

Modèles de participation à un wiki d'enseignement et de recherche

Daniel K. Schneider

TECFA – FPSE - Université de Genève

daniel.schneider@unige.ch

<http://tecfa.unige.ch/DKS>

<http://edutechwiki.unige.ch/fr/>

Rendez-vous de l'enseignement

<http://unige.ch/rdvens/>

Atelier: Faire créer des ressources par mes étudiants

Université de Genève, 11 mai 2017



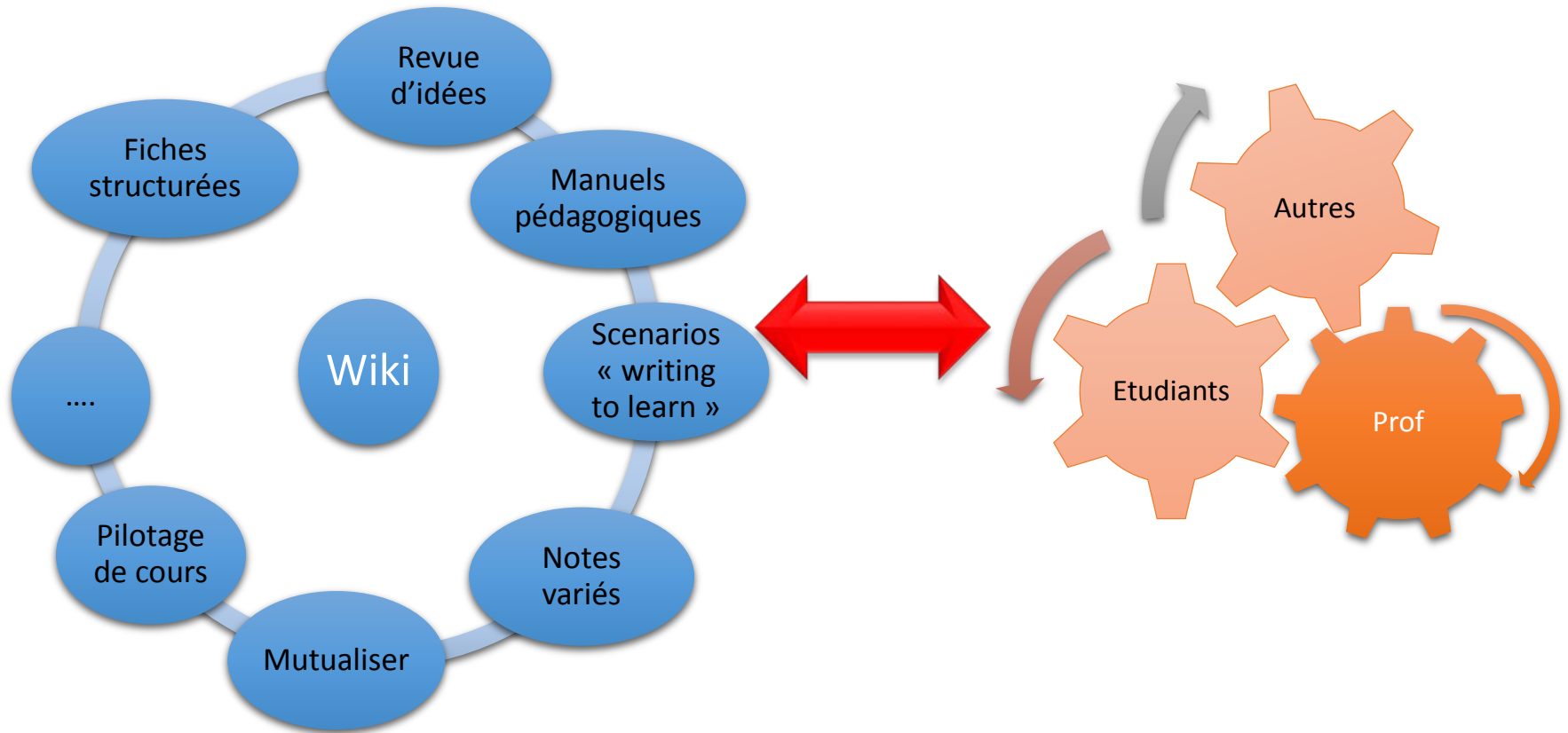
Organisation de l'atelier: Faire créer des ressources par mes étudiants

1. présentation des 2 intervenant(e)s et objectifs (10 min max.)
2. tour de table participants (10 min max)
3. exposé / démo / discussion
– Daniel Schneider, FPSE (30 max)
4. exposé / démo / discussion
– Karine Duplan, SdS (30 max)
5. discussion générale / conclusion (10 min)

1.

Le contexte:
Utilisation
massive de la
technologie
wiki
à TECFA

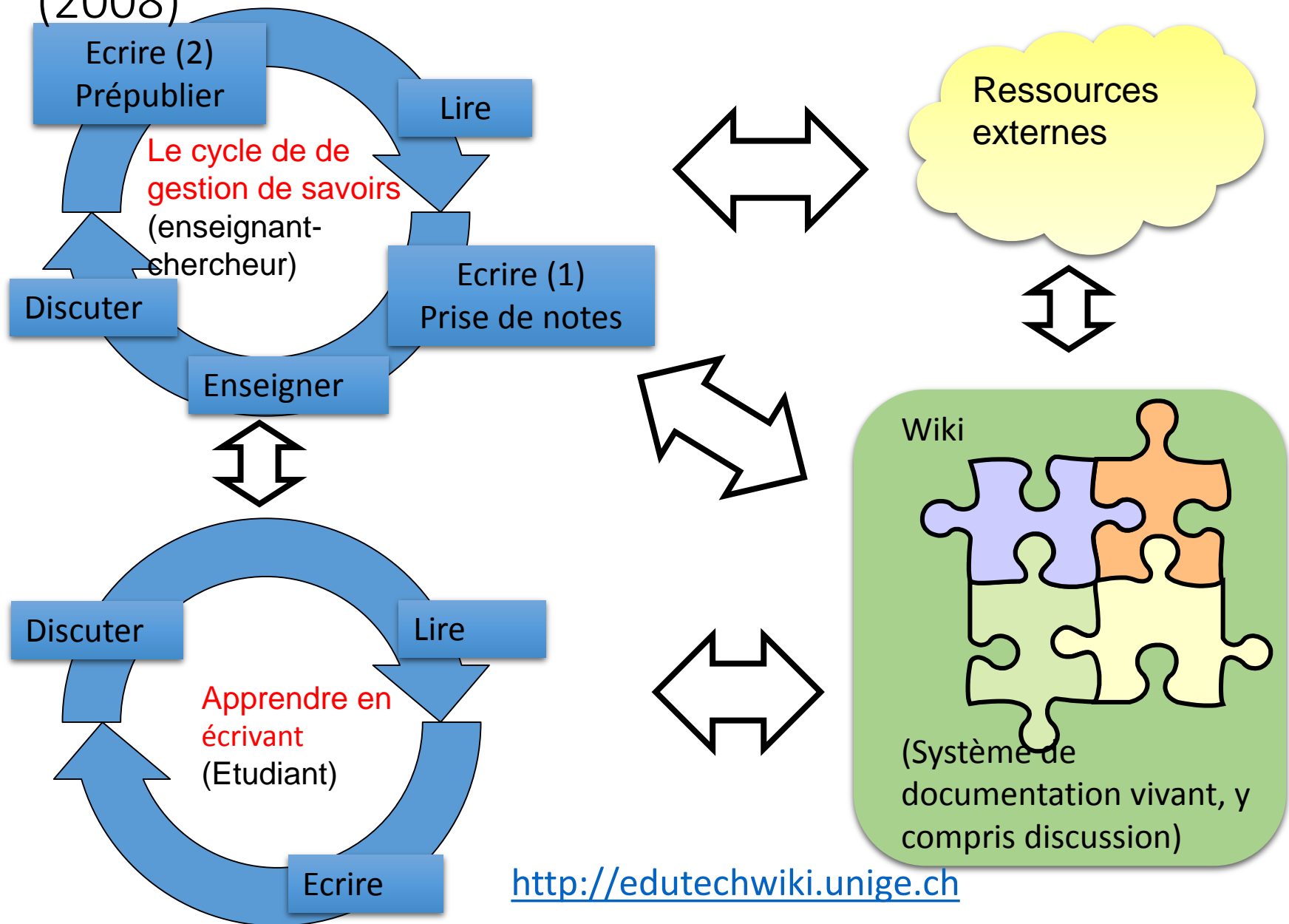
L'expérience EduTechWiki



Schneider, D.K., Benetos, K. & Ruchat, M. (2011). Mediawikis for research, teaching and learning. In T. Bastiaens & M. Ebner (Eds.), Proceedings of EdMedia 2011 (pp. 2084-2093).

http://edutechwiki.unige.ch/en/Mediawikis_for_research,_teaching_and_learning

Un modèle : la communauté de savoir autour du prof. (2008)



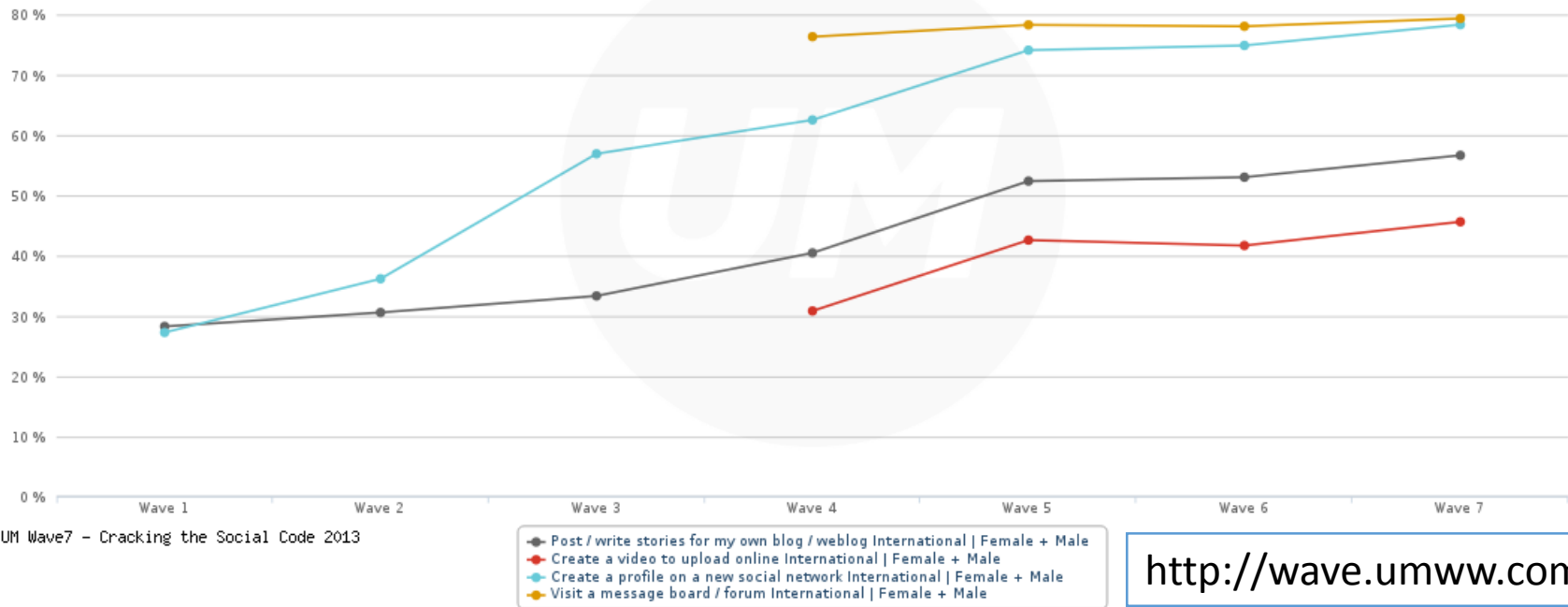
Le challenge

2.

La «net
generation»

The Net generation (I)

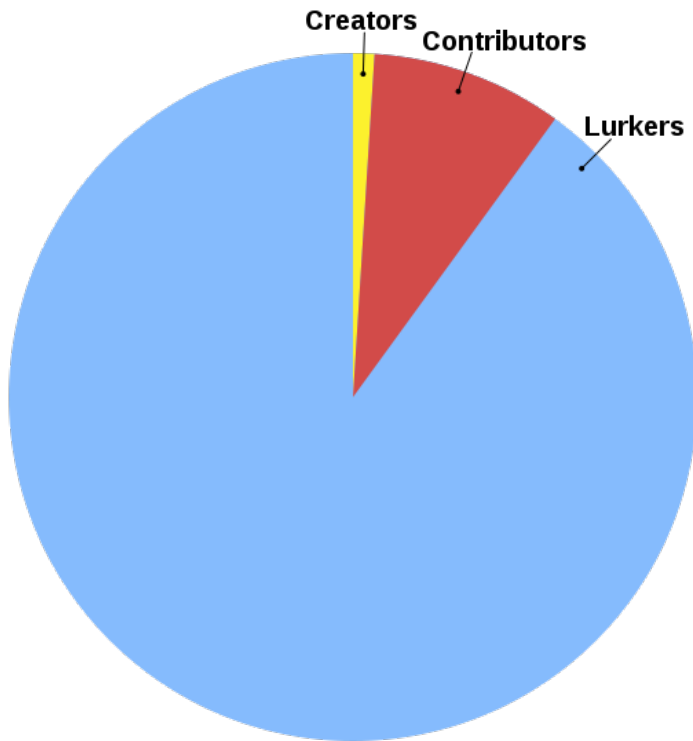
(Perception) Utilisation active d'outils sociaux en augmentation (écrire dans un blog, creation video, creation de profiles, visite de forums)



Bonnes nouvelles depuis 2010 !
50% prétendent avoir écrit une histoire dans leur propre blogue

The Net generation (II)

1% Rule: Seul **1%** d'une **communauté** en ligne sont **actifs**



La règle *90-9-1* :

Dans une communauté d'intérêt:

- 90% consomment,
- 9% éditent des contenus
- **1%** participent activement à la création.

[http://en.wikipedia.org/wiki/1%_rule_\(Internet_culture\)](http://en.wikipedia.org/wiki/1%_rule_(Internet_culture))

Wikipedia statistics (fév. 2014)

- 18 milliards de vues
- 500 million de visitors / mois.
- 22 million comptes
- ~70,000 auteurs (**0.01 %**)
- ~7000 font la moitié (**0.001 %**)

La génération «net»

Les gens **savent**:

- participer dans une conversation digitale dans un milieu privé
- créer des objets digitaux simples (messages, vidéos, petits textes,...)
- échanger des objets digitaux

Compétence numérique =
**conversations plutôt
claniques**

Les gens **ne savent pas bien**:

- utiliser efficacement des logiciels professionnels
- participer à la co-construction de savoirs
- créer et suivre des workflows complexes
- poser des questions précises

D'autres compétences
**doivent être
renforcées /
enseignées**

3 .

Scénarios de participation à l'élaboration de ressources dans un Mediawiki

Cas 1: Participation-amélioration

- Cours STIC I + STIC II, Master MALTT (Introduction à Internet pédagogique)
- Organisation «blended», 3 j. de cours en présentiel, le reste à distance
- Tout est dans le wiki (sauf les évaluations): Instructions, manuels, discussion,
- Les étudiant(e)s apprennent par mini-projets (6-9 par cours)
- Ils/elles doivent participer à l'amélioration du matériel de cours.

Réutilisation

- La plupart des thèmes sont abordés dans les années suivantes et les étudiant(e)s peuvent profiter d'un matériel plus riche.
- Les améliorations pourraient aussi aider les étudiant(e)s de la même année, mais ce mécanisme fonctionne mal

Démo: [https://edutechwiki.unige.ch/fr/STIC:STIC II](https://edutechwiki.unige.ch/fr/STIC:STIC_II)

Cas 2: Projets et livres virtuels

- Cours STIC III + STIC IV, Master MALTT (cours à options, par ex. fabrication et design digitale)
- Organisation «blended», 3 j. de cours en présentiel, le reste à distance
- On explore ensemble un domaine
- L'enseignant prépare et les étudiant(e)s complètent et font des projets
- Participation à la dissémination (livre virtuel, événements, etc.)

Réutilisation:

- Certains savoirs sont co-construits / écrits pendant le cours
- Le matériel produit est réinjecté dans les cours suivants

Démo:

- <http://edutechwiki.unige.ch/fr/stic3-2016>
- <http://edutechwiki.unige.ch/fr/stic4-2015>



Cas 3: Dewiki – un grand projet / classe / année

- Le wiki était dédié à un cours sur l'histoire de l'éducation spéciale en sciences de l'éducation et il est fermé pour l'écriture
- La classe participe à la rédaction de notes etc. et collabore ensemble à la rédaction d'un article sur un sujet donné.
- Réutilisation: Fiches variés, bibliographie, etc. (pas grand-chose)
- Population: petites classes semestrielles (UniGe), 2006-2013
- Organisation: blended (2h de cours tous les 10 jours)
- Démo: <http://edutechwiki.unige.ch/dewiki/>

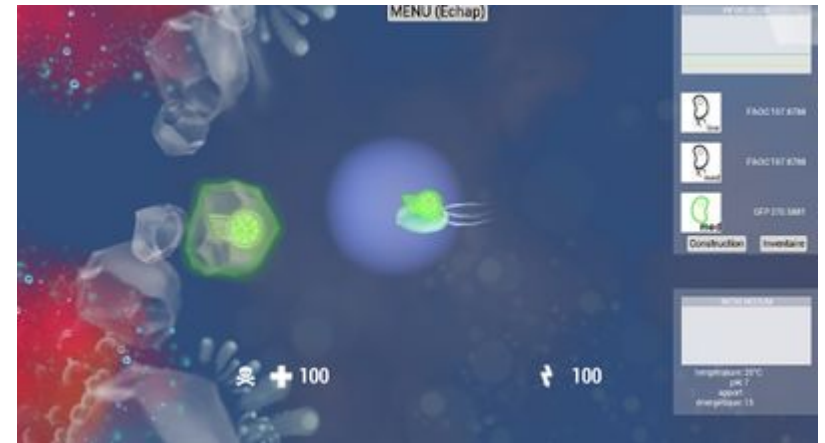
Eléments	Genre	Outils wiki
Gestion	Tâche courante Menu General forum	Page principale + une page discussion
Revue de la littérature	Résumés de livres et articles	article
Dictionnaire	Définitions	Article + catégorie
Plan de recherche (parfois)		Article + discussion page
Articles de recherche	Article long	Article + discussion page
Valorisation	Livre virtuel	Print book creator
Source	Transcriptions d'entretiens	Article

Cas 4: VIP – Création de fiches

- Organisation «blended»
- Dans le cadre du cours **VIP I (Jeux vidéos pédagogiques)**, les étudiants doivent créer des fiches qui décrivent un jeu sérieux

Réutilisation

- Les fiches sont **utilisés dans le cours** pour illustrer des propos et pour comparer, mais également comme **source d'inspiration pour des projets dans le cours suivant (VIP II)**.



Démo:

- http://edutechwiki.unige.ch/fr/Catégorie:Jeux_pédagogiques

4.

Quelques
constats &
conclusion

Qqs. résultats empiriques

Mémoire Karine Coopossamy (2013) portant sur la “technology acceptance” (TAM)

- Meilleurs résultats dans des cours “projets libres” axés sur l’exploration et l’écriture
- Difficulté d’organiser un “projet de classe” (écriture d’un article collectif précédé d’activités intelligence collective).
- Parfois incompréhension de l’utilité pour contribuer à la documentation technique dans des cours à mini projets (STIC I/II)
- Très peu de contributions spontanées hors cours et presque aucune contribution spontanée d’un membre de TECFA
- **Corrélation entre les perceptions d’utilité et d’utilisabilité**
- Résultats très différents selon la promotion (!), forts contrastes dans la population des sciences de l’éducation (page suivante)

Enquête Coopoosamy STIC I//II: moyennes sur une échelle de 5 (négatif – positif)

- Variété d'acceptation, profils d'étudiant(e)s différent(e)s
- Différence entre cours projets et cours «exercices»

Description	Vieux normaux	Vieux sc.édu. pas contents	Jeunes sc.édu. contents	Psychos bons	Peu participatifs
Taille	26.1% (6)	26.1% (6)	21.7% (5)	17.4% (4)	8.7% (2)
Entrées	Domaine d'études Autres (100.0%)	Domaine d'études ScienceEdu (83.3%)	Domaine d'études ScienceEdu (80.0%)	Domaine d'études Psycho (100.0%)	Domaine d'études Autres (50.0%)
	Utilisabilité générale (moyenne) 3.63	Utilisabilité générale (moyenne) 2.31	Utilisabilité générale (moyenne) 4.15	Utilisabilité générale (moyenne) 4.12	Utilisabilité générale (moyenne) 4.39
	Apprentissage général (moyenne) 3.71	Apprentissage général (moyenne) 3.06	Apprentissage général (moyenne) 3.93	Apprentissage général (moyenne) 4.16	Apprentissage général (moyenne) 4.89
	Utilité générale (moyenne) 3.50	Utilité générale (moyenne) 2.73	Utilité générale (moyenne) 4.06	Utilité générale (moyenne) 3.44	Utilité générale (moyenne) 3.55
	Aisance écriture générale (moyenne) 3.39	Aisance écriture générale (moyenne) 3.50	Aisance écriture générale (moyenne) 3.53	Aisance écriture générale (moyenne) 3.92	Aisance écriture générale (moyenne) 5.00
	Âge 37.50	Âge 38.17	Âge 33.60	Âge 27.50	Âge 27.50
	Actions réalisées (moyenne) 3.67	Actions réalisées (moyenne) 3.08	Actions réalisées (moyenne) 3.73	Actions réalisées (moyenne) 4.21	Actions réalisées (moyenne) 2.50
	Volée (100.0%)	Volée (100.0%)	Volée (100.0%)	Volée (100.0%)	Volée (100.0%)

Conclusion

- Il faut structurer les activités (objectifs et tâches intermédiaires), une participation à base de volontariat ne marche pas.
- Il faut (presque) tout évaluer et noter. La participation doit compter au moins pour 10%.
- On peut stimuler la motivation extrinsèque (événements, livres virtuels, etc.)
- Le résultat est meilleur si l'écriture est au centre
- Il faut former les gens au wiki (enseignants et étudiants !)
- Investir dans un MediaWiki vaut la peine si on pense l'exploiter pendant longtemps et s'il y a des synergies entre plusieurs enseignements et autres activités.