

Composantes d'un site pédagogique

Code: tie-parts

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 20/3/00)

Prérequis

- Simple utilisation d'Internet

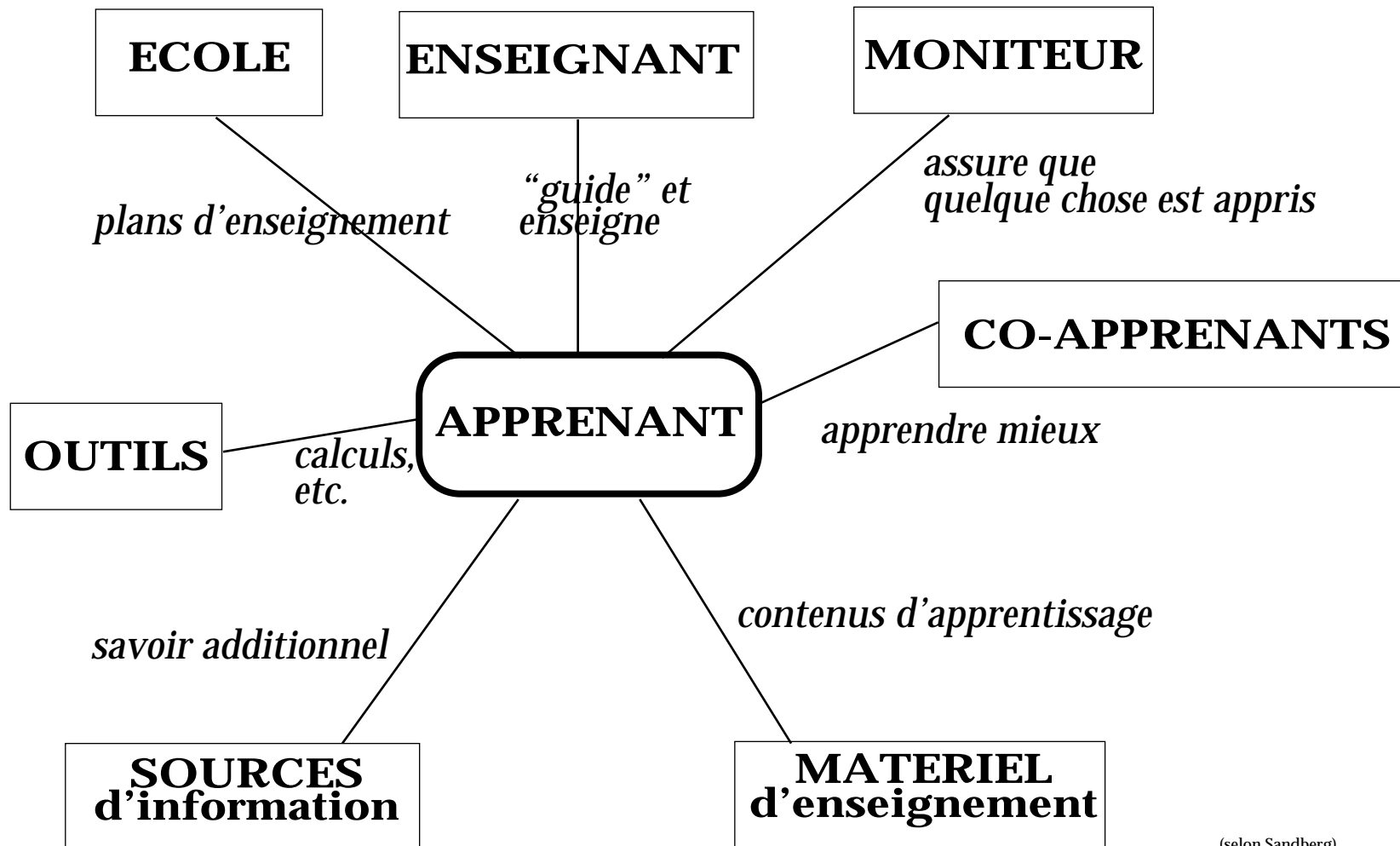
Objectifs

- Connaître les composantes techniques d'un site pédagogique
- (ce document est une version réduite du module "tie-intro")

1. Table des matières détaillée

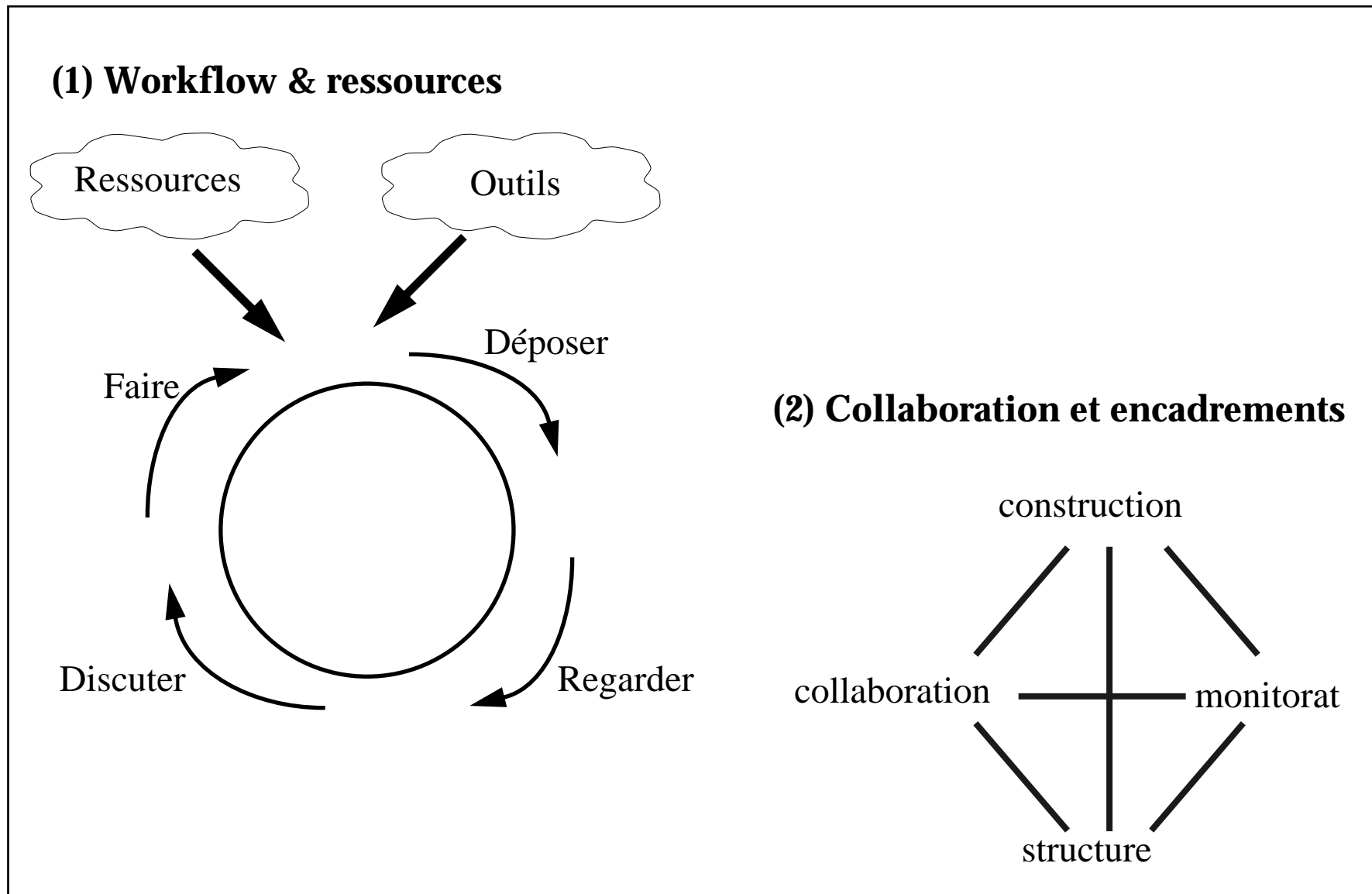
1. Table des matières détaillée	2
2. Les composantes de l'environnement d'apprentissage	3
3. Logiciels et leur usage	5
3.1 Les outils Internet standards	6
3.2 Logiciels intégrés pour le campus virtuel	7
4. "Campus software" vs. "the open environment"	10
4.1 Campus software intégré:	10
4.2 L'environnement ouvert	11
4.3 Combien est-ce que cela coûte de faire soi-même un campus ?	13

2. Les composantes de l'environnement d'apprentissage



 Internet est utile pour toutes ces fonctions, mais où sont les priorités ?

Principes du campus actif



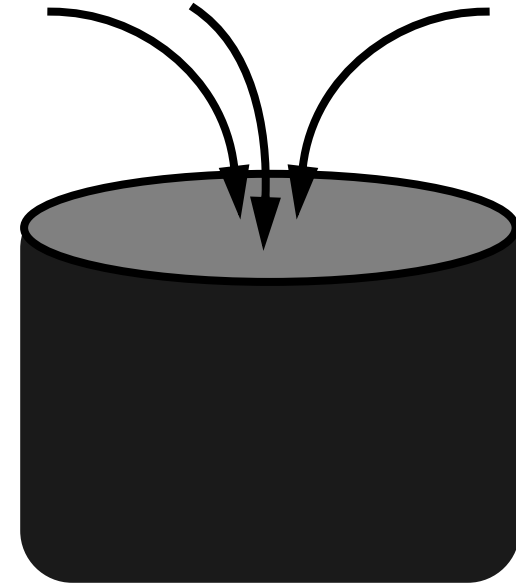
3. Logiciels et leur usage

3 types d'outils de base pour construire un site Web pédagogique:

1. Combinaison d'outils standards
2. Produits spécialisés (serveurs WWW pédagogiques)
3. Mondes virtuels et produits groupware (pas discutés ici)

3.1 Les outils Internet standards

1. WWW (hypertexte), pour:
 - planification, curriculum, agenda, exercices
 - textes, manuels, ressources et pointeurs
 - production des étudiants (travaux)
 - collaboration pour des projets de groupe
2. E-mail, pour:
 - agenda (enseignant)
 - recherche d'information (étudiant)
 - informations mises à jour (étudiant, enseignant)
 - commentaires (enseignant)
3. Forums de discussion, pour:
 - débats (articles ou thèmes)
 - Q/R techniques
 - Aide étudiant-étudiant (!)
4. Le MOO (ou systèmes de chat)
 - choses urgentes
 - co-présence (espace virtuel commun, canaux "radio")
 - rencontres virtuelles



La soupe dominante

3.2 Logiciels intégrés pour le campus virtuel

Ressources:

url: <http://www.ctt.bc.ca/landonline/> (meilleure comparaison)

url: http://www.edutech.ch/edutech/tools/default_e.asp (projet campus virtuel suisse)

A. Quelques leaders

- WebCT: <http://www.webct.com/>
- Topclass: <http://www.wbtsystems.com/>
- Lotus Learning Space: <http://www.lotus.com/>
- Cose: <http://www.staffs.ac.uk/COSE/> (nouveau produit européen)
-

B. Propriétés principales

- Communication asynchrone: email, forums
- Communication synchrone: chat, whiteboard, téléconférences, navigation en groupe, partage d'applications,...
- Outils étudiants: home page, tests, signets, suivi des tâches,
- Outils de gestion d'étudiants: suivi, corrections on-line,
- Outils de cours: authoring (HTML structuré), tests (générateurs JavaScript)

C. Différences principales:

- Authoring (importation, codage à la main, outils d'édition)
- Gestion des étudiants (niveaux cours et école)
- Partage d'applications et co-édition
- Télé conferencing
- Flexibilité et possibilité d'adapter le logiciel aux besoins locaux

D. Propriétés absentes:

- Espace virtuel
- Applications interactives (à part les formulaires HTML)
- Applications interactives partagées
- "Ouverture" technique (par exemple accès aux bases de données avec un langage de scripting)

E. Évaluez vos besoins !

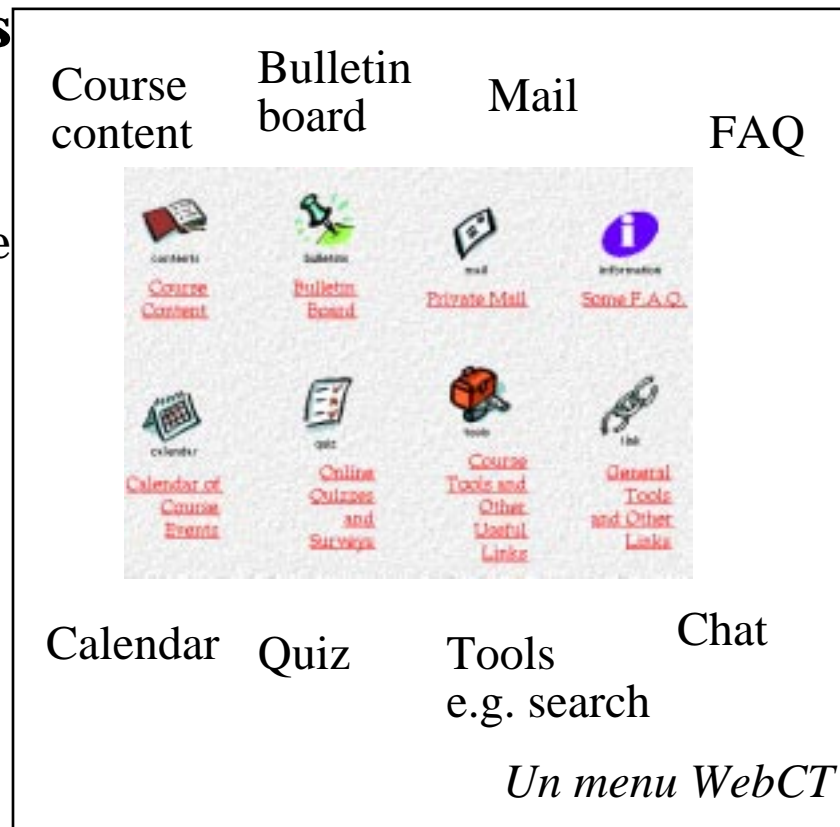
- Il existe des grilles d'évaluation qui ont plus que 100 critères
- Vous devez choisir le produit qui satisfait d'abord les critères que vous jugez importants

F. Evaluation de WebCT et TopClass

- manque de flexibilité (fermeture)
- Les outils incorporés n'offrent pas beaucoup plus qu'un assemblage à la carte
- La gestion des étudiants est plutôt bonne (absence d'outils de gestion de tâches)

G. Bénéfices majeurs

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



..... un instructionalisme flexible et utile, mais pas de fonctionnalités spectaculaires / innovantes

4. "Campus software" vs. "the open environment"

4.1 Campus software intégré:

- Ok pour l'enseignement traditionnel,
- Ok comme support pour l'apprentissage par projets ou par ressources
- Pas beaucoup de support pour les activités d'apprentissage (tâches)
- Limites au niveau de la créativité "on-line"
- Les outils de gestion d'étudiants sont ok
- Il y aura du progrès ces prochaines années, mais pas énormément (faire un outil puissant et facile à utiliser est difficile!)

.... ceci dit, on peut combiner ses propres réalisations créatives avec ces outils



Il faut choisir un outil campus flexible

4.2 L'environnement ouvert

A. Liste d'outils disponibles

- Outils de communication standards (Email, nntp, forums www, ...)
- SQL server et object store
- Quelques applets et servlets java
- Custom plugins (par ex. Authorware)
- LDAP (authentification centrale et carnets d'adresses)
- XML et moins de HTML
- "Server-side html-embedded scripting languages"
(Php, Asp, ColdFusion, Java-HTML)
- Groupware avancé (comme CVW, Workplace, BSCW)
- Serveurs de mondes multi-utilisateur (DeepMatrix, Moo, etc.)
- Visio-conférences bon marché ou gratuites
-

..... mais vous devez tout faire vous-même

B. Composantes du campus virtuel et technologies

fonctions: Outils Internet:	école	ensei- gnant	moni- teur	co- apre- nants	matériel interactif	matériel hyper- média	informa- tions supl.	outils
WWW / hypertexte HTML ou XML	*	*	-	*	*	***	***	*
WWW / bases de données, LDAP et scripts	***	**	**	**	**	**	***	**
WWW & program- mes "server-side"	*	*	(*)	-	***			***
WWW plugins/ code mobile			(*)	(*)	***	**	*	**
Courier électronique		**	**	**			**	
Forums (News, HyperNews)		**	*	**	*		**	
Produits groupware				**	**(*)			***
mondes virtuels	**	**	**	**	**		*	*
.....								

4.3 Combien est-ce que cela coûte de faire soi-même un campus ?

A. La technologie est plutôt gratuite

- HTML simple, XML
- MySQL (une base de données SQL gratuite)
- PHP
 - server-side html-embedded scripting language
 - support pour SQL, XML, graphiques, LDAP, etc.
- Javascript, Java (applets), Authorware et plug-in, Python, Perl, VRML, Java Web Server (servlets), MOO,

B. Ressources humaines:

- Compétences minimales: Enseignants (ou assistants) ayant des connaissances en programmation)
- Coût pour une activité de type "Campus TECFA" : 2 semaines - 1 mois
- Coût pour quelques outils d'administration: plusieurs mois (au moins)
- Peu pour une équipe de production, beaucoup pour une équipe d'enseignement

