

La communauté éducative : auteure et utilisatrice de ressources

Introduction à la session 3

Quelques idées de base

- Le concept de ressources éducatives s'inscrit dans une pratique professionnelle de l'enseignement.
- Un patrimoine éducatif n'a de sens qu'au sein de sa communauté
- Communauté formée à la fois de chercheurs et de praticiens
- Partage en vue d'alléger la pratique et d'augmenter l'efficacité de l'enseignement

Ressource éducative

- Concept qui hérite d'une perspective historique, forgée au cours d'une pratique instrumentale de type artisanal, sans intention de réutilisation.
- Peut se définir comme :
 - Toute forme de ressource humaine et matérielle mise en œuvre par l'enseignant ou par la système éducatif pour améliorer l'enseignement ou l'apprentissage.
 - Texte, image, site web, règle, vidéo, animation, message audio, etc.
 - Un parent, un expert, la communauté familiale ou sociale, village ou le quartier, le musée, la grande bibliothèque municipale, etc.

Objet d'apprentissage

- Expression objet d'apprentissage liée au concept de ressource numérique.
- Dans le contexte du web sémantique fondé sur les ontologies, résultats d'un consensus :
 - Granules de formation en principe réutilisables et *réagençables* selon différents objectifs ou environnements auxquelles sont idéalement associées des métadonnées d'indexation (Lamontagne 2005) .
 - Pour être réutilisé, l'objet d'apprentissage doit être stocké ou du moins référencé dans une sorte d'annuaire ou encore un entrepôt de ressources pour l'éducation = viviers de connaissances (Forte, Wentland Forte et Duval 1997).
 - La constitution de banques de ressources éducatives est dépendante de la volonté des auteurs d'associer des métadonnées aux ressources qu'ils produisent (Hotte et Contamines 2007).
 - Activités peu réalisées , car elles ne font pas partie intégrante de la tâches des acteurs concernés

Objet d'apprentissage et web

- Dans le contexte du web comme plateforme informatique :
 - Objet d'apprentissage prend la forme d'une simple ressource électronique réutilisable.
 - Sa réutilisabilité intègre à la fois une dimension de légalité (droits d'auteurs, et autres) et d'accessibilité (une forme d'indexation).
- 3 aspects essentiels du web 2.0 :
 - L'acteur devient éditeur de contenu;
 - L'acteur décide comment visualiser l'information
 - L'acteur crée, par sa manière d'utiliser le web, des communautés d'intérêt.

S'interroger sur le sens

- Deux questions
 - Qu'allons-nous enseigner et comment allons-nous enseigner, quel est le potentiel réel des technologies à conduire au partage et à la réutilisation de ressources éducatives ?
 - Comment se construit la signification, entre autres, lorsque cette construction est fondée sur une ingénierie des connaissances dont le sens est déterminé par des ontologies au caractère consensuel.
- Une réflexion
 - Le dialogue est [...] nécessaire justement quand les hommes ne partagent pas les mêmes significations....(Bender 1998).