



DEMANDE DE COFINANCEMENT A LA COMMISSION
INFORMATIQUE

Date de réception :	Demande no :
Faculté/Département : FPSE / TECFA	Tél. : 379 93 77
Nom/Prénom : Daniel K. Schneider	E-mail : daniel.schneider@unige.ch

Exposé des motifs (Explication et justification de l'importance du projet / Raison d'un financement spécial, brève description du matériel souhaité).

Titre du projet : Systèmes et langages pour la scénarisation pédagogique (projet e-learning)

Un scénario pédagogique représente la description du déroulement d'une situation d'apprentissage visant l'appropriation d'un ensemble de connaissances. Le scénario précise les rôles, les activités ainsi que les ressources, outils et services nécessaires à la mise en œuvre des activités. Un langage qui permet de décrire d'une façon plus ou moins formelle un scénario, s'appelle langage de modélisation pédagogique (« educational modeling language »). Ces langages sont en règle générale utilisés dans un outil de conception et permettent (dans des cas plus rares) de spécifier un scénario exécutable. Autrement dit, ce type de e-learning vise à créer des « learning objects » qui sont des activités et non pas juste des contenus comme dans le e-learning traditionnel.

On peut aujourd'hui constater une relative étanchéité entre les travaux de recherche, de développement et le terrain, ainsi qu'un éparpillement disciplinaire des connaissances accumulées depuis une trentaine d'années dans le domaine de la "scénarisation" et du "design pédagogique". Malgré un intérêt très marqué pour les langages de scénarisation (et notamment le « learning design »), il est aujourd'hui encore difficile de se documenter. Il apparaît donc nécessaire de proposer un dispositif (de formation et de mutualisation) permettant à tout public de bénéficier d'une information pertinente, très complète et mise à jour.

Lors d'un séjour comme chercheur invité à l'INRP (janvier 2009) nous avons mis en place une première version d'un inventaire sous formes d'articles « EduTechWiki ». Ce site bilingue est hébergé à TECFA et il est dédié aux technologies éducatives et domaines annexes.

Objectif du projet :

L'objectif de ce petit projet est de compléter ce matériel dans EduTechWiki et de le rendre utile pour d'enseignement et l'autoformation. Il comprendra les composants suivants :

- Inventaire de concepts les plus importants liés à la scénarisation
- Revue de pratiques
- Inventaire de technologies
- Langages de modélisation / description
- Méthodes de design
- Design patterns (patrons) type pour la scénarisation
- Méthodes pour décrire des outils ou de services
- Modèles de workflow et d'intégration
- Un miroir de différentes tendances de recherche, notamment une revue de la littérature scientifique de haut niveau

Plus concrètement, il s'agit

1. de développer surtout les catégories d'entrées concernant « educational modeling languages » http://edutechwiki.unige.ch/en/Category:Educational_modeling_languages et « Langages de modélisation pédagogique » et http://edutechwiki.unige.ch/fr/Catégorie:Langages_de_modélisation_pédagogique
2. de créer des introductions (tutoriels) plus accessibles à un public élargi.

Dispositif technique :

- EduTechWiki (<http://edutechwiki.unige.ch>) Ce dispositif est en place et il est développé continuellement. La version Anglaise comprend presque 1000 entrées de qualité et de longueur très variées.
- La première version a été financée par un projet CVS (environ 15% du volume actuel)

Public :

1. Etudiants du master MALTT (TECFA) et notamment des cours STIC I et STIC II
2. Etudiants de la « Fernuniversität » (projet de cours en négociation)
3. Formations continues offertes par TECFA (certificat e-learning et Ateliers « webmaster pédagogique »)
4. Tout(e) enseignant(e) intéressé(e) par la scénarisation pédagogique, et notamment les personnes qui veulent s'engager dans un projet e-learning.
5. Conseillers pédagogiques et e-learning.

Dans le cadre de nos propres formations, ce matériel sera intégré dans une pédagogie: les étudiants doivent participer à la rédaction d'articles à plusieurs niveaux, comme par exemple à amélioration d'articles existants ou encore à la rédaction d'articles de synthèse. Ensuite, ils doivent utiliser des langages et outils pour créer des scénarios, qui à leur tour doivent être décrits en ligne.