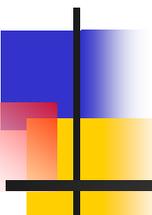


# *Rénovation des pratiques pédagogiques et TICE*

---

**Guy CASTEIGNAU**

Professeur à l'université de Limoges  
Conseiller de la Rectrice pour les TIC



# TIC ou TICE ?

---

**Outils d'apprentissage ou d'enseignement?**

**Outils d'actualité ou obsolète ?**

# « Mediamorphose »

De l'écrit à la  
convergence  
multimedia en  
ligne

Réseaux  
numériques



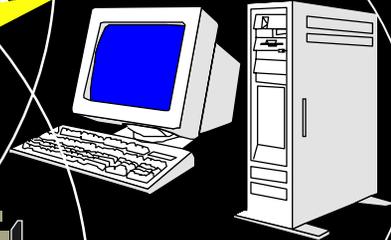
téléphone



fax



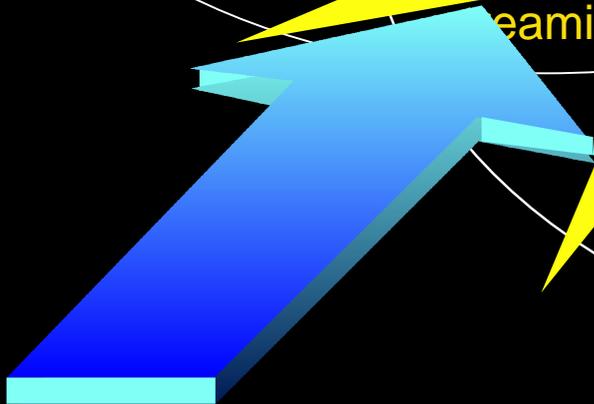
dao



streaming

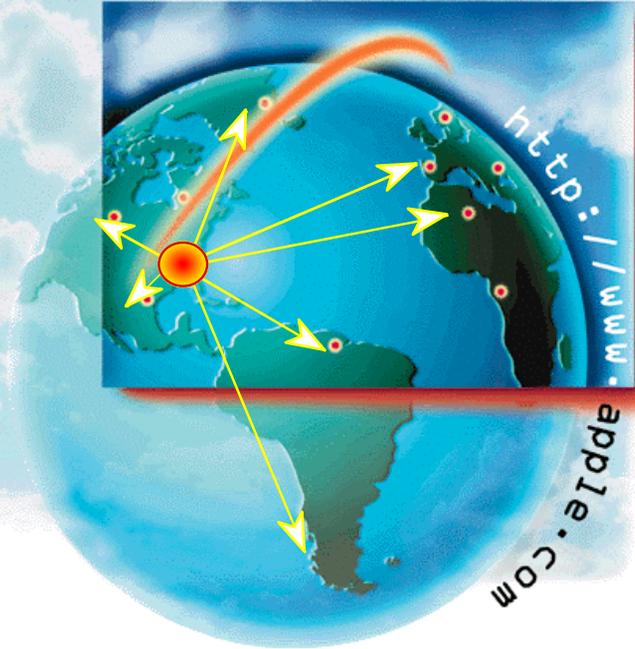


audio-visuel en flux

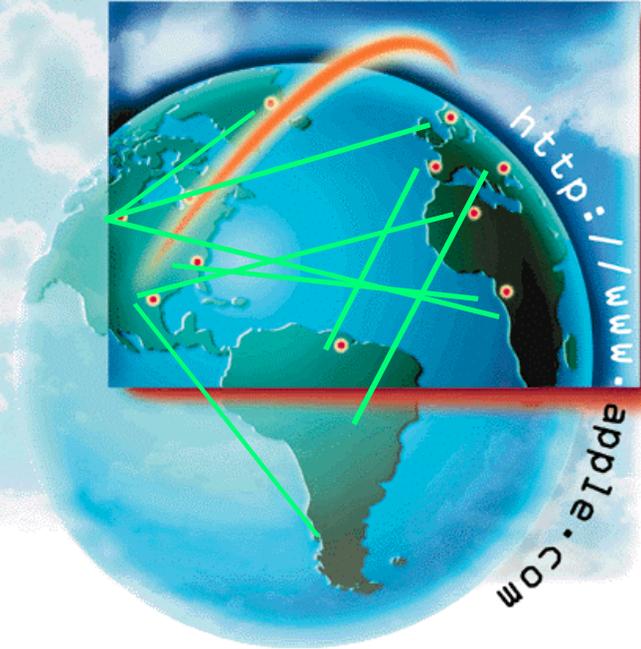


# TV vs Internet : TV culture or cyberculture ?

<h1>Welcome to the World Wide Web



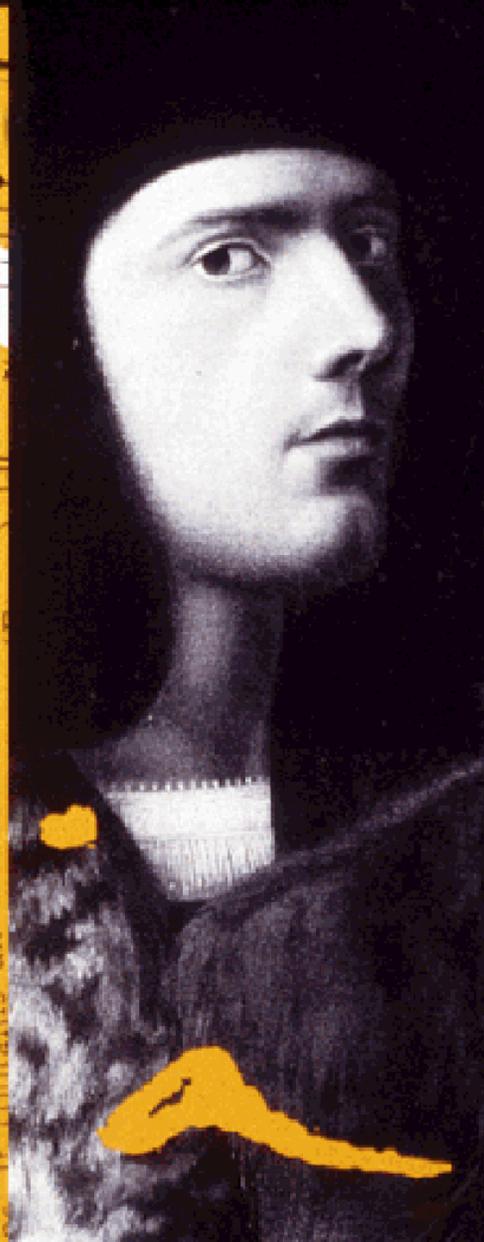
<h1>Welcome to the World Wide Web

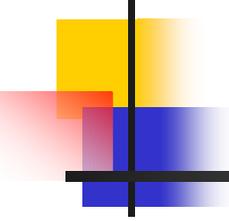


Affirmation : les  
TIC sont  
conditionnantes,  
incontournables



- high speed and wireless,
- Palmtop, nomade,
- network culture,





# La révolution technologique

---

- Les innovations de convergence
  - **Palmtops et hauts débits**
- L'accélération technologique est forte
  - les plus « branchés » sont dépassés par le changement donc par les jeunes (ex :MP3)
- L'activité des autres est si intense qu'elle
  - revient sous le masque inhumain de la technique
  - donne le sentiment de marginalisation, la fracture numérique.
- Tout cela entraîne une résistance au changement.

# Fonctionnalités d'échanges multi-utilisateurs

Hauts débits  
& Mobiles

Synchrones

C

Visiomatique

Discussion P2P  
multipoints

Tableau blanc

Jeux en réseau

Forums

Téléphonie/IP

Prise de contrôle

Messagerie

Les Wikis

“chat”

News

Visio-conférence

Transfert fichier

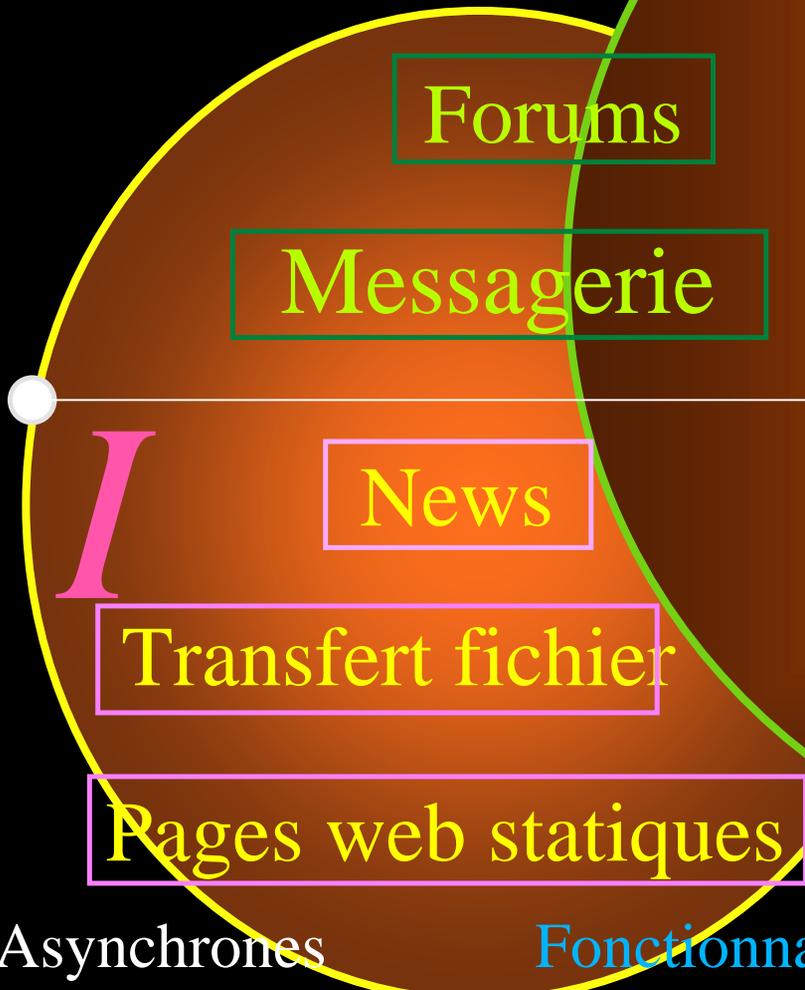
Streaming en “live”

Pages web statiques

Pages web adaptatives

Asynchrones

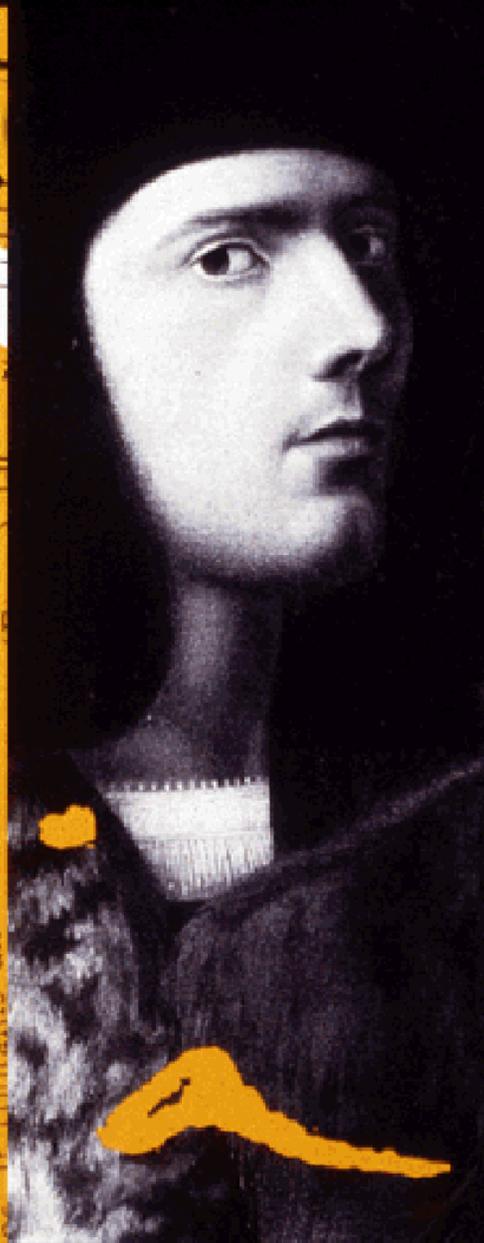
Fonctionnalités mono-utilisateur



# Question : Les TIC, sont-elles déterminantes??



traque sur Internet



# La maîtrise de l'internet nouvelle génération

- du savoir implicite au savoir explicite,
- de l'intelligence individuelle à l'intelligence collective

Quatre compétences particulières, à l'acquisition garantie via l'internet.

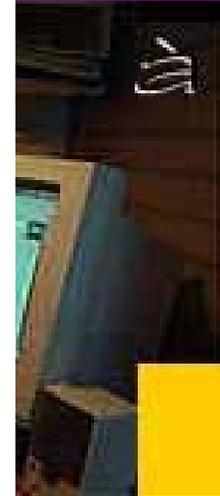
Travail  
collaboratif

Traitement  
parallèle  
des informations



Pratique d'accès au savoir

Ces quatre compétences  
dominent  
la vie sociale complexe  
d'aujourd'hui



Démarche  
inductive

Compétences  
langagières

Travail  
collaboratif

Traitement  
parallèle  
des informations

Quelle activité éducative  
permet d'acquérir  
ces compétences ?

Les jeux video  
en réseaux

Démarche  
inductive

Compétences  
langagières



# TIC : Virtualité & création de la connaissance

- Virtuel vs Numérique : le cyberspace, le campus
- Cyberculture et création de la connaissance
  - Enseignement à distance
  - Capacité d'un groupe à s'organiser de façon
    - à pouvoir décider de son propre avenir et
    - à maîtriser les moyens d'y parvenir
- Programme de la cyberculture
  - Interconnexion
  - Communautés virtuelles
  - Le collectif intelligent magnifié par le P2P

# Communautés virtuelles sur Internet

- Le phénomène communautaire existe depuis les débuts de l'Internet.
  - Communautés de chercheurs
- Les communautés rassemblent des personnes qui ont un intérêt commun et qui utilisent les réseaux pour échanger, partager, collaborer.
  - Communautés virtuelles d'intérêt

# Différents types de communautés

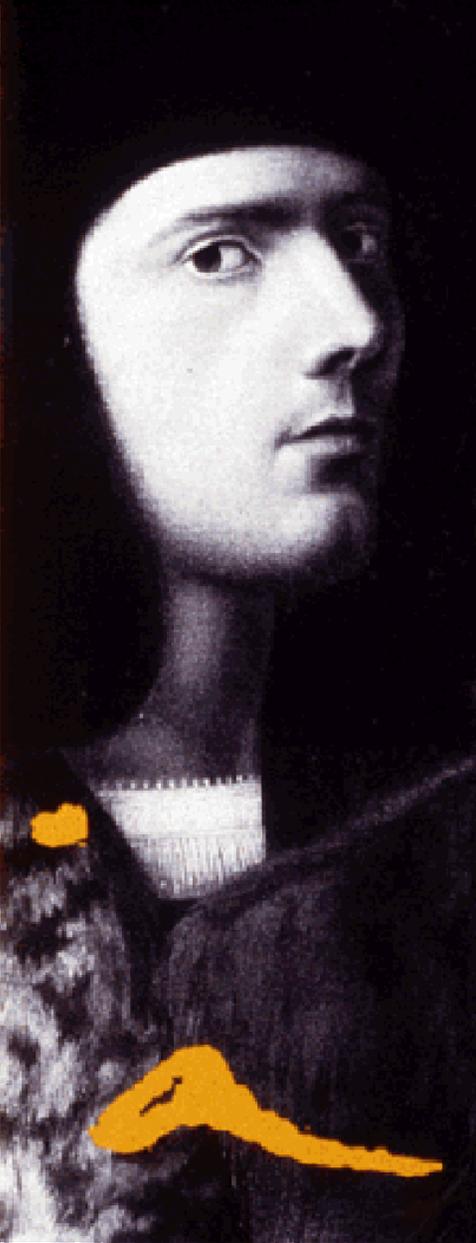
- Communautés d'intérêt :
  - un thème fédérateur, un portail, de nombreux membres souvent anonymes, échanges d'information, débats, réflexions...
- Communautés de pratiques (CoPs) :
  - échanges sur des pratiques professionnelles, aide à la résolution de problèmes, au moyen d'une liste de discussion, forum ou newsgroup
- Communautés de projet :
  - un petit groupe de travail bien identifié réuni pour un temps limité, un projet, des outils de travail collaboratif

# Stratégie : La gestion de l'intelligence collective



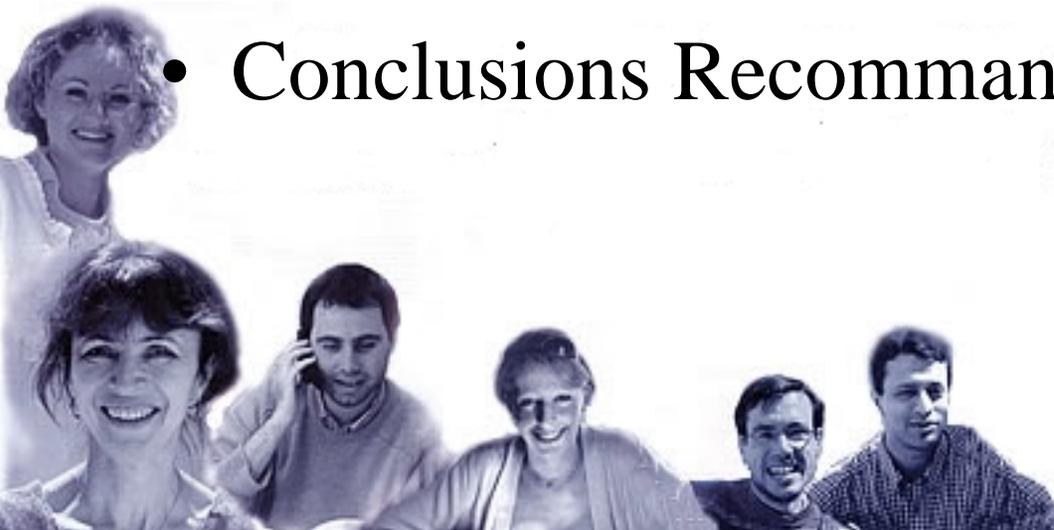
Communautés  
virtuelles  
d'apprentissages ou

Apprendre autrement



# Le e-learning, UN DEFI POUR L'UNIVERSITÉ ?

- Acronymes et contre - sens
- Qu'est-ce qu'un Campus virtuel ?
- Le campus virtuel de Limoges,
- Conclusions Recommandations



# Anglicismes significatifs, acronymes porteurs de sens !

## E-learning

**e** : utilisation du numérique

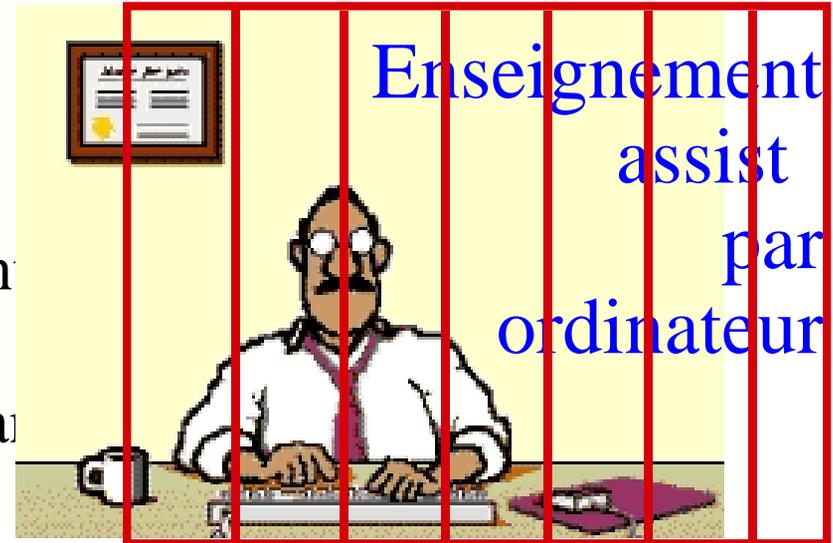
- Learning : du côté de l'apprenant  
=> **AOD**

- Teaching : du côté de l'enseignant  
=> **FOAD**

- Training : l'ordinateur joue le rôle  
de répétiteur => **EAO**

- Quid de la distance ?

**Mobile learning,  
Blended learning**



# Campus numériques ou virtuels ?

- Campus numérique : utilise les procédés numériques (informatiques et réseaux)
- Campus Virtuel (déterritorialisé) : les étudiants ne sont pas physiquement sur le campus, ils étudient et se rencontrent uniquement sur les réseaux numériques (Internet)
- **Tous les campus virtuels sont numériques, l'inverse est faux !**

# Campus virtuel : besoins, risques et solutions

- Besoins : ceux des personnes qui ne peuvent se rendre sur les campus pour des raisons de distance, temps, coût, handicap...ceux des universités qui cherchent à attirer des étudiants.
- Risques identifiés : les coûts pour les universités, l'isolement et la difficulté à être autonomes pour les étudiants.
- Solutions(choix de) : techniques, pédagogiques, organisationnelles

# Méthodes pédagogiques et création de ressources

- Pédagogie transmissive : cours magistraux.



Création et mise en ligne de supports de cours multimédia

- Pédagogies actives et travail de groupe : pédagogie de projet.



Modèle collaboratif en Communautés virtuelles d'apprentissage.

# Situations d'apprentissage en e-learning

- Apprentissage collaboratif : échanges synchrones et asynchrones, usage des collecticiels
- Tutorat : relation individualisée avec le tuteur, coaching
- Apprentissage interactif : jeux, simulations, quizz interactifs
- Apprentissage avec accès à l'information : sites web, supports de cours multimédia en ligne.

# Communautés virtuelles d'apprentissage

- L'emploi de tout type de communauté
  - d'intérêt (la communauté globale des étudiants TIC)
  - de pratique (les communautés d'UE ou de promo)
  - de projet (les communautés de travail)
- Elles sont systematiquement composées d'enseignants, étudiants, tuteurs, autres intervenants.
- Avantages
  - l'apprenant n'est pas isolé.
  - échanges, collaboration facilitent l'appropriation des connaissances, la résolution des problèmes.

# III- Campus virtuel de Limoges

- Origine
  - Des besoins et moyens limités
  - Les potentialités d'Internet : le I et le C
  - Un choix pédagogique
- Modèle pédagogique
  - basé sur les communautés virtuelles d'apprentissage
- Modèle économique
  - utilise aux maximum les ressources disponibles sur Internet et le streaming.

# Modèle économique

- Pas (très peu) de création de ressources préalables.
  - Utilisation des ressources existantes sur Internet (validées)
  - Capitalisation des meilleures pratiques
  - Scénarios pédagogiques, études de cas, etc. produits par le professeur dans le cadre de son enseignement.
- Environnements de travail utilisant des solutions « libre »
  - Utilisation des briques logicielles existantes (linux, logiciels libres)

# Travail collaboratif

- Caractéristiques :
  - Se pratique surtout dans des communautés de projet
  - = Communication + coordination + organisation et planification + partage et publication + production
- Méthodes de travail :
  - Composition des groupes (choix et nombre)
  - Répartition des rôles, planification des tâches
  - Choix des outils de travail collaboratif
  - Rôle des échanges synchrones et asynchrones
  - Validation des productions

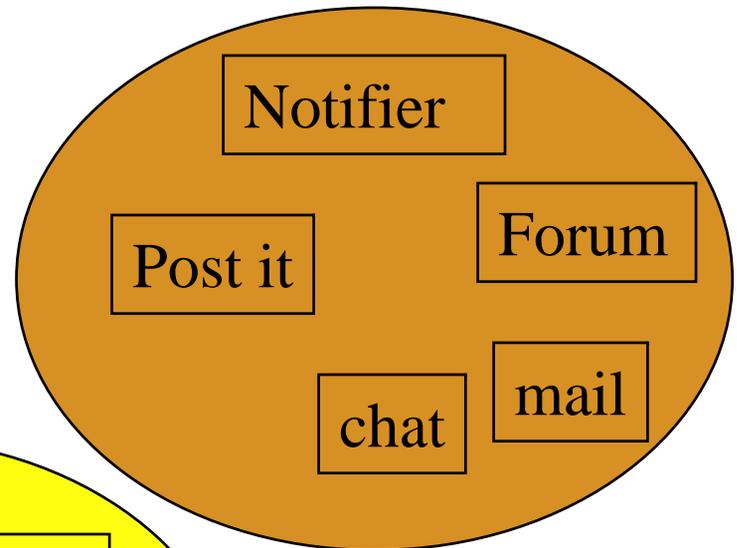
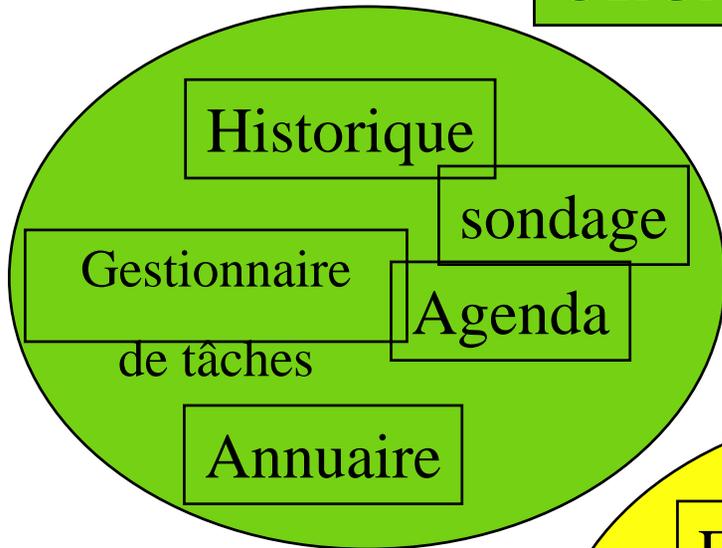
# Modalités d'évaluation

- Contrôle continu :
  - Travail du groupe
  - Evaluation de la participation individuelle
  - ETL (épreuve en temps limité) en ligne

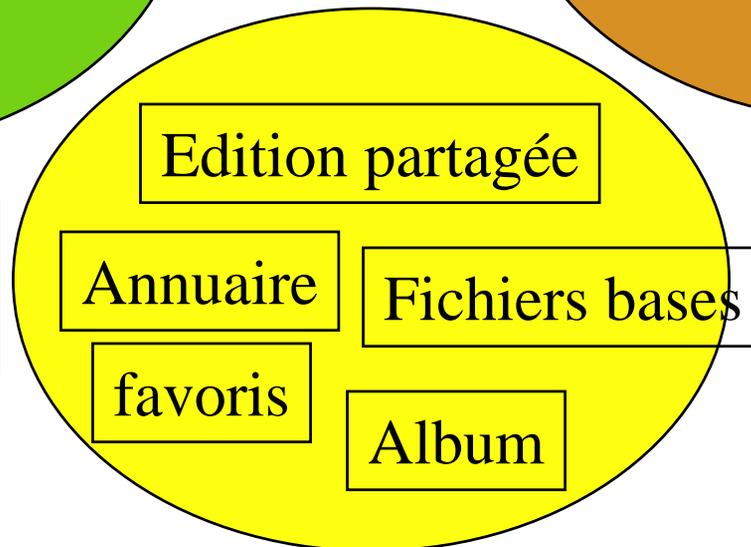
Garantie : les sujets font référence aux travaux spécifiques réalisés tout au long de l'UE par les groupes.
- Soutenance orale de la partie professionnelle:
  - en présentiel ou en visio-conférence

# Fonctionnalités utilisées

## ORGANISER



## PARTAGER PRODUIRE



## COMMUNIQUER

# Pour conclure la visite guidée

- Le campus virtuel compte :
  - 600 étudiants préparant 6 diplômes
  - + 5 postes d'assistants + un poste de technicien + 10 tuteurs à temps partiel
  - + environ 50 intervenants : Profs ou M.conf, professionnels, experts à temps partiel.
- Essentiels :
  - ingénierie pédagogique et encadrement humain ;
  - gros travail d'organisation et de coordination,
  - outils ergonomiques pour le travail collaboratif.

# Conclusions, recommandations

Pour l'introduction et la conduite du changement dans les Universités : TIC et non TICE

- Un modèle de e-learning basé sur les communautés virtuelles d'apprentissage :
  - prépare à la société de la connaissance.
  - rend les apprenants acteurs de leurs apprentissages

Quelques conseils pour éviter l'échec d'un projet e-learning :

- Avoir un porteur de projet incontesté et le soutien de la hiérarchie ; sensibiliser, convaincre pour l'obtenir.
- Choisir si possible un domaine particulier ou nouveau pour ne pas concurrencer les formations classiques.
- Se méfier de la granularité fausse bonne idée.
- La mixité présentiel/virtuel peut être aussi une fausse bonne idée

# Vers l'université de demain

L'objectif est l'entrée dans la société de la connaissance :

Les moyens sont le mobile-learning, le travail collaboratif et le management de l'intelligence collective.

# Pour les contacts



- Le site : <http://www-tic.unilim.fr>
- Ingénierie pédagogique (communautés virtuelles d'apprentissage
  - [isabelle.gonon@unilim.fr](mailto:isabelle.gonon@unilim.fr)
- ...et pour le DESS : « Communautés virtuelles et management de l'intelligence collective »
- [casteignau@unilim.fr](mailto:casteignau@unilim.fr)

