

Apprentissage et technologies

Infos pratiques

- > ECTS : 3.0
- > Nombre d'heures : 24.0
- > Langue(s) d'enseignement : Français
- > Période de l'année : Enseignement quatrième semestre
- > Méthodes d'enseignement : En présence
- > Forme d'enseignement : Cours magistral
- > Ouvert aux étudiants en échange : Oui
- > Campus : Campus de Nanterre
- > Composante : Sciences psychologiques, sciences de l'éducation
- > Code ELP : 4P4POP2P
- > En savoir plus : Site web de la formation <https://dep-psycho.parisnanterre.fr>

Présentation

Ce cours a vocation de présenter la psychologie cognitive appliquée dans la conception d'outils éducatifs prenant en compte les limites cognitives des apprenants. Il sera question dans ce cours de traiter des processus attentionnels et mnésiques impliqués dans les apprentissages avec les technologies et du rôle des différents outils technologiques pour apprendre (multimédia, hypermédia, animation, simulation et jeux vidéo). Ces thématiques seront également abordées sous l'angle de la psychologie positive et du design émotionnel.

Objectifs

L'objectif est d'appréhender l'aspect applicatif des théories issues de la psychologie cognitive.

Évaluation

Examen standard, dérogatoire et session 2 : Une épreuve écrite (1h30)

Compétences visées

Mettre en application (3) les connaissances acquises en psychologie des apprentissages

Bibliographie

Desmurget, M. (2019). La fabrique du crétin digital. Seuil ; Léger, L. (2016). Attention. Dunod. Mayer, R. E (2009). Multimedia Learning (2nd Edition). Cambridge University Press ; Mayer, R. E (2014). ; Computer games for learning. An evidence-based approach. MIT Press books ; Tobias, S. & Fletcher, J. D. (2011). Computer games and instruction. Information Age Publishing.

Contact(s)

- > **Emmanuel Schneider**
Responsable pédagogique
eschneider@parisnanterre.fr