

---

# Plan de cours : Multimédia

Programmation avancée en JavaScript

Schreurs, Daniel

Haute École de la Province de Liège

---

Plan de cours à rédiger dans le cadre du cours PESU0016

IFRES. Formasup/CAPAES

Pascal Detroz, Dominique Verpoorten, Catherine Delfosse et Françoise Jérôme

Année académique : 2022 - 2023

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Informations de base</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Description du cours</b>	<b>1</b>
<b>3</b>	<b>Ma philosophie de l'apprentissage</b>	<b>2</b>
3.1	Justifications . . . . .	2
<b>4</b>	<b>Prérequis et corequis</b>	<b>3</b>
<b>5</b>	<b>Contenus</b>	<b>4</b>
5.1	Justifications . . . . .	5
<b>6</b>	<b>Visées d'apprentissage</b>	<b>6</b>
6.1	Justifications . . . . .	6
<b>7</b>	<b>Méthodes d'enseignement et activités d'apprentissage</b>	<b>8</b>
7.1	Les techniques . . . . .	8
7.2	Justifications . . . . .	9
<b>8</b>	<b>Évaluation des apprentissages</b>	<b>11</b>
8.1	L'évaluation formative . . . . .	11
8.2	L'évaluation certificative . . . . .	11
8.3	Justifications . . . . .	11
<b>9</b>	<b>Alignement pédagogique</b>	<b>12</b>
9.1	Justifications . . . . .	12
<b>10</b>	<b>Modalités organisationnelles</b>	<b>13</b>
10.1	Comment me contacter . . . . .	13
10.2	Environnement de travail . . . . .	13

# 1 Informations de base

Cycle	1
Niveau du cadre francophone de certification	6
Code	GRA-1-048 2.2.1
Crédits ECTS	6
Volume horaire (h/an)	60
Période	Quadrimestre 2
Implantation(s)	TECHNIQUE — Seraing
Unité	Orientation
Responsable de la fiche	SCHREURS Daniel
Pondération	60
Composition de l'unité d'enseignement	Mutimédia — TP
Prérequis	/
Corequis	Développement Côté Client (DCC)
Intervenants	Maître-assistant : SCHREURS Daniel
Contact	aniel.schreurs@hepl.be

## 2 Description du cours

Au premier quadrimestre, vous avez suivi un cours de « Développement Côté Client (DCC) ». Vous y avez appris les bases essentielles de la programmation en JavaScript. Nous allons maintenant poursuivre l'apprentissage de ce langage pour aller bien plus loin jusqu'à la réalisation de jeux 2D dans un navigateur. Cet apprentissage est fondamental pour votre futur métier. JavaScript est devenu un langage de programmation incroyablement populaire<sup>1</sup> et polyvalent qui est utilisé dans de nombreux domaines différents. C'est un langage de programmation Web de premier plan. Si vous voulez créer des sites Web interactifs ou des applications Web, il est essentiel de connaître JavaScript. De plus, c'est un langage de programmation universel, puisqu'il est utilisé non seulement pour le développement Web, mais aussi pour la création d'applications mobiles, de jeux, d'applications de bureau et même de logiciels embarqués. C'est un langage de programmation en demande sur le marché de l'emploi<sup>2</sup> et cela ne devrait pas changer de sitôt<sup>3</sup>. Si vous voulez augmenter vos chances de trouver un emploi dans l'industrie de la technologie, la maîtrise de JavaScript est un excellent investissement.

J'ai choisi d'articuler mon cours autour de jeux, car ils sont un moyen amusant et motivant de relever des nouveaux défis en programmation. Ils me permettent d'illustrer les concepts de la programmation de manière concrète et interactive. Ces concepts dont vous avez besoin pour votre futur métier. Ce sera très gratifiant pour vous, car vous verrez très rapidement des résultats et vous pourrez même montrer vos réalisations personnelles à un futur employeur. Les jeux sont aussi un excellent moyen de se familiariser avec les différentes étapes du développement logiciel, comme la planification, la conception, la mise en œuvre et le débogage, etc.

---

1. Selon le rapport de l'institut de recherche [Stack Overflow](#).

2. Selon le classement des langages de programmation publié par le site d'emploi [Indeed](#) et le rapport de l'entreprise de recrutement de développeurs technologiques [Dice](#).

3. Selon le rapport de l'entreprise de recrutement de développeurs technologiques [Hired](#).

### 3 Ma philosophie de l'apprentissage

La première langue que j'ai apprise (et que je parle à la maison), est l'allemand. Je n'ai donc pas toujours eu une scolarité aisée. Si aujourd'hui je suis passé outre cette difficulté et que je suis même passé de l'autre côté du banc c'est aussi parce que j'ai eu la chance de rencontrer, durant mon parcours, des enseignants qui ont cru en moi et qui ont su me motiver. Je souhaite donc, à mon tour, aussi donner une chance au plus grand nombre.

Quand je donne cours, j'essaie que chacun ressente le caractère atteignable du cours, particulièrement au début. Par exemple, je prends beaucoup de plaisir, à présenter les projets de vos prédécesseurs, je le fais, car il s'agit là d'une preuve que d'autres y parviennent. Et donc... pourquoi pas vous ? De plus, je fais systématiquement, en début de quadrimestre, un petit test formatif. Je souhaite ainsi identifier ce que vous maîtrisez déjà en vue d'adapter les cours en fonction de vos acquis. Cela me permet aussi de vous rediriger, au besoin, vers d'autres ressources spécifiques de manière individuelle. Enfin, j'organise la matière en plaçant stratégiquement la difficulté de sorte qu'elle soit accessible au plus grand nombre le plus longtemps possible. Le tout dans un contexte plutôt libre et autonome afin d'installer un climat de classe motivant tout en évitant la carotte et le bâton. Je cherche plutôt à vous challenger sur des nouveaux défis.

Même si les concepts sous-jacents restent valables, les technologies que j'ai étudiées au début de mon parcours supérieur sont aujourd'hui obsolètes. Non pas parce qu'on m'a enseigné des outils obsolètes, mais parce que l'évolution des nouvelles technologies, dans le domaine de l'information, est rapide. En quelques années à peine, il peut y avoir des évolutions significatives. J'essaie donc de répondre à cette réalité en favorisant votre autonomie. Je cherche à vous donner les clés pour comprendre les textes techniques qui vous permettront d'aborder d'autres nouvelles technologies. Il s'agira donc beaucoup « d'apprendre à apprendre ». Nous aurons régulièrement l'occasion d'analyser des problèmes et d'y apporter des solutions concrètes individuellement ou collectivement. J'utilise donc l'exploration pour introduire les nouveaux concepts et l'apprentissage par projets pour consolider vos connaissances. Je privilégie les activités d'apprentissage<sup>4</sup> en petits groupes (moins de 20) afin de favoriser votre participation et votre sentiment d'inclusion. J'essaie ainsi de vous donner un cadre moins intimidant. Enfin, j'offre un soutien et une ouverture aux élèves qui se sentent marginalisés ou discriminés, en leur offrant un espace sécuritaire et en leur proposant des ressources pour obtenir de l'aide et de l'assistance.

#### 3.1 Justifications

J'ai trouvé important de rédiger cette section, car je souhaite que mes étudiants comprennent mieux mon approche de l'enseignement et sachent ce à quoi ils peuvent s'attendre dans mes cours. J'espère que cela leur donne un cadre de référence pour leur propre approche de l'apprentissage. D'ailleurs, selon BARKLEY, CROSS et MAJOR [1] les étudiants qui réfléchissent sur leur propre philosophie d'apprentissage sont mieux équipés pour adapter leur apprentissage aux différentes situations et environnements d'apprentissage. J'ai délibérément choisi de partir d'expériences personnelles, en vue de me présenter comme un prof accessible/disponible tout en évitant de présenter des valeurs creuses et impersonnelles. Dans la première expérience, je vois une occasion de briser peut-être ce mythe du prof intouchable sur son piédestal qui transmet un savoir. Je suis donc parti d'expériences personnelles pour arriver aux valeurs. Ensuite, j'illustre avec des cas concrets comment je mets en place ces valeurs dans mon enseignement.

---

4. J'encourage la prise de parole en classe, en veillant à ce que chacun se sentent en sécurité et à l'aise.

## 4 Prérequis et corequis

Ce cours s'inscrit dans la continuité du cours de « Développement Côté Client », car il se donne au premier quadrimestre et que vous y avez acquis les bases de la programmation en JavaScript. Nous allons maintenant nous servir de ces concepts pour aller plus loin et construire des interfaces multimédias riches. Le cours de « Développement Côté Client » devient ainsi le corequis de ce cours. Au premier cours, j'organise un petit test formatif qui permet de mesurer votre maîtrise en JavaScript. Ainsi je pourrai revenir vers vous individuellement pour vous orienter vers des ressources, si vous n'avez pas compris un concept. Si vous éprouvez des difficultés en JavaScript, je vous encourage d'une part à refaire les exercices du cours<sup>5</sup> avec les vidéos explicatives de la chaîne « [coursdeweb](#) »<sup>6</sup>. D'autre part à suivre la petite formation en ligne « [JavaScript30](#) »<sup>7</sup> de [Wes Bos](#)<sup>8</sup>.

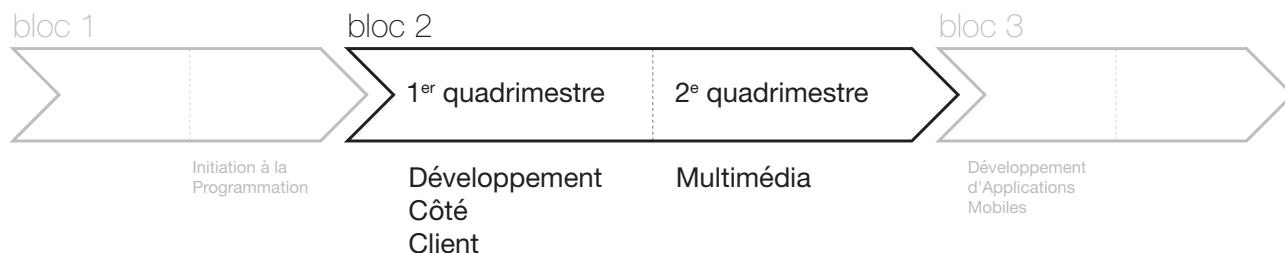


FIGURE 1 – Illustration du corequis

---

5. Je vous rappelle que les correctifs des exercices sont également disponibles depuis la branche « complete ».

6. [youtube.com/coursdeweb](https://youtube.com/coursdeweb)

7. [javascript30.com](https://javascript30.com)

8. [wesbos.com](https://wesbos.com)

## 5 Contenus

Voici dans l'ordre les différents thèmes que nous aborderons ensemble en classe. Les différentes séances de cours sont organisées avec une complexité croissante. Cela vous permet de mieux comprendre et de retenir les informations. Si le cours est trop complexe au début, vous pourriez vous sentir dépassés et perdre rapidement le fil de ce qui est enseigné. En organisant la complexité de manière progressive, vous avez le temps de comprendre les concepts de base avant de passer aux parties plus sophistiquées. Cela rend le cours plus agréable et engageant. Si le cours est trop difficile, vous pourriez perdre la motivation et l'intérêt.

1. Test formatif en JavaScript.
2. Correction et rappels des concepts de base JavaScript utilisés dans le cadre de ce cours.
3. Utilisation d'un framework pour compiler les fichiers sources.
4. Réalisation d'animations 2D simples avec JavaScript.
5. Réalisation d'un outil qui permet de générer un logo à partir de paramètres encodé par l'utilisateur.
6. Introduction à l'API de Canvas.
7. Révision de quelques concepts mathématiques essentiels pour animer des formes. (Radian, degré, périmètres, Sin, Cos, etc.)
8. Mise en place d'une boucle d'animation. Déplacer aléatoirement et à vitesse constante, des formes dans un canvas.
9. Déplacer plusieurs formes avec la détection du survol de la souris.
10. Détecter et interagir avec les événements émis par l'utilisateur. Clic, survol, clavier, etc..
11. Utilisez l'API Canvas pour appliquer des traitements sur des images bitmap.
12. Déplacer des formes avec des images dans un canvas.
13. Simuler de la neige, de la pluie sous l'effet du vent.
14. Dessiner et animer le décor d'un jeu 2D avec une sprite sheet.
15. Réalisation d'un premier jeu complet Flappybird.
16. Réalisation d'un deuxième jeu complet Asteroids.
17. Réalisation d'un examen formatif des années précédentes.
18. Correction de l'examen formatif.

## 5.1 Justifications

J'ai cherché à calibrer la complexité du cours pour permettre aux étudiants de mieux comprendre et de retenir les informations. Une étude menée par MAYER et MORENO [10] a montré que lorsque les étudiants apprennent de nouvelles informations de manière progressive, ils ont de meilleures performances que lorsqu'ils apprennent de manière non progressive. Cela s'explique par le fait que lorsque les étudiants apprennent de manière progressive, ils ont l'occasion de mettre en relation les nouvelles informations avec ce qu'ils savent déjà, ce qui peut les aider à mieux comprendre et à mieux retenir ces informations.

De plus, cela permet aux étudiants de développer leurs compétences de manière graduelle. GAGNE et BRIGGS [3] soulèvent l'importance de présenter les informations de manière progressive afin de permettre ce développement graduel. Si les étudiants sont constamment confrontés à des concepts difficiles, ils peuvent avoir du mal à suivre et à acquérir de nouvelles compétences de manière efficace. En organisant la complexité de manière progressive, les étudiants ont la possibilité de s'exercer et de mettre en pratique ce qu'ils ont appris avant de passer aux concepts plus difficiles.

Enfin, cela peut rendre le cours plus agréable et engageant pour les étudiants. Selon KELLER [7], la motivation des étudiants est influencée par leur perception de l'intérêt et de la pertinence du cours, ainsi que par leur perception de leurs propres compétences et de leur progression. Si le cours est trop difficile, les étudiants peuvent perdre la motivation et l'intérêt. En organisant la complexité de manière progressive, les étudiants peuvent sentir qu'ils progressent et atteignent des étapes importantes, ce qui peut renforcer leur engagement et leur motivation.

## 6 Visées d'apprentissage

Ce cours de "multimédia" vise à : développer votre aptitude à programmer en JavaScript. Plus exactement, à partir d'un énoncé, exprimé en français, proposer un programme en JavaScript efficace dans un navigateur qui respecte nos critères des qualités. Ce qui implique qu'à la fin du cours vous êtes capable de

1. Retenir les concepts de la programmation avec JavaScript ;
2. Comprendre les concepts théoriques que nous avons vus en classe. Si vous ne comprenez pas les concepts, vous aurez du mal à savoir quand et comment vous devez vous en servir ;
3. Identifier les concepts dont vous aurez besoin dans un énoncé. Par exemple, la création de personnages, de niveaux, la gestion des points et des niveaux de difficulté, etc. ;
4. Savoir combiner différents concepts ;
5. Savoir utiliser les outils de développement utilisé en classe.

Les mots ont de l'importance et je souhaite qu'on s'entende sur les différents mots qui apparaissent ici.

- Concepts : c'est une "idée" ou une "notion" qui est importante dont on a besoin pour programmer en JavaScript. Elle est utilisée pour comprendre et résumer quelque chose de manière générale ;
- Efficace : c'est à dire qui a été conçue de sorte à pouvoir fonctionner sans pour autant consommer inutilement des ressources ;
- Les critères des qualités : sont définies [ici](#)<sup>9</sup> dans notre guide des bonnes pratiques. Ce sont ces règles que nous appliquons systématiquement en classes ;
- Dans un navigateur : je ne précise pas lequel, car vous devez utiliser les standards qui sont supportés par tous les navigateurs.
- Savoir utiliser les outils de développement : il s'agit là simplement des logiciels que nous utilisons en classes.

### 6.1 Justifications

Je trouve cette partie particulièrement importante pour les étudiants. Finalement, c'est ici que je fixe mes attentes. J'ai donc cherché à les rendre le plus compréhensibles possible à tel point que j'ai demandé à 2 de mes cousins, qui sont en 6e secondaire, de lire cette partie et de m'expliquer ce qu'ils comprennent. J'ai bien conscience du manque de rigueur et des lacunes que présente cette approche. L'intention étant ici, dans le temps qu'il m'est imparti, de tester la compréhension des visées. Bien entendu, il serait souhaitable de le faire avec *mes* étudiants et un nombre plus important de sujets. Il n'empêche qu'à l'issue de cet échange, j'ai adapté l'écriture des visées d'apprentissage. Je me suis pris des libertés dans la rédaction de ces objectifs. À ma connaissance, il n'est pas habituel d'y trouver des exemples. Or le deuxième objectif spécifique contient des exemples. Mes cousins avaient du mal avec la notion de "concepts". J'ai rendu ces concepts concrets par l'ajout d'exemples. Je me suis aussi permis de justifier certains objectifs pour leur donner du sens. Enfin, j'ai aussi défini certains mots de vocabulaire toujours avec l'intention que mes étudiants et moi ayons la même représentation derrière ces mots.

Ces précisions sur la *forme* apportées, j'en viens au *fond*. J'ai choisi de travailler avec une *approche par objectifs (APO)*. Initialement, j'étais parti sur l'idée d'exprimer une seule compétence de très haut niveau, mais ce n'est pas ce qui correspond le mieux à la réalité. Je cherche à entrainer leur capacité à identifier les concepts dont ils ont besoin à partir d'une exigence formulée en français. Après avoir identifié ces concepts, ils doivent pouvoir les mettre en pratique. Ce sont toujours les mêmes concepts qui reviennent même si la combinaison peut être unique puisqu'elle dépend de l'exigence. Ils ne sont

---

9. [github.com/tecg-dcc/dcc-guidelines](https://github.com/tecg-dcc/dcc-guidelines)



donc pas toujours dans des situations parfaitement nouvelles. Je suis conscient des limites de l'APO. Par exemple, j'ai du mal à déterminer le niveau de spécificité. Par exemple, mes objectifs spécifiques pourraient encore être détaillés en donnant davantage de précision sur le contexte et sur la mesure de la performance, mais où placer le curseur ? Aussi les objectifs peuvent être artificiellement simples et par définition *peu intégrés*. Je compense cela en essayant de formuler des objectifs de haut niveau qui justement ne se limite pas à la description d'une tâche simple. J'utilise la taxonomie de Bloom pour décrire mes objectifs. Pour deux raisons, elle est facile à comprendre pour mes étudiants et mes objectifs d'apprentissages sont du domaine cognitif.

Dans cette liste, je mets en relation les niveaux de la taxonomie de Bloom avec mes objectifs spécifiques. Comme on peut le voir, tous les niveaux sont exploités sauf le dernier niveau qui vise à porter un jugement critique. Dans le cadre de ce cours, ce n'est pas ce que nous visons dans ce cours.

1. ACQUISITION DE CONNAISSANCE : Retenir les concepts...
2. COMPRÉHENSION : Comprendre les concepts...
3. APPLICATION : Savoir utiliser les outils<sup>10</sup> de développement...
4. ANALYSE : Identifier les concepts...
5. CRÉATION : Savoir combiner différents concepts... en vue de "créer"
6. ÉVALUATION :

---

10. Les outils sont les logiciels qu'ils utilisent tandis que les concepts sont les codes qu'ils réalisent.

## 7 Méthodes d'enseignement et activités d'apprentissage

Vous avez choisi un bachelier professionnalisant, qui cherche donc à vous préparer, au mieux, au mode professionnel. C'est pourquoi j'ai choisi d'articuler le développement de vos compétences autour de cas réels issu du jeu vidéo. Le cours se donne au deuxième quadrimestre, une fois par semaine à raison de 4 heures. Voici les types d'activités dominantes.

1. Plutôt vers le début du quadrimestre, je vais vous expliquer en détails, avec des exemple concrets, les concepts dont vous avez besoin pour programmer en JavaScript. Ces moments de cours me permettent de vous transmettre des connaissances et des informations de manière claire et concise.
2. Il y aura aussi des moments d'échanges. Je m'engage à organiser ces moments et à vous (re)vocaliser sur la matière. Je m'engage aussi à mettre en lumière l'essentiel. Mais vous devez participer en partageant vos idées et connaissances. Cela pourrait aussi aider d'autres étudiants à mieux comprendre.
3. Exercisation sur des points de matière concrets :  
Ces exercices couvrent progressivement la matière du cours. Ces derniers sont à réaliser en pleine autonomie chez vous ou en classe. Certains exercices feront l'objet d'une correction collective en classe. Dans tous les cas, toutes les solutions seront disponibles.
4. Création, à domicile et individuellement, durant les différentes semaines de cours d'un jeu :  
Vous choisissez ce jeu parmi le [catalogue Atari](#)<sup>11</sup>. Il s'agit là d'une occasion de vous entraîner à l'examen et de revoir les points de matière du cours. Je vous encourage, au fur et à mesure que nous voyons les concepts théoriques, de les mettre en pratique dans votre jeu.

### 7.1 Les techniques

- Advance Organizer, structurant préalable
- Perdre du temps à redire ce qui a déjà été dit.

---

11. Ce catalogue comporte 500 jeux. ([https://fr.wikipedia.org/wiki/Liste\\_de\\_jeux\\_Atari\\_2600](https://fr.wikipedia.org/wiki/Liste_de_jeux_Atari_2600))

## 7.2 Justifications

J'utilise la méthode des événements d'apprentissage[8] et l'apprentissage par projets[12].

- Étaler les contenus. Space practices... Répéter les choses....C'est toujours les mêmes choses qu'on répète. (Ici un des 3 points qu'ils proposent c'est justement d'étaler... <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.3102/0013189X10374770>) TBD
- Un prof compétent doit aussi maîtriser la technologies.... TBD
- Combiner les super pouvoir des techniques et des avancé pédagogique. Pratiquer un hybride bien pensé. TBD
- Transmission/réception : oui et elle est inévitable. Marcel gauchet. conditions de l'éducation....
- Le prof activateur... hatties. Quand le prof devient un apprenant et quand l'étudiant devient le prof de son enseignement !!! John Hattie TBD
- Quelle est ma valeur ajoutée de donner mes cours en présentiel ? TBD
- Etablir des connexion entre les choses... TBD
- Parler des autres facteurs qui influences la dynamique motivationnelle de l'étudiant... TBD
- Étant donné que la motivation fait partie de ma philosophie et que l'un des ingrédients de la motivation c'est d'apporter de la valeur aux connaissances[13], l'approche par projets me permet de rendre concrets mes enseignements au travers de besoins issus de situations authentiques. Concrètement, j'articule la matière autour de besoins afin de faire ressentir l'intérêt des connaissances. Régulièrement, quand la plupart des apprenants ont trouvé une solution, je demande à certains de présenter leur solution de sorte à introduire dans un troisième temps la théorique. C'est l'occasion de débattre de la matière, mais aussi de susciter leur intérêt pour celle-ci puisqu'ils ont un besoin, résoudre le problème posé au début. TBD
- L'évènement d'exploration que je mets en place, quand ils doivent trouver la solution, vise aussi à développer leur autonomie sans pour autant les submerger, avec un problème<sup>12</sup> trop compliqué. Dans la première activité, le problème reste simple. En revanche pour l'activité « projet » l'autonomie est encore plus forte. Avec un problème plus authentique et compliqué. Nous basculons vers un apprentissage par projets.
- « Make learning visible »<sup>13</sup>[5]. Le projet est aussi une occasion, pour les apprenants (et moi-même), de se rendre compte des savoirs qu'ils acquièrent. Ils voient bien qu'au fur et à mesure que la matière est vue, qu'ils peuvent avancer dans la réalisation de leur propre jeu.
- PERRENOUD [11] dit « différencier, c'est organiser les interactions et les activités de sorte que chaque élève soit constamment ou du moins très souvent confronté aux situations didactiques les plus fécondes pour lui ». J'essaye donc, face à la diversité mathématique, d'apporter une polyvalence didactique. J'applique de manière signifiante l'exercisation, l'exploration, la création et la réception.
- Le projet donne aussi un sentiment de contrôle. Ils sont libres d'organiser leur temps pour le projet.
- J'accorde une grande importance à la correction des exercices. Cela me semble encore plus important que l'exercice. En début de séance, je demande aux apprenants s'ils souhaitent que je corrige, avec eux, un exercice qui leur semble particulièrement difficile. S'ils n'ont pas de souhaits particuliers, je corrige quand même un exercice pour vérifier la compréhension. C'est une occasion pour eux d'avoir du feedback.
- Voir [2] TBD

12. On pourrait considérer ceci comme un apprentissage par problèmes. Cependant, ces problèmes ne sont pas suffisamment centraux, authentiques et complexes pour considérer qu'il s'agit d'un apprentissage par problèmes.

13. The 'visible' aspect also refers to making teaching visible to the student, such that they learn to become their own teachers.

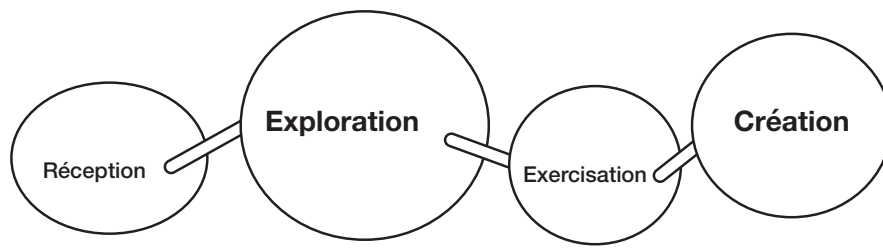


FIGURE 2 – Représentation atomique des évènements dominants [9]

## 8 Évaluation des apprentissages

### 8.1 L'évaluation formative

Ces 2 évaluations formatives ont pour but de vous entraîner. De vous offrir une situation authentique supplémentaire pour vous exercer sans pour autant vous pénaliser. Ce qui m'importe ici, c'est que vous appreniez.

1. Lors de la première séance : vous réaliserez un test formatif d'application pratique sur la matière du cours de « Développement Côté Client » qui est le corequis de ce cours. Ceci est une occasion pour vous et moi de mesurer votre maîtrise en JavaScript.
2. Lors de l'avant-dernière séance de cours : vous réaliserez individuellement un examen des années précédentes en classe. Nous consacrerons la dernière séance à sa correction collective où chacun corrige individuellement sa copie d'examen.

### 8.2 L'évaluation certificative

L'évaluation certificative s'organise en 2 temps :

1. Vous devez rendre, le jour de l'examen, votre projet de jeu personnel que vous aurez développé individuellement chez vous pendant les différentes semaines de cours. Les consignes vous seront communiquées au premier cours. Vous devez donc gérer votre temps pour ce projet qui compte pour 20 % de la cote finale.
2. L'examen pratique consiste à programmer un jeu à partir d'un énoncé<sup>14</sup> qui vous sera fourni et que vous découvrirez le jour même. Vous aurez à votre disposition toutes les ressources du cours, un accès complet aux documentations officielles, ainsi que vos propres productions. Vous disposez de 4 heures pour réaliser cet examen en classe. Ce travail compte pour 80 % de la cote finale.

Lors de la première séance de cours, je vous présenterai l'énoncé du dernier examen avec sa grille d'évaluation. Elle se construit toujours de la même manière. J'attribue aux fonctionnalités du jeu un degré de complexité. Ensuite, je mesure l'aboutissement des différentes fonctionnalités dans votre proposition. Ces fonctionnalités sont clairement mentionnées dans l'énoncé de l'examen et sont classées par ordre de complexité. Le nombre de points maximum attribué à chaque fonctionnalité est également mentionné.

J'ai pour objectif de vous mettre, le plus possible, dans des situations de travail réalistes. C'est-à-dire celles que vous pourriez possiblement rencontrer dans un futur métier et même votre premier emploi. C'est donc pour cela que l'examen se fait sur vos machines à cours ouvert avec la documentation officielle ainsi que vos productions personnelles. Notez cependant que la limite à ne pas franchir c'est la communication avec autrui<sup>15</sup>. D'ailleurs, vous passerez l'examen au Léo sous ma surveillance.

### 8.3 Justifications

- Parler l'authenticité...
- Parler de la motivation intrinsèque. On ne travaille pas que pour des points. On travaille aussi pour soi.
- « L'émission de feedbacks est souvent considérée comme un élément clé pour renforcer la motivation et soutenir la réussite des élèves. »[4]. La réalisation de l'examen formatif est une activité intégrée qui permet de recevoir du feedback. D'une part, sur sa compréhension de la matière, donc plutôt un feedback simple de type assertif et évaluatif[4] sur sa performance.

14. Je vous rappelle que les énoncés des années précédentes sont disponibles sur l'organisation [GitHub](https://github.com/tecg-mmi) officielle du cours. ([github.com/tecg-mmi](https://github.com/tecg-mmi))

15. "Autrui" désigne une personne ou un groupe de personnes différentes de soi-même.

D'autre part un feedback plus complexe relatif aux stratégies qu'il faut adaptées (Métacognition). Par exemple, quelles sont les parties plutôt simples et comment rapidement les valider. Ou encore, réfléchir aux éléments plus compliqués, que mes apprenants aiment appeler des « pièges »<sup>16</sup>. HATTIE [6] explique dans son ouvrage que le feedback a un impact significatif sur la performance de l'apprenant. Enfin, c'est une occasion pour entraîner la méta-cognition[9]. Nous réfléchissons ensemble aux stratégies qu'il faut mettre en place pour réussir l'examen. D'ailleurs chaque année je désigne un « secrétaire » pour cette séance. Il aura pour mission de prendre note de toutes les astuces que nous avons déterminées ensemble afin que les apprenants puissent consulter cette ressource plus tard. D'autre part, je prends soin, dans la rédaction de l'énoncé, d'être constant. À vrai dire, je réutilise un template de base pour rédiger l'énoncé d'examen afin qu'ils ne soient pas surpris par la forme le jour de l'examen.

- La réalisation de l'exercice formatif est l'occasion pour moi de me rendre compte des éventuelles lacunes de certains apprenants. Cela me donne une vision assez précise de leur niveau. Je peux donc donner un feedback personnalisé et leur fournir des ressources spécifiques au besoin.
- Je choisis de présenter lors de la *first-class meeting*, après la fiche ECTS, la grille d'évaluation afin de permettre à tout le monde d'éventuellement adapter des stratégies de réussite et aussi pour rendre très concrète la compétence visée. Ainsi ils savent, dès le début, où se trouvent la fiche et les examens des années précédentes.

## 9 Alignement pédagogique

Visées d'apprentissage	Savoir programmer dans un navigateur avec l'API de canvas un jeu.
Activités d'apprentissage	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exercice pratique par matière</li> <li>- Entraînement à l'examen</li> <li>- Exploitation collective ou individuelle de nouvelles techniques pour proposer des solutions.</li> <li>- Apprentissage par projets avec le projet personnel.</li> <li>- Transmission théorique.</li> </ul>
Évaluation des apprentissages	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Création, à domicile et individuellement, durant les différentes semaines de cours, d'un jeu personnel à 2 dimensions, dans un navigateur avec l'API de canvas.</li> <li>2. Création lors de la session d'examens en classe et individuellement, d'un jeu imposé à 2 dimensions, dans un navigateur avec l'API de canvas.</li> </ol>

### 9.1 Justifications

- La compétence que je souhaite entraîner, c'est la programmation d'interfaces multimédias riches dans un navigateur, en me limitant aux jeux 2D.
- Je les y entraîne au travers de différentes activités d'apprentissages variées afin de répondre à la différence mathématique des apprenants. Dans tous les cas, toutes ces activités visent un même objectif. Construire ensemble les briques nécessaires à la réalisation d'un jeu en pleine autonomie.
- Enfin, j'évalue, à la fin, la capacité de l'apprenant à réaliser, en pleine autonomie, un jeu à 2 dimensions dans un navigateur avec l'API de canvas.

---

16. Je n'adhère évidemment pas à cette appellation. Mon examen ne contient pas de « pièges » sans quoi on pourrait se poser des questions sur mes intentions. L'examen contient des parties plus compliquées qui nécessitent une certaine forme d'inhibition cognitive.

## 10 Modalités organisationnelles

### 10.1 Comment me contacter

1. Pour toutes les communications d'ordre personnel, je vous demande de me contacter par mail [daniel.schreurs@hepl.be](mailto:daniel.schreurs@hepl.be).
2. Si vous avez des questions techniques liées à une incompréhension et/ou un problème avec un exercice, je vous demanderai de la poser sur le forum officiel du cours sur Moodle. Cela permettra de faire profiter tout le monde de votre question.
3. Si vous avez des informations urgentes à me faire parvenir, vous pouvez me joindre directement via Teams que j'ai installé sur mon téléphone.

### 10.2 Environnement de travail

Il est indispensable d'avoir un environnement de travail informatique opérationnel. Nous utiliserons la même configuration de machine que pour le cours de « Développement Côté Client ». Vous pouvez retrouver toutes les installations à faire [ici](#)<sup>17</sup>.

---

17. [github.com/tecg-dcc/js-ressources](https://github.com/tecg-dcc/js-ressources)

## Références

- [1] Elizabeth F BARKLEY, K Patricia CROSS et Claire H MAJOR. *Collaborative learning techniques : A handbook for college faculty*. John Wiley & Sons, 2014.
- [2] Jean-Pierre FAMOSE et Eric MARGNES. *Apprendre à apprendre : la compétence clé pour s'affirmer et réussir à l'école*. De Boeck supérieur, 2016.
- [3] Robert M GAGNE et Leslie J BRIGGS. *Principles of instructional design*. Holt, Rinehart & Winston, 1974.
- [4] Fanny GEORGES et Pascal PANSU. « Les feedbacks à l'école : un gage de régulation des comportements scolaires ». In : *Revue française de pédagogie. Recherches en éducation* 176 (2011), p. 101-124.
- [5] John HATTIE. *Visible learning for teachers : Maximizing impact on learning*. Routledge, 2012.
- [6] John HATTIE. *Visible learning : A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement*. routledge, 2008.
- [7] John M KELLER. « Development and use of the ARCS model of instructional design ». In : *Journal of instructional development* 10.3 (1987), p. 2-10.
- [8] Dieudonne LECLERCQ et Marianne POUMAY. « Le modèle des événements d'apprentissage-Enseignement ». In : (jan. 2008).
- [9] Dieudonné LECLERCQ et Marianne POUMAY. « Le modèle des événements d'apprentissage-Enseignement ». In : (2008).
- [10] Richard E MAYER et Roxana MORENO. « Nine ways to reduce cognitive load in multimedia learning ». In : *Educational psychologist* 38.1 (2003), p. 43-52.
- [11] Philippe PERRENOUD. « Différenciation de l'enseignement : résistances, deuils et paradoxes ». In : *Cahiers pédagogiques* 306 (1992), p. 49-55.
- [12] Jean PROULX. *L'apprentissage par projet*. PUQ, 2004.
- [13] Rolland VIAU. *La motivation en contexte scolaire*. Éditions du Renouveau pédagogique, 1994.