

ET 1 ET 2 ET 3.0...MON ENSEIGNEMENT ÉVOLUE...

Christophe Batier (Université de Lyon, Université Lyon1 Service PRACTICE)

Mots Clés: TICE, enseignement supérieur, wiki, serious games, évolution des pratiques

Cette étude de cas propose de mettre en évidence le rôle joué par les technologies de l'information et de l'enseignement dans les mutations observées au niveau des pratiques pédagogiques des enseignants de l'université Lyon1.

L'université Lyon1 regroupe 34 000 étudiants et un peu plus de 2 000 enseignants dans le domaine médical, scientifique et sportif.

L'université Claude Bernard a mis à la disposition de ses enseignants chercheurs une plate forme d'Elearning. La plate forme Spiral est développée par l'équipe TICE de l'université : Practice.

Depuis janvier 2003, 5 développeurs travaillent au quotidien avec les enseignants pour faire évoluer l'outil en fonction de leurs demandes et en suivant les évolutions technologiques. Très rapidement une majorité d'enseignants s'est approprié cet outil [1]. Cela nous a permis d'observer l'évolution des pratiques de nos enseignants sur Spiral.

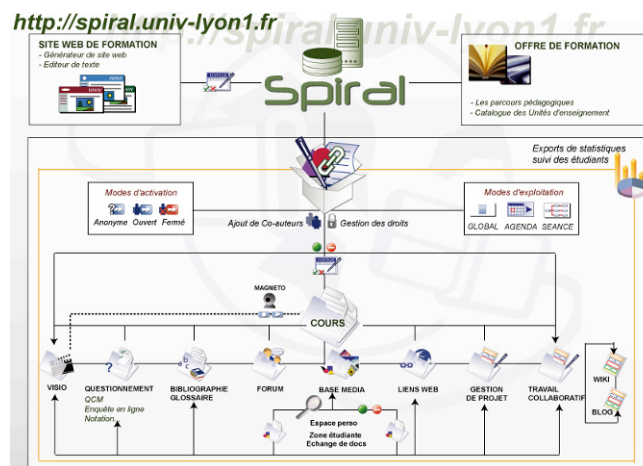


Figure 1. Spiral organigramme fonctionnel

Voici par exemple les fréquences de connexions sur le mois d'octobre 2007, sur les 946 enseignants différents qui se sont connectés à Spiral, 366 sont venus moins de 4 fois, soit moins d'une fois par semaine et à l'opposé de ce graphique 27 se sont connectés en moyenne plus de 5 fois par jour.

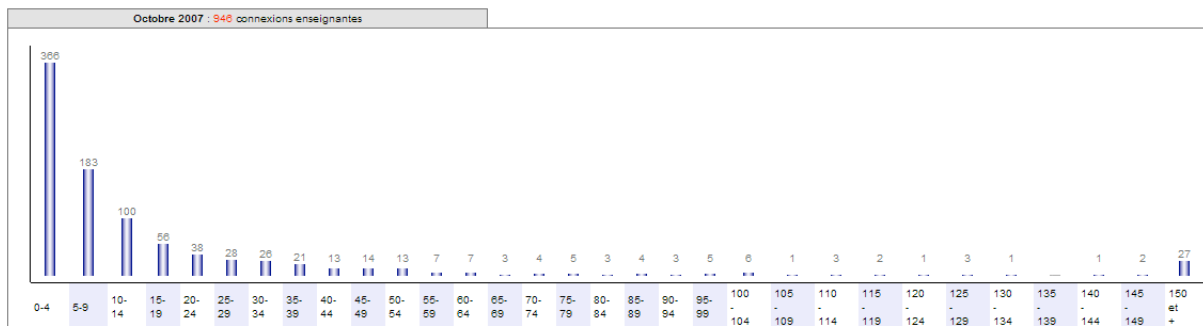


Figure 2. Fréquence de connexions des enseignants de l'université Lyon1 en Octobre 2007

Ce premier paramètre met en évidence les différences d'utilisation de Spiral. Une personne déposant des fichiers en début de mois n'a pas les mêmes usages qu'un enseignant se connectant plusieurs fois par jour pour réagir sur des forums, corriger des wikis...

Chaque enseignant est libre de choisir les outils mis à sa disposition et de choisir la pédagogie qu'il souhaite utiliser. Les observations faites sur les usages des enseignants de notre université nous ont permis de faire une classification quelques peu grossière mais permettant de proposer une typologie des stratégies et des usages à Lyon1.

- **1.0 (He)** L'enseignant est au centre du dispositif et il diffuse son cours sous forme de powerpoint, pdf ou fichier word. Le contenu créé par l'enseignant est le contenu principal. Mais il rajoute éventuellement un forum pour que les étudiants lui posent des questions. Et un Quizz pour s'entraîner au QCM en mode autoformation. Les interactions sont dans ce cas souvent limitées à de la communication essentiellement organisationnelle: Horaire des cours, changement de salle. Le modèle pédagogique est donc majoritairement transmissif, l'enseignant est auteur et les étudiants ont une posture de spectateurs.
- **2.0 (We)** l'enseignant utilise aussi ces outils mais en plus des outils plus liés aux technologies du web2.0. Il va impliquer et faire participer les étudiants à la création de contenu pédagogique sous forme de cours [2], de vidéo [3]. Ces enseignants utilisent des blogs pour guider les étudiants dans leur progression et certains commencent à utiliser des wikis pour que les étudiants rédigent ensemble le contenu du cours fait par exemple à partir des notes prises en amphi par une partie des étudiants [2]. Avec le groupe étudiants plus enseignants tous ensemble, nous (**We**) sommes tous acteurs de la formation. L'enseignant gère les activités qu'il propose aux étudiants et valide les contenus produits par les étudiants.
- **3.0 (Me)** Le dispositif est cette fois-ci centré sur moi (**Me**) étudiant. Je suis au cœur d'un réseau social qui me remonte des informations personnalisées en fonction de mon niveau d'étude, de ma motivation, de mon implication... Je peux consulter les cours, participer aux activités via des interfaces immersives, m'approprier des objets 3D via mon avatar, participer aux serious games scénarisés par mes enseignants. Pour anticiper cette évolution, nous avons interfacé Spiral avec Facebook, pour permettre à nos étudiants de construire et de gérer leur réseau social personnel [4]. Nous avons développé un système d'annotation des podcasts qui lui permet d'écrire directement lui-même sur les podcasts de ces cours, via les bubbles. Et nous sommes en train de finaliser la mise en place d'un dispositif type dailymotion pour lui permettre de se construire sa chaîne de cours. Et nous utilisons quelques serious games sur un millier d'étudiants en médecine et sciences.

Exemple de serious Games développé: Climatus un générateur de galaxie en ligne.

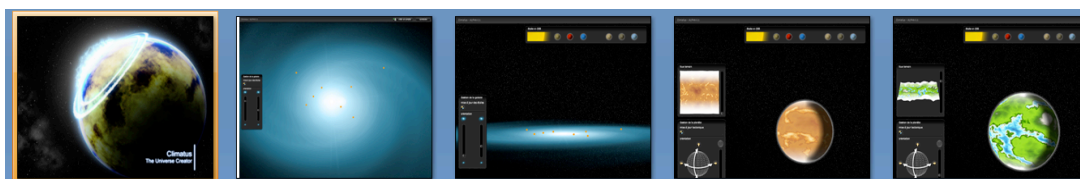


Figure 3. Climatus serious games d'astrophysique

Cette expérience assez unique en Europe nous permet d'étudier les évolutions et les pratiques pédagogiques innovantes au sein de notre université.

References

1. Colloque TICE 2006 Toulouse - 25 au 27 octobre 2006. *De la décision stratégique à la mise en pratique d'une politique favorisant le développement des TICE dans une université de masse* par Martine Heyde, Jérôme Randon, Christophe Batier et Domitien Debouzie.
2. Exemple de cours web2.0: <http://spiral.univ-lyon1.fr/entree.asp?id=170&id2=80&id3=294&objet=article>

3. Exemple de contenu vidéo créé par les étudiants:
<http://spiral.univ-lyon1.fr/entree.asp?id=170&id2=80&id3=274&objet=article>
4. Réseau sociaux sur Internet: l'université Claude-Bernard (Lyon-I) s'interface avec Facebook
Dépêche AEF n°85336 Paris, Jeudi 18 octobre 2007, 18:24:20 Cyril Duchamp.
5. Créer un système planétaire est un jeu d'étudiants:
<http://www.atelier.fr/recherche/10/06122007/espace-jeu-etudiants-climatus-lyon-35664;35665.html>

Author:

Christophe Batier

Université Claude Bernard Lyon1

Service Practice Quai 43

43 Bd du 11 Novembre 1918

69622 Villeurbanne

France Phone 0472431644

E-Mail: christophe.batier@recherche.univ-lyon1.fr