



pour la formation et l'éducation

Le collaboratif au service du savoir

L'encyclopédie collaborative en ligne **Wikipédia** a marqué les débuts du **web 2.0**. Le **collaboratif au service du savoir**, voilà un concept nouveau !

Avec Wikipédia, le monde de la connaissance a investi le **web 2.0** par la grande porte. Maintenant les **internauts-acteurs** de leur apprentissage, les **pédagogues-auteurs** de cours forment une communauté éducative prête à s'organiser pour aller à l'assaut du web.

L'utilisation du Web 2.0 pour l'éducation passe par l'**accès aux outils**. Comme ceux par exemple que l'on sait indissociables du web 2.0 : **les blogs, les wikis, les fils RSS, les agrégateurs** ou encore **les pages d'accueil personnalisables**. Tous ces outils intègrent petit à petit les écoles, les centres de formation et les entreprises.

Professeurs et formateurs expérimentent et intègrent de **nouveaux modèles pédagogiques** dans leurs pratiques. Ils constituent un **espace de communication** basé sur le partage de contenus, adapté aux nouveaux besoins et qui demeure à portée de mains de l'apprenant. C'est ce **nouvel environnement** qui assurera à l'apprenant **une flexibilité** et une certaine **autonomie** d'apprentissage.

Rien n'est étranger à l'**apprenant-internaute** car il retrouve – pour peu qu'il soit déjà un adepte du web - dans **les outils** qu'on lui propose à des **fins pédagogiques** ceux-là mêmes qui font **son identité numérique** : social bookmarking, échanges et stockage d'images ou de fichiers, agenda en ligne.

Utiliser le Web 2.0 en formation, c'est découvrir de **nouvelles orientations** pour amener les connaissances et les savoir-faire dans notre quotidien. En regardant aujourd'hui tout ce qui se passe sur le web dans le domaine de **la formation et de l'éducation**, on remarquera combien il est évident que la **sphère éducative** joue un rôle significatif. Elle s'organise de plus en plus distinctement, met à profit tous les services du **Web 2.0** et impose de **nouvelles tendances**.

Chapitres

- [Réseaux éducatifs](#) 2
- [Vidéos d'apprentissage](#) 2
- [Partage de tutoriaux](#) 3
- [Communauté et langues](#) 3
- [Flash Cards](#) 4
- [Mind maps et plus](#) 4
- [Tuteurs et cours en ligne](#) 5
- [Notes de cours en ligne](#) 5
- [Universités 2.0](#) 6
- [Second Life](#) 6
- [Serious Games](#) 7
- [Mobile Learning 2.0](#) 7
- [Services & outils 2.0](#) 8
- [Vers une éducation 2.0](#) 9

Illustrations

- [Carte des outils 2.0](#) 8
- [Panorama 2.0](#) 9



Réseaux sociaux éducatifs

Les internautes regroupent sur des sites de **social bookmarking** (mister wong, del.icio.us) des liens vers des sites qu'ils repèrent et avec lesquels ils **créent des listes**. Ainsi s'instaurent aussi dans le secteur de l'éducation **des sites collaboratifs** basés sur un système de partage de signets ou de **ressources spécifiques**. Les utilisateurs sont issus du milieu enseignant ou eux-mêmes

apprenants et répertorient **les liens, des articles** qu'ils trouvent intéressants et utilisables par la communauté. Sur certains sites comme « **edtags** », un **vote** peut être attribué sur chaque lien soumis. La pratique quotidienne de veille et découverte du web sert la communauté éducative en offrant **partage et opinion**.

Vidéos d'apprentissage



S'il est un domaine où les services regorgent de ressources partagées, c'est celui des **plateformes d'échanges de vidéo** en ligne (YouTube, Dailymotion). Mais cela ne pourrait satisfaire complètement ceux qui ciblent leurs recherches dans un **but éducatif**. C'est ainsi que les sites consacrés aux **vidéos de cours, aux**

screencasts (enregistrement de ce qui se passe sur un écran d'ordinateur) ou aux **paroles d'experts** filmés connaissent un succès grandissant. Des **fonctionnalités communautaires** d'intégration de vidéos sur des blogs, d'ajouts de commentaires finalisent l'offre et la rendent attractive.

L'éducation dans la cour des grands

Les plus grands comme **Google** et **Yahoo** ne s'y sont pas trompés et ils sont présents sur le créneau de la **formation et de l'éducation**.

« **Google for educators** » offre aux pédagogues des espaces où sont regroupées toutes les applications, outils et services de **Google** utilisables à des **fins pédagogiques**.

« **Yahoo teachers** » se positionne par contre – *le site n'est pas encore ouvert* - plus sur la **mise en réseaux** et l'**échange des pratiques éducationnelles**.

→ [Google for educators](#),

→ [Yahoo Teachers](#)

Partage de tutoriaux

Même si la vidéo est de loin le médium de plus en plus présent sur Internet, il ne faut pas oublier les **sites de partage de ressources** proposant des **tutoriels** tout simples (tutoriels photos , explications textuelles). Ils montrent comment il est possible avec des supports communs **de fidéliser aussi les internautes**. Les sujets téléchargés sont très variés (cela va du cours de philosophie au cours de bricolage sur

réalisation d'un jardin suspendu). C'est là que l'on se rend compte de **l'énorme potentiel** existant en tout internaute. Le **contributeur** est guidé pour éclairer pas à pas comment il est arrivé à la réalisation de ce qu'il expose à la **communauté**. Il **partage ses connaissances** avec d'autres qui peuvent faire des commentaires et se servir des liens pour intégrer ces ressources à leurs sites.



Communautés linguistiques

A l'intérieur même de la sphère éducative, le **réseau social (social networking)** s'organise en sous-communautés focalisées autour d'un thème central.

Prenons les langues par exemple, les **sites d'apprentissage des langues** parient sur la communication et l'échange entre internautes de toutes nationalités pour parfaire et faire pratiquer les langues. Lors de l'inscription il suffit de dire

de quel pays on est originaire, quelle langue on parle et dans quelle langue on souhaite avoir des contacts. On se retrouve entre internautes ayant un même besoin, une même envie. Celle de s'aider des **réseaux en ligne** pour développer à la fois ses **connaissances linguistiques** mais aussi pour aller de manière directe à la rencontre **des caractéristiques culturelles** de chaque langue étudiée.



« Au contact de la **communauté**, on découvre, on s'émerveille, on s'enrichit et on se surpasse. »



« Guider l'apprenant vers les **techniques d'apprentissage** les mieux adaptées à sa manière d'apprendre. »

Cartes d'apprentissage : Flash Cards

Un autre exemple de cas de **sous-communauté** (clusterisation) se retrouve dans le domaine des **techniques d'apprentissage**. On comptabilise en effet de très nombreux de **sites 2.0** basés sur la technique mnémotechnique des « **Flash cards** » peu adoptée en France, à l'instar des autres pays européens ou encore outre-atlantique. **Un outil en ligne** permettant de générer ces « **cartes d'apprentissage** » virtuelles

est présent sur le site et le résultat du travail de réflexion peut être proposé à tous.

On peut s'aider de cartes déjà rédigées, travailler de manière autonome avec l'outil pour s'aider à mémoriser ou **faire appel au soutien** des internautes du réseau.

Ce qui rend l'apprentissage plus tout de suite plus attrayant !



Cartes heuristiques : Mind Maps et plus

On ne peut pas comme autre exemple ne pas citer le **Mind Mapping** car la réalisation de **cartes heuristiques** en ligne bénéficie d'une offre riche et très diversifiée sur le **Web 2.0**.

Les **sites de Mind Map 2.0** permettent de travailler rapidement, seul ou à plusieurs et à distance sur un même projet.

De nombreux sites sont gratuits et il est possible

de **tester parfois leur ergonomie** avant de s'inscrire afin de sauvegarder son travail ou de le partager.

Pour des projets plus complexes, il sera possible d'utiliser d'autres modèles de **réflexion et de visualisation d'idées** sur des sites comme **Thinkature** ou **ExploraTree**.



Tuteurs et cours en ligne

Certains pédagogues utilisent les **technologies d'enseignement à distance** pour offrir avec ou sans rétribution leurs services aux élèves en demande de **soutien d'apprentissage**.

On les retrouve alors sur des **portails communautaires** proposant une **mise en relation tuteurs – élèves** grâce en général à une « **plateforme de téléformation** » composée suivant la particularité du service d'outils comme les blogs, la visioconférence, le tableau blanc. Les élèves

créent leur **réseau d'apprentissage** au travers de **classes virtuelles** en ayant l'opportunité de nouer contact avec des élèves de leur niveau.

En distribuant leurs cours au travers de services, les tuteurs ou professeurs pour leur part obtiennent une certaine visibilité et l'occasion de proposer leur **savoir-faire pédagogique** au sein d'une **communauté d'échange de savoirs**.



Notes de cours sur le web

Nul doute que si Internet a envahi les universités, cela a été en grande partie grâce aux **étudiants**.

Ce sera sans doute aussi par eux que la **brèche du Web 2.0** intégrera les bancs et les amphis de l'université. Les réseaux sociaux comme **Facebook** n'ayant plus de secrets pour eux, ils trouveront **des services collaboratifs** adaptés à leurs études.

Pour ceux qui sont prêts à

échanger leurs notes de cours, les **services dédiés** leur sont ouverts.

La plupart sont des sites anglo-saxons, toutefois le site « **etody** » sort du lot en proposant **une version francophone** de partage de documents audio, vidéos ou textes aux étudiants.

Toute une **communauté** peut se greffer sur le site grâce à l'apport d'outils complémentaires comme **l'aide à la création** de

blogs ou de forums.



«La communauté éducative bénéficie de la structure et du support des **réseaux sociaux** pour développer ses propres créneaux.»



« *De nouveaux univers virtuels se s'installent sur le web. Réels déserts virtuels à habiter, tout est à construire, tout reste à créer.* »

Université 2.0

Les **universités américaines** n'ont pas attendu pour faire leur entrée sur le **web 2.0**. Par le biais des **podcasts**, éléments du nouveau web par excellence, elles diffusent sous forme **audio ou vidéo** sur le Net les cours dispensés dans leurs locaux. Dans le **catalogue iTunes**, on peut déjà trouver un nombre important de cours mis à disposition par les universités ou institutions américaines (MIT, université de Berkeley). Mais elles n'hésitent pas non plus aussi parfois à placer leurs **vidéocours** directement sur **YouTube**.

La tendance pourtant semble être de vouloir regrouper les **vidéos universitaires** sur des **portails thématiques** comme **SciVee**, un des nombreux exemples de sites pour vidéos scientifiques. En France, un regroupement d'universités du sud-est, **l'UO-MLR** (Université Ouverte Languedoc Roussillon) a mis en ligne un site de diffusion de **ressources libres** en format **de baladodiffusion** audio ou vidéo. Elles suivent le chemin tracé par **l'Université Médicale Virtuelle Francophone**, pionnière en ce domaine.



Second Life & Education

A la frontière du réel et du **web 2.0**, il y a le **monde virtuel** de **Second Life**, tellement fascinant ! Les universités elles-mêmes magnétisées par cet environnement n'hésitent pas à organiser des rencontres pédagogiques dans des **établissements universitaires en 3D**. Les échanges entre internautes se font par l'intermédiaire d'**avatars** créés à leur

image ou inventés. La communauté éducative s'est emparée de ce **nomad's land** pour y expérimenter de **nouvelles approches pédagogiques**. Un premier colloque virtuel international « **Second Life Best Practices in Education** » a eu lieu en mai 2007 pour présenter et communiquer autour des différents **projets éducatifs** déjà mis en place dans **Second Life**.



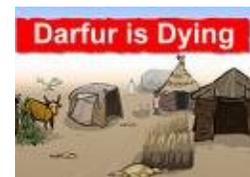
« Parce ce que la mobilité **signifie plus de flexibilité** et une **meilleure accessibilité**, elle participera au développement de nouveaux processus de **formation**. »

Serious Games

On entend par **serious game**, des « **jeux sérieux** », des logiciels qui sur la base de **jeux vidéo** amènent et aident l'utilisateur à **acquérir** ou à **se familiariser** avec certaines **compétences**. Ils peuvent être aussi utilisés pour nous sensibiliser aux **problèmes humanitaires** et **conflictuels** : « Darfour is dying », « Play against all odds ».

Des entreprises les utilisent d'ores et déjà **pour former leurs managers**. A l'image d'IBM avec « **INNOV8** » qui met en scène les processus d'affaires en entreprise.

Une université française suit la tendance avec le développement de « **Climatus** », un simulateur d'univers en temps réel, proposé bientôt en **apprentissage aux étudiants** de Lyon.



Mobile learning 2.0

Par **mobile learning** ou **mlearning**, on entend l'utilisation de **toutes les technologies mobiles** (téléphones, agendas électroniques, assistants personnels PDA) dans un but **d'apprentissage des connaissances** .

Nos **téléphones portables** sont capables de **télécharger des podcasts** et de se connecter sur Internet. Lorsque l'on produit des **ressources éducatives**, on remarque que peu d'outils à l'instar de Techsmith avec Camtasia

permettent la publication compatible avec un **iPod**.

Certes l'internaute peut **participer activement** au web 2.0 en postant des articles via son téléphone ou en envoyant des photos sur un **moblog (blog mobile)** mais il lui reste nécessaire de **convertir certains fichiers**. Des **services** tels que « **mogopop** », « **iwriter** », « **iPod-notes packager** » ou encore « **iquizz maker** » répondent à cette attente en transformant les ressources en un layout et un format lisible sur **téléphone**



Services & outils 2.0

Une autre manière **d'échanger sur les pratiques**, c'est de travailler avec les outils qui contribuent à créer des **scénarios d'apprentissage en ligne**.

Et on ne peut rêver mieux avec **le Web 2.0** pour enrichir ses cours et les rendre attractifs ! Les nouveaux outils et services permettant de mixer

les formats multimédia sont variés. Ils vont de la **distribution de cours** à la **conception d'exercices**. [HaikuLMS](#), permet organiser une classe **virtuelle asynchrone**, pour un contact synchrone la plateforme [vyew](#) fera l'affaire. **Travailler ensemble sur un même texte**, préparer un exposé en

commun chacun chez soi, cela est rendu possible avec [google docs](#) par exemple. Les **évaluations** peuvent tout aussi bien être réalisées sur le web avec les ressources encore plus **interactives**. Rien de tel que des sessions de travail sur [voicethread](#) ou [yackpack](#) où l'apprenant doit laisser son propre message audio.

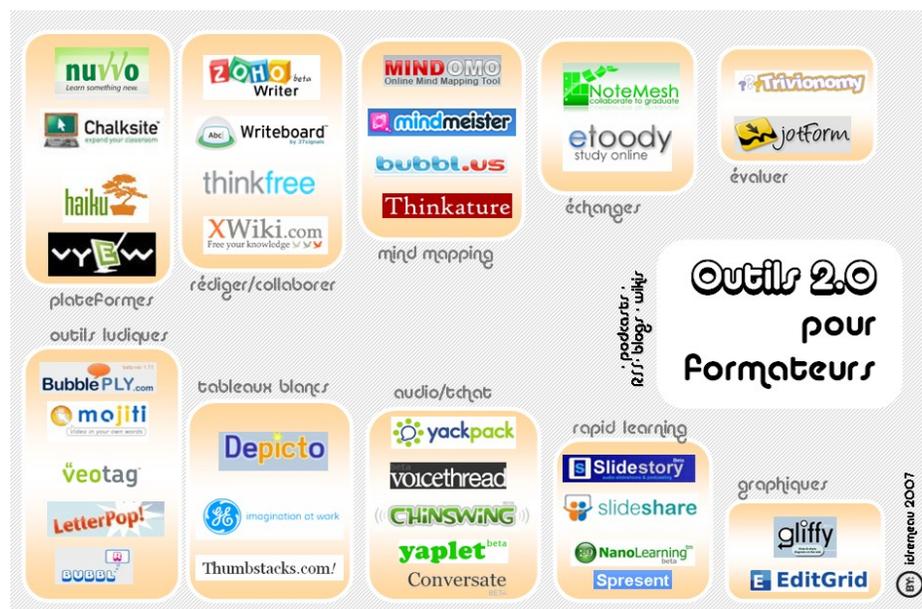


Figure : Carte interactive des outils 2.0 pour formateurs »

Plus ludiques, les **outils d'annotations vidéos**, de création de Newsletter à comme [mojitif](#) ou [LetterPop](#) sont à tester. Pour **diffuser une présentation**, on utilisera des services comme [depicto](#) ou [slideshare](#) – devenu un incontournable pour télécharger et

partager ses **présentations powerpoints**. De plus, depuis peu une possibilité d'enregistrement audio ainsi qu'un **espace privé** est offert aux membres inscrits.

En général ces services s'utilisent directement ou après une **rapide inscription**. Ils nécessitent rarement un

téléchargement du logiciel et sont le plus souvent **gratuits**.

On peut ainsi se lancer dans **l'expérimentation des outils** et des **services** sans pour autant avoir les connaissances techniques d'un concepteur multimédia et on **se concentre** ainsi **sur le contenu**.

Vers une éducation 2.0

Le Web 2.0 a mis en lumière une **nouvelle gestion du savoir** : celle de penser et de **réfléchir collaborativement** pour **acquérir individuellement** de nouvelles compétences. Nous devenons de manière de plus en plus consciente, **acteurs de notre formation**. Ceux pour qui Internet est accessible depuis longtemps ont développé une **identité numérique** qui sert leur développement **professionnel, personnel et social**. Les mots-clés du **web 2.0** ont intégré le vocabulaire usuel de l'internaute, qui n'hésite pas à utiliser de nouveaux services.

L'empreinte numérique de la connaissance se dessine et se ramifie progressivement. **Le Web 2.0** offre à la communauté éducative l'opportunité de se constituer des **services réservés** et des **communautés des pratiques**. Chacun y trouve sa place petit à petit. **Les services dédiés** s'appuient sur l'expérience des services généralistes pour cibler un public d'apprenants et de pédagogues et leur proposer les outils dont ils ont besoin.

Le plus **grand challenge** – celui qui inquiète – est de faire face maintenant à ces changements et de construire avec. Cet état de « beta » perpétuel en agace plus d'un. Pourtant, il nous amène à réfléchir à plus d'**innovation**, à reconnaître **l'apprentissage informel** et à le catalyser, à miser sur la **mobilité** et **l'accès direct** aux ressources pédagogiques.

Le Web se (nous) remet constamment en question, un exemple à suivre !

