

<b>Équipement : Vidéoprojecteur</b>		Matériel	Logiciel
		<b>X</b>	
Illustration :	Principales fonctionnalités :		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il permet la projection d'une image hors norme, une résolution adaptée à la source, un contraste interchangeable, une luminosité selon l'environnement...</li> </ul>		
<u>Usages en formation :</u>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le vidéoprojecteur est un appareil de projection utilisable afin de reproduire une source vidéo informatique sur un écran de projection ou sur une surface murale blanche.</li> </ul>			
<u>Usages envisageables en classe<sup>1</sup> :</u>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diffusion d'extraits sonores et d'images de hautes qualités.</li> <li>• L'utilisation du pointeur pour un début d'interactivité.</li> <li>• Obtenir une image grand format de qualité, ce qui est impossible à partir d'un simple écran d'ordinateur ou via une photocopie.</li> <li>• Projeter une lumière brute, afin de l'exploiter (Ombres chinoises, agrandissement d'une silhouette, d'un objet...).</li> </ul>			
<u>Pertinence pédagogique (quelles plus-values pédagogiques peut-on en attendre ?) :</u>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• C'est un appareil accessible, nomade, attractif, polyvalent et performant.</li> <li>• Il offre une immersion totale de l'élève (Regard attiré vers l'image / Interactivité).</li> <li>• Il permet, d'une part, une meilleure lisibilité d'un cours, et, d'autre part, il permet à l'enseignant de moins à avoir à répéter, car des éléments sont inscrits en permanence.</li> <li>• La possibilité de confrontation d'hypothèses, de débats collectifs.</li> <li>• Une plus grande liberté pédagogique, avec l'utilisation de la Webcam par exemple.</li> </ul>			

<sup>1</sup> Expression générique à prendre au sens large en recouvrant les usages professionnels chez les enseignants.