

Pedagogically sustained Adaptive LEarning
Through the exploitation of
Tacit and Explicit knowledge



Le projet PALETTE et le design participatif

Brigitte Denis
Étienne Vandeput





Plan

- Contexte
- Design participatif
- Mise en œuvre avec la CoP @prétic
- Enseignements



Contexte et objectifs



- Développer de manière participative des outils et services interopérables et innovants
- Faciliter et augmenter l'apprentissage individuel et collaboratif dans les communautés de pratique (CoPs)



Design participatif: de la théorie à la pratique

- Des acteurs
- Des services ou des outils
- Une démarche



Acteurs

- Développeurs (informaticiens)
- Pédagogues
- CoPs



Outils et services

- Édition multimédia
- Knowledge management
- Médiation/collaboration



Démarche générale

- Clarifier les enjeux respectifs
- Identifier les besoins des CoPs
- Proposer des services et des scénarios d'usage pour y répondre
- Valider les scénarios
- Les implémenter dans les pratiques



association des professeurs exploitant les TIC en Belgique francophone

- Contexte
- Organisation des échanges
- Besoins/problèmes
- Démarche de réponse aux besoins
- Des services répondant aux besoins ?



Contexte

- 1998 : « Plan multimédia » et « Projet Cyberécoles »
 - CCM
 - formation de personnes-ressources (PR)
- Création d'@prétic
 - association de PR, enseignants responsables de centres cybermédias
 - une CoP?



Organisation des échanges

- deux listes de diffusion (problèmes, réponses, questions pratiques, ...)
- un site <http://www.apretic.be/index.php>
- des rencontres entre PR



Besoins/problèmes de la CoP

- Éclatement des membres
- Difficulté d' enrôler et d'organiser l'accueil de nouveaux membres
- Peu de personnes (PR) pour fournir de l'information utile aux membres
- Manque de temps
- Pas de statut reconnu
- Pas de coopération entre PR pour produire des documents
- Une seule personne pour alimenter le site
- Pas de capitalisation des informations



Démarche pour répondre aux besoins/problèmes

- Rencontres avec les membres
- Présentation du projet et de quelques outils
 - Amaya
 - Sweetwiki
 - Limsee3
- Identification des besoins prioritaires



Création/validation de scénarios d'usage

- Capitalisation des informations présentes dans les listes de diffusion
 - ontologies
 - annotations
- Création collaborative de documents/ ressources
- Élaboration de documents multimédia



Enseignements

- Processus long
 - Ébauche de réponses aux besoins
- Obstacles liés aux services « innovants »
 - imparfaits
 - utilisabilité, utilité, acceptabilité
 - incomplets (à construire)
 - fonctionnalités
 - nouvelles pratiques
 - difficulté de produire et de partager
- Difficulté de contribuer aux enjeux « individuels » des différents acteurs