Environnement Informatique pour l'Apprentissage Humain
EIAH 2007

Lausanne (Suisse)
27-29 juin 2007

Compte rendu libre de **Véronique Gaildrat**
SUP université Paul Sabatier – Toulouse 3

EIAH'2007 est la quatrième édition d'une conférence qui a lieu tous les deux ans. Les trois précédentes éditions ont eu lieu en France et pour la première fois elle a lieu en Suisse.
La conférence s'intéresse à des disciplines variées telles que la didactique, l'informatique avec les TICE, les sciences de l'éducation, la psychologie, la pédagogie, la sociologie et même la philosophie. Ainsi regroupe-t-elle des participants issus de communautés très différentes tels que des psychologues, des spécialistes des sciences de l'éducation et des informaticiens travaillant sur la conception et le développement des EIAH.
Le domaine de recherche des EIAH est intrinsèquement interdisciplinaire et favorise les échanges entre communautés d'une façon très positive, propre à susciter des projets innovants.

Bien que la conférence soit francophone, elle accueille cette année deux conférenciers invités venant des Pays-Bas pour Ton de Jong, et d'Allemagne pour Franck Fischer.
On note la présentation très intéressante de Ton de Jong sur les "Inquiry learning" à l'intersection entre "apprentissage par projet" et "apprentissage classique". Dans le cas du "Inquiry learning" il n'y a pas de projet à résoudre mais le mode d'apprentissage a pour but de favoriser la curiosité des apprenants pour stimuler les apprentissages.
Ces travaux peuvent être consultés sur le site http://kaleidoscope.gw.utwente.nl/SIG-IL

EIAH'2007 aborde de nombreux sujets parmi lesquels on peut citer les suivants :

- L'apprentissage collectif :
  - l'analyse et la modélisation des interactions dans un groupe,
  - la conception des environnements support 'apprentissages collectifs,
  - les communautés de pratique dont le workshop Palette s'est tenu la veille de EIAH.
- L'adaptation à l'apprenant :
  - modélisation de l'apprenant,
  - diagnostic de son engagement.
- L'ingénierie et la représentation des connaissances :
  - formalisation des langages de modélisation pédagogique,
  - standards pour la capitalisation des connaissances et des processus de conception.

- La conception d'interactions et les interfaces nouvelles :
  - interfaces multimédia et multimodales,
  - réalité virtuelle,
  - accès ubiquitaire.
- Les infrastructures support aux apprentissages individuels et collectifs :
  - plateformes,
  - réutilisation des objets d'apprentissage,
  - métadonnées et indexation,
  - mise en ligne des formations,
  - normes et standards.
- Les retours d'expériences :
  - évaluation des outils et des dispositifs, des pratiques pédagogiques,
  - formation des formateurs,
  - les conséquences des retours d'expériences sur les dispositifs et les acteurs.

Parmi les thèmes abordés on note une prédominance de la problématique de la scénarisation. Différents langages de description de scénarios ont été proposés et étudiés mais restent encore à améliorer pour permettre à la fois une facilité d'utilisation de la part des formateurs et un partage aisé des ressources.

Le problème de la granularité des activités d'apprentissage se pose à tous les niveaux, que ce soit lors de la conception des EIAH mais également pour favoriser la réutilisation et le partage.

On note également un souci constant d'évaluation de l'activité des apprenants, des apprentissages à court et moyen terme. La collecte des traces lors des activités d'apprentissage est critique car elles sont nécessaires pour pouvoir améliorer les démarches d'accompagnement.

La conférence a également donné lieu à une table ronde très intéressante sur les "pratiques enseignantes et environnements technopédagogiques : entre standardisation et créativité, bricolage et ingéniérie".
Cette table ronde, axée sur les problèmes liés à l'apprentissage mixte ou encore bi-modal (avec une partie en présentiel et une partie à distance), a été l'occasion d'une brève présentation des points de vue de cinq intervenants suivie d'échanges avec les participants à la conférence.
La problématique centrale évoquée concerne le problème de l'interopérabilité des différentes plateformes d'apprentissage qui devrait entraîner une standardisation des objets d'apprentissage et des séquences de cours.
Certains prônent une volonté de normalisation favorisant une industrialisation, des économies d'échelle et une mutualisation. D'autres mettent en avant la liberté de l'enseignant et le désir d'adapter les contenus aux besoins.

Ce problème reste à ce jour un problème ouvert, qui va nécessiter encore de nombreux travaux de la part des membres des différentes communautés, de façon à faire évoluer les outils et les pratiques dans le but de faciliter et améliorer la qualité des apprentissages.