Le potentiel pédagogique des portails communautaires

Code: portal-edu-intro

Originaux

url: **http://tecfa.unige.ch/guides/tie/html/portal-intro/portal-edu-intro.html**

url: **http://tecfa.unige.ch/guides/tie/pdf/files/portal-edu-intro.pdf**

Auteurs et version

- **Daniel K. Schneider - Catherine Frété - Vivian Synteta**
- Version: 0.4 modifé le 12/6/02 par DKS

Prérequis

- Internet de base

Autres modules

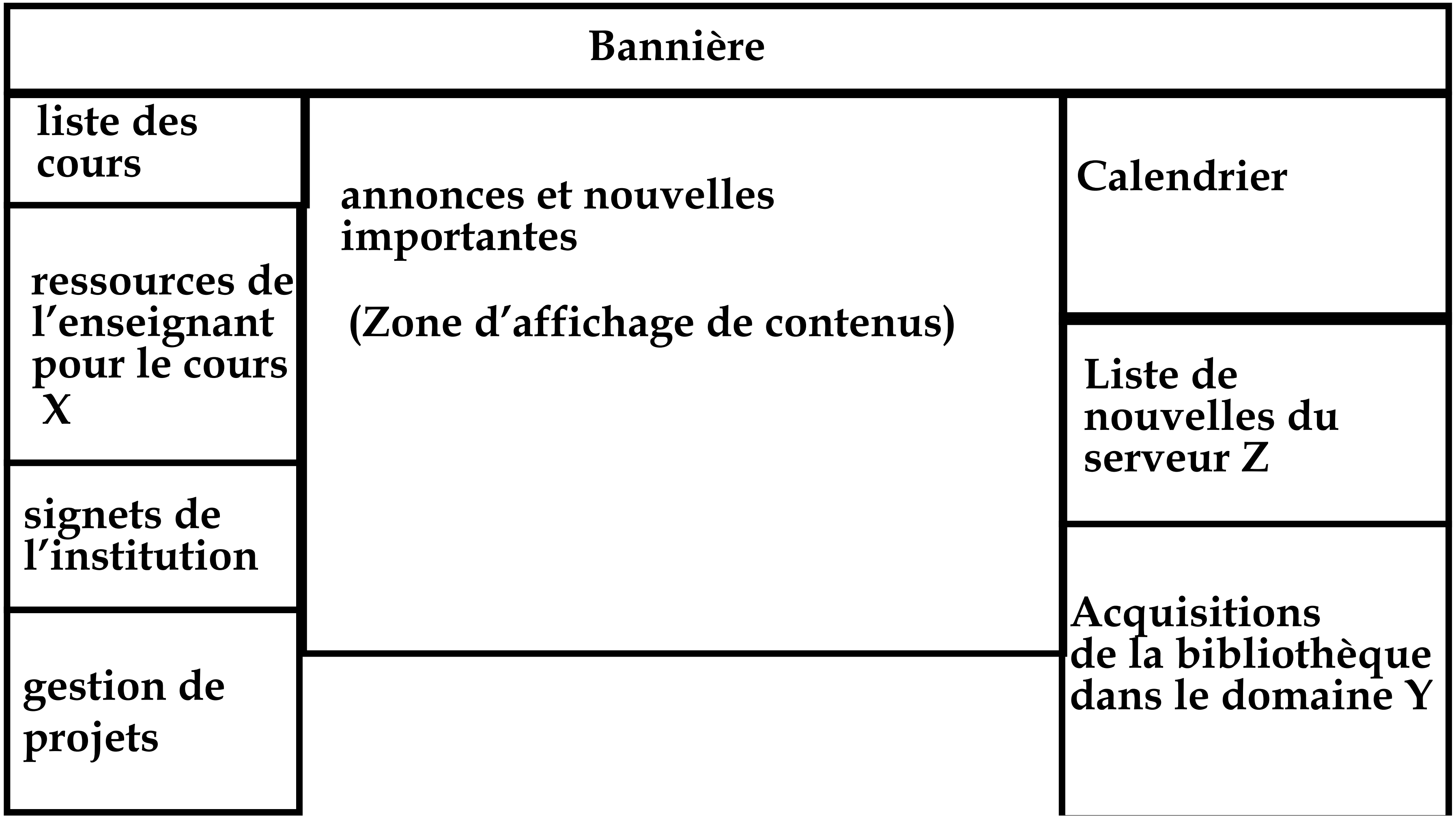
Module concepts/théorie suppl.: tie-talk01

Objectifs

- Se faire une idée du potentiel pédagogique des nouveaux portails de type "community, collaboration and content management" (C3MS)
- Connaître leurs caractéristiques principales
- Nécessite éventuellement quelques visites de portails
  url: http://tecfa.unige.ch/guides/portals/pointers.html
  url: http://tecfa.unige.ch/tecfa-people/schneider.html#Readings

1. Table des matières détaillée

2. La notion de portail



1. Un service WWW intégré (plusieurs services)
2. Une interface centralisante dont une partie reste disponible à tout moment

2.1 Typologie et évolution de portails

Types principaux:

- Information: nouvelles, weblogs , support clients
- Transaction: ventes, mises aux enchères, ...
- Collaboration: (weblogs, news, forums, ...)
- Travail: (workflow, plateformes pédagogiques, ...)

Types de communautés:

- verticale: (par ex. site pour une communauté)
- horizontale (par ex. personnes intéressés par les portails)
- géographique / tribale / organisation / etc.
- réseaux de portails

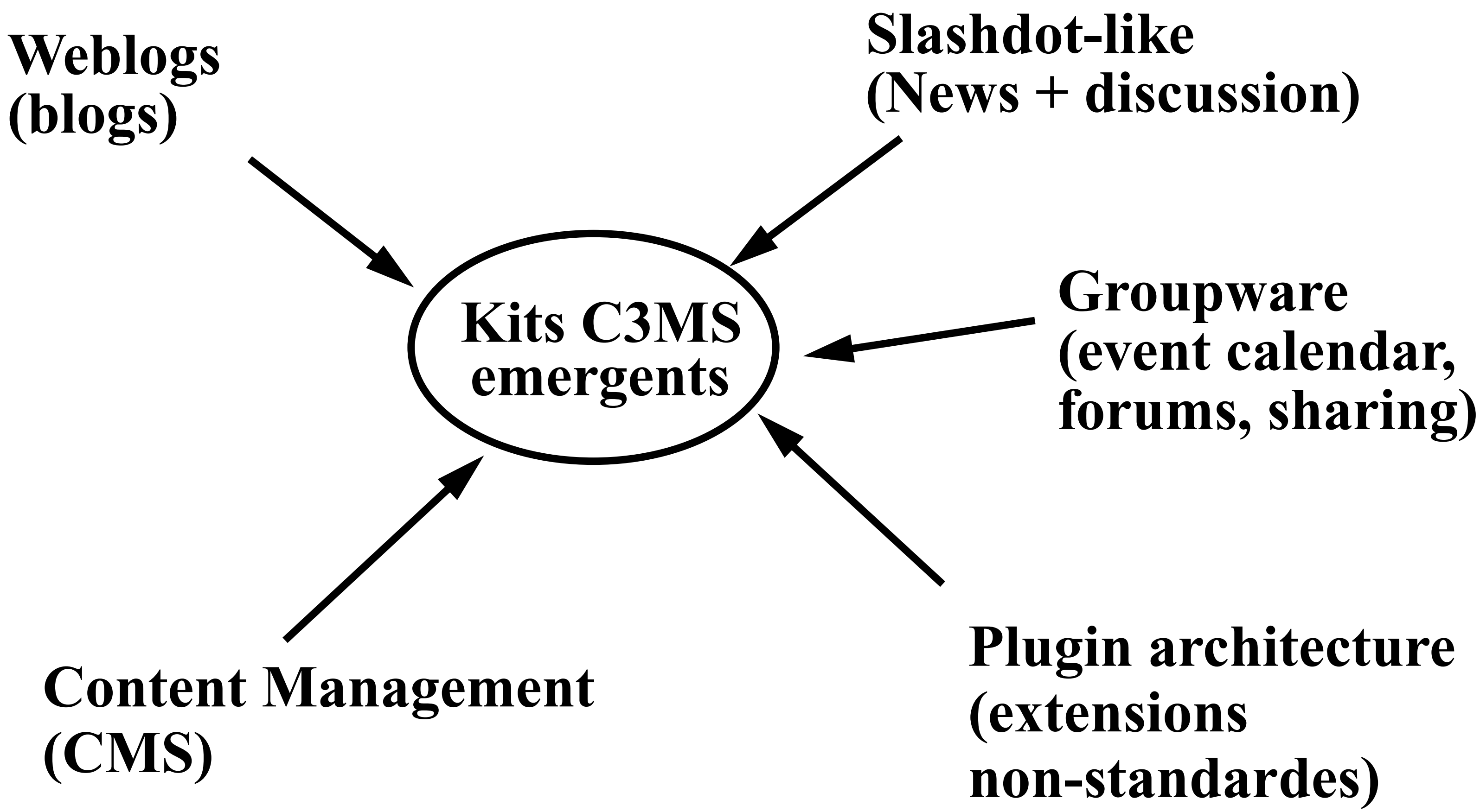
Les "nouveaux" portails d'information et de communication (C^3MS) réunissent:

- ***community*** management
- ***collaboration*** management
- ***content management*** (y compris news management, hypertextes collaboratifs, etc.)

... sont relativement simples à gérer et peuvent être utilisés à des fins variées

(Note: le sigle C^3MS a été inventé par nous-mêmes)

2.2 Portails C3MS: un phénomène émergent



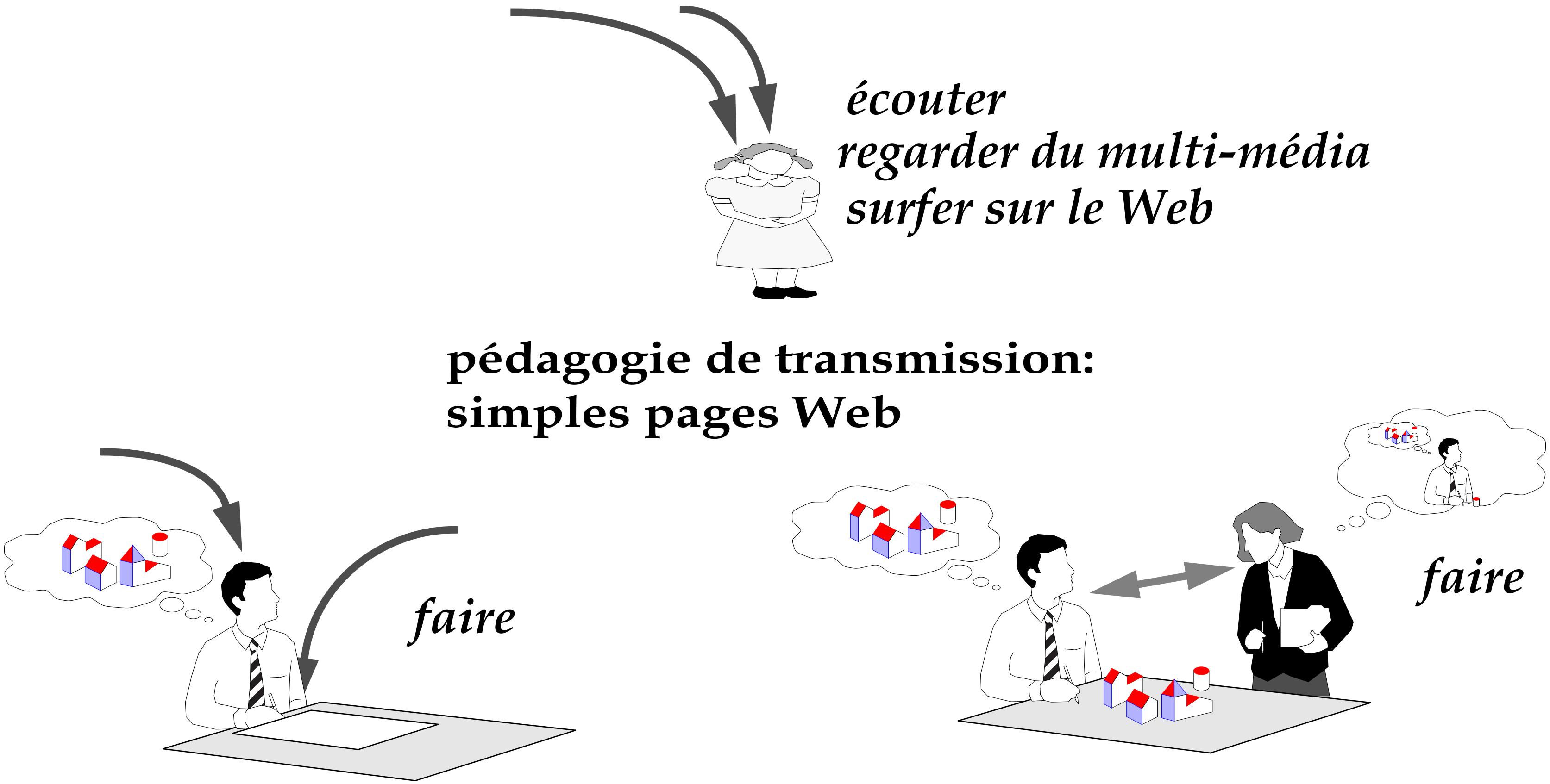
La plupart des kits "micro-portail" tendent a intégrer de plus en plus de fonctions.

2.3 Fonctions principales

Fonction	Outil
Gestion de contenu	• Content Management Systems (CMS) • Hypertextes collaboratifs (Wikis) • Albums, Glossaires et autres outils spécialisés
Echange de connaissances	• Système de News (avec discussion) et leur syndication • Systèmes de partage de fichiers avec annotations
Echange d'arguments	• Forums et/ou News • Chats, shoutboxes
Gestion et support de projets	• Outil de gestion de projets, • Outils "Virtual Teams" • Calendriers
Gestion de connaissances	• Gestionnaires de FAQ, de Liens etc. • Outils de recherche, box "top 10" etc.
Gestion de la communauté	• Profil et identification des membres • Systèmes de réputation • Trace d'activités des membres (contributions) • Calendrier d'événements

3. Pédagogie et Internet

3.1 Les 2 grandes écoles



pédagogie de transmission:
simples pages Web

pédagogie d'instruction:
"Learning Management Systems"
(plateformes "pédagogiques")

pédagogies socio-constructivistes:
portails C3MS

3.2 L'évolution d'Internet pédagogique

1993

Teaching & learning with the Web

(thèse = apprendre par projets)

Web-based training (WBT)

(anti-thèse = didactique "instructional design")

2002

"Portails de type C3MS"

(gestion des activités et de contenus ouverts)

"e-learning"

(gestion flexible de contenus)

synthèse ?

4. Usages pédagogiques de C3MS

Portail pour une classe ou un enseignement

- présentation de travaux
- questions / réponses
- matériel d'enseignement et autres ressources

Support pour des scénarios pédagogiques spécifiques, par exemple:

- débats + votes + discussion
- expositions (dessins, photos, textes, etc.)
- gestion de projets (mémos, calendrier)

Portail pour des projets inter-classe de type "Pangea", EducaPoles,

- support pour les enseignants
- discussions entre élèves, expositions
- partage de ressources (élèves et enseignants), création d'un esprit de communauté

Support de communautés

- Centre de ressources pour enseignants et parents
- Portail dédié à une matière
- Portail d'école (informations, échanges, ...)

4.1 Exemple: pédagogie de projet

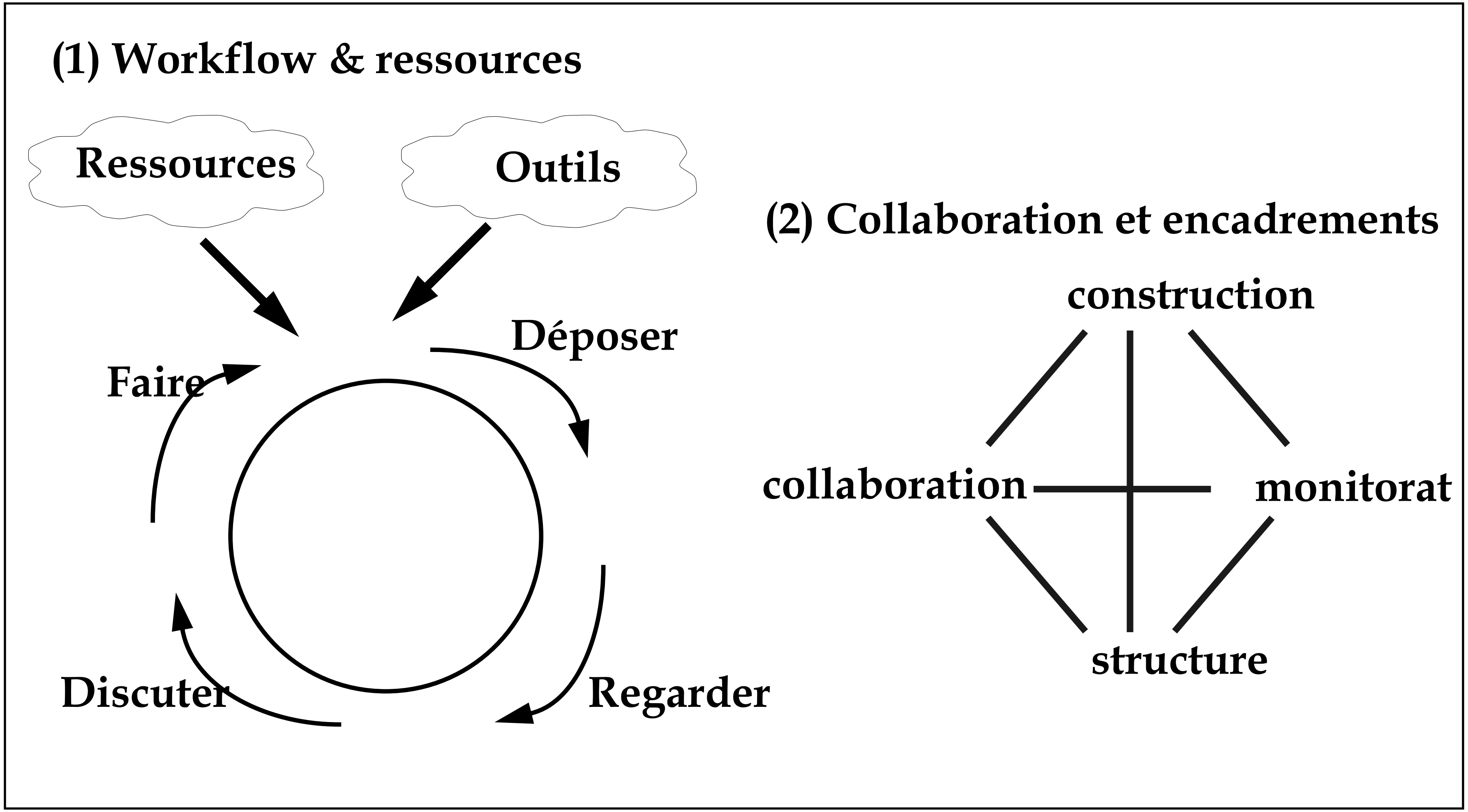
A. Principe pratique

- On aide les étudiants à réussir des projets .....
- Le socio-constructivisme suggère que les gens apprennent mieux lorsque:
  - ils construisent un artefact externe (au moins un texte !)
  - ils peuvent partager et discuter avec les autres
  - lorsque la tâche possède un "goût de réel"

Recette de base:

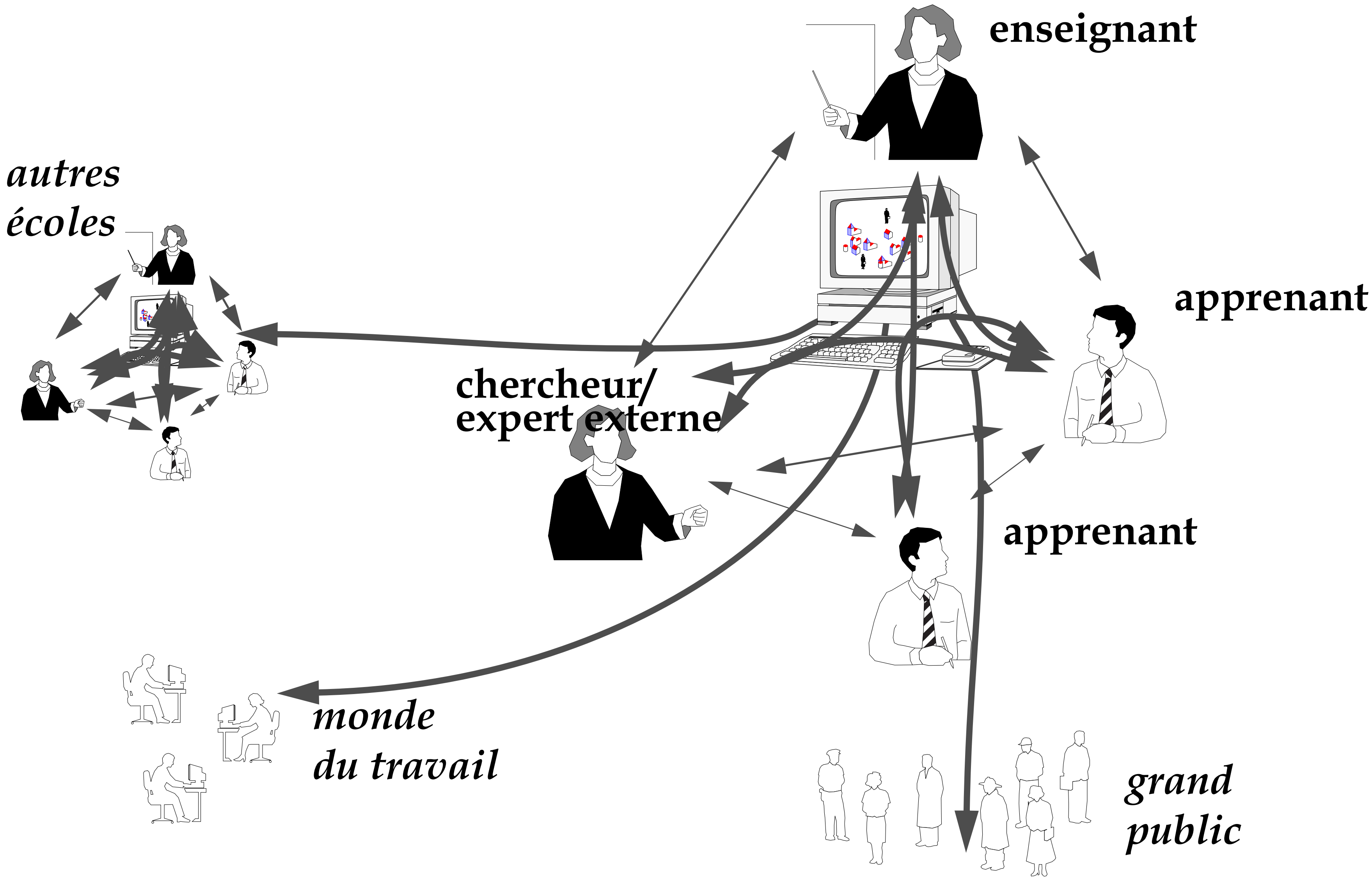
- Les projets larges sont découpés en morceaux (dans le temps et parmi les élèves)
- "tarifs clairs" pour l'évaluation, une certaine liberté au niveau du sujet
- Encadrement par communication électronique (en partie en tout cas)
- Incitations à partager, discuter et s'entraider (éléments collectifs voir collaboratifs)
- Incitations à chercher des informations sur Internet
- Utilisation de pages web, forums, outils groupware, etc.
- Pour un projet large, les élèves doivent fournir des produits intermédiaires qui sont discutés et mis en commun
- Les étudiants doivent fournir un "produit" visible et consultable (motivation)

B. Principe du "workflow" dans un enseignement par projets



- Les C3MS ont des fonctionalités intéressantes pour la pédagogie de projet

4.2 Exemple: sortir l'école de son ghetto



Portail = carrefour ("hub") pour un système d'information et de communcation