

TECFA Seed Catalog

**Daniel Schneider
Pierre Dillenbourg
Catherine Frété
Stéphane Morand
Paraskevi Synteta**

**<http://tecfa.unige.ch/proj/seed/catalog/>
TECFA, University of Geneva**

**BROUILLON !
Création: Juin 2002
Révision: 0.6 - novembre 2004**

Table des matières

1.	Introduction	5
1.1.	Pédagogies “nouvelles” et portails C3MS	5
1.2.	L’approche socio-constructiviste	6
1.3.	Perspectives	8
1.4.	Structure de ce document et principes généraux	8
2.	Catalogue des activités	11
2.1.	Collecte et distribution de l’information	11
(1).	Liste de références	11
(2).	Création d’un système d’aide pour maîtriser un portail	12
(3).	Création d’une FAQ (frequently asked questions) collaborative	13
(4).	Orientation professionnelle	13
2.2.	Création de documents collaboratifs	14
(1).	Revue de presse	14
(2).	Récit collaboratif	15
(3).	Glossaire collaboratif	16
(4).	Commentaire de texte	16
(5).	Album illustré sur un thème	17
(6).	Localisation géographique	17
2.3.	Discussions et commentaires de productions	18
(1).	Course à l’information	18
(2).	Débat	19
(3).	Elucidation de proverbe	20
(4).	Crime en Irlande du Nord	20
(5).	Questions d’éthique	21
(6).	Création de Quizz	22
(7).	La définition correcte	22
(8).	Entraînement à l’examen	23
(9).	Critiques d’experts	24
(10).	Galerie de photos	24
(11).	Création d’un cours en ligne	25
(12).	Palmarès de sites web	26
(13).	Résolution de problèmes	26
(14).	Préparation de dissertation	27
(15).	Echanges interculturels	27
2.4.	Gestion de projet	28
(1).	Calendrier partagé	28
(2).	Election d’un responsable	29
3.	Catalogue des actes simples	30
(1).	BrainStorm	31
(2).	CheckWork	31
(3).	CoEdit	31
(4).	CommentLinks	31
(5).	CreateCategories	31
(6).	CreateForum	32
(7).	CreateImage	32
(8).	CreateLinkSpace	32
(9).	CreatePage	32

(10).	CreateQuizz	32
(11).	DistributeTasks	33
(12).	EditCalendar	33
(13).	EditGallery	33
(14).	EditGlossary	33
(15).	EditMenu	34
(16).	EditStory	34
(17).	EditSummary	34
(18).	EditVote	34
(19).	HandsOn	34
(20).	Interact	34
(21).	IntroWork	35
(22).	KeepReference	35
(23).	Moderate	35
(24).	PlanProject	35
(25).	RateLinks	35
(26).	SearchWeb	35
(27).	SendFeedBack	36
(28).	ShowBest	36
(29).	SubmitAnswer	36
(30).	SubmitComment	37
(31).	SubmitLinks	37
(32).	SubmitQuestion	37
(33).	SubmitStory	37
(34).	VoteFor	37
4.	Catalogue des briques C3MS	39
(1).	Exemple	40
(2).	News/Articles/Topics/Sections	40
(3).	FAQ Manager	41
(4).	Search	41
(5).	Search Web	41
(6).	Web Links	42
(7).	Polls/surveys	42
(8).	Top List	43
(9).	Member Profile	43
(10).	Rating	43
(11).	Mailing Lists	43
(12).	Forums/Bulletin Boards	44
(13).	Calendar/Planner	44
(14).	Wiki	45
(15).	Forms	45
(16).	Word Games	45
(17).	Gallery	45
(18).	Glossary	46
(19).	WebCam	46
(20).	EzMS	46
(21).	Who is online	47
(22).	Chat	47
(23).	Shoutbox	47

(24). Project Management	48
(25). Upload-Download	48
(26). Review - Books	48
(27). Headlines	49
(28). Yellow pages	49
(29). Feedback	49
(30). MOO	49
(31). Quizz	50
5. Installation de portails	51
5.1. Selection de portails	51
6. Bibliographie	53

1 Introduction

But de ce document

Ce document est à l'origine conçu par TECFA dans le cadre du projet SEED et à pour but d'offrir aux enseignants un support pour concevoir des activités d'apprentissage innovantes et tirer profit de la technologie offerte par les portails - que ce soit dans le contexte de leurs classes ou au sein de communautés virtuelles - pour collaborer, créer et gérer des contenus. Il existe une version anglaise plus détaillée.

Il s'agit ici d'une première version, écrite à l'aide d'un DTD de type DITA (conçu par IBM et étendu à nos besoins). L'organisation et l'écriture de ce catalogue sont donc pour les auteurs l'objet d'une exploration dans le domaine de la gestion électronique de documents.

1.1 Pédagogies “nouvelles” et portails C3MS

Ce document a pour but de révéler le potentiel pédagogique des C3MS lightweight tools (Community, Content and Collaboration Management Systems), et de fournir aux enseignants une infrastructure leur permettant de s'approprier cette technologie afin de concevoir des activités de groupe et des scénarios pédagogiques centrés sur l'apprenant.

Cette première version est amenée à s'enrichir au fil du temps grâce à la contribution des enseignants et au bénéfice de l'expérience. Il s'agit d'un catalogue dans lequel on peut trouver des idées et l'aide nécessaire pour les mettre en pratique. Un de ses objectifs est d'être facile à utiliser afin que les enseignants puissent le considérer comme un outil et un document-ressource.

Les portails que nous fournissons à nos partenaires enseignants se composent de nombreuses unités « bricks », que nous appellerons ici “briques”, et qui peuvent être utilisées et assemblées sans restriction pour faciliter diverses activités et leur permettre de concevoir leurs propres scénarios.

Les activités décrites dans ce document peuvent cependant être réalisées au moyen d'un ensemble d'outils différents et ne se limitent pas aux C3MS lightweight tools (modules-portails).

Pour la plupart des activités, la technologie n'est pas une nécessité absolue mais représente un moyen pratique de travailler ensemble et de construire des communautés. Il est important que les enseignants se sentent libres d'associer l'utilisation de la technologie offerte par les portails aux outils qui leur sont familiers ou qu'il leur convient d'utiliser. Notre but est néanmoins

de développer des systèmes qui, autant que faire se peut, soient considérés comme faciles à utiliser, pratiques et riches d'un point de vue pédagogique.

1.2 L'approche socio-constructiviste

Nous sommes convaincus de l'efficacité des pédagogies socio-constructivistes et des possibilités qu'offrent les C3MS pour en faciliter la mise en place. A l'heure actuelle, les scénarios constructivistes sont assez populaires (Wilson & Lowry, 2001) mais la technologie qui pourrait en faciliter la réalisation est encore assez rare et un besoin se fait sentir en termes d'outils aptes à remédier à cela et ainsi promouvoir des activités permettant aux apprenants de mener à bien des tâches complexes faisant appel à de multiples ressources.

Les C3MS sont des outils modulaires permettant de configurer des sites web communautaires interactifs. Inspirés par la technologie des "weblogs", par les systèmes simples de gestion de contenu ainsi que par les collecticiels permettant de partager des fichiers ou des calendriers, ces outils présentent des caractéristiques particulièrement intéressantes pour servir de support à des scénarios pédagogiques riches.

Qu'entendons-nous par "apprentissage socio-constructiviste"?

Notre définition du socio-constructivisme est assez large. Il s'agit avant tout d'une conception de l'apprentissage qui met en avant, d'une part, l'importance d'une construction des connaissances basée sur ce que l'apprenant sait déjà et, d'autre part, l'interaction de l'individu avec son environnement social. Ces théories puisent leur source dans le constructionnisme (Piaget) et le socio-culturalisme (Vygotsky). Viennent ensuite un ensemble de pédagogies qui utilisent des stratégies telles que l'apprentissage par projet, par cas, et/ou l'authenticité des contextes de travail.

Bien que présentant un certain nombre de différences, les pédagogies socio-constructivistes ont quelques dénominateurs communs. On peut isoler, avec Wilson (2000), trois principes clé pour une utilisation efficace d'Internet pour l'apprentissage :

- Fournir un accès à des sources d'information riches
- Encourager une interaction fructueuse avec des contenus
- Amener les sujets à relever ensemble des défis, se soutenir, se répondre

Mais il ne suffit pas de placer les sujets dans des situations de collaboration pour qu'un apprentissage efficace ait lieu. L'enseignant doit mettre en place des scénarios structurés pour obtenir ce résultat. Un scénario est une séquence de phases pour lesquelles les membres du groupe se voient assigner des tâches à effectuer et des rôles spécifiques à jouer. La technologie éducative aura donc, dans ce contexte, davantage pour but d'aider les apprenants à mener à bien des tâches complexes que de délivrer du matériel de cours. Réfléchir à la manière optimale d'amener les apprenants à interagir ensemble avec des contenus afin de construire leurs connaissances constitue l'objectif premier de ce catalogue.

Le facteur communauté

Bien qu'une bonne part de ce que nous savons vienne de scénarios d'apprentissage planifiés et formalisés, les échanges informels avec des pairs, des professeurs, des experts, jouent également un rôle important dans la construction de nos connaissances. Les communautés peuvent être définies comme des réseaux constitués d'individus et d'institutions partageant un certain nombre de pratiques et de buts. Il est important que ces communautés entourent et aident l'individu à construire ses connaissances (Bielaczyc & Collins, 1999). L'espace social dans lequel l'apprenant va être amené à interagir revêt donc dans notre contexte une importance capitale (Gilroy, 2001). Cet espace devra être, de surcroît, adaptable aux besoins spécifiques des sujets et de ce que l'on a l'intention d'obtenir de lui. L'intérêt des portails communautaires est qu'ils sont adaptés à la fois à la mise en pratique de scénarios pédagogiques riches, flexibles et ouverts, à la gestion de contenus et qu'ils peuvent servir de ciment à des communautés.

L'apprentissage par projet

La notion de projet est centrale au socio-constructivisme. Le projet permet aux apprenants d'identifier et de formuler leurs propres problèmes. Les buts qu'ils se fixent ainsi que les multiples découvertes qui les attendent au cours de l'interaction avec l'environnement leur servent de guides (Collins et al, 1989). Il est donc important, dans ce cadre, de décomposer les scénarios en séquences et de découper les problèmes en sous-parties de manière à ce que les apprenants n'aient à réaliser qu'une tâche à la fois et que ces tâches soient suffisamment flexibles pour qu'il n'y ait pas de disparité entre le niveau de l'élève et le niveau de difficulté nécessaire à leur réalisation .

L'apprentissage par projets est un modèle qui se démarque de l'enseignement traditionnel en se recentrant davantage sur l'apprenant qui se voit assigner des projets à réaliser. Dans ce contexte, les apprenants peuvent travailler de manière plus autonome afin de construire leurs connaissances.

Synteta (2001) définit l'apprentissage par projets comme suit :

- Des expériences d'apprentissage engageantes qui incluent les apprenants dans des projets complexes ancrés dans la réalité et au travers desquels ils développent et appliquent des compétences et du savoir
- Un apprentissage qui incite les apprenants à avoir recours à de nombreuses sources d'information et disciplines afin de résoudre des problèmes
- Un apprentissage dont les buts sont identifiés et formulés mais par rapport auxquels les enjeux et les résultats des processus d'acquisition des connaissances ne sont ni prédéterminés, ni entièrement prévisibles.
- Des expériences au travers desquelles les apprenants apprennent à gérer et manipuler des ressources telles que le temps et divers matériaux

Les projets se composent de tâches complexes impliquant beaucoup d'activités complexes telles que les scénarios que nous décrivons dans ce catalogue. Un projet peut ainsi être constitué de plusieurs scénarios qui seront décomposés en plus petites unités ou phases afin d'amener l'apprenant à étayer ses connaissances. On peut à ce propos identifier un certain nombre d'étapes telles que la formulation de questions de recherche cohérentes, la définition d'un projet de recherche, la recherche de ressources, l'estimation du temps nécessaire à la réalisation d'une tâche, la gestion de ce temps, la collaboration et le feed-back ainsi que le suivi du projet

(synteta & schneider, 2002). Pour toutes ces situations, nous pouvons imaginer que le support informatisé et certaines étapes du projet de recherche collectif soient scénarisés afin de faire écho au principe “relier-crée-donner” de la théorie de l’engagement (Shneiderman, 1998).

1.3 Perspectives

Cette première version fournit un cadre permettant de regrouper des activités indépendantes qui peuvent être réalisées et adaptées à des projets plus ambitieux en fonction de différents thèmes et objectifs, et qui peuvent être librement choisies par les enseignants. Le but de cet ouvrage est avant tout d’aider les enseignants et les élèves à se sentir à l’aise avec la technologie des portails et de les amener à considérer ces dispositifs en tant qu’outils utiles pour la communication et le travail de groupe, tout en garantissant une ouverture sur le monde.

Dans une version ultérieure, nous fournirons des exemples de scénarios constitués de plusieurs activités structurées en projets complets ainsi qu’un support logiciel plus élaboré pour les mettre en œuvre.

Il pourrait être intéressant d’envisager la création de portails thématiques qui permettraient aux étudiants d’explorer et d’exposer des thèmes dans leur ensemble (en utilisant, par exemple, l’activité 2 “Création d’un système d’aide pour maîtriser un portail” [p. 12] comme point de départ).

Plus le scénario sera complexe, plus les éléments logiciels devront être sophistiqués. Pour ce qui est de scénarios CSCL (computer supported collaborative learning) complets, par exemple, la technologie offerte par les C3MS ne sera pas toujours suffisante. C’est pourquoi nous avons surnommé « CSCL light » ce « catalogue d’activités d’apprentissage socio-constructiviste ». Favoriser la réalisation d’activités « CSCL light » au moyen des éléments logiciels disponibles actuellement nous permettra, nous l’espérons, d’élaborer et d’implémenter notre projet de « virtual studio » de manière plus avertie, projet qui devrait rendre possible la conception d’un ensemble riche de CSCL complets ou autres scénarios d’apprentissage socio-constructivistes avancés.

1.4 Structure de ce document et principes généraux

Comment utiliser ce document?

Chaque scénario décrit dans ce catalogue est composé d’un certain nombre d’étapes que l’on peut considérer comme des activités éducatives génériques (voir “Catalogue des actes simples” [p. 30]) auxquelles nous avons assigné un label, ou mot-clé.

La plupart de ces activités génériques labellisées peuvent, à leur tour, être mises en correspondance avec des briques C3MS (voir “Catalogue des briques C3MS” [p. 39].)

Description des activités d'apprentissage

Les différentes activités d'apprentissage comportent :

- Des objectifs d'apprentissage à adapter (dans la plupart des cas) au contenu d'apprentissage et à la discipline
- Une description détaillée des différentes étapes nécessaires à leur réalisation, chaque étape étant associée à une ou plusieurs activités génériques
- Ces activités sont, à leur tour, définies de manière plus générique dans le "Catalogue des actes simples" [p. 30] et reliées, quand cela est possible, aux C3MS bricks "Catalogue des briques C3MS" [p. 39]

Principes généraux

Les activités doivent commencer par une mise en condition apte à générer la curiosité, l'intérêt, la motivation et conduire l'apprenant à comprendre l'avantage que représente l'utilisation de la technologie dans ce contexte (la technologie n'étant pas une activité en soi).

Les activités doivent favoriser la découverte par induction et donc être basées sur l'exploration, la recherche d'information, l'expérimentation, la formulation d'hypothèses.

Les apprenants doivent être actifs et créatifs et être amenés à discuter et coopérer avec leurs pairs, interagir et partager ce qu'ils savent et apprennent.

Les différentes étapes dans le processus d'apprentissage sont donc globalement : la découverte, l'interaction, la production, le feed back, le produit fini...

Classification des activités d'apprentissage

Les activités seront classées selon les catégories suivantes :

Collecte et distribution de l'information

Enseignants et apprenants partagent des ressources et les activités sont conçues pour aider les élèves à recueillir l'information et la rendre disponible à tous.

Création de documents collaboratifs

Ici les apprenants peuvent écrire des définitions, analyser des cas, résoudre des problèmes, écrire des documents et créer ensemble des documents illustrés autour de thèmes choisis.

Discussion et commentaires de productions

Les apprenants identifient ensemble des faits, des principes et des concepts et clarifient des idées complexes. Ils formulent des hypothèses et échafaudent des solutions, relient des idées entre elles, comparent différents points de vue, argumentent, évaluent...

Gestion de projet

Les apprenants peuvent élaborer des plans de travail, partager les tâches et former des groupes, décider d'un emploi du temps, d'un programme...

Notes

La plupart de ces activités peuvent être réalisées avec - et adaptées à - des apprenants ayant des degrés variables d'autonomie et de compétences de base. Le rôle du professeur, l'aide qu'il leur prodiguera, ainsi que la durée des activités variera donc en fonction de ces paramètres et

ne sont donc pas définis précisément dans cette première version dont le but est avant tout de générer des idées et de fournir une infrastructure pour une utilisation imaginative des portails. Qui plus est, la plupart des activités peuvent être réalisées avec des niveaux différents de support technique selon les ressources disponibles. Elles peuvent également être adaptées à diverses situations : des interactions peuvent prendre place entre les individus d'une communauté virtuelle dont les membres sont dispersés un peu partout dans le monde, entre des classes localisées dans un même pays, une même ville, entre les individus d'une même classe, ou même par des individus isolés.

Prolongements

Pour le moment, notre analyse des scénarios consiste en une labellisation d'activités génériques qui constituent les différentes étapes de chaque scénario. Nous nous interrogerons donc, pour l'évolution future de ces travaux, sur un certain nombre de points concernant la sélection et la scénarisation des briques C3MS :

- Pouvons/devons-nous identifier, pour chaque scénario, des activités centrales?
- Devrions-nous également identifier des actes centraux (des activités à plus grande granularité à l'intérieur des activités ?) mis en œuvre par certains rôles ? Par exemple, « BrainStorm » implique que : l'élève produit, le professeur orchestre et écrit, l'élève produit à nouveau, etc.
- Nous pourrions également nous demander s'il est nécessaire d'intégrer des scénarios-projets plus complexes et se déroulant sur un plus long terme ou s'il est (du moins pour le moment) suffisant de souligner que les entrées du catalogue peuvent être combinées et re-combinées.

2 Catalogue des activités

Catherine Frété

Ce document est à l'origine conçu par TECFA dans le cadre du projet SEED et à pour but d'offrir aux enseignants un support pour concevoir des activités d'apprentissage innovantes et tirer profit de la technologie offerte par les portails, que ce soit dans le contexte de leurs classes ou au sein de communautés virtuelles pour collaborer, créer et gérer des contenus.

2.1 Collecte et distribution de l'information

Il s'agit d'activités qu'on propose souvent au début d'un projet plus large

(1) Liste de références

But:

Recherche sur Internet, catalogage, conceptualisation, synthèse...

Public:

11 ans et plus

Description:

Les élèves doivent travailler sur un thème qu'ils ne maîtrisent pas, dans le cadre d'un projet. Ils ont pour mission de créer ensemble une liste de sites Internet utiles à sa réalisation, de les cataloguer et d'en décrire le contenu de manière détaillée

Durée:

De quelques jours à quelques semaines

Notes:

Selon le niveau des élèves, le professeur peut choisir de définir les catégories avant la recherche.

Etapas:

- 1 Le professeur introduit le thème en donnant des pistes et en demandant aux élèves de réfléchir aux différents aspects du sujet.
"IntroWork" [p. 35]"BrainStorm" [p. 31]
- 2 Les élèves cherchent sur Internet en utilisant plusieurs moteurs et annuaires de recherche et les conservent les liens pertinents dans les favoris.
"SearchWeb" [p. 35]"KeepReference" [p. 35]
- 3 Les élèves tentent de dégager un certain nombre de catégories et sous-catégories pour ce thème
"CreateCategories" [p. 31]
- 4 On met en commun les résultats en les hiérarchisant

- “CoEdit” [p. 31]
- 5 On entre dans le portail les catégories retenues comme pertinentes
“CreateLinkSpace” [p. 32]
- 6 Les élèves classent, entrent et décrivent leurs liens
“SubmitLinks” [p. 37]“CommentLinks” [p. 31]

(2) Création d’un système d’aide pour maîtriser un portail

But:

Analyse, découverte, synthèse, compétences techniques...

Public:

13 ans et plus

Description:

Peut être considéré comme une méta réflexion sur l’utilisation du portail. Les élèves doivent se servir du portail pour une activité. On leur demande, par groupe de deux ou trois, d’apprendre à utiliser les différentes fonctions dont ils auront besoin et de créer des pages d’aide pour expliquer.

Durée:

De quelques jours à quelques semaines

Notes:

Pour cette activité, les élèves doivent être « administrateurs » et doivent déjà avoir une certaine « expérience » du portail.

On peut utiliser la fonction FAQ du portail , ce qui supprime les opérations de création de pages et de liens.

Etapes:

- 1 Le professeur et les élèves déterminent les fonctionnalités dont ils auront besoin pour mener à bien leur projet.
“BrainStorm” [p. 31]“Interact” [p. 34]
- 2 On détermine, pour chaque groupe d’élèves, une fonctionnalité à comprendre et expliquer.
“DistributeTasks” [p. 33]“PlanProject” [p. 35]
- 3 Hands-on : les élèves essaient de comprendre comment faire
“HandsOn” [p. 34]
- 4 On crée un lien « Help » dans un “box” ou une nouvelle catégorie de liens dans l’espace “weblinks” du portail
“EditMenu” [p. 34]“CreateLinkSpace” [p. 32]
- 5 Les élèves prennent des notes, rédigent une « recette » et décident de la hiérarchie entre les différentes fonctions
“CoEdit” [p. 31]
- 6 Ils entrent des liens vers les pages d’aide qu’ils ont créées
“SubmitLinks” [p. 37]

(3) Création d'une FAQ (frequently asked questions) collaborative

But:

Analyse, découverte, synthèse...

Public:

12 ans et plus

Description:

But : garder la trace des questions qui se sont déjà posées et de leur réponse. Les questions peuvent être d'ordre technique ou liées à un thème particulier.

Durée:

Au fur et à mesure que les questions se posent . Tout dépend (La FAQ peut être liée à un projet spécifique limité dans le temps ou porter sur des problèmes plus généraux)

Notes:

Note: FAQ se traduit parfois par "Foire aux questions"

Etapes:

- 1 Les élèves et le professeur discutent ensemble des questions qui se posent
"IntroWork" [p. 35]"BrainStorm" [p. 31]"Interact" [p. 34]
- 2 On entre les questions dans l'espace FAQ du portail (des questions peuvent survenir en cours de route)
"SubmitQuestion" [p. 37]
- 3 Dès que quelqu'un a trouvé la réponse, il la rédige et la poste
"SubmitAnswer" [p. 36]
- 4 Le professeur vérifie si les énoncés produits sont exacts et les corrige si nécessaire
"CheckWork" [p. 31]"Moderate" [p. 35]

(4) Orientation professionnelle

WKTO Collaborative learning - <http://www.ac-grenoble.fr/wkto/>

But:

Connaissance des différents métiers, insertion dans la vie professionnelle, trouver sa voie...

Public:

A partir de 14 ans

Description:

les élèves font des recherches sur les caractéristiques de différentes professions afin d'en faire une présentation concise.

Durée:

Trois séances

Etapes:

- 1 Le professeur et les élèves dégagent les grands domaines professionnels
"BrainStorm" [p. 31]"IntroWork" [p. 35]
- 2 Les élèves choisissent un domaine qui les intéresse et tentent de dégager un certain nombre de métiers plus spécifiques.
"DistributeTasks" [p. 33]"CreateCategories" [p. 31]
- 3 Chaque élève choisit un métier différent et on crée des catégories de liens pour chaque métier.

- “CreateLinkSpace” [p. 32]
- 4 Les élèves cherchent des renseignements sur internet. Ils entrent et commentent ces liens dans le portail.
 “SearchWeb” [p. 35]“KeepReference” [p. 35]“SubmitLinks” [p. 37]“CommentLinks” [p. 31]
- 5 Les élèves peuvent alors faire une description concise mais bien documentée du métier choisi (fiche) qu’ils entrent dans le portail
 “CoEdit” [p. 31]“CreatePage” [p. 32]

2.2 Création de documents colaboratifs

A revoir

(1) Revue de presse

But:

Analyse, découverte, synthèse, curiosité, esprit critique...

Public:

13-14 ans et plus

Description:

Création d’une revue de presse sur un sujet d’actualité qui les touche. Les élèves cherchent sur le web ce qui a été écrit à ce propos et classent leurs résultats en fonction des sources et des thèmes. On peut alors procéder à une mise en page illustrée des résultats.

Durée:

Deux à trois séances

Notes:

Les élèves peuvent travailler seuls ou par groupes de deux ou trois

Étapes:

- 1 Le professeur présente le sujet à traiter, on en discute. (Le professeur explique aux élèves que tout ce qui est écrit sur le web n’est pas forcément fiable. Il donne quelques noms de journaux « officiels »)
 “IntroWork” [p. 35]“BrainStorm” [p. 31]
- 2 Les élèves cherchent sur Internet des articles sur la question, toutes sources confondues et conservent les liens pertinents dans les favoris.
 “SearchWeb” [p. 35]“KeepReference” [p. 35]
- 3 Les élèves tentent de dégager un certain nombre de catégories : sources, orientation, parti-pris...
 “CreateCategories” [p. 31]
- 4 On met en commun les résultats en les hiérarchisant
 “CoEdit” [p. 31]
- 5 On crée un espace pour entrer ces catégories
 “CreateLinkSpace” [p. 32]
- 6 Les élèves classent, entrent et décrivent leurs liens
 “SubmitLinks” [p. 37]“CommentLinks” [p. 31]
- 7 Ils peuvent alors se servir de ces ressources pour créer des pages de synthèse illustrées

- “CreatePage” [p. 32]
- 8 On crée des liens vers ces pages sur le portail
“EditMenu” [p. 34]
- 9 On vote pour la meilleure production
“EditVote” [p. 34]“VoteFor” [p. 37]
- 10 On garde les liens vers les trois meilleures pages (best of) sur le portail
“ShowBest” [p. 36]

(2) Récit collaboratif

But:

Expression écrite, créativité, imagination...

Public:

11 ans et plus

Description:

Les élèves écrivent une histoire ensemble en votant à chaque étape pour la meilleure production.

Durée:

Environ 5 à 6 séances

Notes:

L'étape “page illustrée est facultative mais peut être un moyen de motiver des élèves peu doués pour la rédaction et aimant créer des documents visuels

Étapes:

- 1 Le professeur poste un texte à commenter
“SubmitStory” [p. 37]
- 2 Les élèves rédigent une suite (seuls ou à deux)
“CoEdit” [p. 31]
- 3 Les élèves postent leur production
“SubmitComment” [p. 37]
- 4 Les élèves lisent ce que les autres ont écrit
- 5 On crée un sondage avec l'identifiant de chaque production
“EditVote” [p. 34]
- 6 On vote pour la meilleure production
“VoteFor” [p. 37]
- 7 On insère la production sélectionnée à la suite de l'introduction
“EditStory” [p. 34]
- 8 Et ainsi de suite jusqu'à la fin de l'histoire...
- 9 Les élèves créent une page illustrée pour afficher l'histoire (groupes de trois)
“CreatePage” [p. 32]
- 10 On crée des liens vers les productions de chacun
“CreateLinkSpace” [p. 32]
- 11 On vote pour la meilleure réalisation
“EditVote” [p. 34]“VoteFor” [p. 37]
- 12 On crée des liens vers les trois meilleures réalisations sur le portail
“EditSummary” [p. 34]

(3) Glossaire collaboratif

But:

Expression écrite, vocabulaire, sémantique...

Public:

10 ans et plus

Description:

Les élèves écrivent un glossaire collaboratif de termes en rapport avec les sujets du cours

Durée:

Environ 5 à 6 séances

Étapes:

- 1 Les élèves déterminent, avec l'aide du professeur, les termes à expliciter par rapport à un thème qu'ils ne maîtrisent pas
"IntroWork" [p. 35]"BrainStorm" [p. 31]"Interact" [p. 34]
- 2 On entre la liste alphabétique des termes à expliciter
"EditGlossary" [p. 33]"CreateLinkSpace" [p. 32]
- 3 Les élèves recherchent sur Internet et dans des dictionnaires et encyclopédies des ressources à ce sujet
"SearchWeb" [p. 35]
- 4 Les élèves synthétisent leurs résultats pour en arriver à des définitions concises
"CoEdit" [p. 31]
- 5 Le professeur vérifie l'exactitude des énoncés produits
"CheckWork" [p. 31]
- 6 Les élèves entrent leurs définitions
"SubmitAnswer" [p. 36]

(4) Commentaire de texte

But:

Expression écrite, analyse, synthèse, vocabulaire, sémantique...

Public:

14-15 ans et plus

Description:

Il s'agit de commenter un texte en l'annotant ou en ajoutant des liens vers des pages de commentaire

Durée:

2 à 3 séances

Étapes:

- 1 Le professeur poste un texte (le texte doit aborder de multiples pistes d'investigation : problème de société, d'actualité, etc.)
"SubmitStory" [p. 37]
- 2 Les élèves le lisent et sélectionnent deux aspects qui les intéressent en dégageant pour chacun une problématique.
"BrainStorm" [p. 31]
- 3 Ils postent leurs résultats sous forme de commentaire
"SubmitComment" [p. 37]
- 4 Le professeur assigne un sujet à chaque élève en respectant leurs vœux

- “DistributeTasks” [p. 33]
- 5 Les élèves recherchent sur Internet ou en bibliothèque des ressources sur leur thème
“SearchWeb” [p. 35]
- 6 Les élèves rédigent leur commentaire
- 7 Ils peuvent alors poster leur production “SubmitComment” [p. 37], ou encore ils se servent du WIKI pour insérer des commentaires directement dans le texte
“CoEdit” [p. 31]
- 8 Le professeur peut alors lire ce qui a été produit
“CheckWork” [p. 31]
- 9 Il envoie un feed back général ou particulier selon le mode choisi
“SubmitAnswer” [p. 36]“SendFeedBack” [p. 36]

(5) Album illustré sur un thème

But:

Dépend de la matière traitée, recherche de ressources sur Internet, traitement des images, compétences techniques

Public:

12 ans et plus

Description:

Les élèves doivent collaborer à la réalisation d'un album d'illustrations commentées sur un sujet particulier (biologie, histoire, art...).

Durée:

2 à 3 séances

Étapes:

- 1 Les élèves tentent de dégager les aspects importants d'un thème qui leur est inconnu, avec l'aide du professeur.
“IntroWork” [p. 35]“BrainStorm” [p. 31]“Interact” [p. 34]
- 2 Les élèves travaillent par groupes de trois et choisissent un aspect particulier avec l'accord de leur professeur.
“DistributeTasks” [p. 33]
- 3 Les élèves cherchent sur Internet des ressources et des illustrations permettant d'expliquer les choses de manière imagée
“SearchWeb” [p. 35]
- 4 Les élèves retravaillent les images de manière à les faire cadrer avec le résultat qu'ils veulent obtenir
“CreateImage” [p. 32]
- 5 Ils organisent la mise en page de leur exposé avec commentaires, soit sur une page web, soit avec la fonction « gallery » du portail.
“CreatePage” [p. 32]“EditGallery” [p. 33]

(6) Localisation géographique

But:

Connaissances géographiques, archéologiques...travail sur les graphiques, les images, synthèse, créativité...

Public:

12 ans et plus

Description:

Les élèves doivent construire ensemble une carte du monde sur un thème particulier en localisant certains lieux comme, par exemple, des monuments, des sites archéologiques...

Durée:

2 à 5 séances

Notes:

Pour que cette activité soit vraiment enrichissante, les élèves doivent disposer d'une carte du monde modifiable sur laquelle ils peuvent placer leurs découvertes.

Étapes:

- 1 Le professeur introduit le thème et demande aux élèves ce qu'ils savent déjà à ce propos et on définit des mots-clé dont on aura besoin plus tard pour la recherche
"IntroWork" [p. 35]"BrainStorm" [p. 31]
- 2 Selon le thème choisi, on forme des groupe de deux ou trois chargés d'explorer chacun une partie du monde
"DistributeTasks" [p. 33]
- 3 Les élèves cherchent sur Internet et dans des encyclopédies les ressources nécessaires à la localisation des lieux où se trouvent les éléments à identifier
"SearchWeb" [p. 35]
- 4 Les élèves créent alors une liste avec correspondance entre lieux et éléments ainsi que des liens vers les sites et ressources
"CoEdit" [p. 31]
- 5 Le professeur vérifie qu'il n'y a pas d'erreurs et donne un feed back
"CheckWork" [p. 31]"SendFeedBack" [p. 36]
- 6 Chaque groupe d'élèves se sert de ces ressources communes pour créer une carte du monde illustrée et annotée
"CoEdit" [p. 31]"CreateImage" [p. 32]
- 7 Le professeur crée un sondage pour déterminer la meilleure production
"EditVote" [p. 34]
- 8 Les élèves votent pour la meilleure production
"VoteFor" [p. 37]
- 9 La carte la plus réussie est affichée dans le portail
"EditSummary" [p. 34]"ShowBest" [p. 36]

2.3 Discussions et commentaires de productions

Activités

(1) Course à l'information

<http://www.qesn.meq.gouv.qc.ca/schools/olp/internet/webhunt.htm>

But:

Recherche d'information, synthèse, rapidité...

Public:

A partir de 9-10 ans

Description:

Il s'agit de rechercher des informations précises sur un thème à l'intérieur de pages web dont l'adresse est donnée par l'enseignant. Les élèves sont en compétition et le but est de trouver l'information et de répondre à toutes les questions le plus vite possible.

Durée:

Une séance

Notes:

Selon le niveau des élèves, on peut choisir de privilégier la simple recherche d'informations sporadiques sur des sujets qui motivent les élèves ou d'axer la recherche autour d'un thème en rapport avec le curriculum

Étapes:

- 1 Le professeur fournit aux élèves une feuille de "mission" sur laquelle sont inscrites les questions et les adresses des sites web sur lesquels se trouvent les réponses à chaque question. (Cela peut être fait directement sur le portail.)
"IntroWork" [p. 35]"SubmitStory" [p. 37]
- 2 Les élèves, seuls ou par groupes de deux ou trois, se lancent à la recherche de l'information
"SearchWeb" [p. 35]
- 3 Ils réunissent les informations demandées et postent leur réponse
"SubmitAnswer" [p. 36]"SubmitComment" [p. 37]
- 4 Le professeur vérifie l'exactitude des réponses
"CheckWork" [p. 31]
- 5 L'heure à laquelle les réponses ont été postées apparaissant automatiquement sur le portail, il est facile de déterminer le ou les gagnants, que le professeur félicite
"SendFeedBack" [p. 36]

(2) Débat

But:

Argumentation, formulation d'hypothèses, conceptualisation, comparaison, critique, évaluation, curiosité, synthèse, français...

Public:

12-13 ans et plus

Description:

Les élèves doivent réfléchir à un problème de société et dégager les questions clé.

Durée:

Une à deux séances

Étapes:

- 1 Le professeur lance le débat en déterminant éventuellement quelques pistes avec les élèves.
"IntroWork" [p. 35]"BrainStorm" [p. 31]
- 2 Il poste la question comme pour un forum "SubmitStory" [p. 37]ou encore, on crée un forum pour l'occasion"CreateForum" [p. 32]

- 3 Les élèves réfléchissent au problème et donnent leur avis sur la question en argumentant. Ils postent leur réponse sous forme de commentaire par rapport à la question “SubmitComment” [p. 37] ou interagissent directement sur le forum. “Interact” [p. 34]
- 4 Chacun lit ce que les autres ont posté et fait une synthèse des différentes opinions en élaborant une liste concise mais nuancée de réponses à la question.
- 5 Chacun poste sa liste. “SubmitComment” [p. 37] “SubmitAnswer” [p. 36]
- 6 Le professeur entre le nom des participants dans la section « polls » “EditVote” [p. 34] et les élèves votent pour la meilleure liste “VoteFor” [p. 37]
- 7 La liste ayant le plus de succès est ensuite affichée dans la section « polls » de manière à pouvoir éventuellement organiser un sondage à plus grande échelle. “EditVote” [p. 34]

(3) Elucidation de proverbe

But:

Sémantique...

Public:

11 ans et plus

Description:

Les élèves doivent réfléchir afin de comprendre le sens exact de proverbes ou d'adages

Durée:

Une séance

Etapes:

- 1 Le professeur poste un proverbe de type « Pierre qui roule n'amasse pas mousse ». (les proverbes doivent être assez sibyllins pour que les élèves soient amenés à se poser beaucoup de questions et à douter) “SubmitStory” [p. 37]
- 2 Les élèves tentent d'en comprendre le sens et communiquent à travers le portail en postant chacun une réponse sous forme de commentaire “SubmitComment” [p. 37]
- 3 Chacun lit la réponse des autres et fait des commentaires “SubmitComment” [p. 37]
- 4 On vérifie si un consensus a eu lieu “CheckWork” [p. 31]
- 5 Le professeur explicite le sens s'il y a lieu “SendFeedBack” [p. 36]

(4) Crime en Irlande du Nord

Eric Bruillard : Le cas de la Norvège. Etude comparative.

But:

Argumentation, conceptualisation, histoire, recherche d'information, organisation et structuration de l'information, travailler en équipe

Public:

15 ans et plus

Description:

Un crime commis en Irlande du Nord est le point de départ d'un scénario et la classe doit préparer un procès. La classe sera divisée en groupes : l'équipe protestante, l'équipe catholique, les journalistes. Chaque groupe aura un rôle ainsi que chaque individu dans le groupe.

Durée:

Trois séances

Etapas:

- 1 Le professeur et les élèves disent ce qu'ils savent de ce conflit
"BrainStorm" [p. 31]
- 2 On dégage les enjeux de la situation pour chaque communauté et le professeur distribue les rôles en fonction des demandes
"DistributeTasks" [p. 33]
- 3 On crée des catégories de liens dans le portail pour que les élèves puissent organiser l'information
"CreateLinkSpace" [p. 32]"CreateCategories" [p. 31]
- 4 Selon l'équipe dont ils font partie, les élèves cherchent sur Internet des informations afin d'être en mesure d'argumenter et les insèrent dans le portail sous forme de liens qu'ils peuvent commenter pour les rendre explicites
"SearchWeb" [p. 35]"CommentLinks" [p. 31]
- 5 Les élèves travaillent en équipe afin de préparer ensemble une présentation et la mise en scène du procès
"CoEdit" [p. 31]"Interact" [p. 34]
- 6 Pour finaliser ce travail, ils peuvent soit jouer le procès, soit créer une sorte de bande dessinée qui sera affichée sur le portail sous forme de lien ou dans le Wiki
"SubmitLinks" [p. 37]"CoEdit" [p. 31]

(5) Questions d'éthique

Eric Bruillard : Le cas de la Norvège. Etude comparative.

But:

Argumentation, compréhension de systèmes

Public:

A partir de 16 ans (convient tout particulièrement aux élèves étudiant le marketing et le commerce en général)

Description:

Les élèves doivent réfléchir à des questions éthiques par rapport à un cas particulier ayant trait à un sujet précis abordé en cours.

Durée:

Une séance

Etapas:

- 1 Le professeur présente un cas aux élèves
"IntroWork" [p. 35]"SubmitStory" [p. 37]
- 2 Les élèves discutent et dégagent les différents aspects de la question.
"BrainStorm" [p. 31]"Interact" [p. 34]
- 3 On crée deux équipes opposées (selon affinités ou au hasard)
"DistributeTasks" [p. 33]

- 4 Les élèves réagissent au cas présenté en produisant un texte : les uns doivent adopter une conduite éthique, les autres une conduite non-éthique.
“CoEdit” [p. 31]“SubmitStory” [p. 37]
- 5 Chaque équipe lit et commente ce que les autres ont produit
“SubmitComment” [p. 37]
- 6 Le professeur donne un feedback aux deux équipes
“CheckWork” [p. 31]“SendFeedBack” [p. 36]

(6) Création de Quizz

<http://www.users.mucho.edu/shermalw/aera91AA.html> - (Reciprocal peer tutoring -RPT)

But:

Tutorat entre pairs, métacognition, synthèse

Public:

A partir de 14-15 ans

Description:

Les élèves doivent créer un questionnaire à choix multiples basé sur du matériel de cours à lire et comprendre sur un sujet particulier. Ils doivent également rédiger des explications précises pour chaque question .

Durée:

Trois séances

Étapes:

- 1 Le professeur donne à des paires d'élèves des aspects particuliers d'un sujet à étudier en profondeur
“DistributeTasks” [p. 33]
- 2 Les élèves étudient les documents et prennent des notes afin d'être en mesure de créer des questions pertinentes pour un quizz
- 3 Ils sélectionnent une dizaine de questions et les formulent de manière simple et concise
- 4 Ils rédigent ensuite des explications, imagées selon le sujet choisi
- 5 Ils peuvent alors éditer leur quizz, un feedback concis pour chaque question et éventuellement des liens vers des explications plus détaillées selon les objectifs
“CreateQuizz” [p. 32]

(7) La définition correcte

<http://www.thiagi.com/game-glossary.html>

But:

Sémantique. Compréhension des niveaux de langage. Il s'agit d'apprendre à rédiger des définitions concises et de comprendre les subtilités de la langue

Public:

A partir de 13-14 ans

Description:

Les élèves doivent rédiger eux-mêmes une définition crédible pour un terme abstrait qu'ils ne connaissent pas et retrouver la définition correcte dans une liste de définitions inexactes dans laquelle elle aura été glissée

Durée:

Une séance

Étapes:

- 1 Le professeur soumet un terme aux élèves, en s'assurant qu'ils n'en connaissent pas le sens
"IntroWork" [p. 35]"BrainStorm" [p. 31]
- 2 Les élèves tentent de rédiger une définition crédible pour ce terme, dans le style "dictionnaire" (ils peuvent travailler seuls ou par groupes de deux ou trois
"CoEdit" [p. 31]
- 3 Chacun poste sa définition
"SubmitComment" [p. 37]
- 4 Le professeur corrige les fautes s'il y a lieu et soumet aux élèves la liste de toutes les définitions produites et dans laquelle il insère la définition exacte
"CheckWork" [p. 31]"SubmitStory" [p. 37]
- 5 Les élèves doivent retrouver la définition exacte et postent leur réponse
"SubmitAnswer" [p. 36]
- 6 Le professeur donne la bonne réponse et explique
"SendFeedBack" [p. 36]

(8) Entraînement à l'examen

But:

Dépend de la matière

Public:

Classes ayant un examen de fin d'année

Description:

Les élèves ont un cas à étudier, un problème à résoudre en rapport avec le type d'épreuves qu'ils auront à leur examen. Le problème devra être difficile à résoudre et impliquer une démarche stratégique et de la méthode.

Durée:

Une a deux séances

Étapes:

- 1 Le professeur poste un cas
"SubmitStory" [p. 37]
- 2 Les élèves posent des questions et se répondent jusqu'à ce qu'ils se sentent prêts à produire une réponse
"SubmitComment" [p. 37]"Interact" [p. 34]
- 3 Les élèves travaillent seuls ou à deux et postent une solution
"SubmitComment" [p. 37]"CoEdit" [p. 31]
- 4 Le professeur vérifie ce qui a été produit
"CheckWork" [p. 31]
- 5 Il donne un feed back à chacun
"SendFeedBack" [p. 36]
- 6 Les élèves corrigent leurs énoncés et postent une dernière version de leur travail
"SubmitAnswer" [p. 36]
- 7 Le professeur vérifie, envoie un dernier feedback et affiche la solution sous forme de lien dans le portail dans un bloc consacré aux problèmes résolus
"SendFeedBack" [p. 36]"EditMenu" [p. 34]

(9) Critiques d'experts

But:

Lien avec le monde professionnel

Public:

Classes techniques

Description:

Les élèves ont un projet (de type architecture, quelque chose de spécialisé et de « professionnel »). On demande à des experts de la profession de donner leur avis et commenter les différentes productions. Experts et élèves peuvent dialoguer.

Durée:

Tout dépend de la disponibilité des experts

Étapes:

- 1 Les élèves ont créé un projet (architecture, montages...) "CoEdit" [p. 31]
- 2 On crée un espace pour le projet avec lien vers chaque projet référencé sur le portail "EditSummary" [p. 34]
- 3 On crée un espace de type forum avec page d'introduction et des explications sur le fonctionnement du forum pour les experts et les élèves "CreateForum" [p. 32]"SubmitStory" [p. 37]
- 4 Le professeur aura trouvé des experts, qui viennent examiner les projets "CheckWork" [p. 31]"SubmitComment" [p. 37]
- 5 Les experts commentent les projets en se servant des références dans le forum "SubmitComment" [p. 37]
- 6 Les élèves peuvent réagir, poser des questions, demander des précisions... "SubmitComment" [p. 37]

(10) Galerie de photos

But:

Organisation de l'information, analyse, synthèse...

Public:

11 ans et plus

Description:

Les élèves font une sortie sur un sujet donné (convient bien aux sciences naturelles, à l'écologie...). Ils doivent élaborer un compte-rendu imagé de leur expérience.

Durée:

Trois à quatre séances

Notes:

Il est important de disposer d'un appareil photo numérique

Étapes:

- 1 Les élèves font une sortie, chacun avec un objectif particulier par rapport au thème, dont on aura discuté au préalable. Les élèves peuvent travailler à deux ou à trois "IntroWork" [p. 35]"BrainStorm" [p. 31]"DistributeTasks" [p. 33]
- 2 Ils prennent des photos en réfléchissant à leur objectif
- 3 Ils cherchent éventuellement des ressources sur Internet en rapport avec la question "SearchWeb" [p. 35]

- 4 Ils créent un album illustré et commenté de leurs trouvailles
“EditGallery” [p. 33]“CoEdit” [p. 31]“CreateLinkSpace” [p. 32]“SubmitLinks” [p. 37]
- 5 On crée un sondage en y entrant le nom de chaque projet
“EditVote” [p. 34]
- 6 On organise un vote pour les meilleures productions
“VoteFor” [p. 37]
- 7 On peut alors soit créer un espace pour entrer des liens vers les meilleures productions
“EditSummary” [p. 34] ou “CreateLinkSpace” [p. 32]“SubmitLinks”
[p. 37]“CommentLinks” [p. 31]soit classer les galeries en fonction de leur succès
“ShowBest” [p. 36]

(11) Création d'un cours en ligne

<http://tecfa.unige.ch/~lombardf/cyber-2os/>

But:

Analyse, synthèse, gestion de données

Public:

A partir de 16 ans

Description:

les élèves ont pour mission de créer un cours en collaboration. Ce cours sera disponible en ligne

Durée:

De 4 à 6 séances

Notes:

Il peut être important, pour cette activité, de disposer d'un appareil photo numérique

Etapes:

- 1 Le professeur introduit le sujet à investiguer et les élèves discutent pour déterminer les différentes questions de recherche
“IntroWork” [p. 35]“BrainStorm” [p. 31]“Interact” [p. 34]
- 2 On entre les différentes questions dans un espace de type wiki, permettant à tous de collaborer à la conception et l'écriture du cours
“CoEdit” [p. 31]
- 3 Le professeur attribue à chacun une mission particulière en fonction de leurs souhaits
“DistributeTasks” [p. 33]
- 4 Selon le sujet choisi, les élèves peuvent faire une sortie (voir activité “Galerie de photos” [p. 24]), et faire des recherches sur Internet et dans des encyclopédies afin de trouver les illustrations et renseignements qui leur serviront pour concevoir leur cours
“SearchWeb” [p. 35]
- 5 Toutes ces ressources sont consignées sur le wiki au fur et à mesure
“CoEdit” [p. 31]
- 6 Le professeur vérifie l'authenticité des renseignements recueillis
“CheckWork” [p. 31]
- 7 Les élèves peuvent alors procéder à une synthèse de leurs trouvailles et à l'organisation de leurs données
“CoEdit” [p. 31]
- 8 Les élèves communiquent pour affiner progressivement leur texte et se mettre d'accord sur la pertinence et la place des illustrations
“CoEdit” [p. 31]“Interact” [p. 34]

- 9 Le professeur donne son avis tout au long du processus, mais sans se montrer trop intrusif
 “SendFeedBack” [p. 36]
- 10 Le “produit fini” est imprimable et consultable par d’autres

(12) Palmarès de sites web

But:

Analyse, synthèse, esprit critique, recherches sur Internet...

Public:

12 ans et plus

Description:

Les élèves ont un sujet particulier à investiguer et cherchent des ressources sur Internet afin de sélectionner les sites les plus riches et les mieux conçus

Durée:

Deux séances

Etapas:

- 1 Le professeur introduit le sujet et donne des pistes à investiguer sur un même thème aux élèves en fonction de leurs préférences.
 “IntroWork” [p. 35]“BrainStorm” [p. 31]“DistributeTasks” [p. 33]
- 2 On crée un espace avec catégories pour entrer les liens
 “CreateLinkSpace” [p. 32]“CreateCategories” [p. 31]
- 3 Les élèves (groupes de trois) recherchent sur Internet les sites qui exposent le mieux le sujet et les conservent dans les favoris
 “SearchWeb” [p. 35]“KeepReference” [p. 35]
- 4 Les élèves sélectionnent une dizaine de sites qui leur semblent intéressants et les insèrent dans les catégories en les commentant
 “SubmitLinks” [p. 37]“CommentLinks” [p. 31]
- 5 Le professeur vérifie que les sites sélectionnés sont de qualité et non commerciaux
 “CheckWork” [p. 31]“Moderate” [p. 35]
- 6 Les élèves peuvent alors visiter les sites que les autres ont trouvé “CheckWork” [p. 31] et les référencer “RateLinks” [p. 35]

(13) Résolution de problèmes

But:

Tout dépend de la matière

Public:

13-14 ans et plus

Description:

Les élèves ont un problème à résoudre et interagissent pour trouver la solution

Durée:

Deux séances

Etapas:

- 1 Le professeur soumet un problème aux élèves
 “SubmitStory” [p. 37]

- 2 Les élèves discutent pour définir les objectifs d'apprentissage, ce qu'ils doivent apprendre afin de résoudre le problème
"BrainStorm" [p. 31]"SubmitComment" [p. 37]
- 3 Les élèves produisent une synthèse de ce qui a été dit (par groupes de trois)
"CoEdit" [p. 31]
- 4 Ils postent leur synthèse
"SubmitComment" [p. 37]
- 5 Le professeur commente les résultats de chacun
"SubmitComment" [p. 37]"SendFeedBack" [p. 36]
- 6 Les élèves peuvent alors résoudre le problème

(14) Préparation de dissertation

But:

Analyse, synthèse, esprit critique, argumentation, formulation d'hypothèses

Public:

14-15 ans et plus

Description:

Les élèves interagissent sur le portail pour définir une problématique et établir le plan d'une dissertation

Durée:

Une à deux séances

Étapes:

- 1 Le professeur poste le sujet de la dissertation. Selon le niveau des élèves, il peut donner quelques pistes
"IntroWork" [p. 35]"SubmitStory" [p. 37]
- 2 Les élèves posent des questions et discutent sur le forum "CreateForum" [p. 32]. Ils peuvent aussi aller chercher des ressources sur Internet
"BrainStorm" [p. 31]"Interact" [p. 34]"SearchWeb" [p. 35]
- 3 Les élèves font une synthèse de ce que les autres ont écrit pour définir une problématique en analysant les différentes positions et idées.
- 4 Les élèves élaborent un plan, seuls ou à deux
"CoEdit" [p. 31]
- 5 Ils postent leurs plans et le professeur peut commenter ce que chacun a produit
"SubmitComment" [p. 37]"SendFeedBack" [p. 36]
- 6 Les élèves peuvent alors rédiger leur dissertation

(15) Echanges interculturels

WKTO Collaborative Learning - <http://www.ac-grenoble.fr/wkto/>

But:

Apprentissage des langues étrangères, communication

Public:

A partir de 13-14 ans

Description:

Il s'agit de faire interagir des élèves de culture et de langue différente afin de provoquer un enrichissement mutuel

Durée:

Environ quatre séances, que les échanges aient lieu deux fois dans les deux sens

Étapes:

- 1 Des professeurs de langue se mettent d'accord pour collaborer, par exemple en suisse et en angleterre
"PlanProject" [p. 35]
- 2 Les élèves ont produit un texte sur un sujet donné (par groupes de deux)
"CoEdit" [p. 31]"CreatePage" [p. 32]
- 3 Les élèves de langue française déposent des travaux sur le portail
"SubmitStory" [p. 37]
- 4 Les élèves de langue anglaise lisent ces productions et font des commentaires pour les aider à corriger leurs erreurs (en anglais)
"SubmitComment" [p. 37]"SendFeedBack" [p. 36]"CheckWork" [p. 31]
- 5 Les élèves de langue anglaise entrent à leur tour leurs productions et on procède de la même manière.
- 6 Les élèves des deux pays peuvent alors corriger leurs textes et proposer une version améliorée de leurs productions

2.4 Gestion de projet

Les apprenants peuvent élaborer des plans de travail, partager les tâches et former des groupes, décider d'un emploi du temps, d'un programme...

(1) Calendrier partagé

But:

Organisation, gestion de projet, sens du groupe

Public:

14-15 ans et plus

Description:

Les élèves interagissent sur le portail pour organiser leur travail en commun

Durée:

Tout dépend du projet

Étapes:

- 1 Le professeur expose le projet aux élèves et en discute avec eux en expliquant les différents aspects
"IntroWork" [p. 35]"BrainStorm" [p. 31]"SubmitStory" [p. 37]
- 2 Les élèves réfléchissent ensemble (groupe de trois ou quatre) aux différentes étapes et objectifs et tentent de décomposer le problème en objectifs et sous-objectifs majeurs
"BrainStorm" [p. 31]"PlanProject" [p. 35]
- 3 Les groupes postent leurs résultats
"SubmitComment" [p. 37]
- 4 Ils peuvent alors commenter ce que les autres ont écrit et trouver ensemble un consensus
"SubmitComment" [p. 37]"CoEdit" [p. 31]

- 5 Les élèves entrent leur résultat dans le calendrier
“EditCalendar” [p. 33]
- 6 Ils peuvent alors décomposer le plan de travail de manière plus détaillée en procédant de la même manière jusqu’à ce qu’un plan de travail définitif soit arrêté.

(2) Election d’un responsable

But:

Organisation, gestion de projet, sens du groupe, créativité

Public:

14-15 ans et plus

Description:

Plusieurs classes participent à un projet commun et il faut élire un interlocuteur privilégié pour chaque classe. Les élèves interagissent sur le portail dans cet objectif.

Durée:

Une à deux séances

Etapas:

- 1 Les élèves réfléchissent pour déterminer en quoi consiste le rôle d’ “interlocuteur privilégié”
“BrainStorm” [p. 31]
- 2 Chacun crée un « programme » pour définir son rôle et explique ses motivations et l’envoie de manière anonyme
“SubmitStory” [p. 37]
- 3 On crée un sondage en y entrant les différents programmes numérotés
“EditVote” [p. 34]
- 4 On organise un vote pour désigner le meilleur “VoteFor” [p. 37] : le candidat élu sera celui qui aura été le plus convaincant et motivé pas forcément le plus populaire.

3 Catalogue des actes simples

Ce que nous entendons par “actes simples” correspond aux unités d’actions et interactions relatives aux différentes étapes que nous avons identifiées dans le déroulement des scénarios et activités que nous décrivons dans ce catalogue. Afin de rendre plus aisée la tâche aux enseignants désireux de mettre en place ces scénarios, il est important qu’il leur soit possible de savoir rapidement “comment faire quoi” avec un portail complexe pour outil. Ces unités d’actes pédagogiques élémentaires ne s’accompagnent pas forcément de support technologique. Nous les avons néanmoins reliées, pour la plupart, et à chaque fois que cela était possible, aux briques C3MS correspondantes. A chaque acte simple peuvent correspondre plusieurs briques, que l’enseignant pourra ainsi choisir en fonction du contexte dans lequel il aura à opérer. Il s’agit donc de trouver le meilleur moyen de faciliter la gestion des contenus, de maintenir le “workflow” et de favoriser une interaction riche et constructive entre apprenants et entre enseignants et apprenants en fonction du type de situations dans lesquelles seront mises en place les activités.

Afin de permettre aux enseignants une utilisation plus libre de ce catalogue et faciliter une approche plus imaginative des portails, nous avons donc identifié, pour la plupart des actes simples, des différences de contextes donnant lieu à la nécessité d’avoir recours à des briques C3MS différentes.

Les différentes situations d’enseignement et de collaboration

Il est possible de distinguer les situations d’enseignement et de collaboration suivantes :

1. Interactions entre individus d’une même classe

Mutualiser des ressources qui seront rendues disponibles à tous en permanence, créer en commun, réutiliser et recycler ce qui aura été produit, garder la trace des productions effectuées (motivation).

2. Interactions entre classes d’une même ville, d’un même pays

Création de communautés (projets inter-classes), sens de la collectivité, communication entre enseignants, apprenants, découverte, portails thématiques pour un enseignement

3. Interactions entre classes localisées un peu partout dans le monde

Découverte d’autres cultures, ouverture sur le monde, communication et enrichissement mutuel, collaboration entre enseignants pour “booster” la communication entre apprenants (par exemple, professeurs de langues)

4. Interactions entre membres d’une communauté (parents d’élèves, personnes intéressées par un sujet)

Collaboration entre enseignants, parents d’élèves, spécialistes, Création et développement de communautés ayant les mêmes centres d’intérêts.

En ce qui concerne les actes simples décrits ci-dessous, et qui correspondent aux étapes que nous avons identifiées comme nécessaires afin de mener à bien les scénarios pédagogiques décrits dans ce catalogue, c’est bien sûr les trois premières situations et contextes qui seront principalement concernés.

Note : Certaines actions ne peuvent être réalisées que par l'administrateur du portail. Des droits peuvent être donnés aux élèves pour qu'ils soient éditeurs et même administrateurs pour des tâches spécifiques.

(1) BrainStorm

Tout le monde dit ce qu'il sait ou imagine du sujet. Il s'agit d'une mise en condition avant de démarrer une activité. Les élèves mobilisent leurs connaissances et "préparent le terrain" afin d'être en mesure d'en intégrer de nouvelles.

Briques C3MS:

- "Wiki" [p. 44]
L'enseignant désire amener ses élèves à collaborer afin de trouver un consensus
- "News/Articles/Topics/Sections" [p. 40]
L'enseignant désire simplement lancer un débat en s'assurant que chaque individu puisse donner son avis individuellement
- "Forums/Bulletin Boards" [p. 44]
Il est également possible d'utiliser un forum pour amener les élèves à interagir avant de commencer une activité

(2) CheckWork

Vérification des productions des élèves par l'enseignant. OUT

(3) CoEdit

Création de documents en collaboration. Tous peuvent modifier un document unique.

Briques C3MS:

- "Wiki" [p. 44]
Création de documents communs, qui peuvent être édités par tous les membres. L'identité des "acteurs" n'apparaît pas à l'écran, sauf si ceux-ci l'indiquent explicitement.
- "EzMS" [p. 46]
Dans ce cas, il s'agit plutôt d'éditer un texte qui apparaîtra sur le portail directement, sera modifiable mais offrira moins de convivialité pour la collaboration.

(4) CommentLinks

Insertion de commentaires sous les liens que l'on entre dans le portail. Permet d'avoir un aperçu du contenu des sites. Voir "CreateLinkSpace" [p. 32]

Briques C3MS:

- "Web Links" [p. 42]
Fonctionnalité d'un gestionnaire de liens

(5) CreateCategories

Déterminer des catégories pour un thème; entrer des catégories dans un espace d'interaction.

Briques C3MS:

- “Web Links” [p. 42]
Il s’agit de créer des catégories, voire des sous-catégories dans le portail de manière à pouvoir classer les liens que l’on y insère
- “Wiki” [p. 44]
Au niveau conceptuel, on peut envisager d’amener les élèves à interagir sur un espace collaboratif pour déterminer ensemble des catégories qu’ils pourront par la suite entrer dans le portail de manière plus structurée.

(6) CreateForum

Installation d’un module forum (ADMIN)

Briques C3MS:

- “Forums/Bulletin Boards” [p. 44]
Un forum est une application qui permet aux participants de mener une discussion asynchrone. Il existe actuellement 2 types d’organisation: par “threads” ou par “boites”. La dernière forme est nettement plus populaire dans les portails.

(7) CreateImage

Formater et modifier, ajouter des légendes aux images pour les faire “coller” au projet - OUT

(8) CreateLinkSpace

Création d’un espace dans le portail dans lequel entrer des liens. On peut créer une nouvelle catégorie de liens, que l’on peut décrire, et à l’intérieur de laquelle on pourra entrer des liens directement ou définir des sous-catégories.

Briques C3MS:

- “Web Links” [p. 42]
Un gestionnaire de liens est un outil qui permet de rentrer des liens web sous certaines catégories. La plupart des outils simple que l’on trouve dans des portails ne permettent l’insertion que sous une seule catégorie. On n’obtient pas les fonctionnalités de sites comme Yahoo ou DMOZ.

(9) CreatePage

Création de pages web en dehors du portail avec un éditeur. Des liens peuvent alors être insérés dans le portail vers ces pages. OUT

(10) CreateQuizz

Création d’un quizz par le professeur pour vérifier que les élèves ont bien compris certains points ou par les élèves pour synthétiser leurs connaissances

Briques C3MS:

- “Quizz” [p. 49]
Les quizz sont des modules que l’on peut configurer en fonction du contenu souhaité

(11) DistributeTasks

Répartition des tâches par l'enseignant. permet à chacun de savoir exactement ce qu'il a à faire et de gérer son temps.

Briques C3MS:

- “Project Management” [p. 47]
Ce module est spécialement conçu pour faciliter la gestion de projet et répartir les tâches
- “Wiki” [p. 44]
Peut être utilisé pour planifier un projet en permettant à chacun de se mettre d'accord sur les tâches à accomplir en fonction de préférences. L'avancement du projet reste visible dans l'historique (versions antérieures sauvegardées)

(12) EditCalendar

Utilisation du calendrier pour mettre au point un emploi du temps. Chacun peut ajouter un événement particulier, le décrire, et il est ainsi possible de planifier un projet ensemble plus facilement.

Briques C3MS:

- “Calendar/Planner” [p. 44]
Il existe plusieurs types de calendriers. La plupart permet d'éditer des événements par jour en indiquant la durée. Souvent un calendrier est aussi fourni avec un “bloc” portail qui affiche les événements “du jour”

(13) EditGallery

Utilisation du module « gallery » pour afficher des images, des photos, les organiser et y ajouter des commentaires.

Briques C3MS:

- “Gallery” [p. 45]
Un outil “galérie” permet de télécharger des images (gif, jpeg, png, etc.) et de l'insérer dans un “album” spécifique. L'outil produit automatiquement un “thumbnail” qui permet l'affichage des “thumbnails” d'un album. Chaque image peut être annoté.

(14) EditGlossary

Configuration et utilisation du glossaire pour afficher des mots , des expressions et leur définition. Il peut donc s'agir pour l'enseignant d'entrer des mots à définir ou pour les élèves d'entrer les définitions des mots ou expressions dont ils avaient pour mission de rechercher le sens.

Briques C3MS:

- “Glossary” [p. 46]
Un éditeur de glossaire est un simple CMS qui permet d'ajouter un terme plus une définition.

(15) EditMenu

Ajouter des liens internes ou externes aux menus dans les blocs sur les côtés. Cela permet d'organiser les liens en fonction d'un thème et on y gagne en clarté - ADMIN

(16) EditStory

Modification d'un texte déjà en ligne

Briques C3MS:

- “EzMS” [p. 46]
Il s'agit d'un simple CMS (Content Management System)

(17) EditSummary

Installation d'un espace d'affichage particulier sur le portail - ADMIN

(18) EditVote

Création d'un quizz, d'un sondage...

Briques C3MS:

- “Polls/surveys” [p. 42]
Il s'agit ici de créer un mini-quizz avec plusieurs réponses au choix pour une seule question.

(19) HandsOn

“hands on” sur le portail pour comprendre comment cela fonctionne. On laisse les élèves fouiller partout et essayer de se servir des différentes fonctions afin d'en intégrer les mécanismes. Les élèves doivent, pour cela, être administrateurs.

(20) Interact

Discussions sur des forums ou directement à la suite des “Stories”

Briques C3MS:

- “News/Articles/Topics/Sections” [p. 40]
Il est possible d'ajouter des commentaires à la suite de ce qui est affiché au centre du portail
- “Forums/Bulletin Boards” [p. 44]
La communication dans un forum classique est beaucoup plus directe, et il est possible de choisir le type de forum qui sera le plus adapté au registre de communication que l'on veut mettre en place.

(21) IntroWork

Mise en condition avant de débiter une activité. Le professeur présente le sujet aux élèves et donne des pistes.

Briques C3MS:

- “Wiki” [p. 44]
Il est possible à l’enseignant d’entrer une introduction et des questions de recherche par rapport auxquelles les élèves pourront trouver des réponses en collaborant
- “News/Articles/Topics/Sections” [p. 40]
L’enseignant peut choisir d’afficher le thème du projet en cours sur le portail; les élèves peuvent réagir.

(22) KeepReference

Garder la trace des sites visités avant de les sélectionner, les classer ou les afficher. Il s’agit en réalité des “favoris”, mais des liens peuvent être mémorisés ailleurs -OUT

(23) Moderate

L’enseignant peut supprimer de l’affichage ce qui est faux, ou tout ce qui ne convient pas... - ADMIN

(24) PlanProject

Planification et gestion en commun des tâches et projets.

Briques C3MS:

- “Project Management” [p. 47]
Ce module est spécialement conçu pour servir de support à la gestion de projet dans tous ses détails : spécification, organisation, distribution des tâches...
- “Wiki” [p. 44]
Manière plus souple d’organiser un projet : concerne plutôt la partie “discussion”. Les élèves et le professeur peuvent interagir pour décider “qui fait quoi quand” et éditer ensemble une page dédiée à cette fonction

(25) RateLinks

Donner son opinion sur la valeur et l’intérêt des liens affichés en votant de manière à pouvoir les classer dans un ordre de préférence. Porter un jugement de valeur.

Briques C3MS:

- “Web Links” [p. 42]
Fonctionnalité associée à un gestionnaire de liens

(26) SearchWeb

Rechercher des informations sur Internet

Briques C3MS:

- “Search Web” [p. 41]
Il s’agit d’utiliser un moteur de recherche. Il est possible d’inclure un formulaire directement dans le portail (et de restreindre les domaines recherchés)

(27) SendFeedback

Evaluation et commentaires de productions (pendant et/ou après le travail) par l’enseignant ou de la part d’experts. Le feed back peut être individuel ou collectif.

Briques C3MS:

- “Mailing Lists” [p. 43]
L’enseignant peut envoyer un feed back à un sous-groupe d’élèves, au groupe entier...Le feed back sera reçu par mail
- “News/Articles/Topics/Sections” [p. 40]
Il est possible à l’enseignant d’afficher un commentaire général sur le portail
- “Wiki” [p. 44]
L’enseignant peut également insérer des commentaires dans les co-productions des élèves

(28) ShowBest

Affichage des meilleures productions en fonction de critères qu’il est possible de choisir, ce qui peut être un élément important pour la motivation des élèves.

Briques C3MS:

- “Top List” [p. 42]
Affiche les listes de “best of” et il est possible de configurer le portail en fonction des critères que l’on choisit soi-même
- “Rating” [p. 43]
Il s’agit pas vraiment d’une brique mais plutôt d’une fonctionnalité permettant de voter et de classer ce que l’on désire par ordre de préférence.

(29) SubmitAnswer

Soumettre des réponses à des questions, donner la solution de problèmes ou des définitions de mots ou expressions. Tout ce qui concerne une production de l’élève qui vient en retour d’une tâche qu’on lui aura assignée.

Briques C3MS:

- “FAQ Manager” [p. 41]
Il s’agit ici d’entrer des réponses à des questions qui ont été entrées dans la section FAQ
- “Glossary” [p. 46]
Il s’agit d’entrer la définition des mots ou expressions dont l’enseignant a demandé aux élèves de chercher le sens et qui sont affichés dans la section “glossary” sur le portail.
- “News/Articles/Topics/Sections” [p. 40]
Les réponses peuvent être données sous forme de commentaires directement sur la page centrale du portail

(30) SubmitComment

Commentaire, réaction, complément à un texte ou à tout matériel affiché.

Briques C3MS:

- “News/Articles/Topics/Sections” [p. 40]
Commentaire venant s’insérer directement après le texte affiché en page centrale
- “Forums/Bulletin Boards” [p. 44]
Il s’agit ici plus d’une discussion de type forum. On répond directement à la personne qui a émis une opinion.

(31) SubmitLinks

Insertion d’un lien dans l’espace liens qui aura été configuré pour l’occasion - voir “CreateLinkSpace” [p. 32] et “CreateCategories” [p. 31]

Briques C3MS:

- “Web Links” [p. 42]
Fonctionnalité du gestionnaire de liens
- “Wiki” [p. 44]
Le Wiki permet d’insérer rapidement de faire des “pages” avec des liens.

(32) SubmitQuestion

Insertion d’une question à laquelle répondre ou d’un mot ou expression à définir

Briques C3MS:

- “Glossary” [p. 46]
L’enseignant entre des mots ou expressions dans le glossaire
- “FAQ Manager” [p. 41]
Les élèves et/ou l’enseignant entrent des questions que tout le monde se pose et auxquelles il sera répondu au fur et à mesure pour que tous puissent profiter des précieuses informations

(33) SubmitStory

Insertion d’un texte à commenter ou auquel une suite ou des commentaires seront associés, affichage de cas...

Briques C3MS:

- “News/Articles/Topics/Sections” [p. 40]
Il est possible d’afficher des histoires, des témoignages, des problèmes à résoudre...auxquels les élèves peuvent réagir en insérant des commentaires
- “Forums/Bulletin Boards” [p. 44]
Il s’agit plus ici de lancer un débat de manière concise

(34) VoteFor

Voter pour un projet, une idée, etc.

Briques C3MS:

- “Polls/surveys” [p. 42]

Il est possible d'afficher les résultats automatiquement sur des graphiques, d'organiser de mini sondages ponctuels...

4 Catalogue des briques C3MS

Paraskevi Synteta

Introduction

Les portails d'information et de communication, que nous appelons C3MS, sont constitués de nombreuses briques qui peuvent être assemblées de diverses façons et utilisées pour concevoir des scénarios tels que ceux dont nous donnons quelques exemples dans ce document.

Nous présentons dans cette section un inventaire de ces briques, inventaire ayant pour objectif de décrire les fonctionnalités de chaque brique et d'en souligner le potentiel pédagogique s'il y a lieu. Notre souhait est d'offrir un support à tout enseignant, formateur, acteur du domaine éducatif permettant de concevoir librement des scénarios et d'utiliser les portails comme outils pédagogiques ou tout simplement comme support privilégié à la formation et l'enrichissement de communautés de pratiques.

Les briques C3MS

Les systèmes C3MS sont des systèmes ouverts (open source) novateurs et peuvent être adaptés, combinés et configurés en fonction de besoins spécifiques et utilisés dans différents cadres et pour divers scénarios. Ces systèmes se caractérisent par une architecture modulaire qui se base sur divers composants. La plupart des portails d'information et de communication (et en particulier ceux que nous avons adoptés pour nos réseaux d'écoles) incluent déjà par défaut plusieurs types de composants chargés de gérer la réalisation de tâches spécifiques, comme par exemple des systèmes de syndication de nouvelles, de gestion de liens, de forums. Il s'agit là de "modules".

De plus, d'autres modules sont disponibles, peuvent être téléchargés et aisément ajoutés au système central de ces portails. Il est possible, par exemple, d'ajouter un module "météo", un glossaire, une galerie de photos... Nous distinguerons donc entre deux types de modules : les modules centraux, et les modules externes. Il existe des APIs documentés permettant de programmer soi-même des modules et nous espérons voir bientôt apparaître des modules spécialement conçus à des fins pédagogiques. Nous avons, pour notre part, commencé à programmer nos propres modules. Beaucoup d'applications qui existaient auparavant de manière indépendante - comme les Forums et les Wikis - commencent à être adaptés pour s'intégrer dans des portails comme PostNuke. Néanmoins, il demeure des applications intéressantes qui se prêtent difficilement à ce type d'intégration, comme par exemple les environnements virtuels de type MOO. Nous les incluons cependant dans cet inventaire.

Tous ces modules et applications seront ici appelés "briques C3MS", C3MS étant un terme que nous avons nous-mêmes créé pour exprimer la notion de "Community, Content and Collaboration Management Systems". Une brique C3MS est donc un composant qui prend en charge une tâche spécifique, est indépendant des autres composants, peut être configuré et

administré, combiné et mis en corrélation avec d'autres - le tout au sein d'un même environnement-portal, à de rares exceptions près.

Il existe de nombreuses communautés de développeurs qui s'attachent à produire de nouvelles briques externes : de nouveaux modules apparaissent donc fréquemment. C'est pourquoi nous aimerions souligner que l'inventaire qui suit est de fait incomplet et qu'il peut s'avérer utile de visiter régulièrement les sites Internet officiels des fournisseurs de portails afin de se tenir à jour.

Inventaire des briques C3MS

La liste qui suit est fortement influencée par la technologie du portail PostNuke que nous avons choisi de fournir à nos partenaires des communautés locales. Ils existe d'autres briques de même type chez les autres fournisseurs de portails. Cependant, la collection de briques de PostNuke est probablement la plus riche disponible actuellement. Notons également que la technologie C3MS est encore très jeune et qu'il faut donc s'attendre à quelques problèmes techniques, surtout en ce qui concerne les modules externes et ce que l'on appelle les "thèmes", c'est à dire, les différents "looks" que l'on peut choisir de télécharger pour varier l'affichage graphique des portails. Par conséquent, une certaine maîtrise de MySQL/PHP sera requise pour installer et configurer certains modules.

Note: La version Anglaise de ce document distingue entre la description générique d'une brique et logiciels (modules) que l'on peut utiliser.

Nous avons choisi de donner une description de chaque brique C3MS comme suit :

(1) Exemple

Nom que l'on donne en général à que type de brique chez les utilisateurs

Noms de Software:

Liste des noms que les modules, les applications associées et les blocs peuvent porter

Description fonctionnelle:

Ce que fait le module ainsi qu'une esquisse des différentes fonctions disponibles pour manipuler les contenus

Intérêt pédagogique:

Quelques idées pour une utilisation pédagogique. Voir également la section "Labels des actes simples associés"

Support d'activités:

Notes:

Tout ce qui est à souligner

(2) News/Articles/Topics/Sections

News/Articles/Topics/Sections

Noms de Software:

News, Submit_News, Story Submission Module, Topics, Newsletter, NewsPortal, PN Rapido Stories, PN Submit News PDHTML

Description fonctionnelle:

Soumettre des nouvelles, afficher des nouvelles sur la page index, poster de nouveaux articles, récits ou thèmes de discussion sur le site.

Fonctions : Soumettre, Commenter, Editer, Supprimer, Classer, Rechercher, Naviguer, Modérer

Intérêt pédagogique:

Intégrer en fournissant de nouvelles informations (commencer un récit, un projet, une activité), commenter l'information fournie par d'autres, participer à des débats asynchrones, faire profiter aux autres de son expertise sur un thème

Support d'activités:

“BrainStorm” [p. 31]“IntroWork” [p. 35]“SendFeedBack” [p. 36]“SubmitStory” [p. 37]“SubmitComment” [p. 37]

Notes:

Il est possible de faire des commentaires

(3) FAQ Manager

FAQ (Frequently asked questions)

Noms de Software:

FAQ

Description fonctionnelle:

Soumettre des questions

Fonctions : Poster des réponses, Commenter, Editer, Supprimer, Classer, Modérer

Intérêt pédagogique:

Base de données pour une aide en-ligne. Donne l'opportunité aux apprenants de poser des questions et de partager des réponses de manière assez simple

Support d'activités:

“SubmitQuestion” [p. 37]“SubmitAnswer” [p. 36]

(4) Search

Search

Noms de Software:

Search

Description fonctionnelle:

Rechercher des articles, des utilisateurs, des récits, des FAQs

Fonctions : Soumettre, Soumission avancée, Naviguer

Intérêt pédagogique:

Apprendre la manière de rechercher de l'information dans un portail. “Chasse au trésor” dans le portail

Support d'activités:

“HandsOn” [p. 34]“SearchWeb” [p. 35]

(5) Search Web

Search Web

Noms de Software:

Google search, PN DMOZ Search, Websearch

Description fonctionnelle:

Recherche sur Internet
Fonctions : Soumettre, Naviguer

Intérêt pédagogique:

Apprentissage basé sur la recherche de ressources. Réunir des ressources, apprendre à rechercher de l'information, apprendre à se servir d'un moteur de recherches

Support d'activités:

“SearchWeb” [p. 35]

Notes:

Brique complémentaire à “Web Links”

(6) Web Links

Web Links

Noms de Software:

Web_Links, Links

Description fonctionnelle:

Soumettre des liens qui peuvent être classés en catégories et sub-catégories et pour lesquels on peut entrer une courte description. Les liens peuvent être recherchés, affichés par catégories et par date de soumission. Il est possible de modérer les entrées.

Fonctions : Afficher, Soumettre, éditer, supprimer, Classer, répertorier, modérer, Créer/Editer/Supprimer une catégorie ou sous-catégorie

Intérêt pédagogique:

Rassembler des ressources

Support d'activités:

“CommentLinks” [p. 31]“CreateCategories” [p. 31]“RateLinks” [p. 35]“SubmitLinks” [p. 37]

Community Support:

(7) Polls/surveys

Polls/Surveys

Noms de Software:

NS-Polls

Description fonctionnelle:

Module permettant de voter

Intérêt pédagogique:

Répertorier et classer un certain nombre de choses selon des préférences, un intérêt particulier (exemple : voter pour le meilleur récit) ou créer des sondages (exemple : montrer un exemple authentique de statistiques)

Support d'activités:

“EditVote” [p. 34]“VoteFor” [p. 37]

Notes:

Il est possible de faire des commentaires

(8) Top List

Top List

Noms de Software:

Top_List

Description fonctionnelle:

Affiche des listes de “Best Of”

Intérêt pédagogique:

Peut exercer un effet sur la motivation des apprenants en leur renvoyant une appréciation de leur travail en fonction de critères variables (les travaux les plus appréciés, les plus commentés, etc.)

Support d'activités:

“ShowBest” [p. 36]

Notes:

Complémentaire à la brique News/Articles/Topics/Sections

(9) Member Profile

Member profile

Noms de Software:

NS-User, YourAccount, Your Own Page

Description fonctionnelle:

Description de chaque utilisateur, Définir un profil, Page personnelle
Fonctions : Editer, Naviguer

Intérêt pédagogique:

Demander aux apprenants de se présenter et de se décrire de manière intéressante (nationalité, pays, ville) ou de présenter quelqu'un d'autre à leur façon. Outil pour la construction de communautés. Permet de sortir de l'anonymat.

Notes:

Complémentaire aux modules Members_List et New User

(10) Rating

Rating

Noms de Software:

Il s'agit d'une fonctionnalité souvent intégrée à un outil (par exemple les News)

Description fonctionnelle:

Evaluer et classer une information entrée dans le portail

Intérêt pédagogique:

Motivation et interaction entre pairs

Support d'activités:

“ShowBest” [p. 36]

(11) Mailing Lists

Mailing Lists

Noms de Software:

Mail Users Admin

Description fonctionnelle:

Envoyer des emails à tous ou à des individus

Fonction : Soumettre

Intérêt pédagogique:

Informé, donner un feed back, stimuler

Support d'activités:

“SendFeedBack” [p. 36]

Notes:

Il est malheureusement impossible avec PostNuke d'envoyer des emails à des sous-groupes d'utilisateurs seulement. Pour le moment, il n'est possible d'envoyer de mails qu'à des individus isolés ou au groupe entier.

(12) Forums/Bulletin Boards

Forums/Bulletin boards

Noms de Software:

XForum, phpBB, Flash Forum, phorum, forum, Forums

Description fonctionnelle:

Forums de discussion classiques

Fonctions: Soumettre, Commenter, Modérer

Intérêt pédagogique:

Discuter, Argumenter, Contribuer, Debattre

Support d'activités:

“BrainStorm” [p. 31]“CreateForum” [p. 32]“IntroWork” [p. 35]“SendFeedBack”

[p. 36]“SubmitStory” [p. 37]“SubmitComment” [p. 37]

Notes:

Il est important de se faire une idée de la qualité des différents forums disponibles en lisant les commentaires afin de choisir le plus stable et le plus riche

(13) Calendar/Planner

Noms de Software:

PostCalendar, Calendar, Evenements, Flash calendar, Ephemerids Admin

Description fonctionnelle:

Calendrier des événements et journal du jour (agenda partagé)

Fonctions : Soumettre, Naviguer, Editer, Supprimer, Modérer

Intérêt pédagogique:

Organiser des projets, annoncer des événements (suivre des expéditions, des sorties sur le terrain, etc.). Se souvenir des activités prévues (si on l'utilise comme un agenda partagé)

Support d'activités:

“EditCalendar” [p. 33]

Notes:

On utilise souvent un calendrier et une éphéméride en même temps

(14) Wiki

Wiki

Noms de Software:

Php Wiki Module

Description fonctionnelle:

Hypertexte d'édition collaboratif

Fonctions : Editer, Naviguer, Créer une nouvelle page, , Comparer différentes versions

Intérêt pédagogique:

Co-construction de documents autour d'un thème spécifique (encyclopédie, reportages, etc.)

Support d'activités:

“BrainStorm” [p. 31]“CoEdit” [p. 31]“CreatePage” [p. 32]“IntroWork”

[p. 35]“DistributeTasks” [p. 33]

Notes:

L'administration des droits des utilisateurs est séparée du reste du portail

(15) Forms

Forms

Noms de Software:

HotForms Module

Description fonctionnelle:

Définir des formulaires HTML (comme de petits quizz) qui soumettent l'information par email

Fonctions : Répondre, Soumettre, Editer, Supprimer

Intérêt pédagogique:

Créer des questionnaires, des Quizz, etc.

Notes:

Le module le plus recherché! (pas encore très disponible pour le moment mais plusieurs implémentations sont en cours)

(16) Word Games

Word Games

Noms de Software:

Hangman Module, Crossword module

Description fonctionnelle:

Jeux de connaissance de vocabulaire

Fonctions : Jouer, Feedback, Editer, Supprimer

Intérêt pédagogique:

Apprendre l'orthographe, acquérir du vocabulaire, construction de communautés

(17) Gallery

Gallery

Noms de Software:

My eGallery, Magnish Image Gallery, PN Imagery, Screenshots

Description fonctionnelle:

Galleries de photos et de films

Fonctions : Naviguer, Soumettre, Commenter, Editer, Supprimer, Modérer

Intérêt pédagogique:

Co-construction de documents autour d'un thème spécifique

Support d'activités:

“EditGallery” [p. 33]

Notes:

La plupart produisent une visualisation miniature facilitant la navigation

(18) Glossary

Glossary

Noms de Software:

PN Glossary, Dictionary

Description fonctionnelle:

Produit un dictionnaire de mots ou expressions.

Fonctions : Soumettre, Editer, Supprimer, Moderer

Intérêt pédagogique:

Co-construire des glossaires qui servent de bases de données sur un thème (on peut imaginer de demander aux apprenants de rechercher la définition de plusieurs termes)

Support d'activités:

“EditGlossary” [p. 33]

(19) WebCam

WebCam

Noms de Software:

MyLivCam

Description fonctionnelle:

Camera en temps réel

Fonction : Observer

Intérêt pédagogique:

Observation, construction de communauté, rencontres sur Internet

Notes:

il faut disposer d'une camera...

(20) EzMS

EzMS

Noms de Software:

EZCMS, EZ Submit

Description fonctionnelle:

Createur de contenu facile à utiliser, il s'agit d'un éditeur WYSIWYG permettant de soumettre des textes.

Fonctions : Editer, Supprimer, Naviguer

Intérêt pédagogique:

Observation, construction de communautés

Support d'activités:

“CoEdit” [p. 31]“CreatePage” [p. 32]

Notes:

Quelques bugs ont été reportés

(21) Who is online

Who is Online

Noms de Software:

Who is Online Module

Description fonctionnelle:

Bloc qui permet aux utilisateurs d’être conscients de la présence des autres et qui leur permet de s’identifier.

Fonction : Conscience de la présence des autres

Intérêt pédagogique:

Conscience de la présence des autres. Important dans la construction de communautés et les communautés de pratiques.

Notes:

Complémentaire aux “ShoutBox” et “Chats”

(22) Chat

Chat

Noms de Software:

Chat, IRCchat, Webchat

Description fonctionnelle:

Discussion synchrone (chat)

Fonctions : soumettre, Lire

Support d'activités:

“BrainStorm” [p. 31]“Moderate” [p. 35]“CoEdit” [p. 31]“DistributeTasks” [p. 33]

(23) Shoutbox

Shoutbox

Noms de Software:

Shoutbox

Description fonctionnelle:

Manifestations synchrones ou asynchrones (petits commentaires “blurbs”)

Fonctions : soumettre, Lire

Support d'activités:

“BrainStorm” [p. 31]“Moderate” [p. 35]“CoEdit” [p. 31]“DistributeTasks” [p. 33]

Notes:

Complémentaire à “Who is Online”. Certains permettent d’insérer des “smilies”

(24) Project Management

Project Management

Noms de Software:

Dynamic Planning Module, To-Do List

Description fonctionnelle:

Organisation, planning de projet et spécification, distribution des tâches.

Fonctions : Ajouter ou attribuer des tâches, former des groupes, donner un feedback, gestion du temps.

Intérêt pédagogique:

Apprentissage par projets, gestion de la collaboration, gestion de projet et des enseignements

Support d'activités:

“DistributeTasks” [p. 33]“PlanProject” [p. 35]

Notes:

Il est important que ce module soit associé à un calendrier et une éphéméride

(25) Upload-Download

Upload-Download

Noms de Software:

Uploads Module, Downloads

Description fonctionnelle:

Téléchargement dans les deux sens de fichiers

Fonctions : Soumettre, demander à télécharger, Rechercher des téléchargements (plusieurs paramètres), Modérer

Intérêt pédagogique:

Partage de documents (comme le téléchargements de devoirs, de résumés, etc.), interactions entre pairs.

Support d'activités:

“CreatePage” [p. 32]

Notes:

Quelques bugs reportés

(26) Review - Books

Review - Books

Noms de Software:

Reviews, Books

Description fonctionnelle:

Revue de livres et/ou recommandations avec classement et appréciation. Commentaires, suggestions. Possibilité d'ajouter des images, des descriptions et de les relier à des sites de librairies en ligne. Ne se limite pas aux seuls livres et peut également concerner tout thème permettant le catalogage.

Fonctions : Soumettre, éditer, Supprimer, Modérer, Classer, commenter

Intérêt pédagogique:

Développe l'esprit critique, l'argumentation, la motivation pour la lecture

Support d'activités:

“KeepReference” [p. 35]

(27) Headlines

Headlines

Description fonctionnelle:

Syndication de nouvelles, Import-export de titres provenant d'autres portails
Fonctions : import, Export, Configuration

Intérêt pédagogique:

Construction de communautés avec d'autres portails similaires, dissemination de résultats à d'autres communautés intéressées par les mêmes sujets, ressources, esprit Internet (culture Web)

(28) Yellow pages

Yellow pages

Noms de Software:

YellowPHP, Open Directory, Yellow Pages

Description fonctionnelle:

Repertoire sophistiqué qui catégorise l'information avec entrées en sous-catégories des informations sur les noms et adresses, le tout comportant des liens, du texte pour les détails ou une page supplémentaire en formats texte et HTML.
Fonctions : Soumettre, Editer, Supprimer, Modérer, Naviguer, Classer, Commenter

Intérêt pédagogique:

Apprentissage basé sur les ressources, la classification, et la visualisation de l'information.

(29) Feedback

Feedback

Noms de Software:

Feedback Module

Description fonctionnelle:

Formulaire HTML qui se comporte comme un livre d'or et implique que les utilisateurs expriment leur opinion et critiques sur le portail.
Fonctions : Soumettre, Editer, Supprimer, Modérer

Intérêt pédagogique:

Les apprenants ou d'autres enseignants peuvent donner un feedback aux projets, activités, notes, et suggestions de l'enseignant.

(30) MOO

MOO server et MOO client

Noms de Software:

MOO server, High Wired enCore database, tlmoo client

Description fonctionnelle:

Un MOO est un environnement virtuel basé sur le texte. certaines bases de données telles que enCore incluent un système Internet client et serveur

(31) Quizz

Quizz, questionnaire

Noms de Software:

vquiz

Description fonctionnelle:

Ce module permet d'entrer ses propres questions et réponses pour créer un quizz

Fonctions : soumettre, éditer, configurer

Intérêt pédagogique:

Permet au professeur de vérifier si les élèves ont bien assimilé son enseignement, aux élèves de synthétiser leurs connaissances

5 Installation de portails

DKS

(section sous préparation, voir pour le moment:

- http://tecfa.unige.ch/guides/portals/installation-guides/install_postnuke_tecfa.xml
- <http://tecfa.unige.ch/guides/tic/pdf/files/act-pn-config.pdf>

5.1 Selection de portails

Nous avons examiné un bon nombre de portails en réfléchissant à leur intérêt en tant que supports pour l'apprentissage et avons retenu trois catégories principales de systèmes

- Les simples Weblogs
- Les Weblogs complexes qui sont des systèmes CMS améliorés construits à l'aide de langages de programmation, des systèmes de nouvelles complexes, etc. Ces systèmes tendent à correspondre à ce que nous appelons les C3MS (Community, Collaboration and Content management systems)
- Les systèmes de portails très sophistiqués ou les portails modulaires basés sur la programmation en Java

Nous nous sommes plus particulièrement concentrés sur les portails programmés en PHP et java. PHP est le langage principal que TECFA utilise pour écrire des applications web. C'est un langage de programmation puissant et relativement facile à apprendre malgré sa syntaxe issue du langage C. De plus, il est devenu le langage de programmation le plus populaire et la majorité des portails sont programmés en Php. Java, par contre, est un environnement difficile mais c'est dans ce secteur que les avancées les plus remarquables se produisent, comme par exemple l'infrastructure Cocoon2 et les serveurs Portlet comme Jahia et JetSpeed.

On peut trouver ci-dessous nos recommandations pour des portails avec lesquels on peut expérimenter en toute sécurité, à condition de connaître les procédures d'installation linux/open source. Cette liste est basée sur des tests que nous avons effectués sur certains et une véritable expérience de terrain pour d'autres.

Voici une table provisoire [traduction à faire]:

Portal Name	Technology	Type	Comment
-------------	------------	------	---------

PhpWebLog	PhP/MySQL	WebLog	Extra modules : calendar, shoutbox, etc., no user system, some basic content management. Petit et rapide
PhpWebSite	PhP /MySQL	Simple CMS/ WebLog	Bon compromis entre PhPWebLog et PostNuke. Interface ergonomique et bon code. Manque le système de permissions à la PostNuke
PostNuke	PhP/MySQL	C3MS	Very popular, many plugins and themes (of very different quality), nice user system and generally quite powerful administration. The core system is stable, but a bit slow.
Drupal	PhP/MySQL	Simple C3MS	Features a collaborative book and a WebLog per user J
GeekLog	PhP /MySQL	Complex WebLog	Like phpWebSite, but features a user system. Clean coding and fast J , “My News”
Jahia	Java/HSQL	Flexible enterprise portal	Implements a portlets architecture, has a sophisticated role model too. Commercial, but open source and it is made in Geneva J
SPIP	php/MySQL	CMS	CMS gratuit français. Puissance moyenne, pas toujours facile à configurer...
Wordpress	PhP/MySQL	Weblog per- sonnel	Le blog en vogue (nov 2004)

A suivre...

6 Bibliographie

Publications

Dillenbourg 2001

Dillenbourg, P., A framework for authoring CSCL scenarii, TECFA Seed Working Paper 1, August 29th 2001.

Guzdial 2000

A catalog of CoWeb Uses, Collaborative Software Lab, College of Computing Georgia Tech, November 2, 2000. URL: <http://coweb.cc.gatech.edu/csl/24>

Henri & Lundgren 2001

France Henri, Karin Lundgren-Cayrol. (2001). *Apprentissage Collaboratif à Distance*, Presses de l'Université du Québec, ISBN 2-7605-1094-8

Reigeluth 1999

Reigeluth, C.M. (1999) (ed.) *Instructional Design Theories and Models: A New Paradigm of Instructional Theory (Vol. II)*. Lawrence Erlbaum Associates.

Merriënboer & Pass 2003

van Merriënboer, J.J.G. and Pass, F. (2003) *Powerful Learning and the Many Faces of Instructional Design: Toward a Framework for the Design of Powerful Learning Environments*, in De Corte, E. et al. *Powerful Learning Environments: Unraveling Basic Components and Dimensions*, Amsterdam: Pergamon, 3-20.

Merril 2001

Merril, David, M. (2002), *First Principles of Instruction*, URL: <http://www.id2.usu.edu/Papers/5FirstPrinciples.PDF>