du ministère prendra la forme d'une subvention assortie d'un achat de droits non commerciaux pour une utilisation collective dans un cadre pédagogique. Les programmes pourront être diffusés sur support vidéo (par le réseau du CNDP/CRDP) ou par l'intermédiaire d'un service de téléchargement de programmes numérisés (Banque de programmes et de services).

AUDIOVISUEL

Fiche 2 : Enseignement secondaire

A - Achats de droits

Les programmes réalisés (documents isolés ou séries) doivent répondre aux besoins exprimés ci-dessous pour être examinés en vue d'un achat de droits. En ce qui concerne les séries en cours de production, l'achat de droits après expertise sur les épisodes réalisés peut être complété par une procédure d'aide à la production pour l'ensemble de la série.

Programmes courts

- Sciences physiques, sciences de la vie et de la Terre, mathématiques : visualisation par l'image de notions abstraites, simulation d'expériences, faits "naturels" considérés à différentes échelles d'observation.
- Éducation aux médias, éducation à l'image (montage d'extraits autour d'une thématique ou d'un genre audiovisuel (journal télévisé, série télévisée ...)).

Programmes de 13 ou 26 minutes

- Programmes d'actualités
 - Éducation à la citoyenneté
 - Environnement, violence, éthique, économie, droit, droits de l'homme, éducation civique, connaissance des institutions, histoire des religions,
 - Programmes de prévention (accompagnement des actions menées par les personnels médicaux et sociaux).
 - Éducation à l'image et éducation aux médias
 - Comment sont fabriquées les images (image animée, image de télévision et image fixe),
 - Observation d'une image et identification de ses éléments et de ses codes selon le genre utilisé : documentaire, artistique, publicitaire,
 - Le fonctionnement des médias, et notamment de la télévision (l'économie de la télévision, la hiérarchisation et la transmission de l'information, la logique des grilles de programmation, le journal télévisé),
 - Le rapport texte/image.
 - Histoire des sciences et des techniques (évolution d'un concept scientifique, illustration des interactions entre différentes sciences...).
 - Information sur les métiers
- niveaux : 4^{ème}/3^{ème} - fin du secondaire et début du supérieur.

Programmes de plus de 26 minutes

- Fictions : Seuls seront examinés les programmes de fiction proposant une adaptation littéraire ou théâtrale, en lien avec les œuvres présentes dans les programmes scolaires,
- Portraits et entretiens (écrivains, scientifiques, philosophes),
- Documentaires historiques, en lien avec les programmes scolaires,
- Cours filmés, dans une perspective documentaire.

B - Aide aux projets

Les projets de réalisation audiovisuelle seront exclusivement examinés dans le cadre d'appels à projets spécifiques qui seront publiés dès la rentrée 1998. Chaque appel à projets précise le sujet, le format et les objectifs pédagogiques attendus, programme par programme. La participation du ministère prendra la forme d'une subvention assortie d'un achat de droits non commerciaux pour une utilisation collective dans un cadre pédagogique. Les programmes pourront être diffusés sur support vidéo (par le réseau du CNDP/CRDP) ou par l'intermédiaire d'un service de téléchargement de programmes numérisés (Banque de programmes et de services).

AUDIOVISUEL

Fiche 3 : Enseignement supérieur

A - Programmes audiovisuels

Quatre types de programmes sont susceptibles d'être aidés :

- Programmes courts servant d'illustration de concepts abstraits pouvant être intégrés dans une séquence de cours en enseignement classique.

- Programmes audiovisuels s'inscrivant dans une logique d'enseignement à distance.
- Programmes audiovisuels s'inscrivant dans une logique d'enseignement à mesure.
- Programmes audiovisuels contribuant à la connaissance de la recherche universitaire française.
 - 1- La proposition doit être présentée par un ou plusieurs établissements d'enseignement supérieur ou un producteur privé s'appuyant sur un ou plusieurs établissements d'enseignement supérieur.
 - 2- Elle doit associer :
 - Une ou plusieurs composantes universitaires habilitées à proposer une formation, diplômante ou non, dans le cadre d'un dispositif d'enseignement sur mesure ou d'enseignement à distance,
 - Et un ou plusieurs centres audiovisuels universitaires ou privés réalisant des programmes aux normes de diffusion professionnelles.
 Priorité sera donnée aux propositions inter-universitaires.
 - 3- Les droits auront été acquis pour permettre une diffusion :
 - Hertzienne nationale (les Amphis de La Cinquième)
 - Par téléchargement numérique (la BPS)
 - Par cassette vidéo (SFRS)
 L'acquisition des droits devra permettre un libre usage dans les établissements publics d'enseignement, à l'exclusion de tout usage commercial.
 - 4- Les formats seront conformes aux usages de la profession pour permettre une bonne intégration sur les réseaux de diffusion :
 - 13 minutes, 26 minutes, 52 minutes
 - 5- Les séries "programmes de formation" devraient comprendre 13 numéros par souci de cohérence avec les grilles de diffusion des Amphis de La Cinquième ou de partenaires étrangers (le réseau canadien francophone CANAL avec lequel des échanges sont prévus).
 - 6- Le co-financement par une ou plusieurs des composantes universitaires est nécessaire.
 - 7- Les établissements ou les producteurs de programmes retenus dans le cadre de cet appel à proposition s'engagent :
 - À autoriser la diffusion sur les réseaux cités au point 3, aux conditions habituelles de ces réseaux par un contrat de cession de droits
 - À fournir pour chaque programme :
 - une cassette "master" au format Betacam
 - deux cassettes VHS
 - un relevé de droits d'auteurs.

B - Programmes audios

L'aide à la production de programmes sonores vise à renforcer l'offre de programmes de la radio universitaire accessible sur l'Internet : audiosup.net, et de l'encyclopédie sonore. Il s'agit de proposer ces programmes correspondant à des enseignements complets assurés dans les établissements d'enseignement supérieur. Les séries seront plus particulièrement appréciées.

AUDIOVISUEL

Fiche 4 : Formations initiale et continue des enseignants du 1^{er} et du 2nd degrés

A - Achats de droits

Les programmes réalisés (documents isolés ou séries) doivent répondre aux besoins exprimés ci-dessous pour être examinés en vue d'un achat de droits.

En ce qui concerne les séries en cours de production, l'achat de droits après expertise sur les épisodes réalisés peut être complété par une procédure d'aide à la production pour l'ensemble de la série.

- Connaissance du système éducatif, présentation d'expériences pédagogiques,
- Aide à l'intégration de l'audiovisuel et des nouvelles technologies dans les enseignements disciplinaires,
- Analyse de l'image et des médias,
- Cours filmés, dans une perspective d'autoformation.

B - Aide aux projets

Les projets de réalisation audiovisuelle seront exclusivement examinés dans le cadre d'appels à projets spécifiques qui seront publiés dès la rentrée 1998. Chaque appel à projets précise le sujet, le format et les objectifs pédagogiques attendus, programme par programme. La participation du ministère prendra la forme d'une subvention assortie d'un achat de droits non commerciaux pour une utilisation collective dans un cadre pédagogique. Les programmes pourront être diffusés sur support vidéo (par le réseau du CNDP/CRDP) ou par l'intermédiaire d'un service de téléchargement de programmes numérisés (Banque de programmes et de services).

4^{ÈME} PARTIE : LES PROCÉDURES D'EXPERTISE ET LES MODALITÉS DE DÉPÔT DES DOSSIERS

I - Procédures d'expertise

Une commission multimédia chargée de sélectionner les produits reconnus d'intérêt pédagogique et les projets est créée. Elle est constituée de la façon suivante :

- le directeur de la technologie, président
- le sous-directeur des technologies éducatives et des technologies de l'information et de la communication
- 2 inspecteurs généraux de l'éducation nationale (IGEN)
- le directeur de l'enseignement scolaire (DESCO) ou son représentant
- le directeur de la recherche ou son représentant
- le directeur de l'enseignement supérieur (DESUP) ou son représentant
- 1 représentant du ministre de la culture
- 5 personnalités compétentes dans le domaine des ressources multimédias (enseignants du scolaire, du supérieur, des IUFM...)

Invité : le contrôleur financier.

Cette commission se réunit tous les deux mois. Son secrétariat est assuré par le bureau des ressources multimédias (DT B2).

Pour les produits audiovisuels, la sélection aboutit, après une expertise pédagogique, à un achat de droits qui permet la mise à disposition des programmes notamment sur la Banque de

programmes et de services. La liste des produits concernés est présentée à la commission multimédia pour diffusion.

1 - Sélection de produits et services : expertise, reconnaissance d'intérêt pédagogique, et achat de droits

- Les produits multimédias et audiovisuels sont mis à la disposition, par la sous-direction des technologies éducatives et des technologies de l'information et de la communication (bureau des ressources), d'un réseau d'experts pédagogiques, constitué de personnalités reconnues pour leurs compétences pédagogiques dans les secteurs du multimédia et de l'audiovisuel.

- Les ressources sont reconnues d'intérêt pédagogique par le ministère (sous le timbre de la direction de la technologie) après avis de la commission multimédia. En ce qui concerne l'audiovisuel, les décisions d'achat de droits sont communiquées à la commission.

Les produits multimédias reconnus d'intérêt pédagogique seront signalés aux réseaux pédagogiques institutionnels. De plus, les produits audiovisuels libres de droits programmés sur les chaînes de télévision seront signalés à l'attention des enseignants dans la presse.

Chaque mois la liste des produits reconnus d'intérêt pédagogique ou libres de droits est mise à jour sur Educnet. La procédure retenue permettra d'enregistrer les dossiers en continu.

2 - Soutien de projets

● Origine des projets

Les entreprises, les associations, les établissements d'enseignement, les enseignants peuvent adresser leurs projets à la sous-direction des technologies éducatives et des technologies de l'information et de la communication.

Dans le domaine de l'audiovisuel, pour l'enseignement scolaire, seuls les projets répondant à un appel à proposition spécifique du ministère de l'éducation nationale, de la recherche et de la technologie seront examinés.

● Sélection des projets

L'examen des projets s'appuie sur un réseau d'experts chargés d'apprécier l'intérêt pédagogique, la faisabilité technique, juridique et financière des projets.

Un dossier de présentation de projet est remis aux intéressés.

Les projets complets sont adressés par le bureau des ressources multimédias aux experts chargés d'identifier la validité du projet.

Les projets multimédias dont l'expertise est favorable sont présentés à la commission multimédia, qui se prononce sur le principe, la nature et le montant de l'aide attribuée au projet.

II - Modalités de dépôt de dossier

Les dossiers doivent être envoyés au :
Ministère de l'éducation nationale, de la recherche et de la technologie, direction de la technologie, bureau des ressources multimédias, 1, rue Descartes, 75231 Paris cedex 05.

Les produits doivent être remis en triple exemplaire lorsqu'ils sont diffusés sous forme de disquettes, disques optiques ou vidéo-grammes. Toutefois, lorsque ces produits sont susceptibles d'intéresser plusieurs disciplines, des exemplaires supplémentaires pourront être demandés. Pour les services en ligne, les modes d'accès devront être explicites et l'utilisation aisée pour les expérimentateurs.

Les produits et les programmes doivent être accompagnés de la fiche de dépôt (cf. annexe 2). Les projets doivent être présentés suivant le modèle joint (cf. annexe 1).

Dès réception des produits ou des projets, le bureau des ressources multimédias établira un accusé de réception qui sera retourné au déposant. Cet accusé de réception indiquera la date et les numéros sous lesquels la société et les produits ou projets sont enregistrés.

Annexe 1

PROJET DE PRODUCTION DE RESSOURCES MULTIMÉDIAS PÉDAGOGIQUES

DEMANDE DE SOUTIEN

Ce dossier s'inscrit dans le cadre du "Dispositif de soutien au développement des ressources multimédias pédagogiques".

Rappel de la définition des ressources multimédias pédagogiques

Sont considérés comme "ressources multimédias pédagogiques", les programmes audiovisuels, les bases de données et les services en ligne ainsi que les logiciels et les cédéroms dont la forme et le contenu sont adaptés à une utilisation pour l'enseignement, de la maternelle à l'université. Il peut s'agir de ressources et services qui sont, soit spécifiquement conçus pour un usage éducatif en classe, soit destinés à une utilisation plus large correspondant à une mission du système éducatif.

Pour les projets concernant l'audiovisuel, un dossier sera remis dans le cadre des appels à projets spécifiques.

Le soutien apporté par le ministère peut se présenter sous différentes formes :

- participation à la mise en forme du projet définitif
- participation à la réalisation d'une maquette
- participation au développement ou à la réalisation
- participation à l'achat de droits pour les usages pédagogiques.

Dossier à retourner au :

MENRT, direction de la technologie, bureau des ressources multimédias, 1, rue Descartes 75231 Paris cedex 05, téléphone : 01 46 34 37 03, fax : 01 46 34 48 58
mél : sdtetic-b2@mesr.fr

CONSTITUTION DU DOSSIER à fournir en trois exemplaires

I - UNE LETTRE de demande, adressée au ministre de l'éducation nationale, de la recherche et de la technologie. Elle précisera l'originalité du projet et la nature de la participation demandée au ministère.

II - UN DOSSIER (ci-joint) composé de :

- 1 - La fiche descriptive du projet
- 2 - La (ou les) fiche(s) technique(s) (une par support)
- 3 - La fiche budget
- 4 - Les renseignements concernant le soumissionnaire. Remplir la fiche correspondante selon que vous êtes :
 - une société
 - une association
 - un établissement public
 - autre cas (dont personnel d'éducation)

III - PIÈCES COMPLÉMENTAIRES

1/ FICHE DESCRIPTIVE DU PROJET

Support(s) (1)	Disque	Site en ligne
----------------	--------	---------------

Titre :

Niveau d'enseignement (1)	Type d'enseignement (1)	Discipline :
Premier degré Secondaire Supérieur	Général Technique Professionnel	

Objectifs pédagogiques :

Résumé du contenu :

Positionnement par rapport à des produits existant sur le marché ou des projets du même type ou complémentaires :

Droits (quels usages les établissements scolaires pourront-ils faire du produit : droit de représentation, droit de reproduction ?)

Langue(s) utilisée(s) (1)	Français	Anglais	Espagnol	Autre :
---------------------------	----------	---------	----------	---------

(1) Entourez la ou les mentions concernées

FICHE DESCRIPTIVE DU PROJET

(suite)

Editeur ou société de production :	
Responsable de projet : Fax : Tél : Mél :	
Auteur (s) :	
Réalisateur :	
Conseil scientifique : Etablissements impliqués :	
Co-éditeur(s) :	
Sous-traitant(s) :	

Mode de diffusion (distributeur, fournisseur d'accès, opérateur, chaîne télé, édition vidéo, autre) :	
Date de mise à disposition ou date(s) de diffusion :	

Prix de vente HT (prix du disque, tarification de l'accès en ligne, ...):	
--	--

2/ FICHE TECHNIQUE

disque

Produit fini

Nombre de disques pour chaque exemplaire du produit :	
Nombre de pages du livret :	

Autre support :	
Nombre d'exemplaires du tirage :	

Planning des travaux

Documentation	
Application	
Pré-mastering	
Pressage	
Mise en vente	

Répartition des ressources

Informations stockées	Quantité	Estimation du volume mémoire
Données, textes		
Graphiques, images, animations		
Photographies		
Vidéo		
Son		

Matériel de lecture nécessaire

Ordinateur	Mémoire RAM	Place sur le disque	Type de lecteur	Vitesse du lecteur	Périphériques ou interfaces nécessaires	SI réseau, testé sur
PC MAC						Novell NT

Exécution de l'application :

Normes et standards utilisés : Système d'exploitation nécessaire :	
Logiciel(s) d'accès nécessaires :	
Logiciels outils installés préciser lesquels et la version :	

Outils de développement :

Logiciel auteur :	
Développement(s) spécifique(s) :	

2/ FICHE TECHNIQUE**site en ligne****Produit fini**

Fréquence de mise à jour :	
Document(s) d'accompagnement :	

Planning des travaux

Documentation	
Application	
mise en ligne	
1ère mise à jour	
évolutions envisagées	

Répartition des ressources

Informations stockées	Quantité	Estimation du volume mémoire	1ère évolution envisagée (en quantité)
Données, textes			
Graphiques, images, animations			
Photographies			
Vidéo			
Son			

Outils de développement :

Logiciel autour, outil(s) de mise à jour :	
Développement(s) spécifique(s) : Outils de développement pour les applicatifs	

Exploitation

Normes et standards utilisés :	
Logiciel(s) d'accès, procédures et contrôles d'accès :	

Matériel de lecture nécessaire

Ordinateur	Mémoire RAM	Pisces sur le disque	Modules externes au navigateur (Applications, Plug in, etc.)
PC MAC			

3/ FICHE BUDGET

a) Recettes

Préciser si ces financements sont acquis ou en cours

	numéraire	Apports en Industrie	droits	Total
Apport(s) de l'éditeur				
Apport des co-éditeurs Noms :				
Financements publics préciser la source				
Autre(s) source(s) de financement : préciser : subventions avances remboursables avances sur recettes				
Pré-ventes				
Mécénat				
TOTAL				

b) Dépenses

		Disque	Programme en ligne
Droits	auteurs
	documentation
	images
	son
	logiciel
Production	documentation, contenu application
	saisie
	mise en page, graphisme vidéo photographie
	son
	traduction(s)
	pré-mastering
	mastering
	pressage
	packaging
	Distribution
Fonctionnement du service	mise à jour
	hébergement
	maintenance
	autre
Frais généraux	
Autres	
TOTAL	
TOTAL GÉNÉRAL	

c) Répartition des recettes

RÉPARTITION DES RECETTES DU DISQUE

• Prix de vente public HT conseillé :

• Prix éducation prévu

version monoposte :

version établissement :

(un produit en version établissement peut être utilisé simultanément sur tous les postes d'inventaire de l'établissement)

• Répartition du prix de vente

(le produit peut ne pas être concerné par tous les aînées)

	Pourcentage
auteur(s)	
éditeur	
co-éditeur(s)	
distributeur(s)	
vendeur(s)	
autre(s) ayant(s) droit(s)	

N.B. : En cas de répartitions différentes suivant les marchés, remplir plusieurs tableaux.

RÉPARTITION DES RECETTES DES RESSOURCES MULTIMÉDIAS EN LIGNE• **Mode(s) de rémunération et tarifs envisagé(s)** Abonnement : Facturation directe au document, au service consulté : Autres :• **Répartition des recettes**

	Pourcentage
auteur(s)	
éditeur	
co-éditeur(s)	
autre(s) ayant(s) droit(s)	

4/ RENSEIGNEMENTS SUR LE SOUMISSIONNAIRE DU PROJET**Association :**

- Nom de l'association :
- Adresse :

- Téléphone :
- Télécopie :
- Mèl :
- Nom, Prénom, fonction des responsables :

- Date de création :
- Forme juridique :
- Activités :

- Références, expérience dans le domaine :

Je soussigné

agissant en qualité de

certifie l'exactitude des renseignements fournis

Fait à Le

Signature et cachet

4/ RENSEIGNEMENTS SUR LE SOUMISSIONNAIRE DU PROJET**Établissement public :**

- Nom :
- Adresse :
- Téléphone :
- Télécopie :
- M&M :
- Nom, Prénom, fonction du directeur de l'établissement :
- Activités de l'établissement :

- Références, expérience dans le domaine :

Je soussigné

agissant en qualité de

certifie l'exactitude des renseignements fournis

Fait à Le

Signature et cachet de l'établissement

Annexe 2

DOSSIER ACCOMPAGNANT LE DÉPÔT D'UN PRODUIT À EXPERTISER DANS LE CADRE DU GUICHET PERMANENT

Société ou établissement qui présente le produit : Adresse : Téléphone : Télécopie : Nom de la personne à contacter pour le suivi du produit : Son Méi :	Nom du produit : Editeur (adresse - tél. - fax) : Distributeur (adresse - tél. - fax) :
--	--

Supports d'édition ⁽¹⁾ :
 Disquettes Cédéroms En ligne

Environnement matériel sur lequel fonctionne le produit :
 - PC
Mémoire minimale nécessaire :
Mémoire conseillée :
Version sous Windows 95
Version sous autre système à préciser (DOS, Windows 3.1 x, Windows NT, OS2...):
Place occupée sur le disque dur :
Carte spécifique nécessaire : oui non
Si oui, liste :

- Macintosh

Version(s) existante(s) :
 Monoposte Etablissement Réseau

Liste des documents d'accompagnement :

Statut juridique actuel pour l'usage en classe :

Prix catalogue hors taxes (pour les différentes versions) :

Eventuellement si la version n'est pas encore commercialisée : date de commercialisation prévue :

(1) cocher la (les) case(s) utile(s) préciser le nombre

CADRE RESERVE AU BUREAU DES RESSOURCES MULTIMEDIAS

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Description du produit :**Les rubriques à enseigner :**

- champ (s) disciplinaire (s) concerné (s) :

- public visé :

- type de produit (banque de données, encyclopédie, didacticiel, simulation, acquisition de données, logiciels outils...) :

- contenu et objectifs visés :

INFORMATIONS SUR LA PROCÉDURE DU "GUICHET PERMANENT"

La procédure du "guichet permanent" pour l'expertise de logiciels et bases de données à usage pédagogique fonctionne dans les conditions suivantes.

Si vous avez des produits que vous souhaitez présenter pour être expertisés, il convient de suivre les modalités suivantes :

1- Pour chaque produit présenté à l'expertise :

- envoi en trois exemplaires minimum (1) du produit dans sa version monoposte et dans les différentes configurations où il existe (PC, Mac) ; le produit doit pouvoir être testé par plusieurs personnes et sur plusieurs machines :

- si le produit a une version réseau qui présente des fonctionnalités particulières - et uniquement dans ce cas - envoi d'un exemplaire de cette version ;

- s'il s'agit d'un produit en ligne ou d'un produit mixte (sur serveur et sur cédérom), fournir les indications permettant d'y accéder ;

Le ministère se réserve la possibilité de demander des exemplaires supplémentaires, si besoin est. Les exemplaires sont mis à la disposition du ministère à titre gratuit. Ils sont conservés s'ils sont retenus pour leur intérêt pédagogique. Si le produit n'est pas retenu ils sont retournés à l'éditeur si celui-ci en fait la demande lors de l'envoi.

2- Envoi en trois exemplaires de la fiche descriptive du produit (suivant le modèle joint en annexe 2).

3- Envoi d'une fiche récapitulant la liste des produits présentés à l'expertise (avec l'indication des disciplines concernées).

4- Le courrier d'accompagnement devra préciser la personne qui doit être contactée pour le suivi général des expertises.

5- L'ensemble doit être envoyé à :

Ministère de l'éducation nationale, de la recherche et de la technologie

Direction de la technologie

Sous-Direction des technologies éducatives et des technologies de l'information

et de la communication

Bureau des ressources multimédias (DT B2)

Bâtiment Boncourt

1, rue Descartes 75231 Paris cedex 05

en indiquant sur l'enveloppe de manière bien apparente :

expertise de logiciels et base de données "guichet permanent".

6 - Afin de préparer la réception, il est demandé d'envoyer par fax un double du courrier et de la fiche récapitulative : fax : 01 46 34 48 58.

Seuls les envois qui parviendront selon cette modalité seront pris en compte.

Vous recevrez un accusé de réception sous quinzaine ainsi qu'un numéro d'enregistrement.

(1) Trois exemplaires lorsqu'une seule discipline est concernée ; ajouter deux exemplaire pour chaque discipline supplémentaire.