

Internet dans la formation: les grandes pratiques

Code: tie-schools

Originaux

url: <http://tecfa.unige.ch/guides/tie/html/tie-parts/tie-parts.html>

url: <http://tecfa.unige.ch/guides/tie/pdf/files/tie-parts.pdf>

Auteurs et version

- Daniel K. Schneider
- Version: 0.2 (modifié le 17/6/02)

Prérequis

- Simple utilisation d'Internet

Objectifs

- Connaître les grands usages d'Internet pédagogique
- (ce document est une version réduite du module "tie-talk01")

1. Tables des matières

1. Tables des matières	2
2. Les grandes écoles de pensée et de pratique	3
2.1. Le modèle "esprit Internet"	4
2.2. Le modèle "plateforme pédagogique"	8
2.3. Les modèles "environnement virtuel multi-utilisateurs"	10
2.4. Le modèle "workflow"	12
2.5. Le modèle "télé-enseignement"	15
2.6. Le petit portail C3MS	16
2.7. Le modèle "bibliothèque interne"	18
3. Conclusion	19
3.1 Différences	19
3.2. L'importance de la communication	20

2. Les grandes écoles (pratiques)

Au choix ou à combiner:

Le modèle "esprit Internet"

Le modèle "plateforme pédagogique"

Les modèles "environnement virtuel multi-utilisateurs"

Le modèle "workflow"

Le modèle "télé-enseignement"

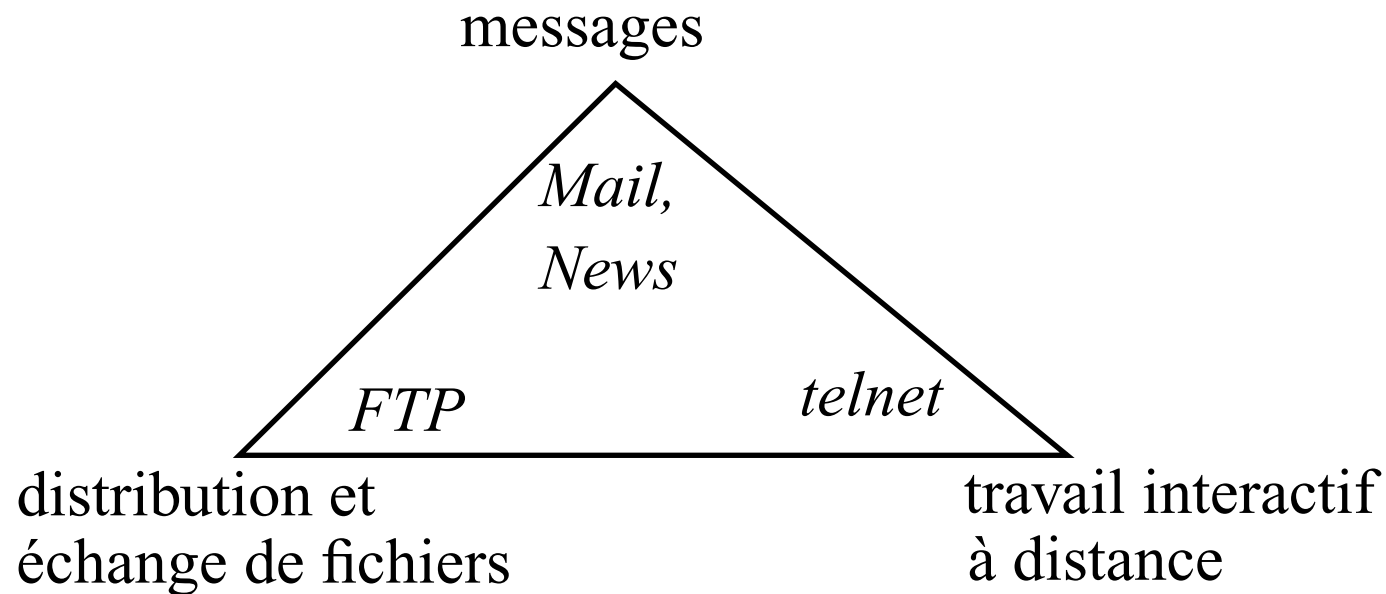
Le petit portail C3MS

Le modèle "bibliothèque interne"

Différences

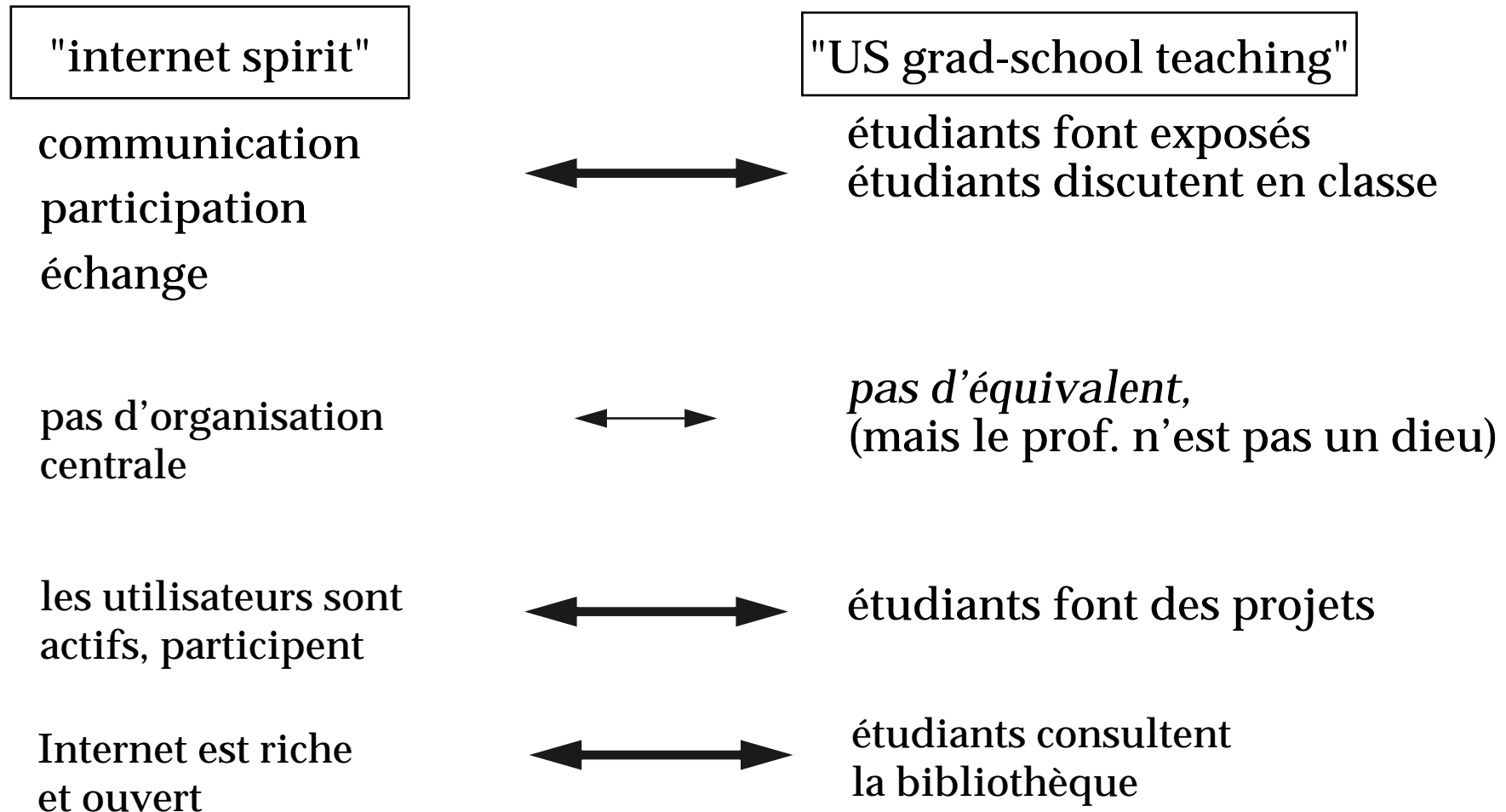
2.1. Le modèle "esprit Internet"

Internet : services et "spirit" 1990



échange - communication - collaboration
tout le monde peut y participer

Similarités structurelles entre "internet spirit" et éducation américaine



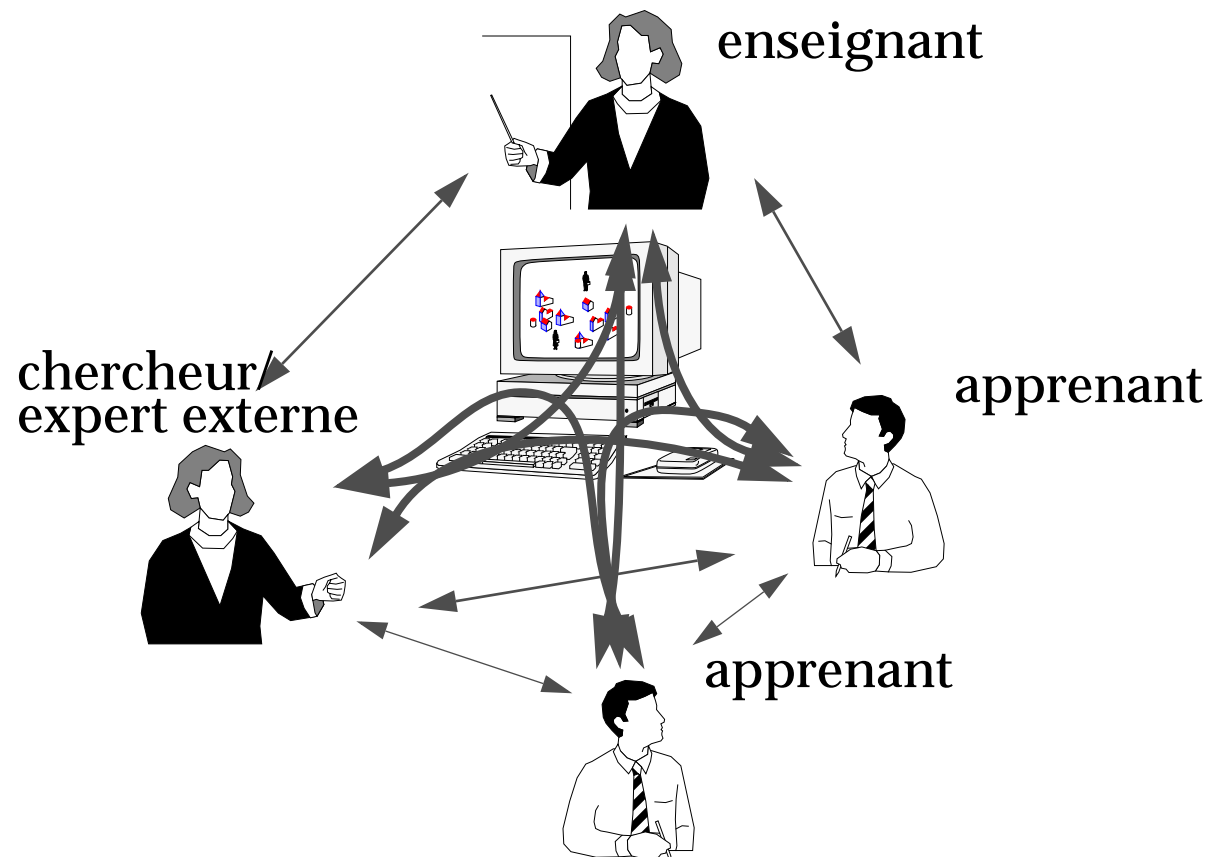
Résultat: le modèle "esprit Internet"

Éléments de base:

- L'enseignant prépare un programme de cours détaillé (y compris une liste de ressources pour Internet)
- L'enseignant donne des projets ou exercices "riches" à faire
 - "tarifs clairs" pour l'évaluation, une certaine liberté au niveau du sujet
- Encadrement par communication électronique
- Incitations pour partager, discuter et s'entraider (éléments collectifs voir collaboratifs)
- Incitations pour chercher des informations sur Internet
 - Pages web, forums, mailing listes, personnes, etc.
- Les étudiants doivent fournir un "produit" (par ex. un texte)

La communication est au centre de cette pédagogie

- l'enseignant devient plus "coach" que "teacher"
- ancrage dans "le monde réel" (projets, utilisation des ressources non-didactiques, outils professionnels, etc.)



2.2. Le modèle "plateforme pédagogique"

The "Empire strikes back"

... ou "le retour de la didactique behavioriste"

... ou "qu'est-ce qui se cache derrière le "e-learning"

Utilisation de plateformes e-learning comme WebCT. Principe:

- un portail (page de cours)
- structuration autour de contenus

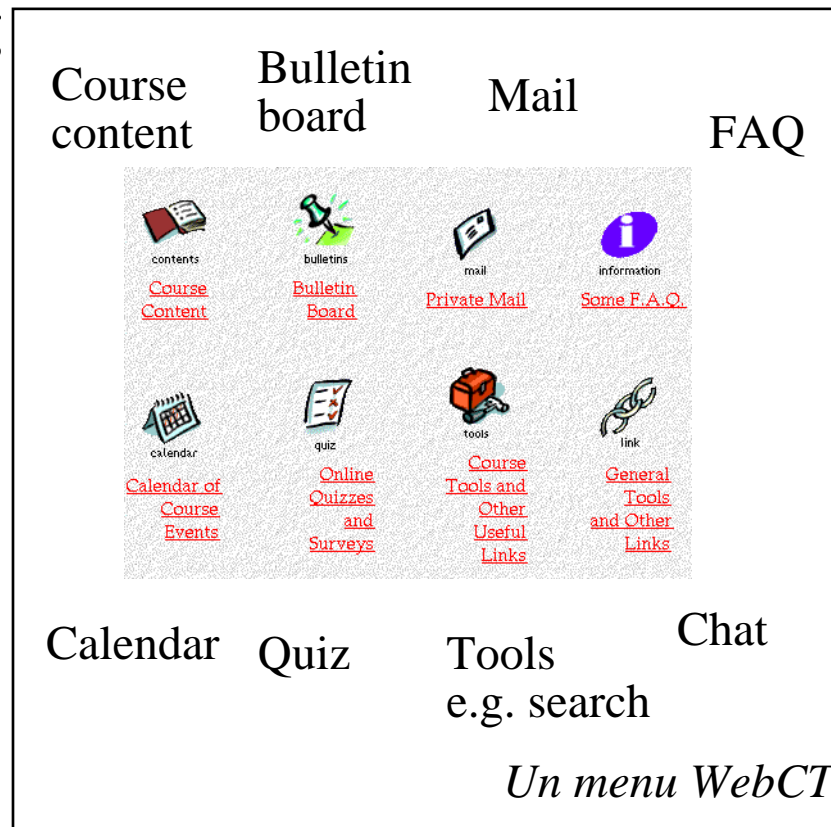
Bénéfices majeurs

- Outils (forums, index, quiz)
- Look cohérent & textes structurés
- Outils de gestion d'étudiants etc.

Problèmes

- focalise sur la transmission
 - pas de vrai support au niveau de la tâche
 - pas d'interactivité forte (cliquer sur des quiz n'est pas très interactif)
- anti-Internet (accès fermé)

..... un instructionalisme flexible et utile pour des enseignements de base, mais pas de fonctionnalités spectaculaires / innovantes



2.3. Les modèles "environnement virtuel multi-utilisateurs"

"Le retour d'artisanat"

"ETRE DEDANS"

Autres mots clés:

... "community building"

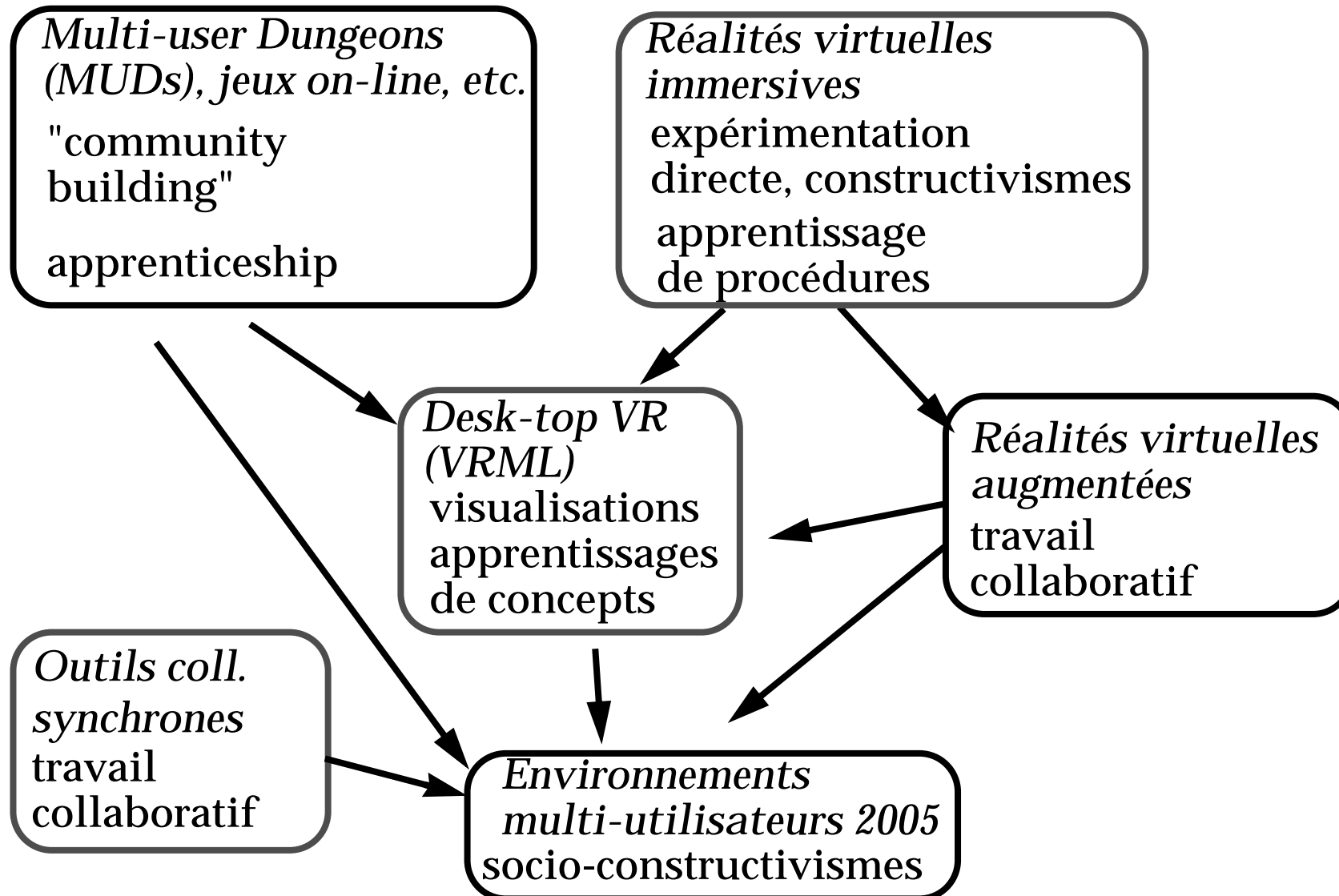
... apprentissages informels

... présence dans le cyber-espace

Principe:

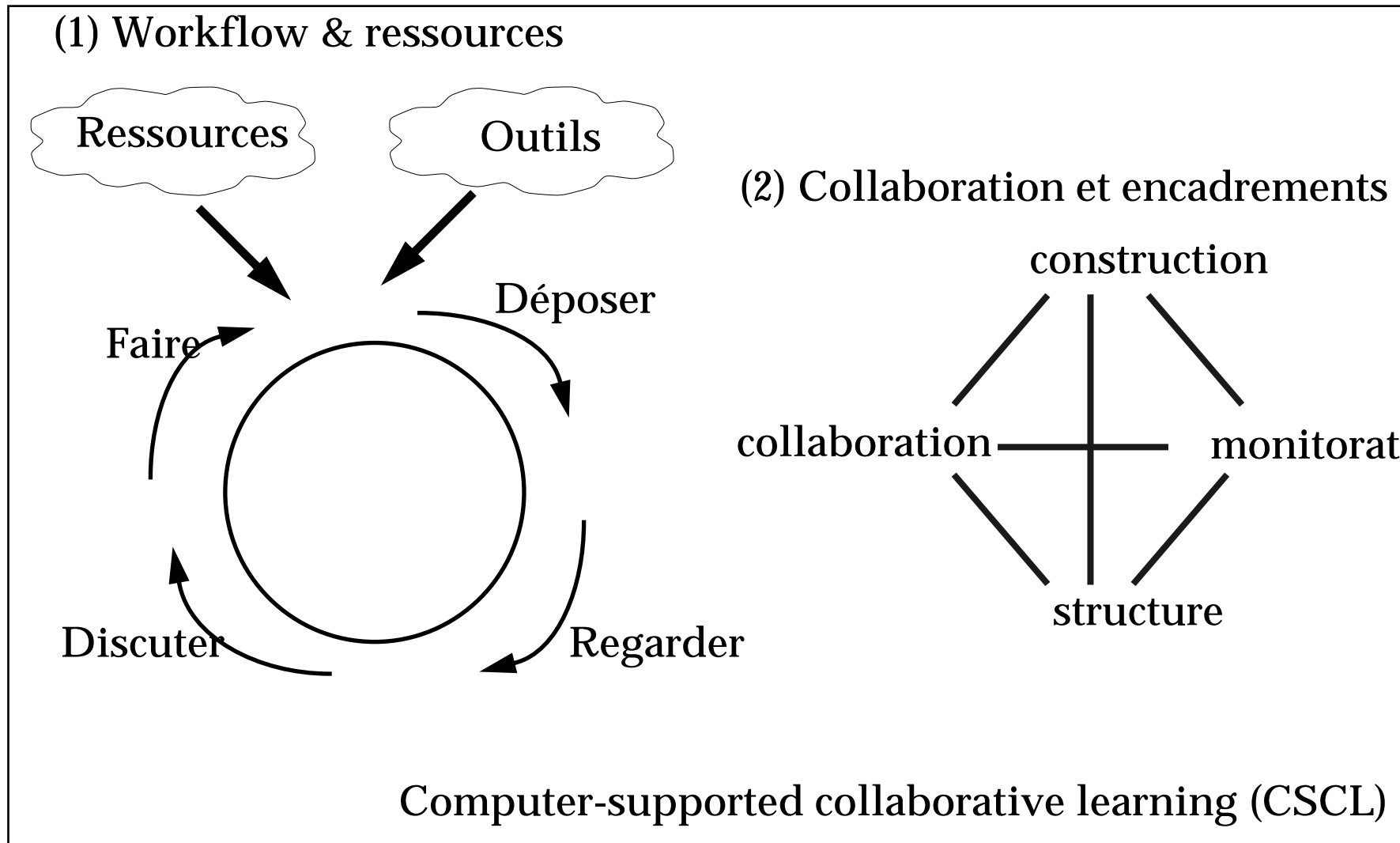
- on est connecté en quasi-permanence
- on possède un "personnage", un lieu, des objets
- on crée des "clans" d'intérêts et d'affinités, mais on fait aussi de rencontres fortuites
- les membres expérimentés transmettent aux novices

Origines, paradigmes et apprentissages



2.4. Le modèle "workflow"

Le principe:

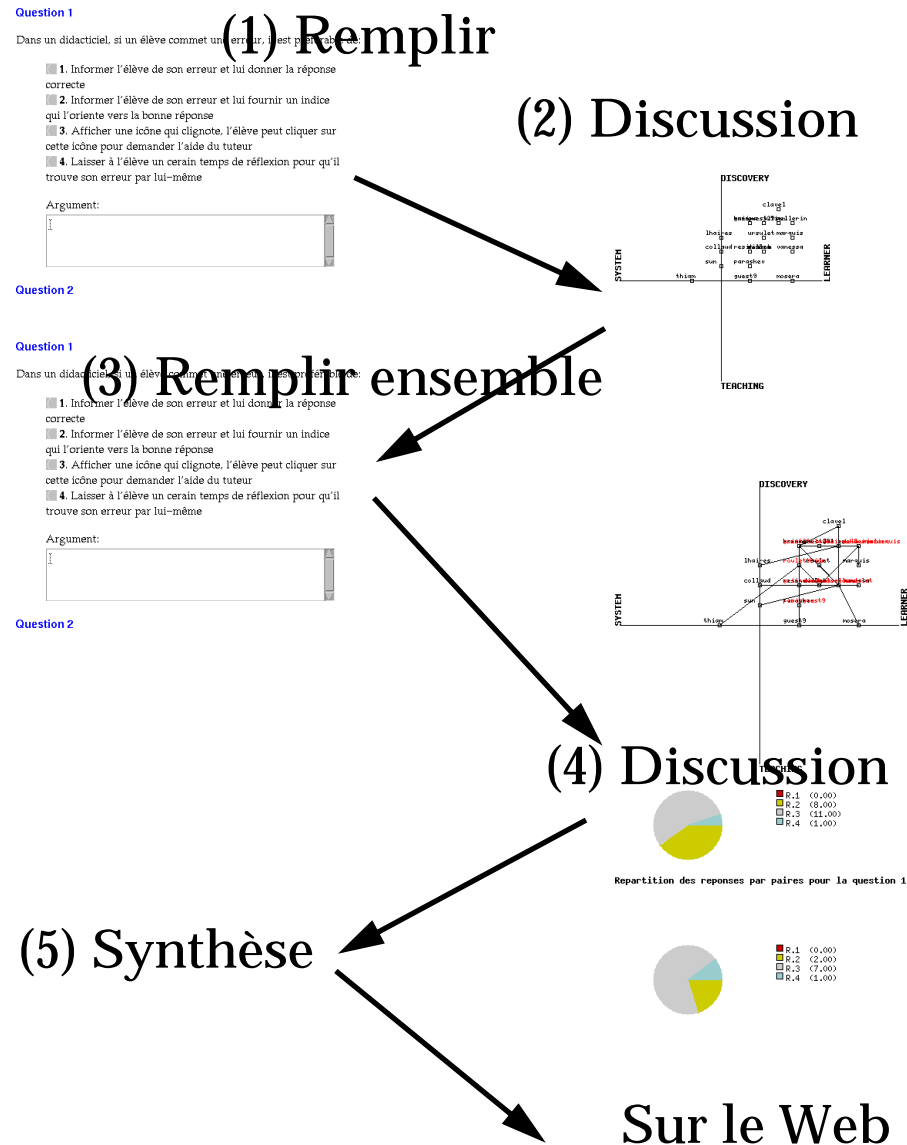


Exemple A: Argue & Graphe

- But: incitation à la réflexion, apprendre des concepts, externaliser des idées reçues, etc.

Scénario:

1. Les étudiants répondent à un questionnaire sur un sujet
 - Campus produit un résumé (avec graphiques)
2. Examen des réponses
 - l'enseignant forme des paires
3. Réponse à deux
 - Le campus produit un résumé
4. Discussion en classe ou sur forum
5. Synthèse (à domicile). Chaque étudiant écrit un texte



Exemple B: Gestion de projet avec XML comme outil cognitif

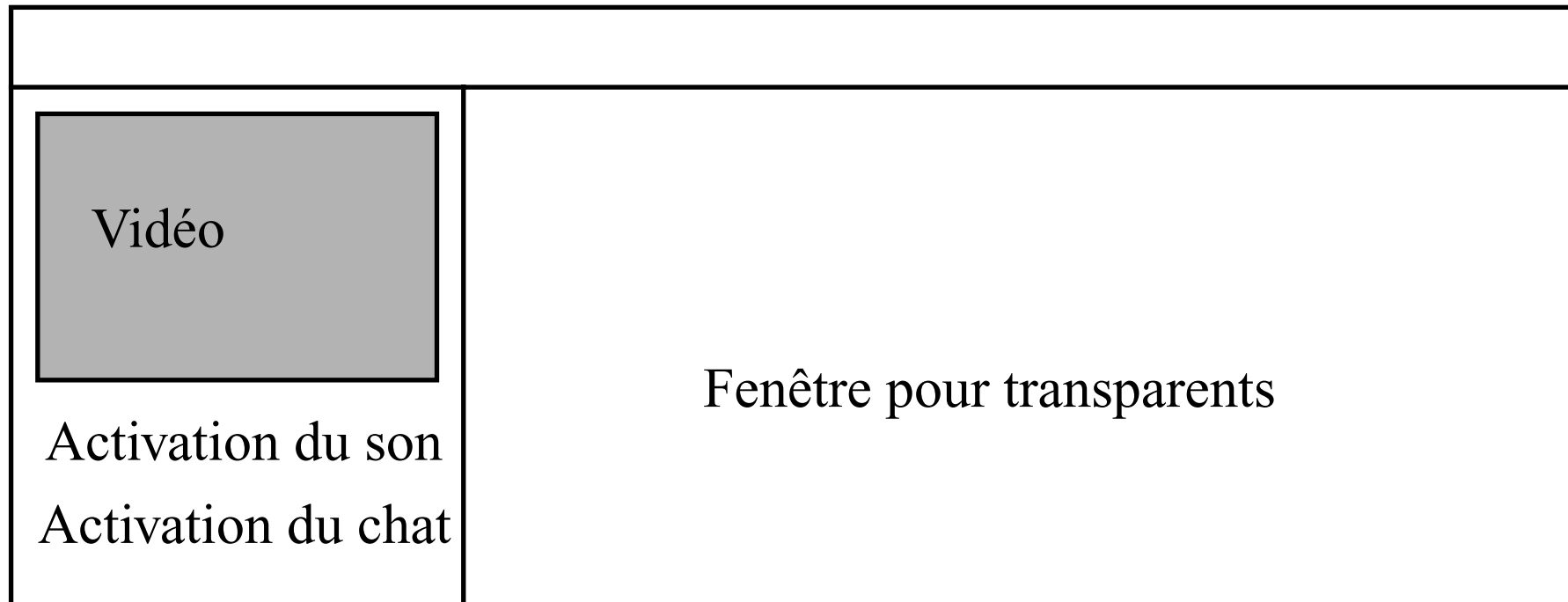
1. Les étudiants font une étude de faisabilité en rédigeant avec une grammaire XML. Ils transmettent au serveur le fichier.
2. Feedback 1: l'enseignant remplit des endroits réservés pour les commentaires
3. Les étudiants écrivent la spécification (reprennent l'étude)
4. Feedback 2: L'enseignant rajoute des commentaires
5. L'étudiant indique l'état d'avancement et les problèmes toutes les 2 semaines
6. Feedback 3: L'enseignant organise des audits et le système affiche dynamiquement une page qui résume l'état des projets
7.

grammaire = système de contraintes + système de possibilités

texte = trace complète du projet

technologies supplémentaires: visualisations, gestion de versions, etc.

2.5. Le modèle "télé-enseignement"



Formule bon marché pour l'enseignement à distance
... L'enseignant détient la formule du succès

2.6. Le petit portail C³MS

Bannière		
liste des cours	annonces et nouvelles importantes (Zone d'affichage de contenus)	Signets personnels
ressources de l'enseignant pour le cours X		Liste de nouvelles du serveur Z
signets de l'institution		Acquisitions de la bibliothèque dans le domaine Y
gestion de projets		

Convergence de micro-portails sur Internet vers C³MS ("community, collaboration and content management systems")

Intérêt pédagogique:

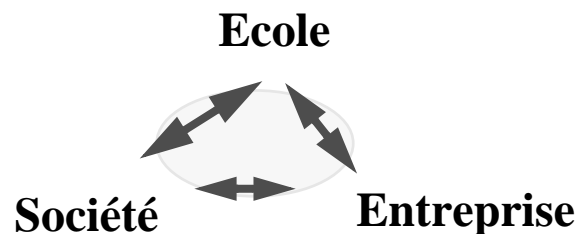
- Support pour des apprentissages ouverts et flexibles (comme pour le modèle "Internet")

Intérêt technique:

- Intégration d'une panoplie croissante d'applications
- potentiel comme plateforme CSCL (modèle "workflow")

Utilité sociale:

- "service après-vente" & diffusion d'informations
- Nouveaux apprentissages "ouverts", "just in time", "on the spot",

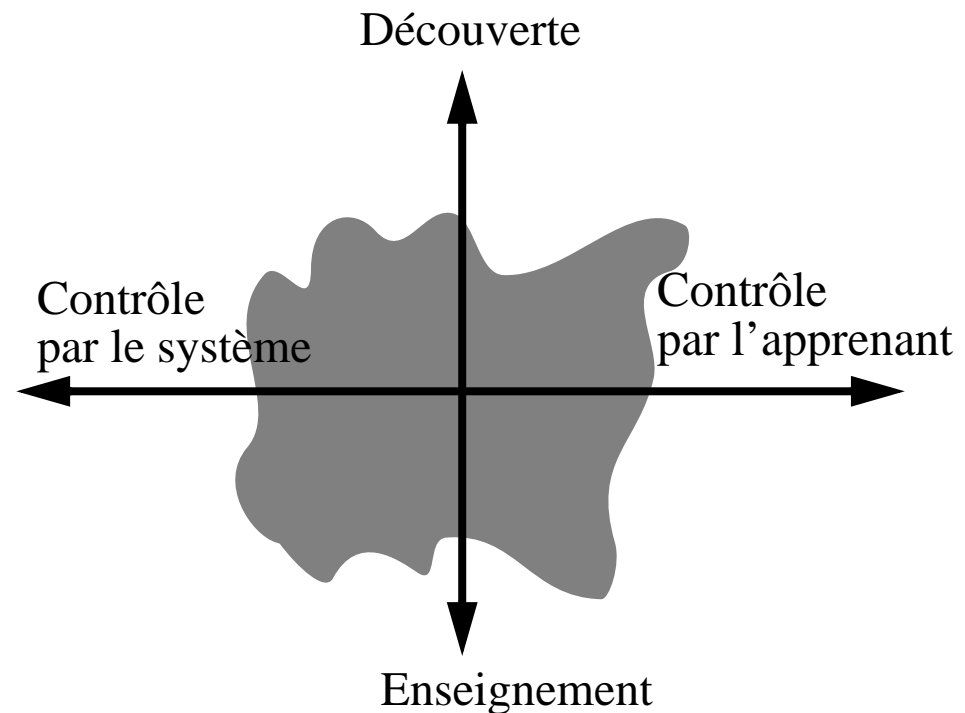


2.7. Le modèle "bibliothèque interne"

- diffusion de papiers (à imprimer si besoin)
- diffusion d'EAO
- travail off-line essentiellement

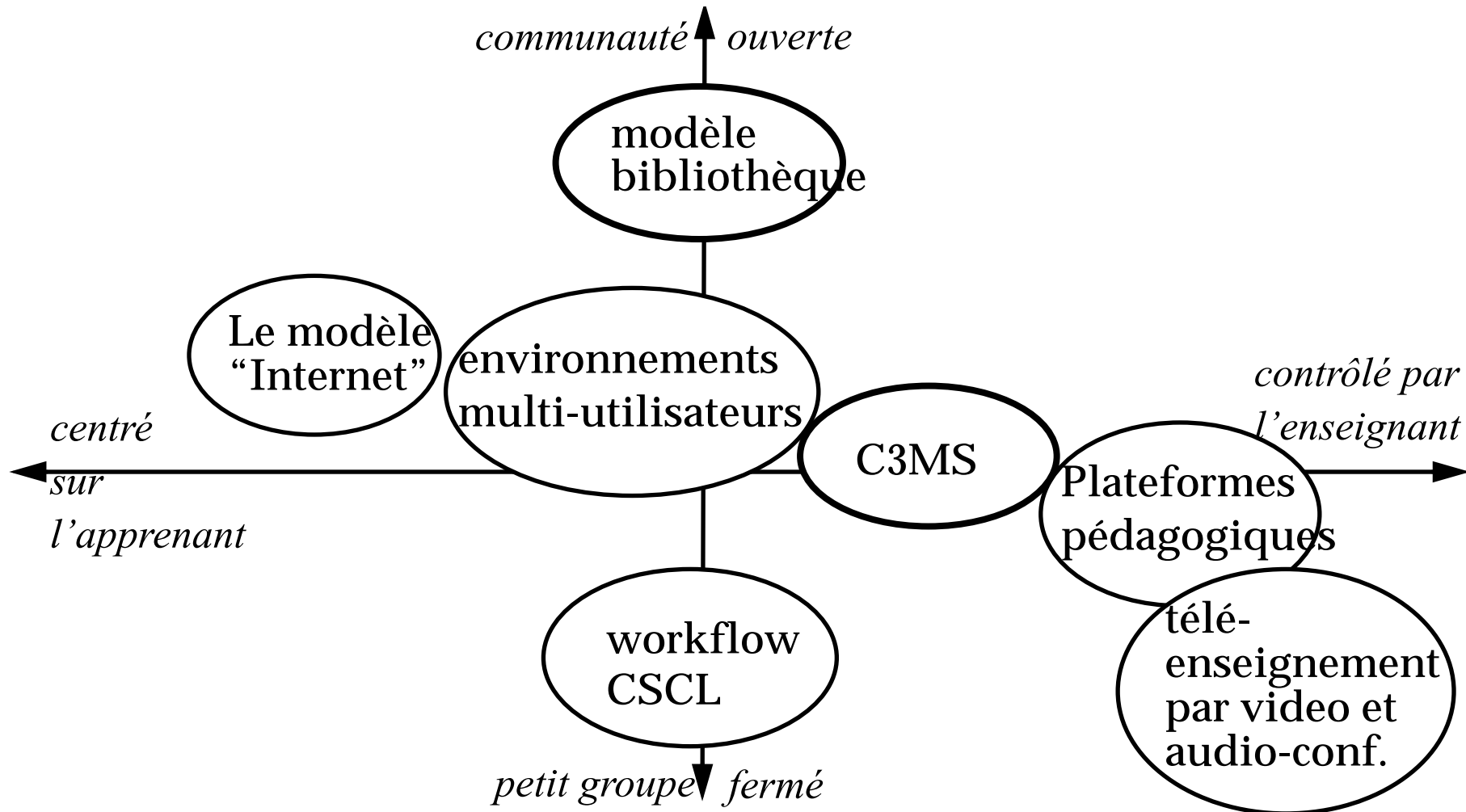
Types d'applications EAO sur le Web ou "stand-alone":

- simulations
- drill & practice
- systèmes tuteurs
- multi-media
instructionnaliste
- visualisations multi-média
- hypertextes



3. Conclusion

3.1 Différences



3.2.L'importance de la communication

