

Une approche de rétro-ingénierie et d'ingénierie pour la création, le partage et la réutilisation de contenus pédagogiques

Nedjma Meksoud, Monique Noirhomme-Fraiture
 Institut d'Informatique, FUNDP
 Rue Grandgagnage, 21
 5000 Namur – Belgique
 nmeksoud@info.fundp.ac.be

Motivations

Problématique:

- multitude de ressources pédagogiques en ligne
- difficulté d'avoir un contenu commun pour plusieurs enseignants

Solution:

- modèle abstrait de ressource
- séparer le concept de l'approche pédagogique

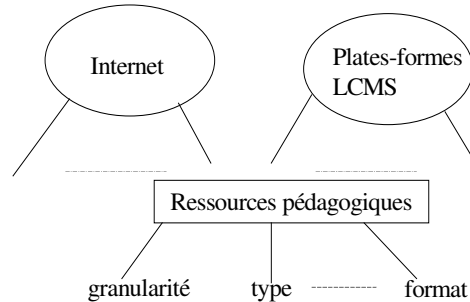


Fig 1. Diversité des ressources pédagogiques

Démarche

Deux phases :

1. Retro-ingénierie:

- Réutilisation de l'existant
- Environnement interactif d'aide à la décompomposition
- Interface interactive pour séparer les concepts de base des concepts annexes

2. Ingénierie:

- Environnement interactif d'aide à la scénarisation selon l'approche pédagogique del'enseignant
- Création interactive de parcours personnalisés

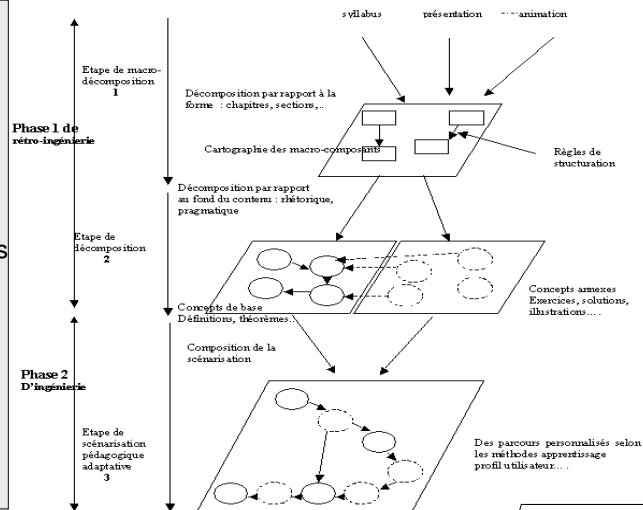


Fig 2. Les différentes phases de notre démarche

Avantages de notre approche:

- Séparer concepts de base du contexte l'application (présentation, cours, révision..)
- Avoir un noyau unique pour tous les enseignants pour de meilleurs indexation, partage et réutilisation

Travaux en cours :

- Définition des modèles de l'activité, du concepteur, du contenu
- Construction d'un modèle abstrait de ressource pour converger les différents schémas de ressources qui existent

Travaux à venir :

- Test et validaion des différents modèles
- Prototypage de notre méthode sur un cours

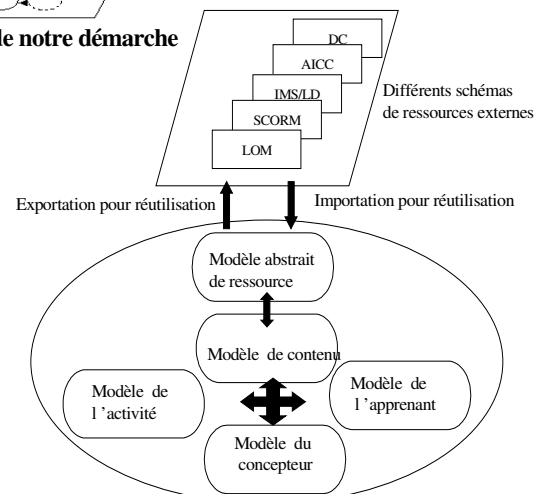


Fig 3. Interaction des différents modèles de l'environnement