C3MS et Activités d'Apprentissage Socio-constructivistes

Code: pedago-c3ms

Originaux

url: **http://tecfa.unige.ch/guides/tie/html/pedago-c3ms/pedago-c3ms.html**
url: **http://tecfa.unige.ch/guides/tie/pdf/files/pedago-c3ms.pdf**

Auteurs et version

- Catherine Frété

- Version: 0.3 du 20/6/02

Modules associés

Module concepts/théorie: pedago

Objectifs:

- Se faire une idée de la manière dont on peut utiliser les portails comme des outils pédagogiques

- Réfléchir aux avantages que cet outil peut présenter pour les différents acteurs de l'enseignement
- Réfléchir aux situations d'apprentissages qui pourraient en tirer bénéfice
- Concevoir une activité pédagogique utilisant un portail

Ressources

- Le manuel du portail communautaire

1. Tables des matières

2. Portails et situations d'enseignement et de collaboration

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

3. Avantages et principes des activités-portail

1. Information et productions sont consultables et modifiables en permanence
   - Ressources et outils sont à disposition dans un même espace d'interaction
   - On peut "construire" de nouvelles connaissances en réutilisant ce qui a déjà été produit
   - Traces : les productions restent visibles et on peut les retrouver (motivation)
2. L'apprenant reçoit un soutien étape par étape dans un environnement structuré
   - Il dispose de ressources et d'outils pour déposer, regarder, discuter, faire, améliorer
   - Familliarisation avec la technologie
3. L'enseignant se fait guide (coach), encadre et accompagne l'apprenant
4. Bonne infrastructure pour une pédagogie de projet (portail thématique)
5. L'identification des interactants et le changement de mode de communication permet à tous de s'exprimer

4. Comment utiliser le manuel du portail communautaire?

1. Configuration
2. Activités génériques et briques C3MS
   - Activités génériques : étapes qui composent chaque scénario (pas forcément directement en rapport avec la technologie)
   - Ces activités sont associées à un lablel : exemple : *SearchWeb*, *EditVote*, *SendFeedBack*...
   - Ces labels sont associés à une ou plusieurs briques C3MS, qui décrivent les spécificités et fonctionnalités des portails d'un point de vue plus technique.
   - Certains labels ne sont mis en corrélation avec aucune brique s'ils ne nécessitent pas de support technologique : exemple : *BrainStorm*

Label	Explication	Brique C3MS
EditGlossary	Ajouter des liens internes ou externes aux menus	Glossary
PlanProject	Planification et gestion en commun de tâches et de projets	Wiki, Project Management
SubmitLinks	Insertion de liens dans l'espace liens	Web Links

5. Activités et scénarios pédagogiques

- Différentes activités sont classées dans le catalogue selon quatre types
- Un exemple est donné ici pour chaque type.
- Ces exemples serviront en dernier lieu à construire un scénario complet de portail thématique

A. Collecte et distribution de l'information :

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

Exemple 1. : système d'aide

Etapes	**Création d'un système d'aide pour maîtriser un portail** *Objectifs* :Analyse, découverte, synthèse, compétences techniques...
1	Le professeur et les élèves déterminent les fonctionnalités dont ils auront besoin pour mener à bien leur projet (*BrainStorm*)
2	On détermine, pour chaque groupe d'élèves, une fonctionnalité à comprendre et expliquer (*DistibuteTasks*, *PlanProject)*
3	On crée un lien "help" (*EditMenu*)
4	Hands-on : les élèves essaient de comprendre comment procéder (*HandsOn*)
5	Les élèves prennent des notes, rédigent une "recette" et décident de la hiérarchie entre les différentes fonctions (*CreatePage*)
6	Ils entrent les liens vers les pages d'aide qu'ils ont créées (*SubmitLinks*)

B. Création de documents collaboratifs :

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

Exemple 2 : glossaire

Etapes	**Glossaire collaboratif** *Objectifs* : Expression écrite, aquisition de vocabulaire, aide à la conceptualisation
1	Le professeur et les élèves déterminent les termes à expliciter par rapport à un thème (*IntroWork*, *BrainStorm*)
2	On entre la liste alphabétique des termes à expliciter (*EditGlossary* ou *EditPage*)
3	Les élèves cherchent sur Internet, dans des dictionnaires et encyclopédies des ressources à ce sujet (*SearchWeb*)
4	Les élèves synthétisent leurs résultats pour en arriver à des définitions concises (*CoEdit*)
5	Le professeur vérifie l'exactitude des énoncés produits (*CheckWork*)
6	Les élèves entrent leurs définitions (*SubmitAnswer* ou *EditPage*)

C. 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 échaffaudent des solutions, relient des idées entre elles, comparent différents points de vue, argumentent, évaluent...

Exemple 3. : galerie

Etapes	**Galerie de photos** *Objectifs* :Organisation de l'information, analyse, synthèse
1	Les élèves font une sortie, chacun avec un objectif particulier par rapport à un thème, dont on aura discuté au préalable (*IntroWork*, *BrainStrom*)
2	Ils prennent des photos en réfléchissant à leur objectif
3	Ils cherchent éventuellement des ressources sur Internet en rapport avec la question (*SearchWeb*)
4	Ils créent un album illustré et commenté de leurs trouvailles (*EditGallery* ou *CreatePage*, *CreateLinkSpace* et *SubmitLinks*)
5	On crée un sondage en y entrant le nom de chaque production (*EditVote*)
6	On peut alors soit créer un espace pour entrer des liens vers les meilleures productions (*EditSummary* ou *CreateLinkSpace*, *SubmitLinks* et *CommentLinks*) soit classer les galeries en fonction de leur succès (*ShowBest*)

D. 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...

Exemple 4. : calendrier

Etapes	**Calendrier partagé** *Objectifs* : Organisation, gestion de projet, sens du groupe
1	Le professeur expose le projet aux élèves et en discute avec eux en expliquant les différents aspects (*IntroWork*, *BrainStrom*, *SubmitStory*)
2	Les élèves réfléchissent ensemble (groupes de trois ou quatre) aux différentes étapes et objectifs et tentent de décomposer le problème en objectifs et sous-objectifs (*Brainstorm*, *PlanProject*)
3	Les groupes postent leurs résultats (*Submitcomment*)
4	Ils peuvent alors commenter ce que les autres ont écrit et trouver ensemble un consensus (*SubmitComment*, *CoEdit*)
5	Les élèves entrent leurs résultats dans le calendrier (*EditCalendar*)
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.

6. Exemple de scénario complet

Création en collaboration d'un portail thématique : la faune et la flore

Exemple : classe ou groupe de classes chargés de travailler sur le thème de *la faune et la flore de leur région*, il sera donc possible de réunir plusieurs des activités du catalogue pour construire ce projet

Le portail thématique sert deux objectifs majeurs :

1. Concentrer et mutualiser les efforts d'acquisition de connaissances et de savoir-faire des apprenants, par les apprenants eux-mêmes
2. Se constituer en tant que ressource consultable, réutilisable et modifiable pour des utilisations ultérieures et par eux-mêmes et par d'autres

6.1 Etapes du scénario

Un des objectifs du projet est de conduire les élèves vers plus d'autonomie : il est donc important qu'ils sachent configurer le portail pour leurs objectifs particuliers.

Nous reprendrons les activités décrites en détail plus haut pour constituer ce projet

1. Le professeur fournit un portail aux élèves pour qu'ils en expérimentent les diverses fonctionnalités : *exemple 1* : *Création d'un système d'aide*
2. Une fois le portail configuré, les élèves se concentrent sur le thème abordé et explorent les grandes notions du champs disciplinaire en établissant un glossaire : *exemple 2* : *Glossaire collaboratif*
3. Il leur est maintenant possible de procéder à une évaluation globale des tâches à accomplir afin de transformer leur portail en ressource. Ils peuvent donc procéder à la gestion de leur projet dans le temps et le partage des tâches : *exemple 4* : *Calendrier partagé*
4. Les éléves se rendent sur le terrain pour découvrir et expérimenter : *exemple 4* : *Galerie de photos*

Autres activités pouvant être utilisées pour monter un projet complet (présentes dans le catalogue) : *Liste de références*, *album illustré*, *critiques d'experts*...