

Conception et implémentation de scénarios pédagogiques riches avec des portails communautaires

journée organisé par:

**NOCE (Nouveaux Outils pour La Coopération et l'Education)
Laboratoire TRIGONE
Université des Sciences et Technologies de Lille**

26 Mai 2004

<http://tecfa.unige.ch/proj/seed/catalog/docs/lille04.pdf>

**Daniel Schneider et Stéphane Morand,
(et l'équipe SEED: Catherine Frété, Fabien Girardin,
Olivier Morel, Paraskevi Synteta**

TECFA

**Faculté de Psychologie et des Sciences de l'Education
Université de Genève**

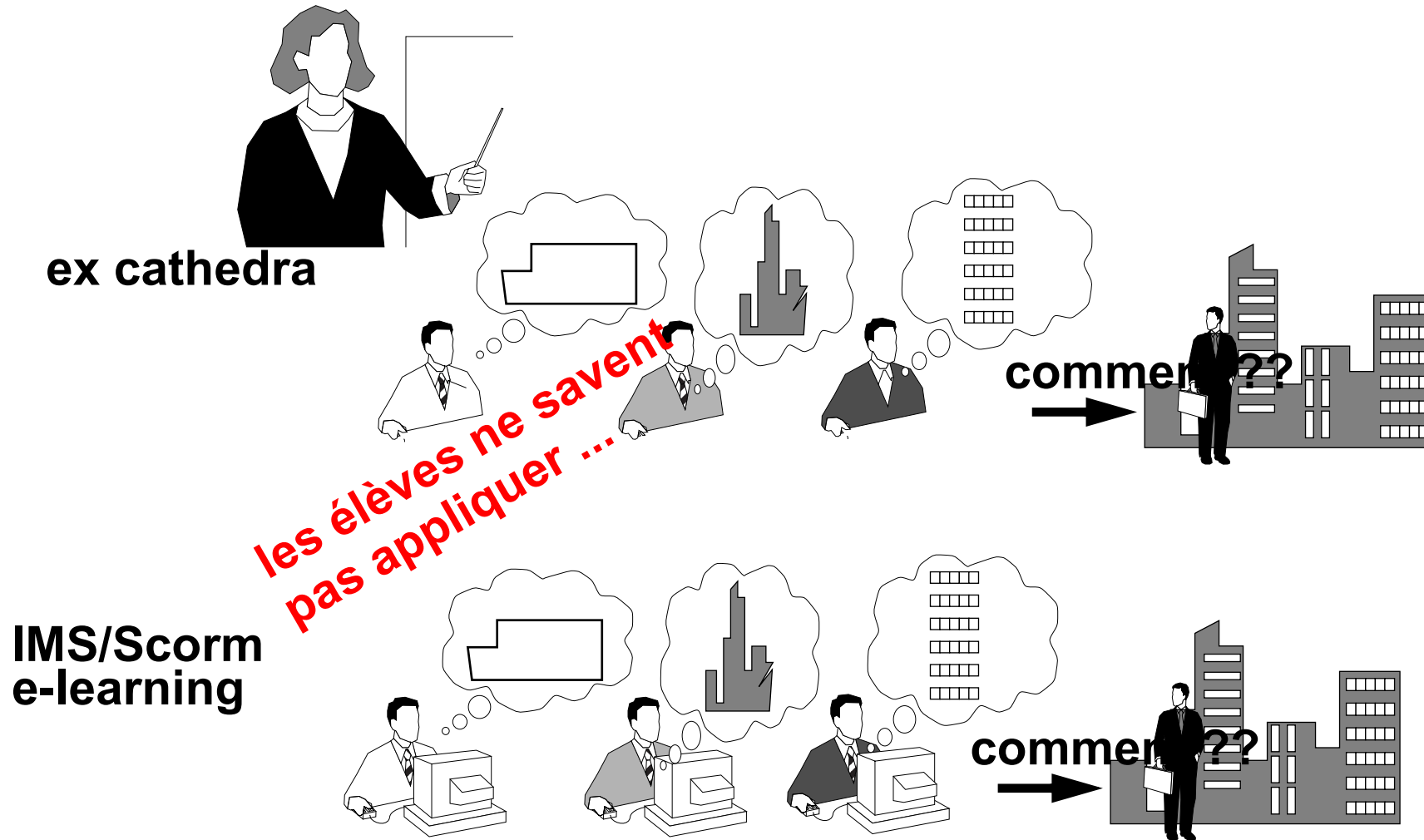
Code: lille04

Au menu

- 1. Notre projet pédagogique (3)**
- 2. L'outillage des TICE: une situation intolérable ? (9)**
- 3. Outillage: une proposition (11)**
- 4. Scénarios, portails C3MS & choix des modules (14)**
- 5. Portails C3MS et environnements virtuels (EV) (18)**
- 6. Conclusion: on est "teacher-centric" ! (21)**
- 7. Quelques bilans provisoires (tous niveaux scolaires) (22)**
- 8. Activités Internet interclasses: (25)**
- 9. Exemple qui marche: le cours postgrade STAF-18 (30)**
- 10. Remarques finales (34)**

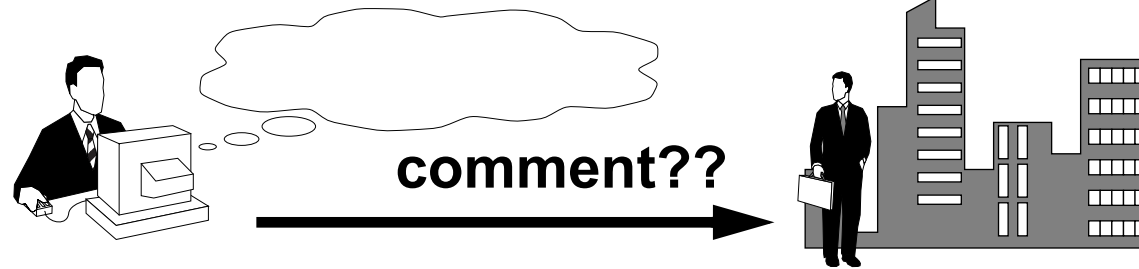
1. Notre projet pédagogique

1.1 Le problème de la pédagogie transmissive



1.2. Le problème de la pédagogie active et ouverte

Apprentissage
"traditionnel"
par projets



Les étudiants

**idées
vagues**

**n'arivent pas
à formuler des buts**

**ont de la peine
à faire un
research design**

research
design

travail
empirique

analyse

savoir

chaos

données
brutes

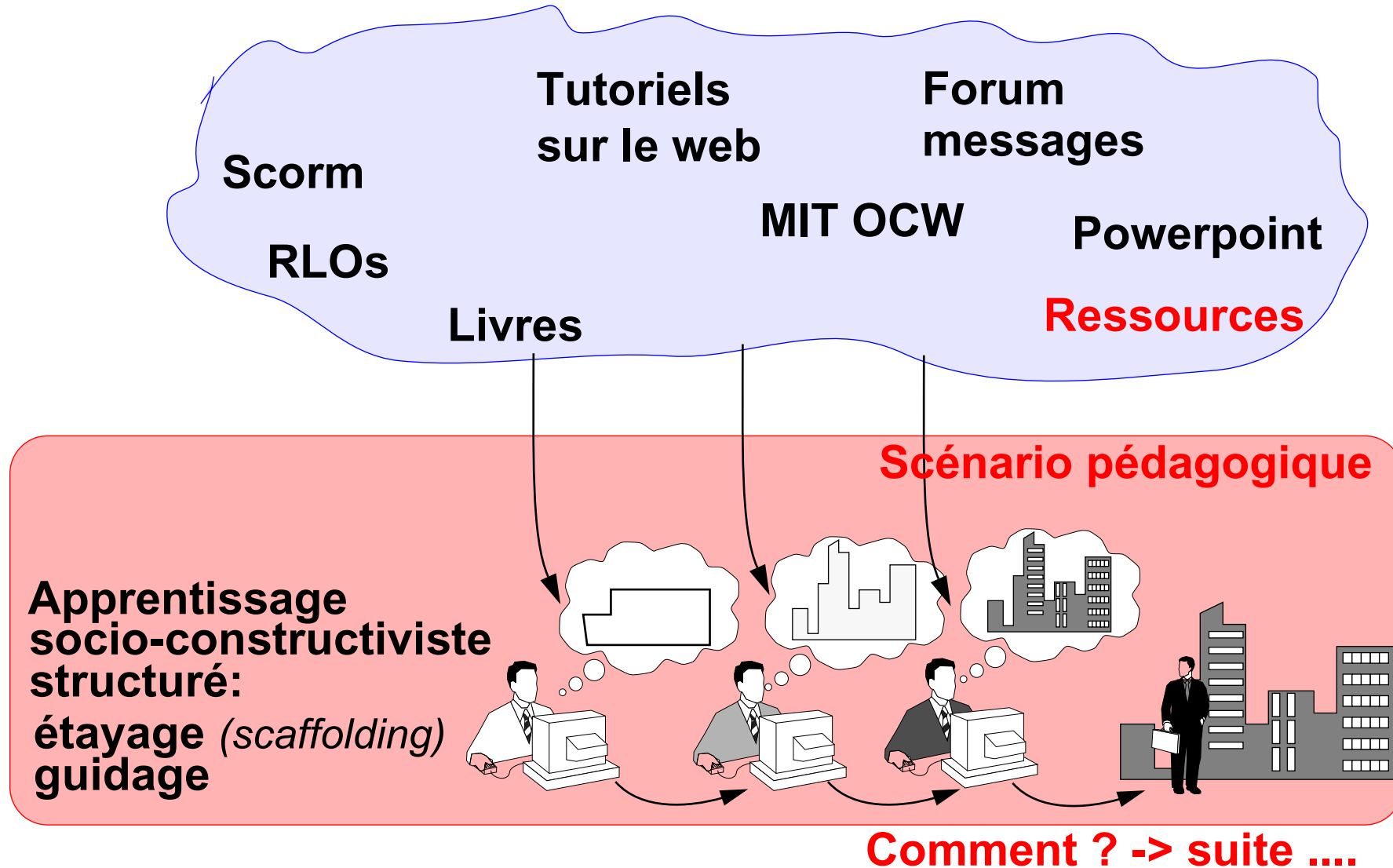
concepts
théorie

**ne savent pas
comment relier
données et concepts**

**... ne trouvent
pas de cadres
conceptuels**

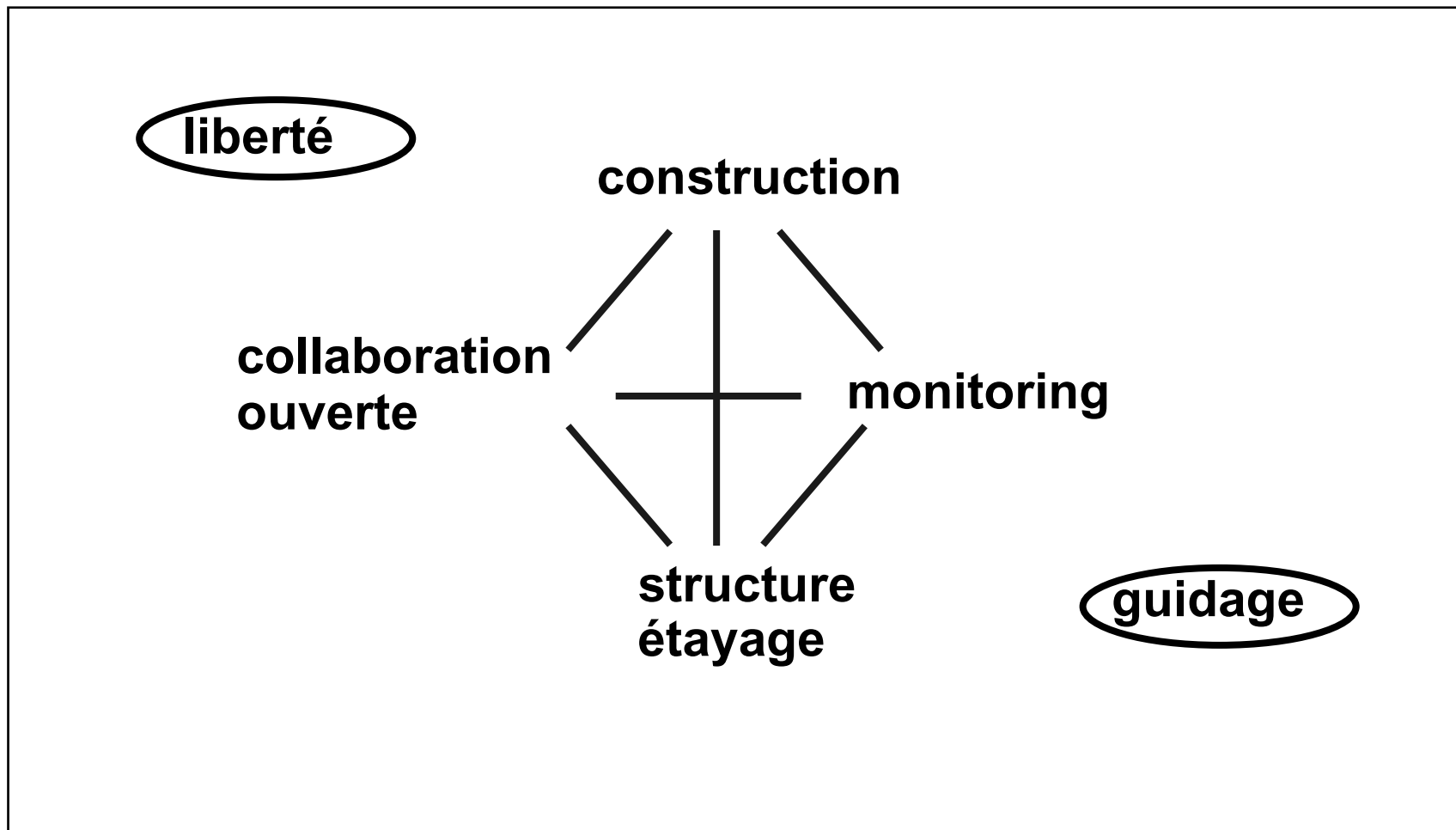
**... peinent à lier
concepts
et données
à la théorie**

1.3. Une solution ?

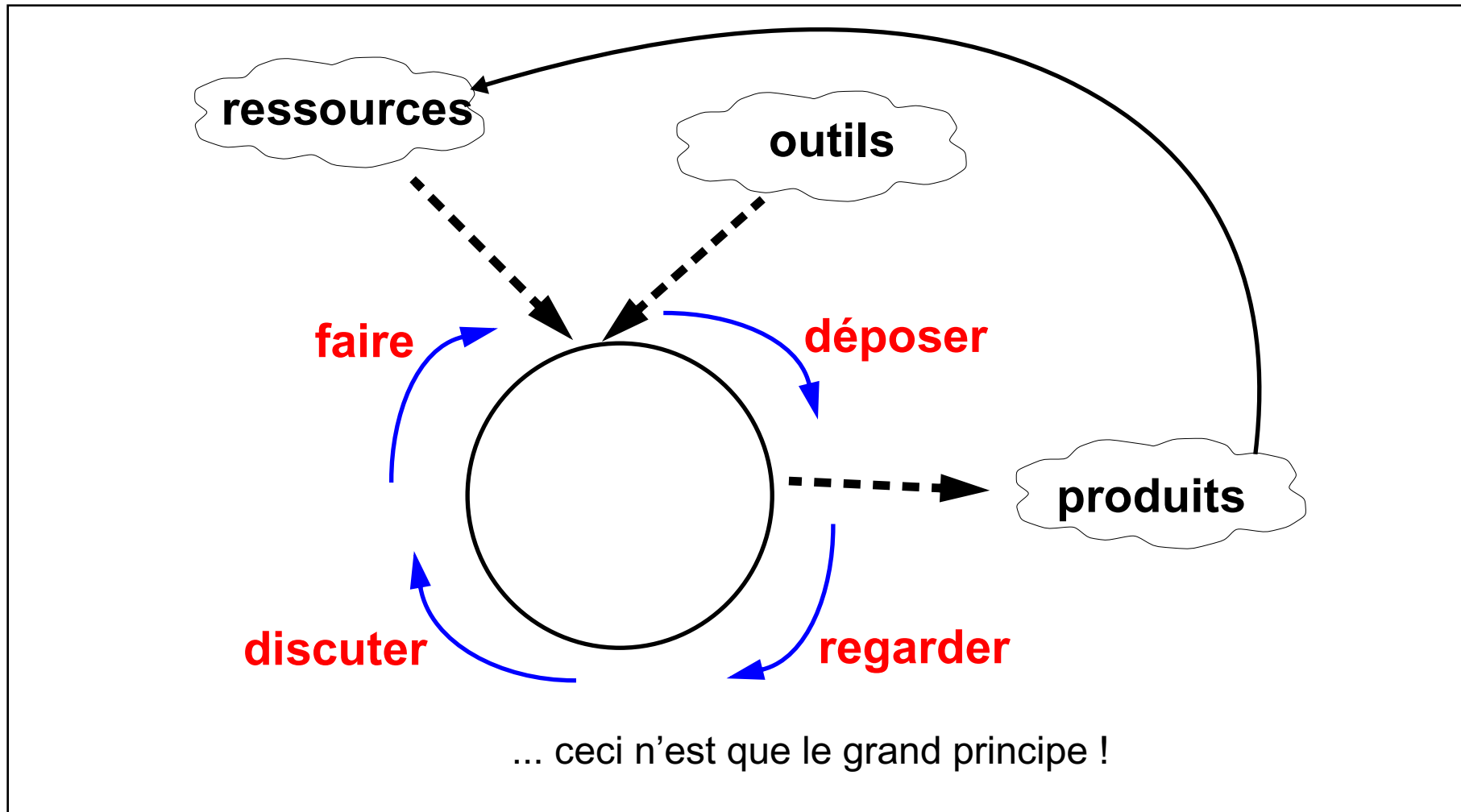


1.4.Scénarios socio-constructivistes structurés

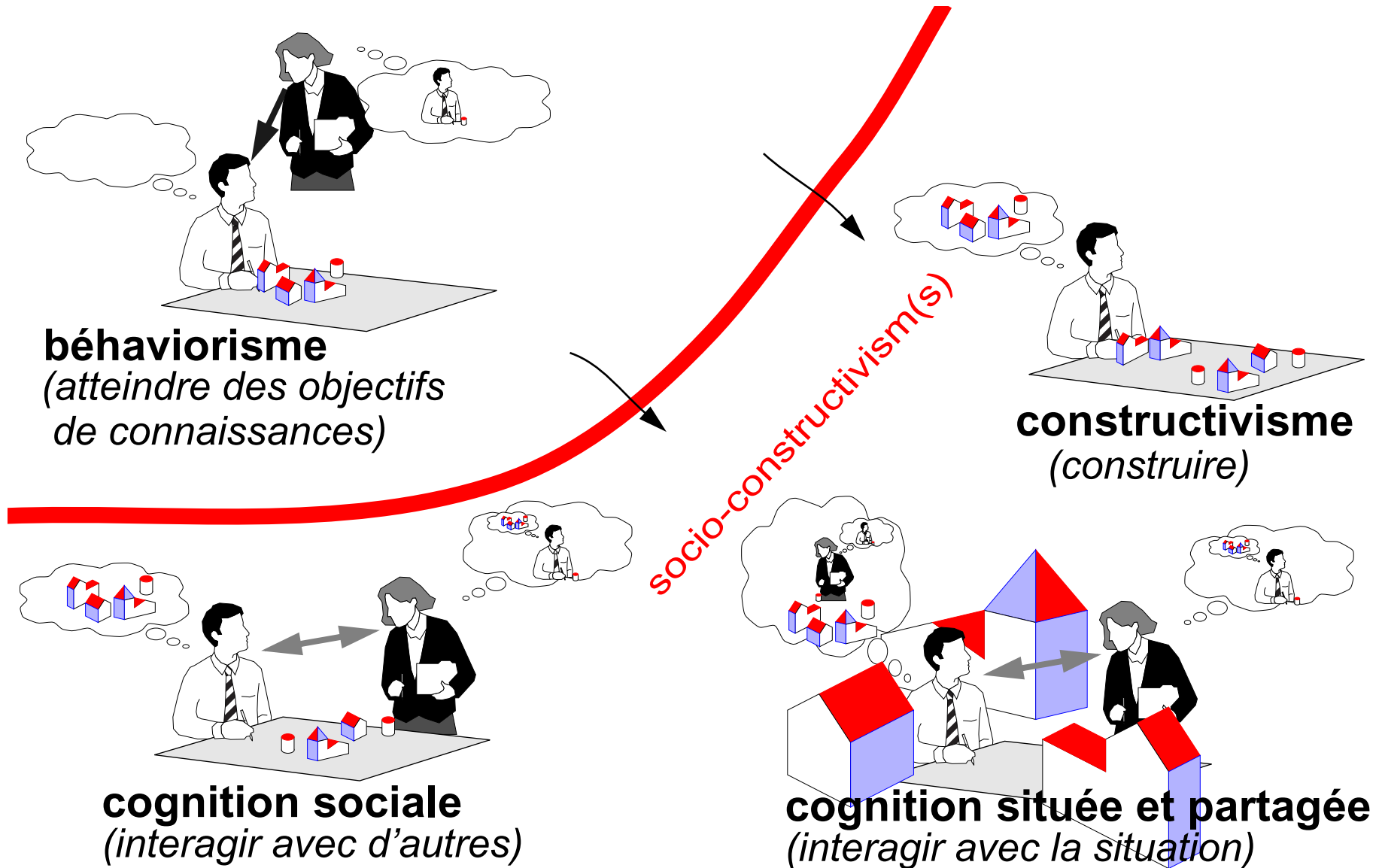
- Les “designs” pédagogiques riches sont **plus efficaces** si individus et groupes évoluent dans des **scénarios quelque peu spécifiés**



- Un scénario est une **séquence de phases d'activités** parmi lesquelles les participants **font des tâches et jouent des rôles**
- Cette ***orchestration*** implique des boucles de **“workflows”**



1.5. Un "mix" socio-constructiviste

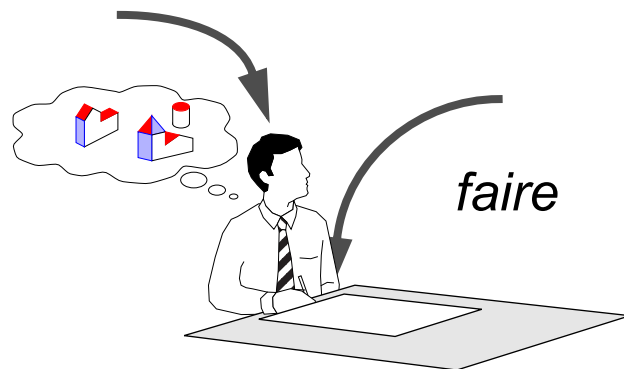


2. L'outillage des TICE: une situation intolérable ?



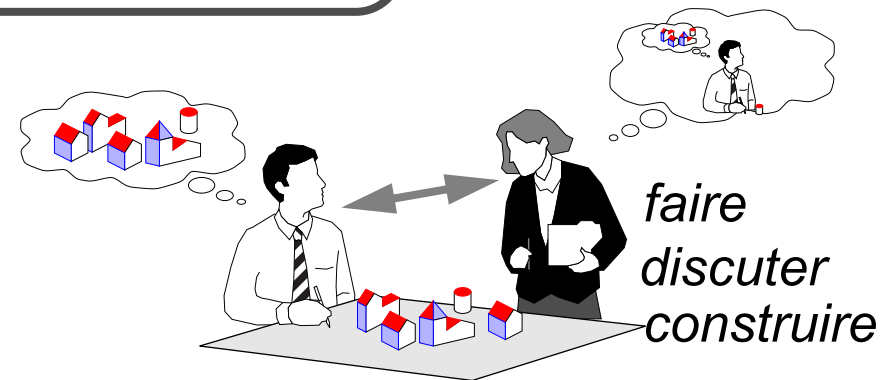
(mauvaise) transmission de contenus:

web pages / vidéos



**bonne transmission de contenus:
pedagogies instructionnalistes**

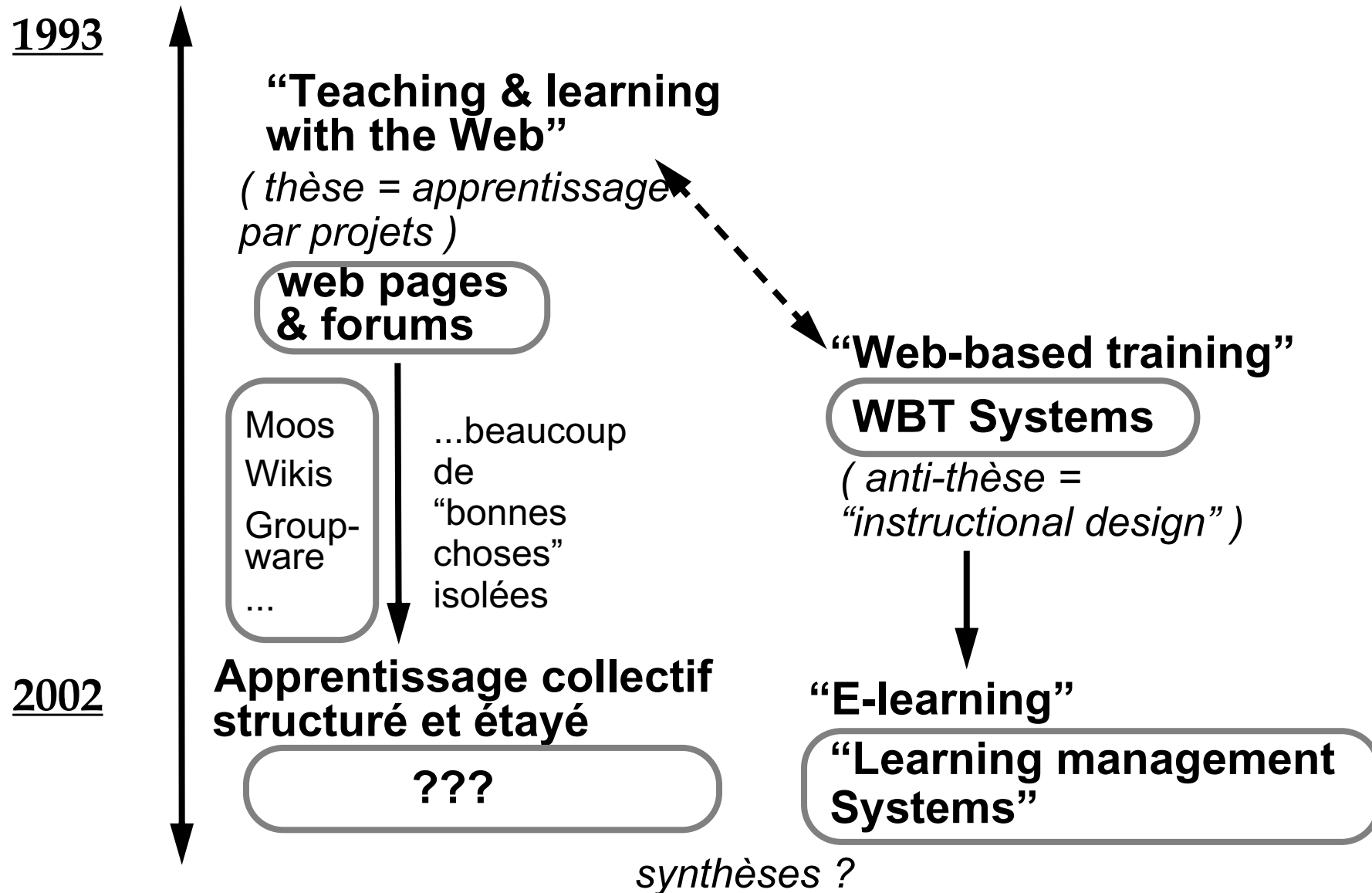
**“Learning Management
Systems” (e-learning)**



**pédagogies
socio-constructivistes:**

?

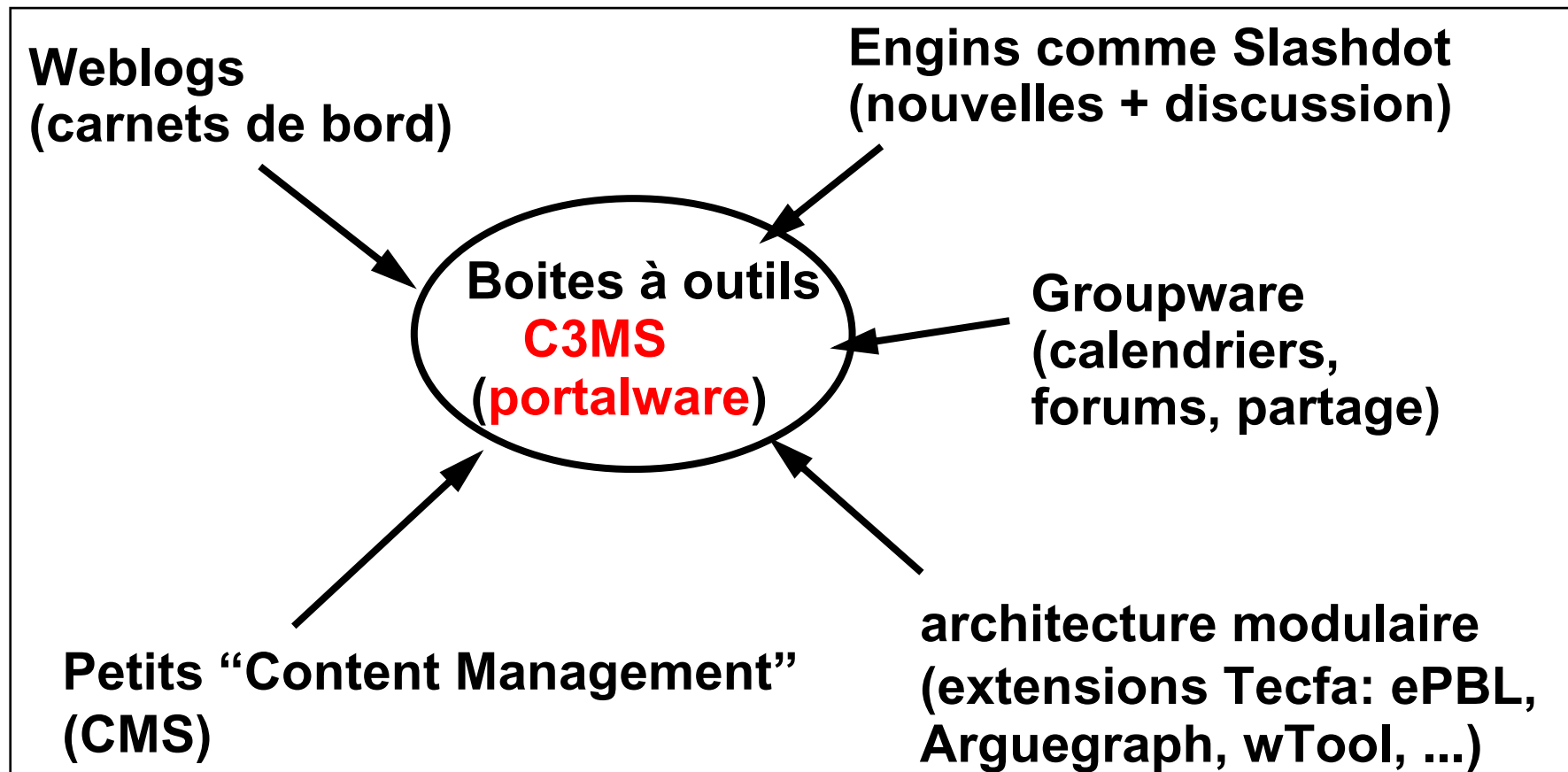
On été présent au début ... et maintenant ?



3. Outillage: une proposition

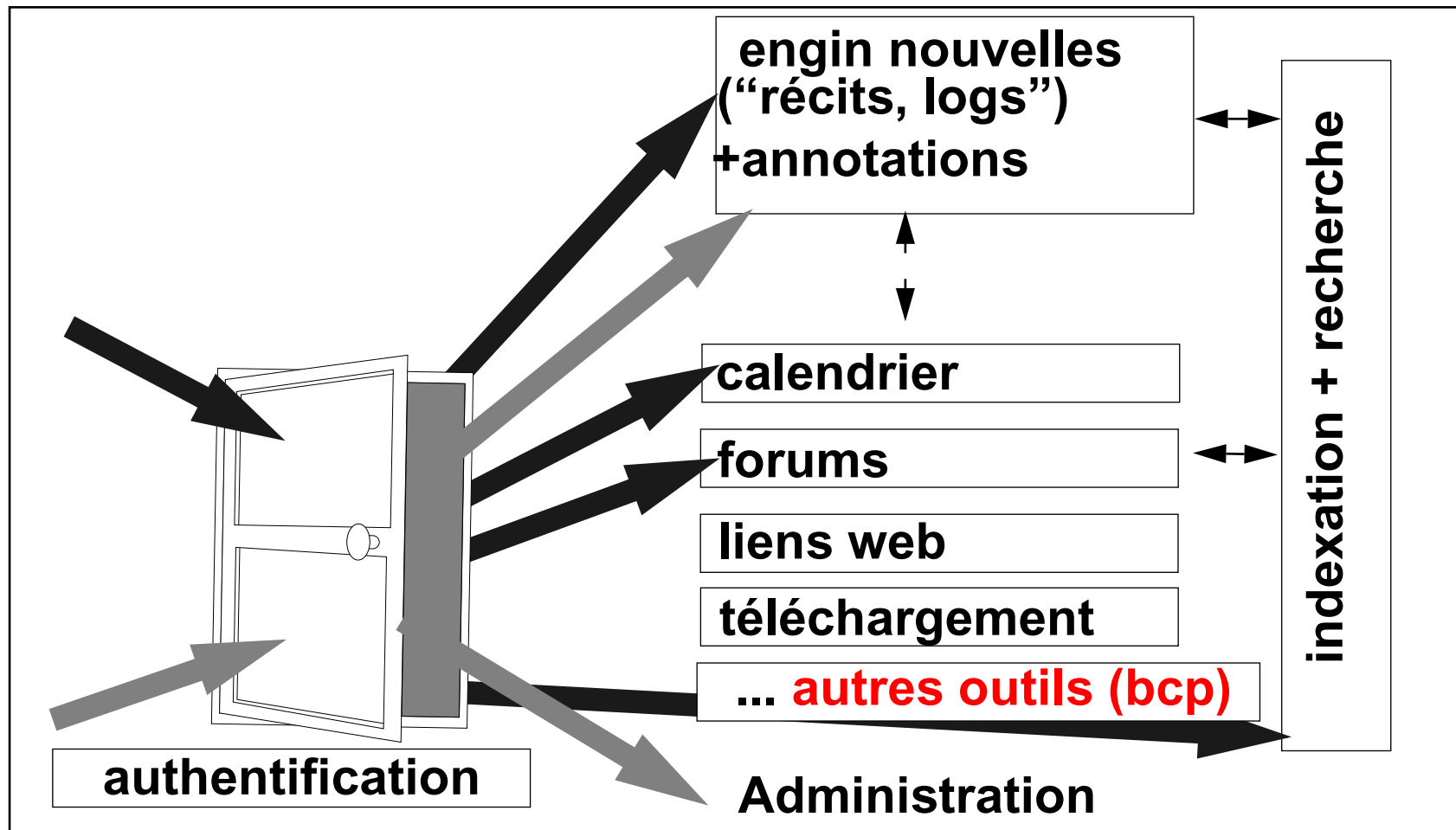
3.1 Esprit Internet 2002: Les portails C3MS

Community, Content, & Collaboration Management Systems



- **Exemples: PostNuke, PhpWebSite, Drupal, Jetspeed, Zope,....**

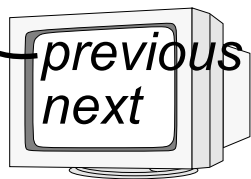
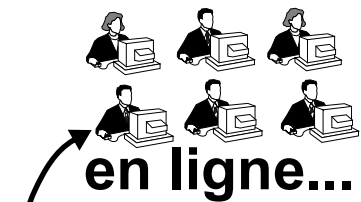
Caractéristiques de base d'un portail C3MS:



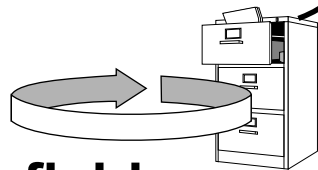
- Intégration des applications (authentification, interfaces,...)
- système d'utilisateur (administrateur, membres, invités, ..)
- architecture modulaire ! (**Votre** organisation peut développer)

3.2. Un portail est déjà une bonne “knowledge engine”

Pédagogies transmissives

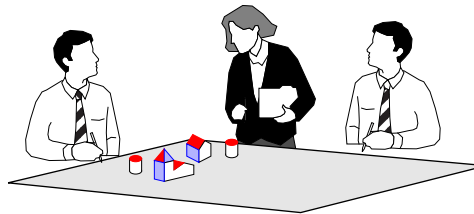


répétition

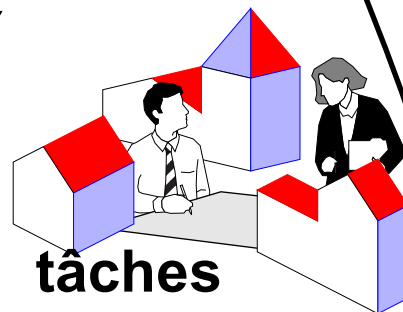


fichiers
circulaires

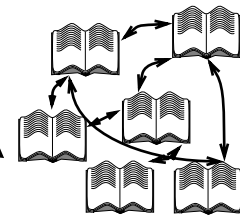
Pédagogies actives



collaboration



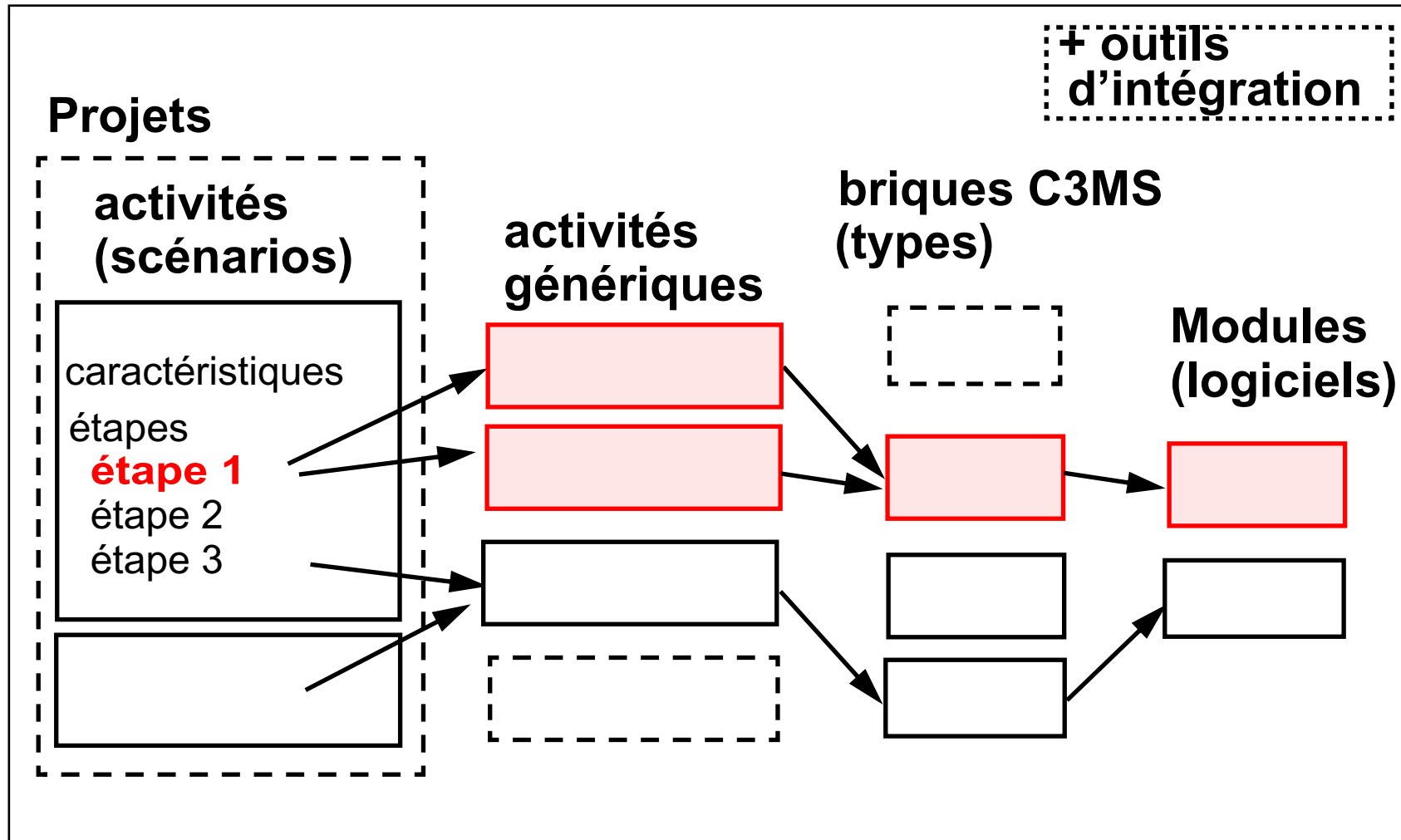
tâches
authentiques



documents
vivants

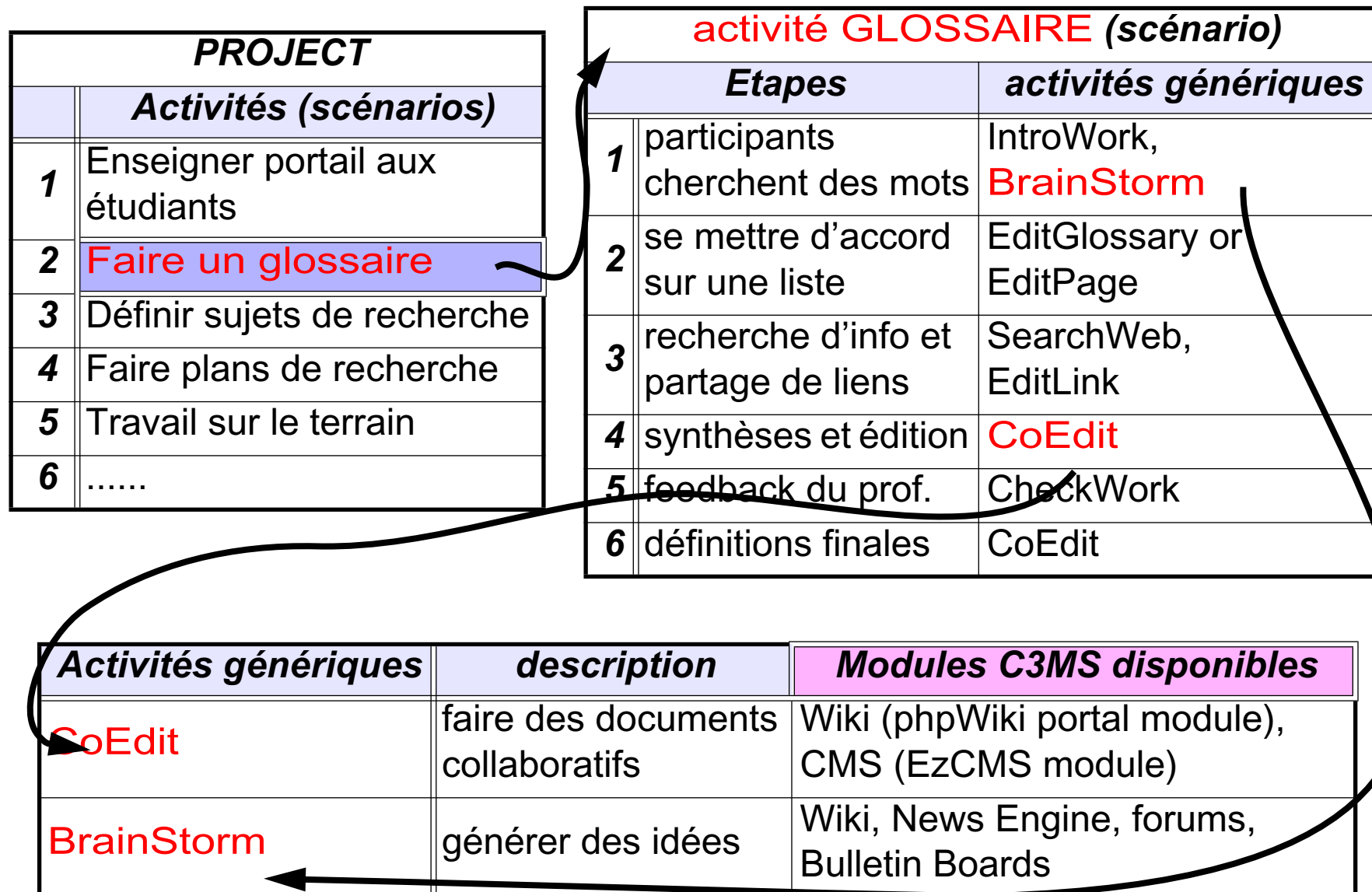
- l'ordinateur devient une structure de “**facilitation**”, un outil à penser, à travailler et à communiquer
- La plupart des **activités** (étudiants et enseignants) ont un **support** et amènent à la création de **contenus nouveaux** (communication comme “**substance**”)

4. Scénarios, portails C3MS & choix des modules



Chaque projet est décomposé en activités et sous-activités
Chaque activité nécessite un(des) outil(s) de support

4.1.Exemple: Etudier les architectures de Lille



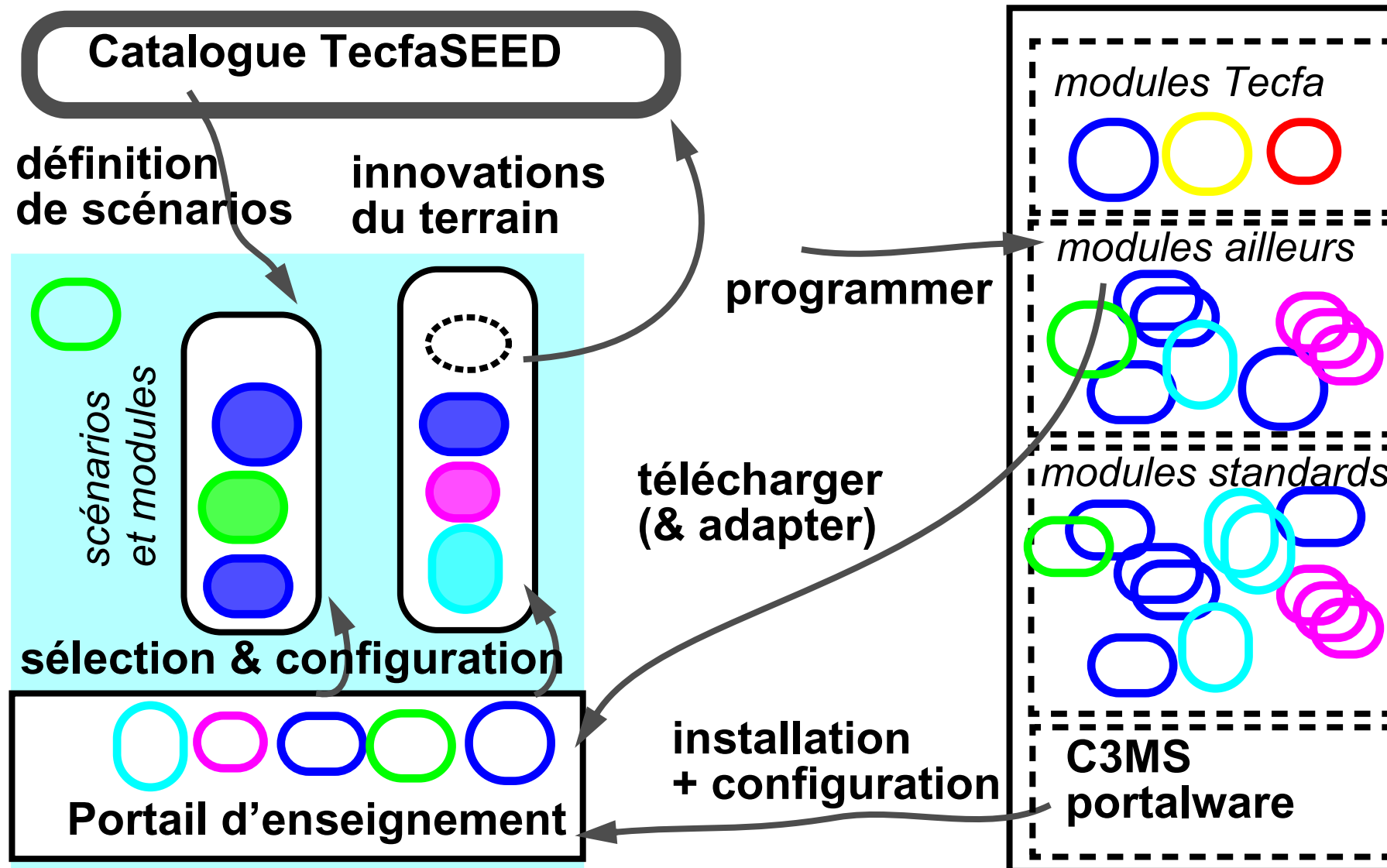
Résultat (juste pour une des activités du projet)

(étape précédente: apprendre le portail)

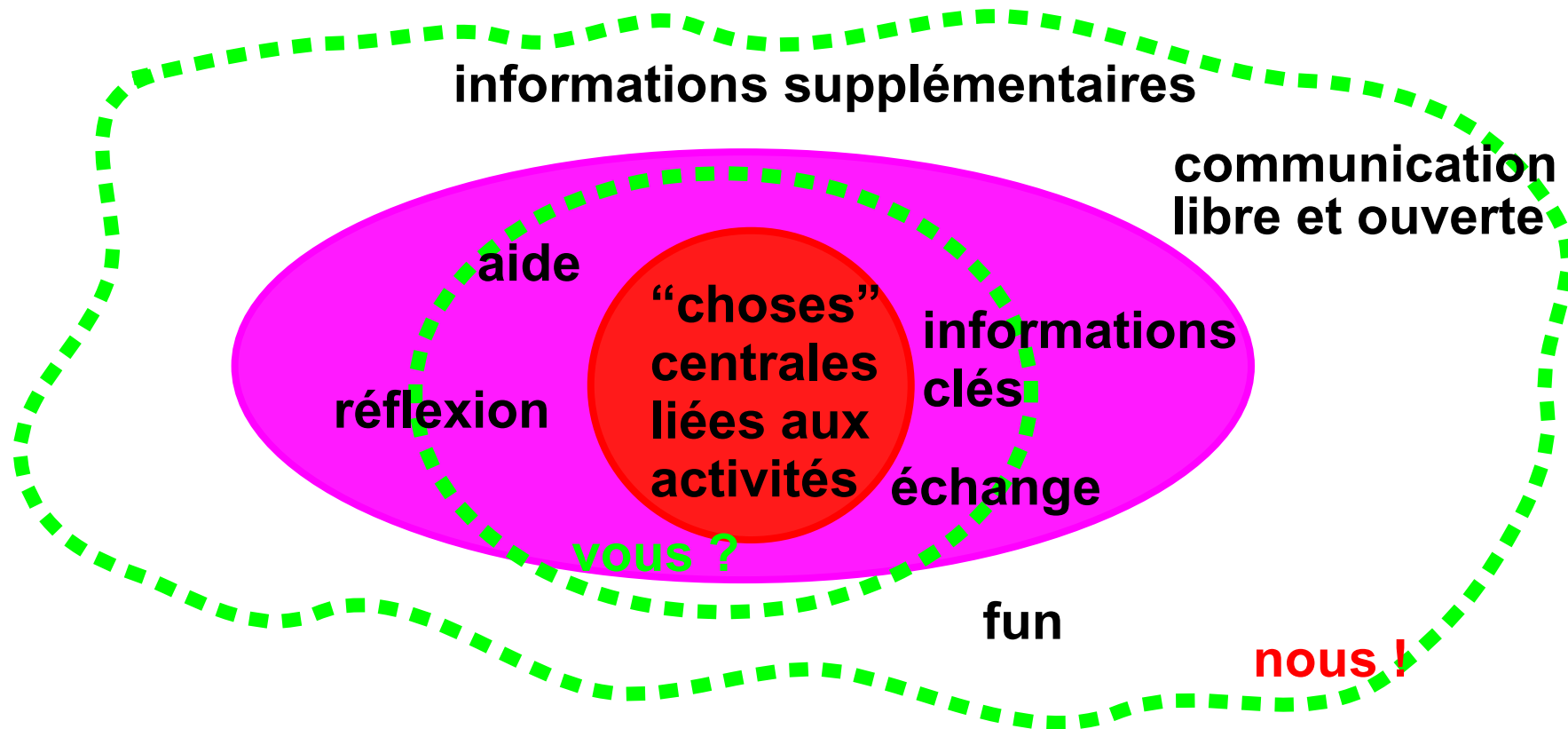
Exemple activité "glossaire" instanciée (activité 2)			
Etapes		Outils	Instructions
1	Suggestion de termes	Wiki (= hypertext coll.)	Chaque étudiant est obligé de définir 3 termes et il doit les entrer
2	Liste provisoire	Wiki	En classe on nettoie et complète la liste
3	Recherche et partage de liens	Google, Links manager	Chaque étudiant fournit 4 liens et fait 2 commentaires pour 2 autres liens
4	Synthèse des informations	Wiki	Chaque étudiant fait 2 définitions, fait des liens vers et depuis d'autres définitions
5	Modération par l'enseignant	News engine	l'enseignant donne un feedback dans un "article"
6	Production finale	Wiki	Les étudiants font les modifications finales

(étape suivante: chercher des sujets de recherche)

4.2. Configuration de scénarios avec un C3MS



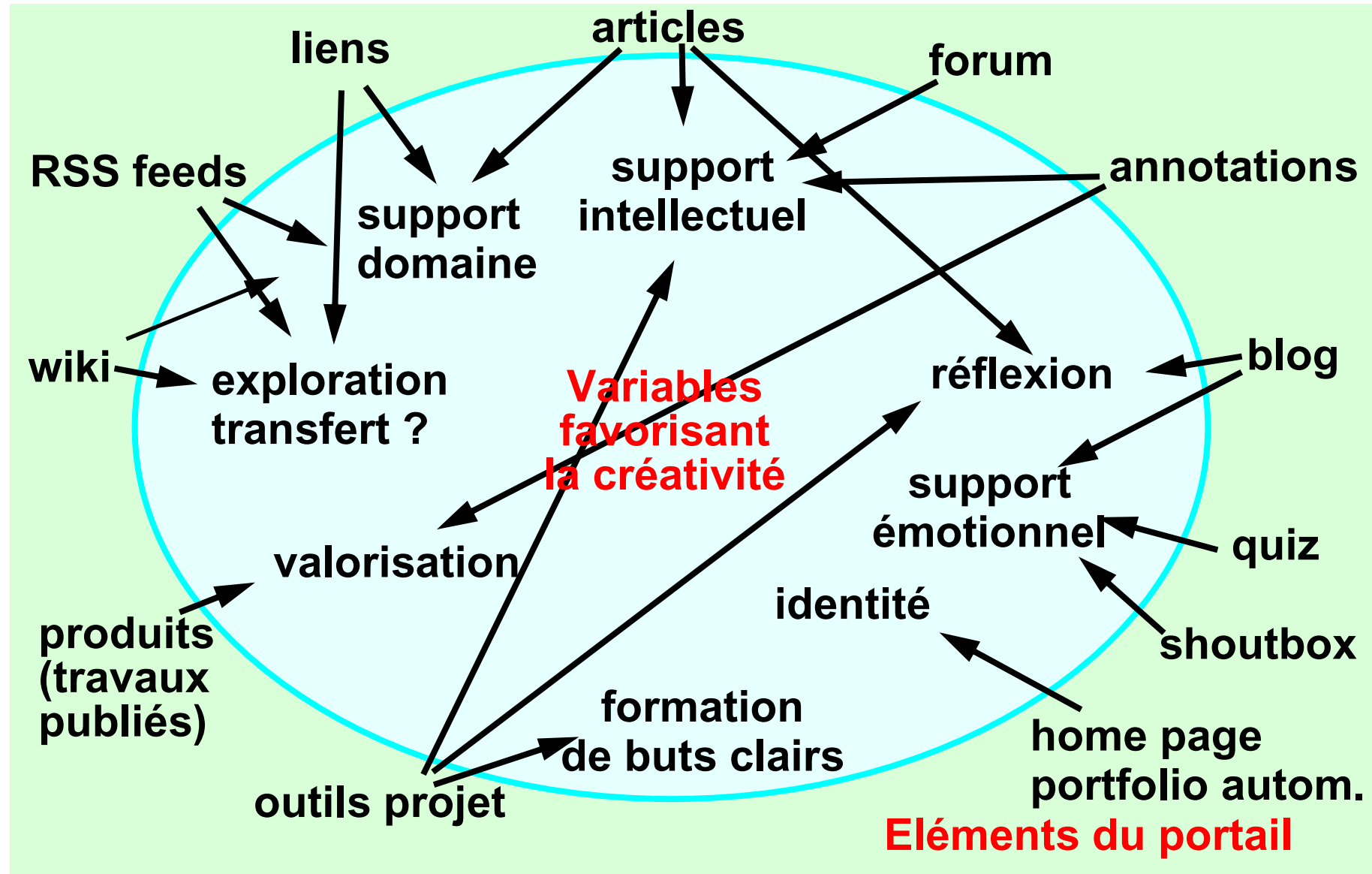
5. Portails C3MS et environnements virtuels (EV)



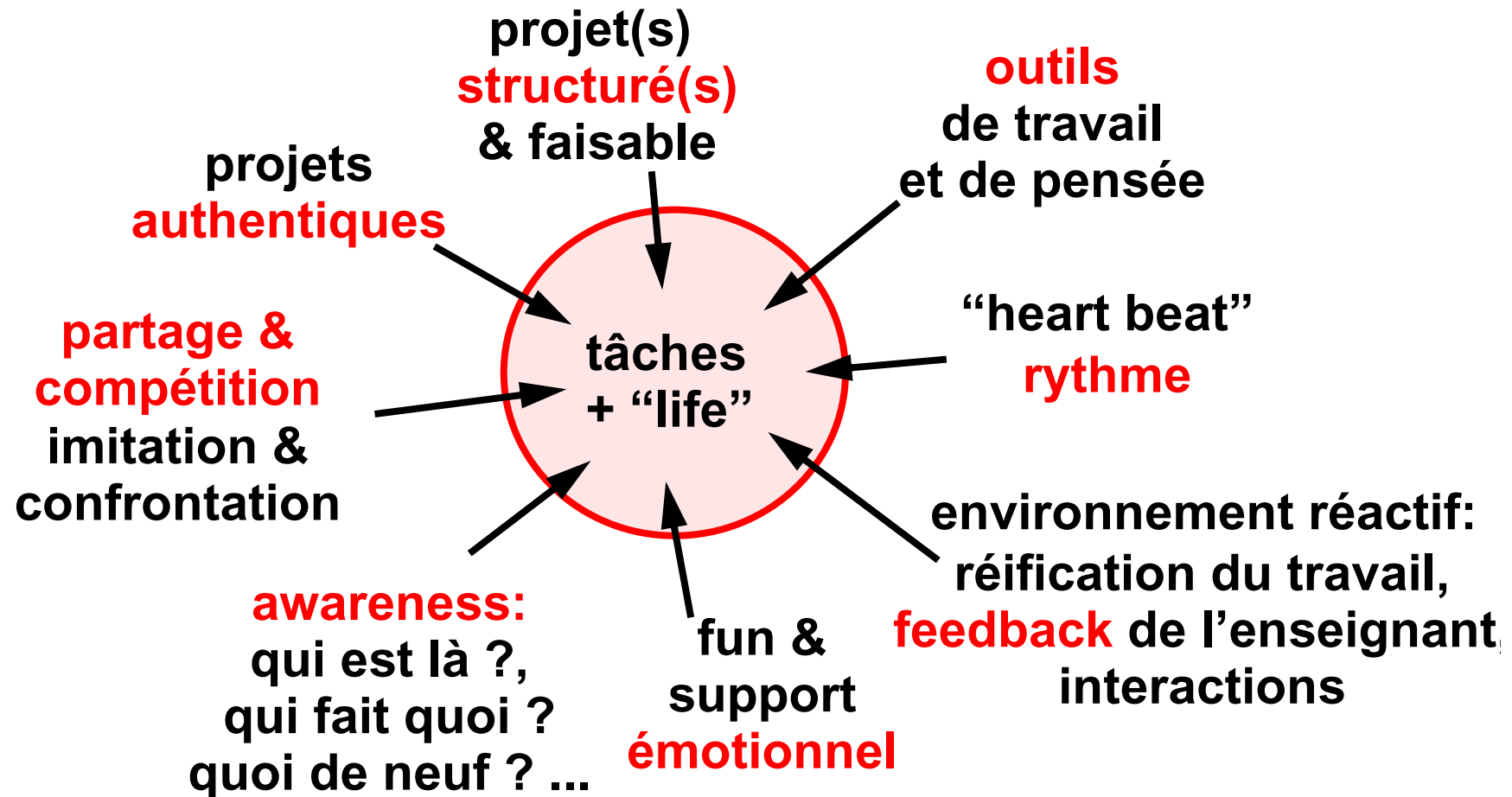
- un site web interactif n'est pas un environnement virtuel (EV)!
- Un EV est un espace social, les apprenants co-construisent l'espace, présence d'outils "awareness", etc. etc.

Autrement dit: Un vrai EV contient de l'informel, il est vivant !

5.1.Design EV = un outil qui favorise la créativité



5.2.Design EV = “paysagisme” & conditionnement



6. Conclusion: on est "teacher-centric" !



**L'enseignant est
orchestreur**



**L'enseignant est
monitor**



**L'enseignant est
facilitateur**

**design de l'environnement
design du projet global
design de tâches flexibles**

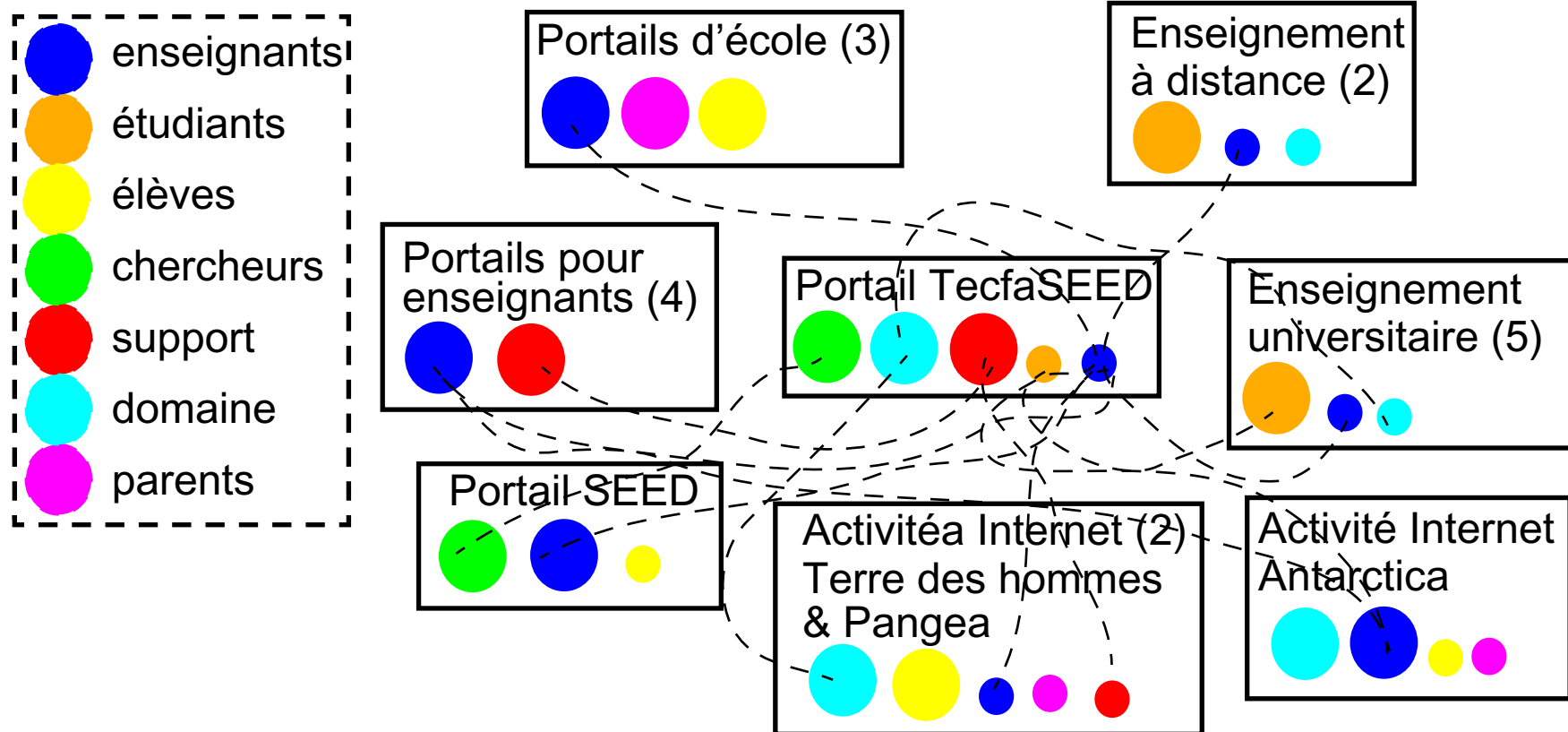
**fait des audits
lit des blogs
contrôle des plans de project
evalue
donne du feedback**

**répond à des questions
écrit des tutoriels
produit des exemples
fournit des liens**

..... (essayez cela sans TICEs)

7. Quelques bilans provisoires (tous niveaux scolaires)

- Une stratégie d'inondation, ex: <http://tecfaseed.unige.ch>



- plusieurs types de portails
- tailles variées (entre 10 et 1000 utilisateurs)
- acteurs présents dans plusieurs portails

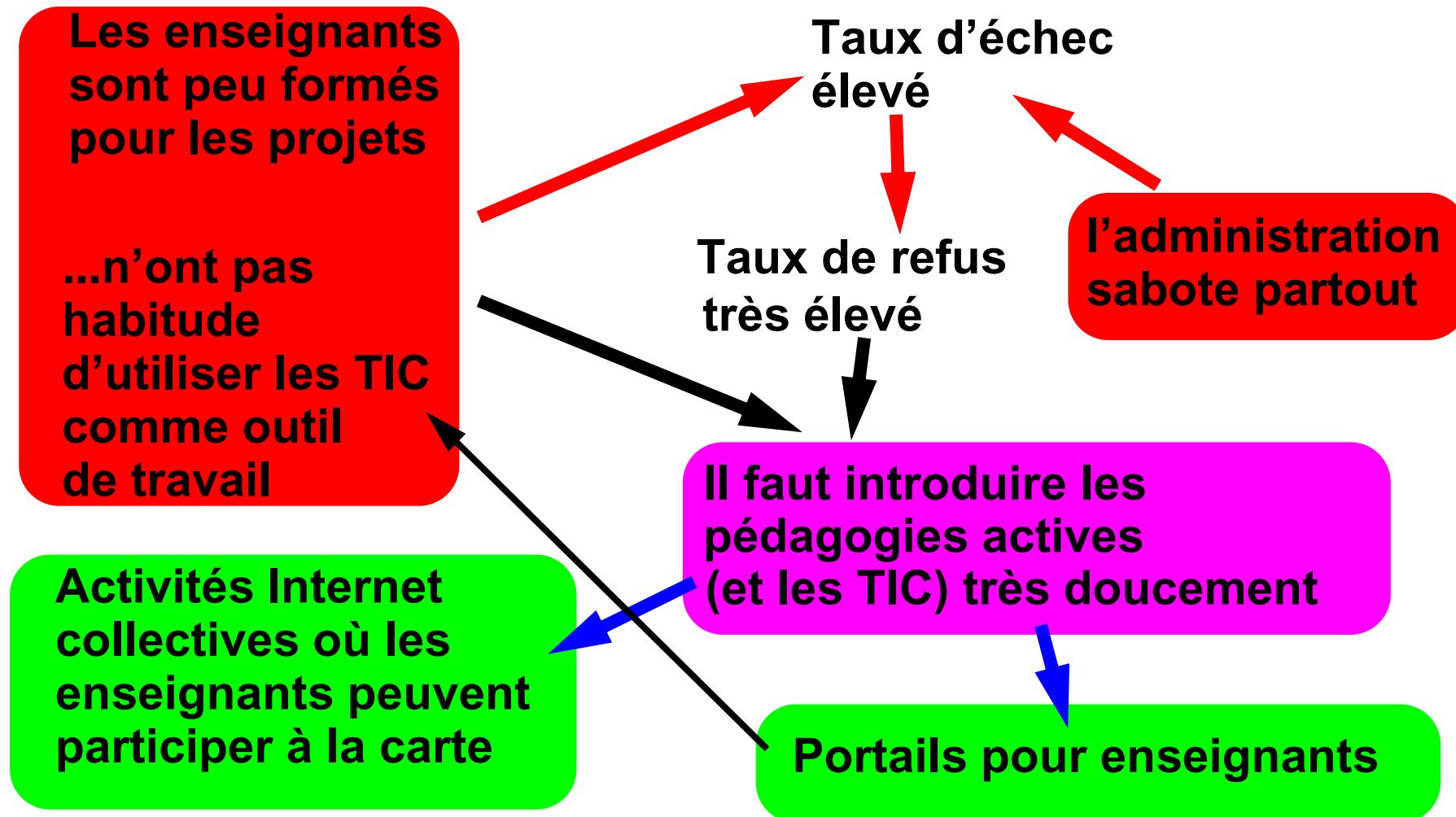
7.1. Difficultés avec les portails d'enseignement

<i>Objet</i>	<i>Problèmes</i>	<i>Pistes de solutions</i>
<i>notion de portail</i>	<ul style="list-style-type: none"> enseignants & élèves ne connaissent pas 	<ul style="list-style-type: none"> former, introduire doucement (3 ans min.) forcer (@Tecfa) installer partout des portails héberger
<i>scénarios</i>	<ul style="list-style-type: none"> les enseignants n'ont pas habitude de scénariser avec des TICs 	<ul style="list-style-type: none"> encadrement activités simples <u>et</u> plus complexes à option catalogue, exemples
<i>scénarios</i>	dans le secondaire: <ul style="list-style-type: none"> pas le temps curriculum 	<ul style="list-style-type: none"> exploiter opportunités dans le curriculum activités transversales

<i>Objet</i>	<i>Problèmes</i>	<i>Pistes de solutions</i>
<i>Internet</i>	<ul style="list-style-type: none"> • la peur de “montrer”, • manque d'esprit collaboratif 	<ul style="list-style-type: none"> • aide à la création de communautés virtuelles utilisant le même logiciel • donner l'exemple
<i>le système</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Censures, • firewalls, • politiques de serveurs, • lenteurs, incompetents et méchants ... 	<ul style="list-style-type: none"> • contournement (hébergement ailleurs) • lobbying, etc. • formations (avec projets intégrés)
<i>la technologie</i>	<ul style="list-style-type: none"> • pas de standards • trop “textuelle” • pas de workflow 	<ul style="list-style-type: none"> • “street standards” ou Java/portlets ou “webservices” ? • IMS/ “learning design” ? • clients plus “graphiques”

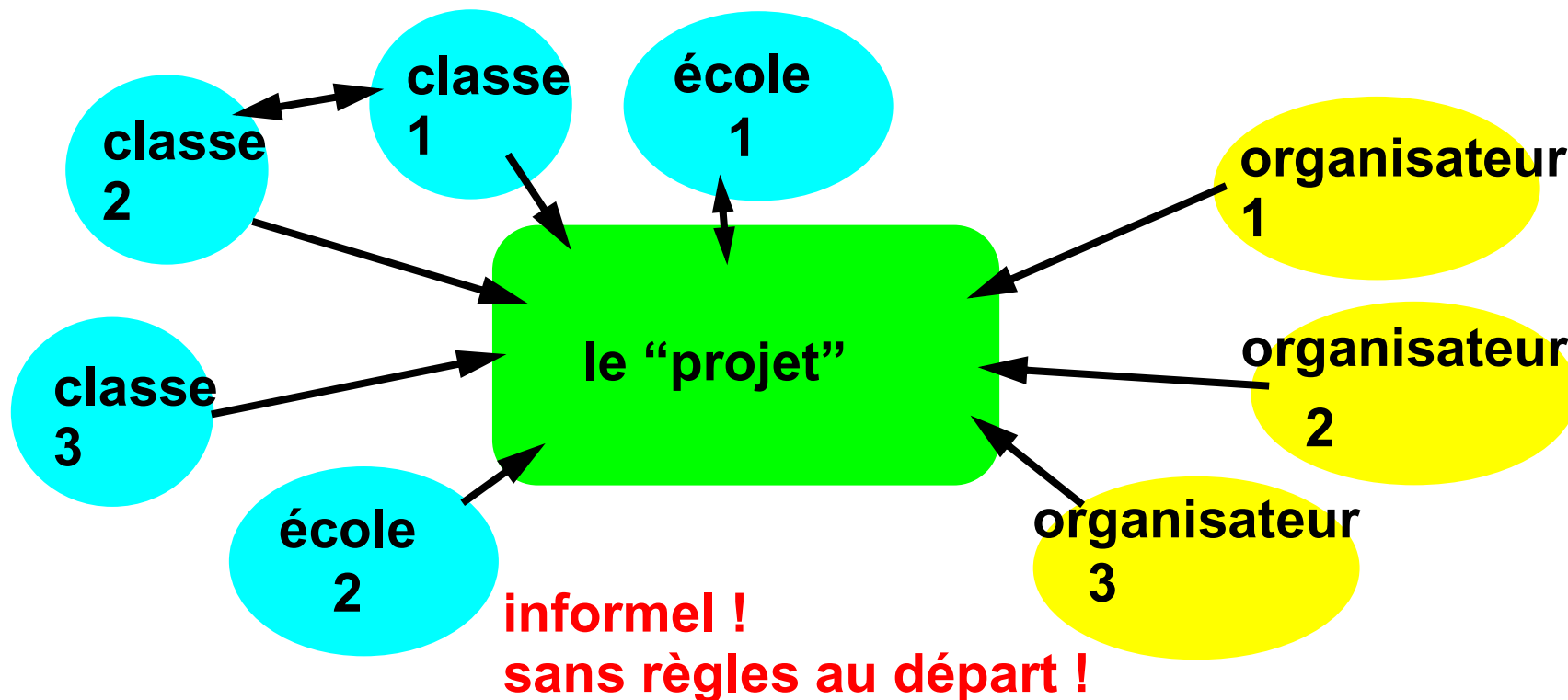
8. Activités Internet interclasses:

Une possible stratégie d'innovation face aux problèmes

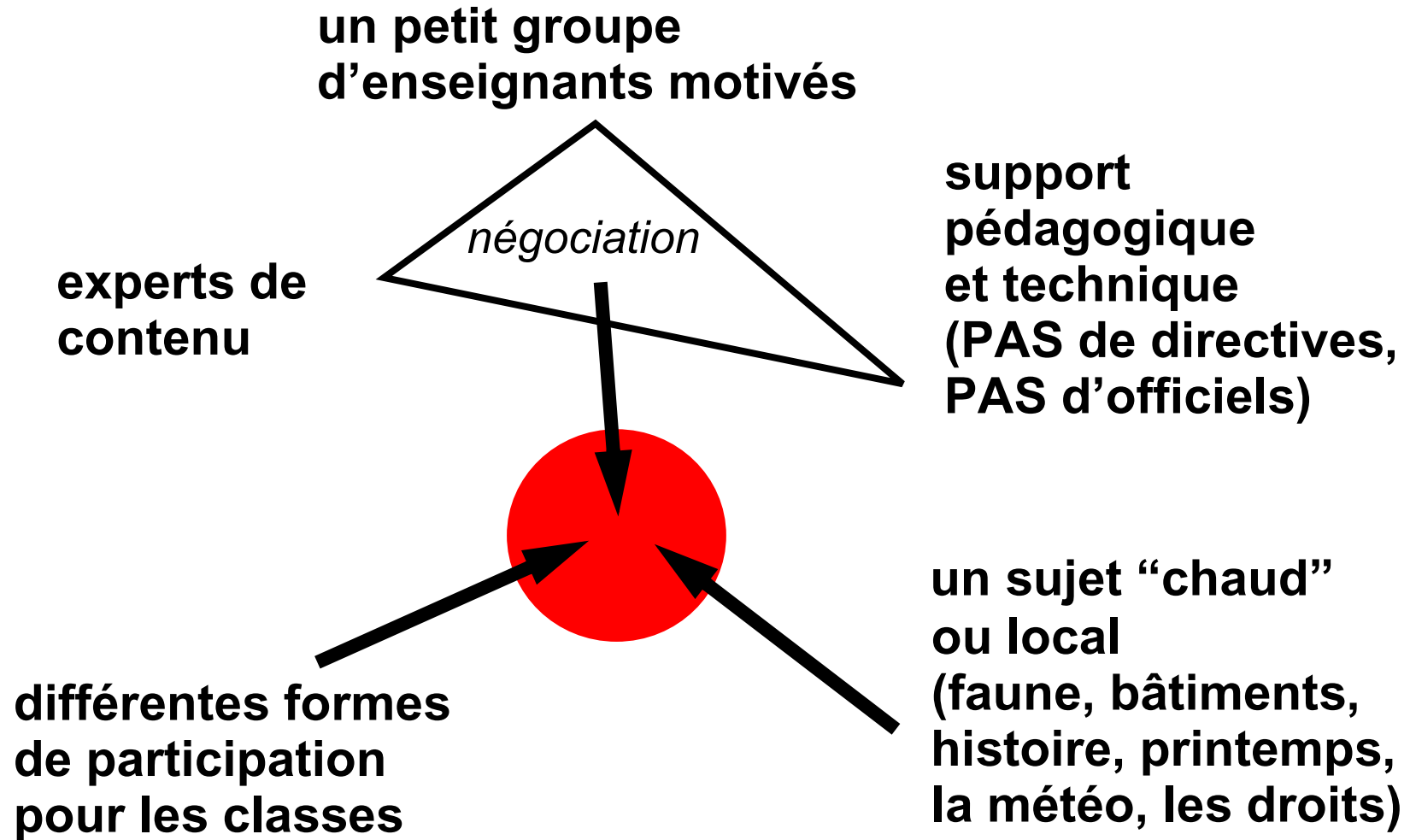


8.1 Le concept des “activités Internet”

- "Organisées par un consortium (avec des participants très variés)
- Souvent un sujet interdisciplinaire et/ou empirique
- Souvent des activités & niveaux de participation variés
- Les enseignants décident de participer avec une classe



8.2 le modèle encore une fois ...



... enfin une solution spécifique pour chaque contexte !

8.3 Etude de cas: "Terre des hommes": l'eau

url: <http://tecfaseed.unige.ch/tdh03/>

- **Stakeholders: ONG, qqs enseignants, TECFA (groupe SEED)**
- **But: Travailler sur des questions d'eau**

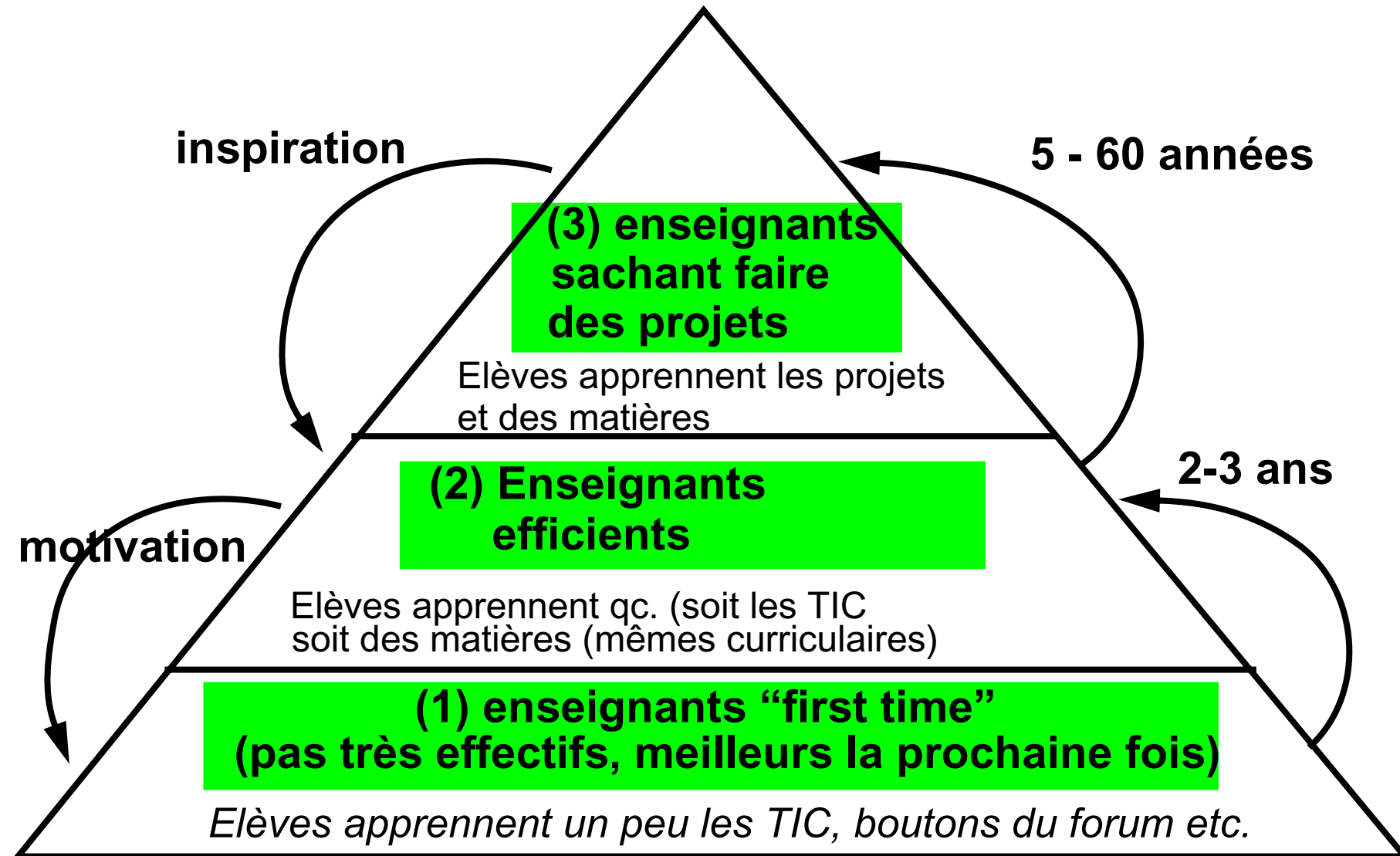
Activités principales:

- 1. enquêtes ou/et réagir à l'actualité**
- 2. albums photos et dessins (+ commentaires)**
- 3. construire ou faire un quiz**
- 4. ajouter des liens web (+ commenter)**
- 5. entrer un item de glossaire, une citation ou un poème**
- 6. discussion libre**

Activités pour enseignants:

- **forums de support**
- **Définitions de scénario**

8.4 Une “activité Internet” enseigne surtout aux enseignants



9. Exemple qui marche: le cours postgrade STAF-18

- Site “live”: <http://tecfaseed.unige.ch/staf18/>

Format mixte (“blended”)

- durée: 6 semaines (qq demi-journées en présentiel au début)
- 2 h de présentation des travaux à la fin
- public: étudiants DESS en technologie éducatives

Enseignement par projets:

- liberté de choix à l’intérieur du thème très général
- exigences: plan de recherche, étapes (dates!), blogging
- qqs. activités de mutualisation
- les tâches principales sont notées
- le produit final compte pour 50% (état de brouillon/maquette !)

Conserve d’un cours: <http://tecfaseed.unige.ch/staf18iris/>

- Thème 2002/3: “Exotic hypertext: nouveaux standards (Topic Maps, RDF/RSS), Wikis, MOOs, fiction interactive, etc.

9.1. Activités principales du cours staf-18 (2002/3)

	Activité	Date	Outils étu
1	Familiarisation avec le sujet du cours, activité d'éveil	21-NOV-2002	links, wiki, blog
2	Thèmes de projets et suggestions, questions/ réponses	29-NOV-2002	salle de classe
3	Formulation d'idées de projets	02-DEC-2002	news, blog
4	Définition de questions de recherche	05-DEC-2002	ePBL, blog
5	Plan de recherche provisoire	06-DEC-2002	ePBL, blog
6	Plan de recherche définitif (modifiable dans la suite)	11-DEC-2002	ePBL, blog
7	Activité de partage	17-DEC-2002	links, blog, annotation
8	Audit	20-DEC-2002	ePBL, blog
9	Audit	10-JAN-2003	ePBL, blog
10	Papier et produit (dispositif info., expérience, ..)	16-JAN-2003	ePBL, blog
11	Présentation du travail	16-JAN-2003	salle de classe

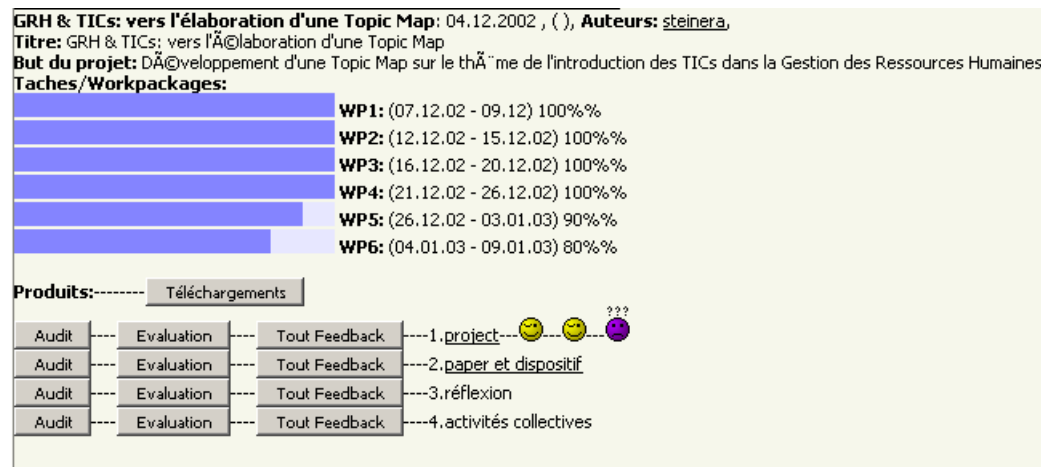
9.2.L'outil ePBL pour gérer les projets: 3 fonctions de base

(Ph.D. thesis de Paraskevi Synteta sur "project-based learning")

(1) Outil projet - ePBL

- Partage de fichiers + grammaire XML pour définir: but, sous-buts, approche, work packages, gestion
- donc: outil cognitif, de travail et de gestion

(2) Audit/Evaluation/Notes (lié au aux fichiers XML)



(3) Papier / "livre virtuel"

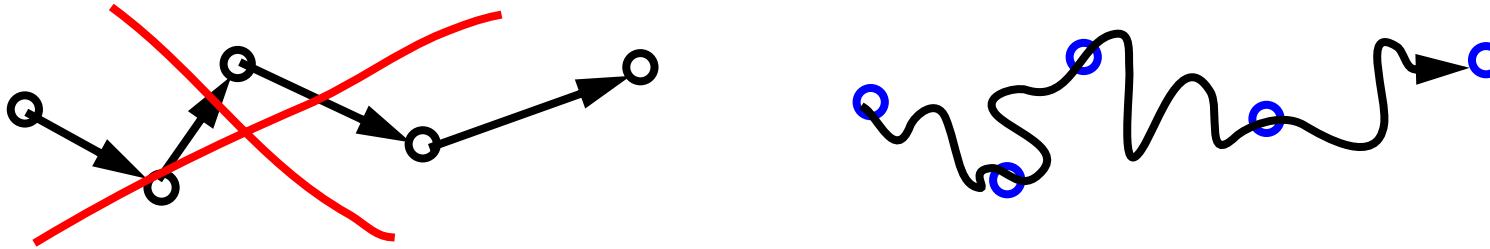
9.3. Autres outils

A tout moment il existe d'autres canaux d'interaction ... essentiels pour la création d'une communauté (voir "Portails C3MS et environnements virtuels (EV)" [p. 18]

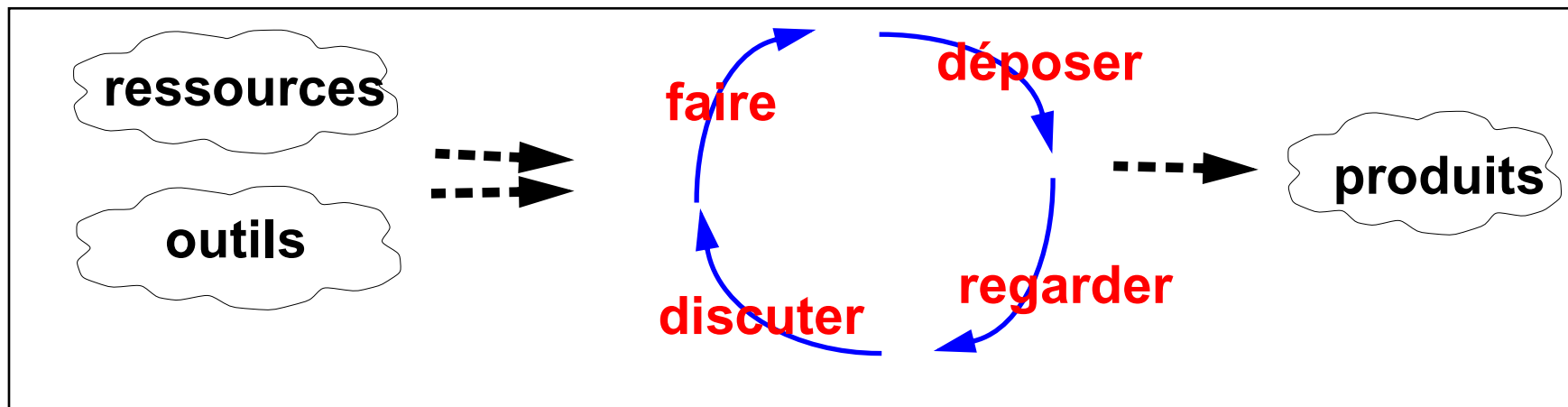
- **shoutbox**
- **gestionnaire de liens**
- **RSS feeds (fils de nouvelles venant de sites externes)**
- **wiki**
- **forums variés (ex. support technique)**
- **news (articles + annotations)**
- **calendrier**
- **outils "awareness" (présence, what's new) !**

10. Remarques finales

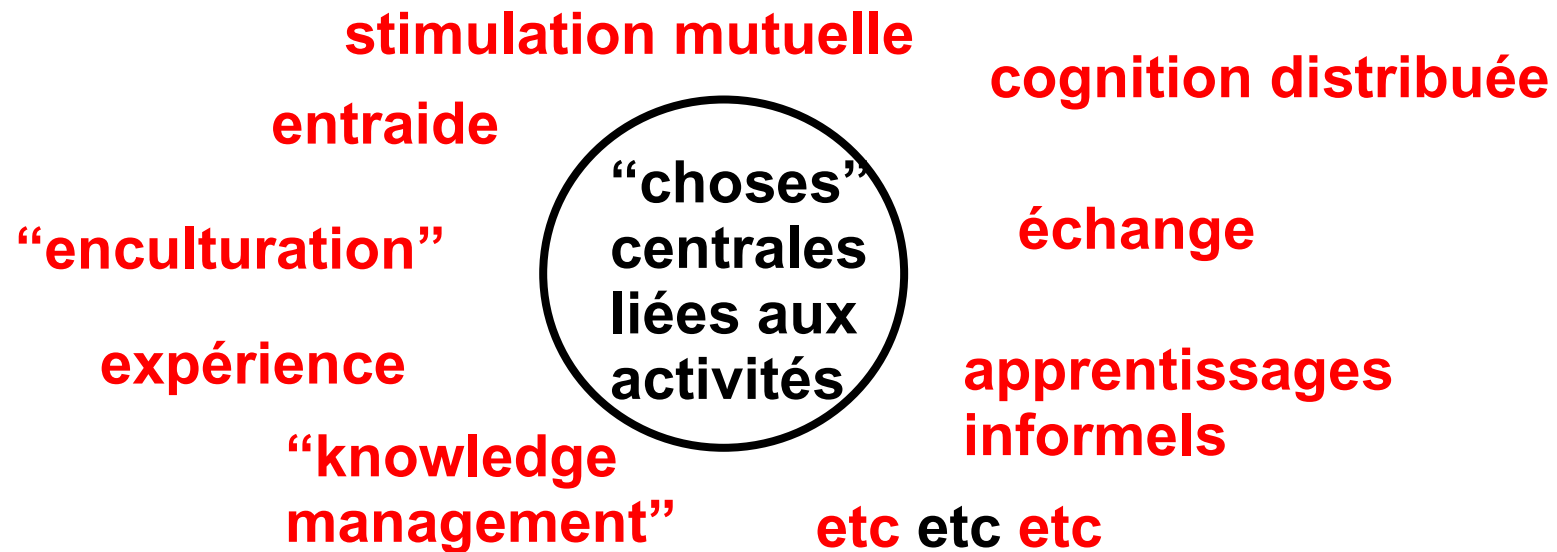
1. Attention au “sur-scripting” (pas assez de “construction”)



2. Activités => outils => productions (“la communication comme substance”)



3. Activités secondaires, informelles + ouverture (mettez un peu de vie et de liberté dans vos dispositifs)



4. Une économie d'échange d'outils (d'ici 3 ans ??):
(dans 10 ans: "webservices" ou "portlets" ??)

5. Il faut compter au moins 3 ans pour déployer (un peu) ce type de pédagogie + outillage dans un système pédagogique

Le portail Tecfa SEED

<http://tecfaseed.unige.ch/door/>

Disponible maintenant:

- échange d'idées & un peu de support
- **exemples de portails actifs:** <http://tecfaseed.unige.ch/>
- **Téléchargements**
 - Distribution spéciale de "PostNuke" (portail C3MS)
 - Modules "PostNuke" populaires
 - Modules "made in Tecfa": planning d'activités (pScenario), workshop tool, extraction des productions d'étudiants (pnProdAct), outil de projets (ePBL), etc.
- **Catalogue = recettes avec scénarios adaptables et outils**

SEED est un projet européen IST (No IST-2000-25214) & la partie suisse est sponsorisé par l'Office Fédéral pour l'Education et la Science (No OFES: 00.0287).