Portails communautaires dans l'éducation

Code: portal-edu

Originaux

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

Auteurs et version

• **Daniel K. Schneider - Catherine Frété - Vivian Synteta**
• Version: 0.3 modifée le 24/6/02 par DKS

Prérequis

Module technique précédent: portal-def

Autres modules

Module concepts/théorie suppl.: tie-talk01

Module concepts/théorie suppl.: portal-comm (Community building etc.)
Module technique suppl.: portal-tech

Objectifs

• Se faire une idée du potentiel pédagogique des nouveaux portails communautaires
• Avoir une idée comment organiser un enseignement par projets avec un C3MS (Community, collaboration and content management system)
• Note: Les autres usages dans l'éducation (par exemple "community building", portails de ressources, etc.) ne sont pas abordés dans ce document.

1. Table de matières détaillée

2. Introduction

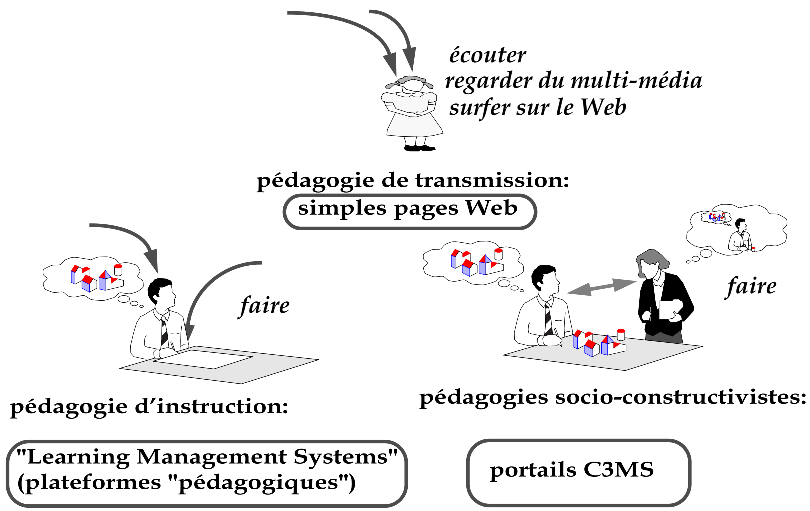
Portail communautaire = C^3MS:

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

Utilisation des C3MS en éducation (peu pour le moment)

• Portails d'enseignants, de parents ou d'élèves
  • associations à buts variées
  • sites de ressources
  • loisirs
• Portails d'écoles (ou autres organisations)
  • informations
  • indexation de portails de classe
• Portails de classe (multi-fonction)
  • Expositions
  • matériel d'enseignement
  • travaux collectifs
• Soutien de pédagogies "ouvertes/nouvelles", par exemple par projets
  • ce potentiel est sous-exploité ! ==> ***SUJET de ce exposé***

2.1 Outils et pédagogies



2.2 Evolution de l'usage pédagogique de Internet

1993

Teaching & learning with the Web
(thèse = apprendre par projets)
Pages Web et Forums

Moos
Wikis
...

Web-based training
WBT Systems
(anti-thèse = didactique "instructional design")

2002

Apprentissages ouverts avec encadrement
Portails de type "C3MS"
(gestion du site et des interactions)

"E-learning"
Learning management Systems
(gestion de contenus d'apprentissage et de tests et des notes)

synthèse ?

3. Fonctions C3MS et pédagogies "nouvelles"

3.1 Rappel des fonctions principales du C3MS:

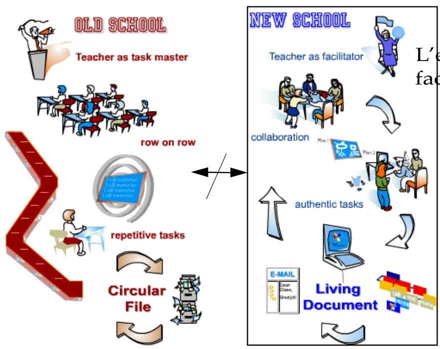
Fonction	Outil
Gestion de contenu	• Content Management Systems (CMS) • Hypertextes collaboratifs (Wikis) • Albums, Glossaires et autres outils spécialisés
Echange de connaissances	• Système de News (avec discussion) et leur syndication • Systèmes de partage de fichiers avec annotations
Echange d'arguments	• 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

- Ces fonctionnalités sont nécessaires dans le contexte de pédagogies socio-constructivistes, donc profitons de cette technologie !

3.2 "Nouvelles pédagogies" et technologies

Exemple "nouvelles pédagogies selon la Worldbank:

http://www.worldbank.org/worldlinks/english/training/world/pbl/newold.htm



L'enseignant comme facilitateur
collaboration
tâches authentiques
documents vivants
flux plus complexes

Le C3MS

Gestion de contenu
Echange de connaissances
Echange d'arguments
Gestion et support de projets
Gestion de connaissances
Gestion de la communauté

.les "nouvelles pédagogies" "marchent mieux" avec de la technologie:

Old Model	New Model	Technology Implications
Classroom lectures	Individual exploration	Networked PCs with access to information
Passive absorption	Apprenticeship	Requires skills development and simulations
Individual work	Team learning	Benefits from collaborative tools and e-mail
Omniscient teacher	Teacher as guide	Relies on access to experts over network
Stable content	Fast-changing content	Requires networks and publishing tools
Homogeneity	Diversity	Requires a variety of access tools and methods

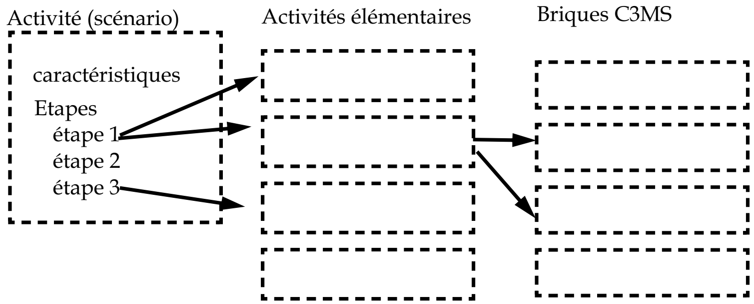
Le C3MS:

Gestion de contenu
Echange de connaissances
Echange d'arguments
Gestion et support de projets
Gestion de connaissances
Gestion de la communauté

- visiblement il existe pleins de scénarios qui nécessitent pas mal de technologie
- Le C3MS peut en fournir une grande partie
- les "plate-forme pédagogiques" (learning management systems) ne sont pas conçues pour ce type d'enseignement (toutefois il est possible de les détourner).

3.3 Le catalog "SEED"

- Un inventaire d'activités socio-constructivistes.
  - Une activité est un scénario pédagogique par étapes
  - Chaque étape correspond à une ou plusieeurs activités élémentaires (alternatives possibles)
- Un inventaire d'activités pédagogiques élémentaires (briques, atoms)
  - Chaque activités peut-être réalisé (à choix) avec certains briques C3MS
- Un inventaire de briques C3MS



Principe simplifié du catalogue:

Activité	Modules	Remarques
Collecte et distribution de l'information		
Collecte de références	• Gestionnaire de liens	• Il faut établir une taxonomie (activité qui peut être intégré dans le projet)
Inventaire et résumés de textes	• Gestionnaire de recensements (ou de liens ou de téléchargement)	
Système d'aide	• Gestionnaire de FAQ • Simple CMS	• Le portail lui-même peut remplir cette fonction.
Création de documents		
Récit collaboratif	• Wiki • ou Forum • ou Système de News	
Reportages	• News • CMS	• Les News permettent l'annotation

Activité	Modules	Remarques
Encyclopédies	• News • Simple CMS avec gestionnaire de menus	
Glossaire collaboratif	• Glossaire • Wiki • FAQ	
Gestion du projet		
Gestion informelle	• News et Forums • Box avec instructions et/ou liens	
Gestion formelle de projets	• Calendrier • Gestionnaire de projets	
Discussions et commentaires de productions		
Débats	• Forums ou News • Sondages	
Critique d'experts	• News	• Elève écrit une "story", experts commentent
Galleries de dessins ou de photos	• Gestionnaire de galleries	
... etc. Ces portails sont programmables		

4. L'enseignement socio-constructiviste

Le modèle instructionnaliste nécessite moins d'engagement de l'enseignant:

- transfert d'information
- exercices planifiées
- contrôle du travail

Le modèle socio-constructiviste nécessite plus d'engagement de l'enseignant:

- organisation de l'accès à l'information
- organisation de la communication
- organisation et contrôle du travail

car:

- certaines connaissances ne peuvent pas simplement être transmises de l'enseignant vers l'étudiant
- L'élève doit les construire activement (on ne reçoit pas d'idées, mais on les fait)
- Le 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"

4.1 L'exemple de l'enseignement par projets

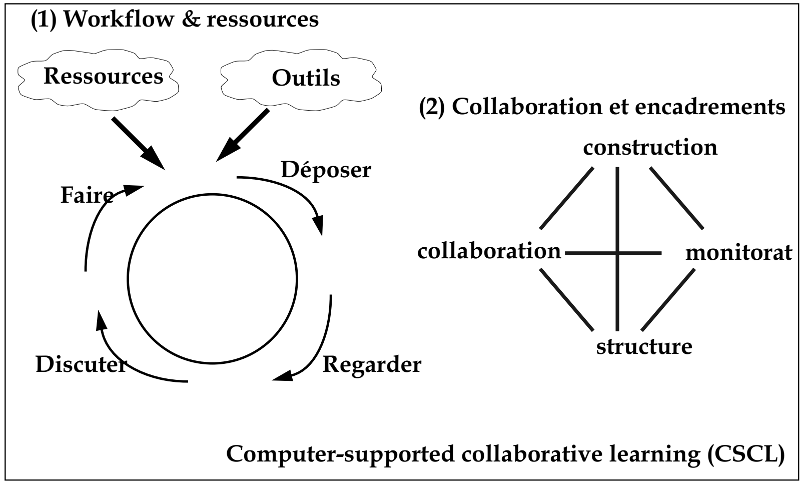
A. Principe pratique

- On donne des tâches et on aide les étudiants à les réussir .....

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 pour partager, discuter et s'entraider (éléments collectifs voir collaboratifs)
- Incitations pour 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, assemblés ensemble
- Les étudiants doivent fournir un "produit" (par ex. un texte) à la fin

B. Principe du "workflow"



- A chaque tour les outils peuvent changer

4.2 Le rôle de l'enseignant dans un projet collaboratif

(inspiré par France Henri et Karin Lundgren-Cayrol)

rôles de l'enseignant	tâches	Phases associées
modérateur	• fait l'ouverture de la collaboration • décide de l 'organisation • décide (ou propose la discussion) de l'échéancier • (aide à la) formation des équipes • propose un plan de travail	**1. Exploration**
facilitateur	• encourage la participation et le respect de l'engagement • propose des façons de faire • agit comme une ressource • veille au bon fonctionnement du groupe • fait le coaching	**2. Elaboration**
animateur	• veille au bon fonctionnement du groupe • intervient sur demande • encourage les apprenants à l'autoanimer • stimule la réflexion et la rétroaction • fait un retour sur le modèle de collaboration • fait la clôture de l'expérience	**3. Evaluation**

rôles de l'enseignant	tâches	Phases associées
évaluateur	• Évaluer le fonctionnement du groupe (climat, cohésion et productivité) afin d'intervenir adéquatement. • Préciser les critères d'évaluation des apprentissages et le mode de notation. • Évaluer les productions cognitives.	**(à tout moment)**

En résumé, dans un enseignement par projets collaboratifs:

il faut un soutien du prof. envers les élèves pour:

1. les pensées divergentes: assurer la participation démocratique et les mécanismes de génération d'idées
2. soutenir la progression intellectuelle et stimuler la production de liens entre idées
3. les pensées et productions convergentes: assurer la production de connaissances

(Roschelle et Harasim)

Un outil de type C3MS peut jouer un rôle critique pour la réussite,
car la masse d'information à traiter (communications à gérer) est importante !!