


WikiSkills

Promouvoir et renforcer les compétences sociales, professionnelles, culturelles et civiques à travers une utilisation pédagogique des technologies et des méthodologies Wiki.

Livrable 3.4 – Lignes directrices pour les enseignants et les formateurs

Work Package:	3
Tâche N° :	3.4
Responsable de la Tâche :	Université de Barcelone / UB
Version N°	1
Auteurs :	Mario Barajas, Frédérique Frossard
Contributeurs :	Tous les partenaires
Date d'échéance du livrable :	01/01/2013
Date effective de soumission :	01/11/2012

Version	Date	Auteurs	Modifications	Pages		
				Modifiées	Ajoutées	Supprimées
1.0	30/11/12	Mario Barajas, Frédérique Frossard	N/A	N/A	N/A	N/A

 <p>Education and Culture DG Lifelong Learning Programme</p>	<p>Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission Européenne. Cette publication reflète uniquement les opinions de son auteur, et la Commission ne pourrait être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.</p>
---	---

Statut: Final

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission Européenne. Cette publication reflète uniquement les opinions de son auteur, et la Commission ne pourrait être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.

Résumé

Ce manuel, D3.4, Lignes Directrices pour Enseignants et Formateurs, a été développé dans le cadre du projet européen WikiSkills. Ce projet a pour objectif de mettre en pratique les avantages des wikis dans la promotion des opportunités d'apprentissage tout au long de la vie. Il constitue un guide pratique aux éducateurs à tous les niveaux qui sont intéressés par la conception et la mise en œuvre de scénarios d'apprentissage basés sur les wikis.

Tout d'abord, le manuel présente les principaux concepts autour de la culture wiki, et décrit leur application à des contextes de l'apprentissage. Deuxièmement, il offre des conseils pratiques sur l'utilisation des wikis à des fins éducatives. Ensuite, il traite de l'approche et de la méthodologie de formation WikiSkills. Finalement, le manuel offre une boîte à outils de ressources utiles, p. ex. des liens vers des vidéos et des lectures intéressantes, qui ont été soigneusement collectées par le consortium pour les lecteurs ayant pour objectif d'avoir une meilleure compréhension de l'utilisation des wikis dans l'éducation.

TABLE DES MATIERES

TABLE DES MATIERES.....	5
INTRODUCTION.....	6
› Le projet WikiSkills.....	6
› Comment utiliser ce manuel ?.....	7
1. LA CULTURE WIKI DANS LES SITUATIONS D’APPRETISSAGE.....	8
1.1. Qu’est-ce qu’un wiki ?.....	8
1.2. « L’Esprit Wiki ».....	9
1.3. Applications pédagogiques des wikis.....	9
1.4. L’apprentissage collaboratif.....	11
2. UTILISER LES WIKIS AVEC LES ETUDIANTS.....	15
2.1. Avantages de l'utilisation des wikis comme outils d'apprentissage.....	15
2.2. Les bonnes pratiques.....	15
2.3. Obstacles à l’utilisation des wikis dans des environnements d’enseignement.....	17
2.4. Les facteurs de succès dans l’enseignement avec les wikis.....	17
2.5. Les Compétences Wiki Clés.....	21
3. L’APPROCHE DE FORMATION WIKISKILLS.....	23
3.1. Les modalités de formation.....	23
3.2. Les outils en ligne.....	23
3.3. Planifier un scénario d’apprentissage basé sur un wiki.....	24
3.4. Stratégie d’évaluation.....	26
4. POUR ALLER PLUS LOIN.....	26
Liens vers des ressources.....	26
Bibliographie.....	27

INTRODUCTION

Ce manuel a été développé dans le cadre du *projet européen WikiSkills*. Ce projet a pour objectif de mettre en pratique les avantages des wikis dans la promotion des opportunités d'apprentissage tout au long de la vie. Il constitue *un guide pratique aux éducateurs à tous les niveaux qui sont intéressés par la conception et la mise en œuvre de scénarios d'apprentissage basés sur les wikis*.

› Le projet WikiSkills

Les Wikis constituent un système d'édition collaborative et asynchrone en ligne, basé sur un langage de balisage simple d'utilisation.

Récemment, les wikis ont été largement utilisés dans divers domaines et niveaux d'éducation, dans la mesure où ils peuvent améliorer l'apprentissage collaboratif. Dans un scénario d'apprentissage basé sur les wikis, les participants coéditent des pages Web. Au cours d'un tel processus, l'interaction entre pairs peut motiver les participants, qui construisent une connaissance partagée de manière synergique.

Le projet WikiSkills vise à analyser et appliquer les avantages de l'adoption d'une culture wiki.

Dans les scénarios d'apprentissage en commun, les participants issus de domaines éducatifs, de cultures et d'âges différents (écoles, universités, formation professionnelle et formation des adultes) apprennent à utiliser les wikis pour leur développement socioprofessionnel. Le projet développe, met en œuvre et évalue un programme de formation innovant axé sur la façon de tirer le meilleur parti des environnements wiki dans des contextes éducatifs, de manière à atteindre les objectifs d'apprentissage élevés et favoriser l'émergence d'une communauté d'apprenants au sein de l'Europe.

Les objectifs du projet sont les suivants:

- Offrir des opportunités pour des activités significative d'apprentissage collaboratif ;
- Promouvoir l'alphabetisation numérique, ainsi que les compétences sociales, d'écriture et de pensée critique ;
- Développer une communauté de pratique virtuelle durable entre les différents pays du projet ;
- Permettre aux communautés éducatives de contribuer à la société de l'information réelle ;
- Renforcer les comportements civiques, l'inclusion sociale, l'employabilité et la compréhension culturelle.

WikiSkills promeut des approches pédagogiques innovantes qui favorisent la créativité, la compétitivité, l'employabilité et l'esprit d'entreprendre, l'équité, la cohésion sociale et la citoyenneté active.

› Comment utiliser ce manuel ?

Ce manuel a pour ambition d'être un guide pratique pour aider les éducateurs à tous les niveaux et domaines dans l'utilisation des wikis dans leurs contextes d'enseignement. Il peut vous intéresser si ...

... vous êtes un enseignant ou un éducateur dans une école, une université ou un établissement de formation professionnelle / pour adultes

... vous envisagez d'utiliser les wikis en tant que ressources d'apprentissage avec / pour vos élèves

... vous voulez renforcer la créativité dans votre salle de classe ... vous êtes intéressé par la création d'un wiki, mais vous pensez qu'un premier coup de pouce pourrait vous aider.

Le manuel est organisé en quatre chapitres

- **Le chapitre 1 introduit les principaux concepts autour de la culture wiki**, et décrit son application aux contextes d'apprentissage. Il est particulièrement utile pour les lecteurs qui font leurs premiers pas avec les wikis.
- **Le chapitre 2 offre des conseils pratiques sur la façon d'utiliser les wikis à des fins éducatives.** En premier, il décrit les avantages, les défis et les solutions liés à l'utilisation des wikis dans des contextes d'enseignement. Par la suite, il donne des pistes sur les bonnes pratiques d'utilisation des wikis dans un contexte éducatif. Le chapitre liste aussi des facteurs de réussite pour l'utilisation pertinente des environnements wikis dans un contexte éducatif.
- **Le chapitre 3 traite de l'approche de formation de WikiSkills.** Il décrit la méthode grâce à laquelle le projet vise à enseigner la culture wiki aux éducateurs, et précise les modalités et les outils utilisés dans ce contexte.
- **Le chapitre 4 fournit une boîte à outils de ressources utiles**, p. ex. liens vers des vidéos et des lectures intéressantes, qui ont été soigneusement collectées par le consortium pour les lecteurs ayant pour objectif d'avoir une meilleure compréhension de l'utilisation des wikis dans l'éducation.

1. LA CULTURE WIKI DANS LES SITUATIONS D'APPRETISSAGE

1.1. Qu'est-ce qu'un wiki ?

› **Un wiki est un outil permettant la collaboration et la communication asynchrone de groupe en ligne.**

Il s'agit d'un site web dont les utilisateurs peuvent *ajouter, modifier ou supprimer* le contenu via *un navigateur web* en utilisant un langage de balisage simplifié ou un éditeur de texte enrichi. Il prend en charge les liens hypertextes et dispose d'une syntaxe simple pour créer de nouvelles pages et des liens croisés entre les pages internes, permettant l'émergence d'un environnement *en réseaux, complexe, non-linéaire et évolutif*.

› **Un wiki offre un nombre de méta-fonctions**

...telles que *l'historique d'une page* (y compris la comparaison des versions et le retour à des versions antérieures), *la notification des révisions* et *des espaces de discussion* propres à des pages particulières. De cette façon, la production du contenu et de la structure dans le wiki peut être accompagnée par des commentaires, des discussions et des annotations. C'est là que l'orientation interdépendante et collective du wiki émerge. Ce qui sépare le wiki des autres environnements en ligne distribués est son *architecture ouverte*. La structure n'est pas imposée ou prédéterminée (comme dans un LMS), mais apparaît comme un résultat de la participation. Il permet aux utilisateurs de modifier aussi bien l'organisation globale des contributions que le contenu lui-même.

› **Les wikis sont généralement basés sur un logiciel wiki ...**

... et sont souvent créés en collaboration par *plusieurs utilisateurs*.

› **L'essence du concept du wiki peut être décrite comme suit:**

- *Un wiki invite tous les utilisateurs à modifier n'importe quelle page ou à créer de nouvelles pages* dans le site web wiki, en utilisant seulement un navigateur web.
- *Un wiki favorise les associations significatives entre des sujets de pages différentes*, en rendant intuitive la création de liens vers des pages et en indiquant si la page ciblée par un lien existe ou non.
- *Un wiki n'est pas un site conçu avec soin pour les visiteurs occasionnels*; au contraire, il cherche à impliquer le visiteur dans un processus continu de création et de collaboration qui modifie constamment le paysage du site.

› **Les wikis peuvent servir de nombreux objectifs différents.**

Les exemples incluent les sites web communautaires, les intranets d'entreprise, les systèmes de gestion des connaissances et la prise de notes. Voici quelques exemples d'utilisations:

- *La collecte de données historiques et la création de contenus encyclopédiques*: objectif largement inspiré de Wikipedia, il est fréquemment utilisé au sein des entreprises.

- *Rédaction et révision de documents*: la co-conception de documents publics, rapports, livres, documentation, bibliographie annotée, comptes rendus de réunions, travaux écrits, etc.
- *Garder l'information à jour*: garder l'information personnelle ou collective à jour grâce à une administration simplifiée. Un exemple est Diplopedia, le wiki du Département d'Etat américain
- *La gestion des connaissances des projets*: activités de collaboration telles que le brainstorming, le partage des idées, la coordination des activités, etc.
- *Diffuser des événements temporaires*: accueil d'informations sur un programme de conférences, les intervenants, la liste des interventions, etc. L'information peut être facilement mise à jour par les éditeurs.

1.2. « L'Esprit Wiki »

› Une caractéristique déterminante des wikis est la facilité avec laquelle les pages peuvent être créées et mises à jour.

En règle générale, il n'existe *pas de révision* avant que les modifications soient acceptées. De nombreux wikis sont également largement *ouvert au public* et un effort explicite a été fait pour réduire les obstacles à la participation, autant que possible, tant au niveau technique qu'au niveau social.

Selon l'«Esprit Wiki», «l'édition libre a des effets profonds et subtils sur l'utilisation du wiki. Permettre aux utilisateurs de tous les jours de créer et éditer n'importe quelle page dans un site Web [...] encourage l'utilisation démocratique de l'Internet et favorise la composition de contenu par les utilisateurs non techniques.»

(Ward Cunningham¹)

› Faire confiance aux personnes et au processus est un élément majeur dans « l'Esprit Wiki ».

Il a été observé que, dans la plupart des cas, lorsque les éditeurs se voient donnés la *liberté* d'influencer la direction d'un projet et ont pu développer un certain *sentiment d'appropriation*, ils ont tendance à *s'auto-organiser* pour soutenir le développement du projet d'une manière significative et positive plutôt que de tout laissé sombrer dans le chaos.

› La transparence comme principe central du leadership.

Chaque action faite par un éditeur est *enregistrée* et est *visible* à tous les autres éditeurs. Cette *transparence* permet à chaque éditeur de savoir ce qui se passe, au niveau global ou au niveau des détails les plus fins, une situation qui favorise un sentiment d'appropriation et de confiance.

¹ <http://wiki.org/wiki.cgi?WhatIsWiki>

1.3. Applications pédagogiques des wikis

Les logiciels wiki sont relativement flexibles et peuvent être adaptés à un large éventail d'environnements d'apprentissage et de niveaux d'enseignement. On peut distinguer quatre formes de wikis éducatifs:

- a) *Wikis mono-utilisateur* permettent la collecte et l'édition des idées en utilisant un environnement basé sur le Web.
- b) *Wikis de petite taille* permettant aux élèves de conserver des notes en ligne et offrant la possibilité d'évaluation par les pairs et d'édition par les autres élèves.
- c) *Les wikis d'écriture collaborative* peuvent être utilisés par une équipe pour l'écriture conjointe.
- d) *Les wikis bases de connaissances* fournissent une banque de connaissances pour un groupe.

Les quatre principales utilisations des wikis peuvent être listées comme suit :

- *Co-écriture* : rédaction de documentation technique, rédaction de Q&A, de demandes de subventions, création littéraire, bibliographie annotée.
- *Réunions* : définition de l'ordre du jour, enregistrement des noms des participants, rédaction et archivage de rapports, rédaction des décisions en collaboration, vote en ligne.
- *Brainstorming et communauté de pratique* : collecte et publication des bonnes pratiques, discussions, résumés des idées.
- *Gestion de projets* : lister en collaboration les tâches, les ressources, les conditions préalables, les délais, et l'état d'avancement.

Quelques exemples spécifiques d'application pédagogique des wikis sont énumérés ci-dessous.

› Travaux de rédaction

Les wikis peuvent être utilisés pour les projets de classe ayant un format encyclopédique (instructions, manuels d'utilisation, glossaires, etc.) ou un format bibliographique (e.g. qui demandent aux élèves de localiser les sites Web liés à un sujet). Ils peuvent également être utilisés pour la création de manuels (par exemple les étudiants peuvent construire un guide destiné à la correction de la ponctuation, un travail qui pourrait être compilé et évalué pour la classe en tant que telle, donnant à chaque étudiant une participation dans le projet et bénéficiant chacun du processus de création). Une autre option pourrait consister à mettre en place l'écriture collaborative créative, dans laquelle les étudiants écrivent en collaboration une histoire en utilisant un wiki.

› Apprentissage par projet

Les wikis sont un puissant outil pour la planification des projets et la documentation. Quand ils sont utilisés pour des projets de collaboration en classe, ils permettent aux étudiants de se rencontrer virtuellement à leur convenance et de travailler ensemble sur des projets. Les wikis peuvent être utiles pour la gestion des connaissances de projets, y compris la réflexion et l'échange d'idées, la coordination des activités, la coordination et les comptes rendus de réunions, etc.

› La formation en ligne / à distance

Les wikis sont des outils utiles pour faciliter le fonctionnement des groupes d'apprentissage en ligne. En effet, ils peuvent appuyer la diffusion de l'information, améliorant ainsi l'échange d'idées et facilitant l'interaction à l'intérieur du groupe. En outre, les wikis peuvent être utilisés pour créer un ensemble de documents qui reflètent la connaissance partagée du groupe d'apprentissage.

1.4. L'apprentissage collaboratif

Les environnements d'apprentissage traditionnels sont souvent caractérisés par des processus de transmission du savoir à sens unique dans lesquels l'enseignant, en tant que seule source de connaissance, assigne à l'étudiant une activité d'apprentissage qu'il réalise de manière autonome. Ces processus dépouillent l'apprentissage de sa dimension sociale.

Les stratégies d'apprentissage collaboratif peuvent renforcer la dimension sociale de l'apprentissage, en créant les conditions nécessaires à l'apprentissage résultant des interactions du groupe.

› Définition et avantages

a) La collaboration est le processus d'interaction entre des personnes partageant le même objectif.

Il oblige les individus à être engagés conjointement et à coordonner leurs efforts en vue de résoudre un problème ou réaliser un produit ensemble.

L'apprentissage collaboratif est une méthode pédagogique dans laquelle des étudiants ayant des niveaux de performance différents de travaillent ensemble en petits groupes dans un but commun.

Le résultat espéré de l'apprentissage collaboratif est la construction partagée du savoir parmi les élèves, ou la création d'un artefact ou d'un produit de leur apprentissage.

Les activités d'apprentissage collaboratif comprennent l'écriture collaborative, les projets de groupe, la résolution de problèmes en commun, les débats, les groupes d'étude, et d'autres activités.

b) L'apprentissage collaboratif implique un changement dans les rôles de l'enseignant et des étudiants.

La connaissance est considérée comme un construit social qui est renforcé par l'instructeur et les pairs. Ainsi, l'apprentissage se déplace d'une instruction centrée sur l'instructeur à une collaboration centrée sur l'étudiant, et les étudiants construisent une communauté en apprenant avec et pour les autres. Les étudiants apprennent en exprimant leurs questions, en poursuivant des pistes de réflexion ensemble, en s'enseignant mutuellement et en observant comment les autres apprennent. En conséquence, les processus d'apprentissage collaboratif considèrent les apprenants non seulement comme responsables de leur propre apprentissage, mais aussi comme acteurs dans la construction de nouvelles connaissances avec d'autres apprenants.

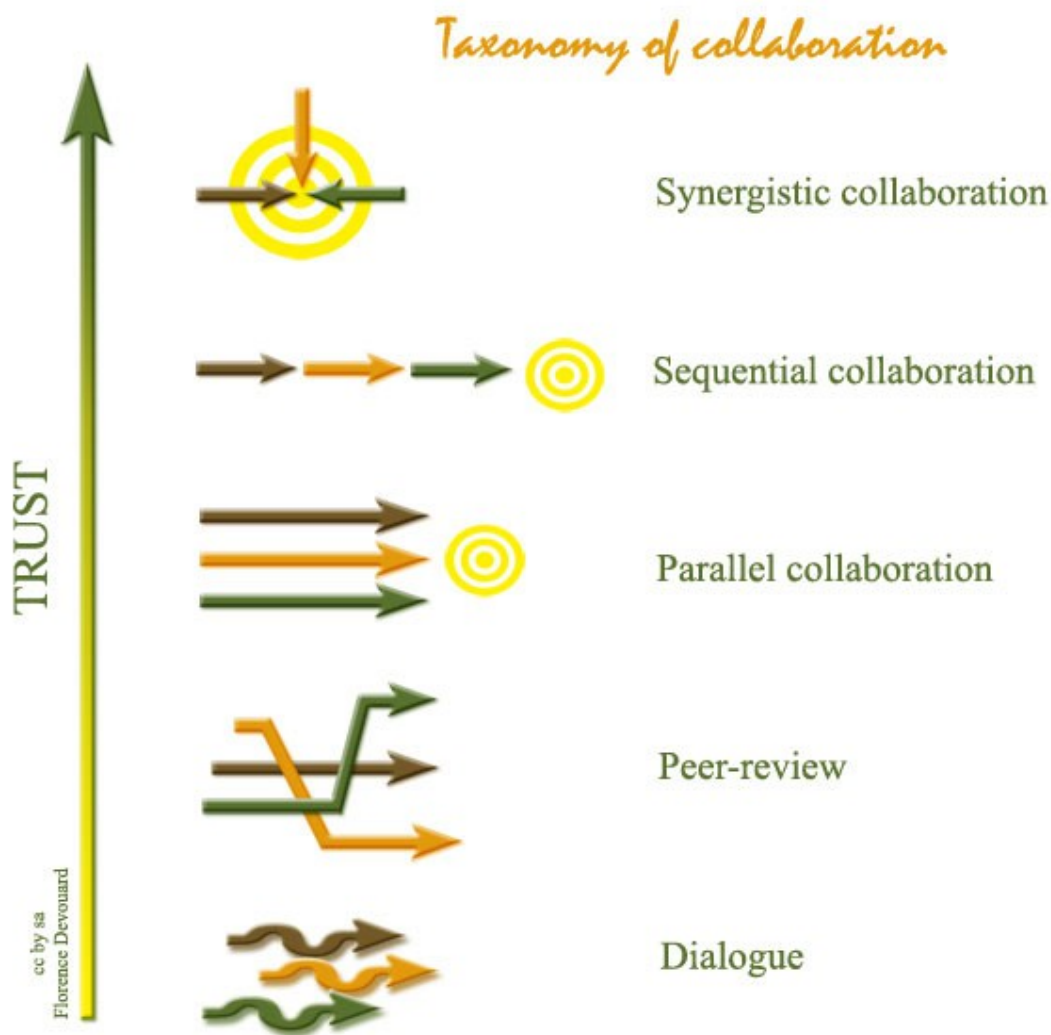
c) Les processus d'apprentissage collaboratif peuvent offrir plusieurs avantages

Tels que l'augmentation de l'implication des étudiants dans les matières étudiées, le développement de leur esprit critique, la promotion de leurs compétences de résolution de problèmes, et l'encouragement de l'apprentissage des étudiants et de leur réussite.

› **Taxinomie de la collaboration**

Le mot collaboration englobe plusieurs significations. La taxinomie de la collaboration facilite la compréhension de chacun d'eux, de la *participation individuelle* à la *collaboration synergique*. Chaque étape dans le processus de collaboration exige un degré plus élevé de confiance entre les participants.

Cette illustration peut être adaptée à tous les domaines, y compris l'éducation.



a) Au niveau le plus bas, la collaboration se traduit essentiellement par un *dialogue*, un partage des faits et des opinions sur un sujet spécifique entre l'enseignant et les étudiants.

- b) Les enseignants peuvent mettre en place des *processus d'examen par les pairs parmi les étudiants* (par exemple, chaque étudiant examine et note le travail accompli par un autre étudiant).
- c) Un autre type de collaboration peut consister en la *réalisation d'un projet collectif* choisi en commun, mais dans lequel chaque étudiant est responsable d'une tâche spécifique (par exemple, co-écriture d'un livre de contes, où chaque conte est écrit par un étudiant). La *collaboration parallèle* n'a pas vraiment besoin d'examen ou de coordination, mais plutôt d'un accord général de publication en commun.
- d) La *collaboration séquentielle* nécessite un travail d'ensemble plus cohérent avec un *système de coordination entre les participants*: dans un tel contexte, chaque élève a une tâche spécifique, mais cette tâche est un préalable et / ou a un impact sur le travail des autres étudiants.
- e) La véritable *collaboration synergique* se produit lorsque *le groupe s'auto-organise et coédite* le travail. En fin de compte, il n'est plus possible de dire quel étudiant a écrit quoi puisque les participations de tous sont mélangées et fusionnées.

Les environnements d'enseignement proposent fréquemment un dialogue entre les participants (enseignants et étudiants). Cependant, l'évaluation par les pairs entre les étudiants est beaucoup moins souvent mise en œuvre bien que très riche en expérience pour tous. La coédition est assez fréquente, en particulier lorsque deux ou trois étudiants sont invités à travailler ensemble pour présenter un rapport sur un sujet précis. Toutefois, lorsqu'ils sont laissés s'auto-organiser, la plupart des étudiants ont tendance à se mettre d'accord sur une structure de rapport et une liste de tâches qu'ils distribuent entre eux, le plus souvent cela se traduit par une collaboration parallèle, plutôt que séquentielle ou synergique. Une des raisons justifiant la répartition des tâches est que les chapitres sont écrits séparément sur un document numérique par chaque élève avant d'être réunis avant la soumission.

Les wikis peuvent faciliter la collaboration synergique en fournissant un environnement d'écriture central et unique.

› Théories associées

Les théories suivantes sont associées aux environnements d'apprentissage collaboratif.

a) *Le socio-constructivisme*

Le constructivisme affirme que les humains génèrent les connaissances et les significations des interactions entre leurs expériences et leurs idées. Ainsi, les apprenants construisent activement leurs connaissances en interprétant les nouvelles connaissances sur la base de leurs connaissances antérieures. Les approches d'enseignement constructiviste fournissent aux étudiants des occasions de participer à des activités authentiques exigeant d'eux d'interagir avec leur environnement et de créer leur propre compréhension. L'enseignement constructiviste porte les étudiants au-delà de l'accumulation des connaissances, dans la mesure où il les invite à penser, réfléchir et utiliser leurs connaissances de manière critique.

Dans de tels contextes socio-constructivistes, les étudiants se voient s'offrir l'opportunité d'apprendre par des activités sociales et collaboratives qui se produisent dans un contexte

pertinent et leur permettre de faire des liens entre leurs expériences antérieures et leurs nouvelles expériences. Dans ces contextes éducatifs centrés sur l'apprenant, les enseignants agissent comme facilitateurs qui guident les étudiants dans l'exploration de leur environnement et la construction de leurs propres connaissances.

b) Le connectivisme

Le connectivisme est une théorie contemporaine, dépeinte comme une théorie de l'apprentissage à l'ère numérique, qui fournit une prémisse et un cadre de travail utiles à la compréhension de l'apprentissage collaboratif dans un environnement en ligne. Pour le connectivisme, l'apprentissage à l'ère numérique ne dépend plus de l'acquisition des connaissances individuelles, leur stockage et leur récupération, mais il a lieu plutôt lorsque des individus se connectent les uns avec les autres et avec la technologie, grâce à l'interaction avec diverses sources de savoir (y compris Internet et les systèmes de gestion de l'apprentissage), et la participation dans les communautés d'intérêt commun, les réseaux sociaux et les tâches de groupe. Ainsi, l'apprentissage consiste à récupérer des informations de soi, des autres et des machines.

c) Les communautés virtuelles de pratique (VCoP)

Les communautés de pratique (CoP) sont des groupes de personnes qui partagent une préoccupation ou une passion pour quelque chose qu'ils font et apprennent comment mieux la faire en interagissant entre eux régulièrement.² Wenger souligne trois caractéristiques de la relation à travers laquelle la pratique devient la source de la cohérence d'une communauté : a) Le domaine - le sujet d'intérêt qui rassemble les membres ; b) La communauté - les membres nouent des relations d'engagement mutuel qui leur permettent d'apprendre les uns des autres; c) La pratique - le répertoire partagé de ressources, telles que les expériences, les histoires, les outils et les moyens de résoudre les problèmes récurrents.

Dans de nombreux cas, la création et l'évolution de la communauté de pratique peuvent être dispersées sur une vaste zone géographique. Dans de tels contextes, la collaboration devrait être soutenue par les technologies de l'information et de la communication (TIC), formant ainsi une communauté virtuelle de pratique (VCoP).

² Wenger, E. (2006) Communities of Practice: A Brief Introduction

2. UTILISER LES WIKIS AVEC LES ETUDIANTS

2.1. Avantages de l'utilisation des wikis comme outils d'apprentissage

› Schwartz et al. (2004)³ ont mis en avant plusieurs avantages de l'utilisation des wikis dans le domaine éducatif:

- *Coût* : la plupart des wikis sont des logiciels libres ;
- *Complexité* : l'écriture wiki est facile à apprendre, et le support technique est disponible en ligne;
- *Contrôle* : l'accès peut être restreint
- *Clarté* : le contenu des wikis et leur évolution sont faciles à consulter ;
- *Portabilité* : les wikis sont accessibles à partir de n'importe quel navigateur ;
- *Un ensemble commun de fonctions d'édition* : édition tel-tel (WYSIWYG), insertion d'images, etc.

› La littérature récente⁴ a souligné de nombreux autres avantages de l'utilisation des wikis pour des usages pédagogiques:

- *Promouvoir l'apprentissage réflexif*: les wikis offrent aux étudiants un contexte pour comparer et contraster les informations provenant de diverses sources, ce qui stimule la réflexion, le partage des connaissances et la pensée critique. En effet, en participant à une activité basée sur les wikis, les étudiants sont capables de percevoir des interprétations multiples du même sujet, ainsi que la complexité des interrelations naturelles dans les domaines de la connaissance.
- *Impliquer les apprenants dans la construction de leur propre connaissance* : les wikis peuvent impliquer les étudiants dans leur propre co-construction des connaissances. En outre, ils encouragent l'évaluation par les pairs ainsi que l'auto-évaluation, qui est considérée comme l'une des clés de l'apprentissage auto-régulé.
- *Améliorer les processus de co-écriture*: les wikis facilitent les processus distribués d'écriture collaborative, dans lesquels les élèves peuvent maîtriser les techniques de co-écriture, qui sont de plus en plus demandées dans le monde du travail.

³ Schwartz, L., Clark, S., Cossarin, M. and Rudolph, J. (2004). Educational wikis: Features and selection criteria. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 5(1).

⁴ Schaffert, S., Bischof, D., Buerger, T., Gruber, A., Hilzensauer, W. and Schaffert, S. (2006). Learning with semantic wikis. *Proceedings of the First Workshop on Semantic Wikis – From Wiki To Semantics (SemWiki2006)*, Budva, Montenegro: June 11-14, 109-123.

Pusey, P., Meiselwitz, G. (2009). *Heuristics for Implementation of Wiki Technology in Higher Education Learning*. HCI International. A. A. Ozok and P. Zaphiris. San Diego, CA, Springer-Verlag: 82-90.

2.2. Les bonnes pratiques

Le projet WikiSkills a regroupé quelques bons exemples de l'application des wikis dans des contextes d'enseignement.

› Travaux de traduction

Wikipedia et d'autres projets multilingues de Wikimedia peuvent être utilisés pour effectuer des travaux de traduction. En traduisant par exemple un article d'une édition de Wikipedia à une autre, les étudiants auront probablement à engager des discussions en ligne, non seulement sur la terminologie appropriée pour un certain domaine, mais aussi sur la tonalité et la forme de leur traduction. Les réactions de la communauté, ainsi que l'impact de leur travail, peuvent améliorer la motivation des étudiants.



Groupes ciblés: écoles primaires et secondaires, enseignement supérieur, formation professionnelle et formation d'adultes.

› Narration collaborative

Dans le cadre du projet SoRuraLL UE, un scénario pédagogique a été conçu en collaboration par des chercheurs et des enseignants d'écoles rurales, et qui consistait en l'écriture collaborative d'une histoire multimédia, entre des écoles primaires éloignées, grâce à l'utilisation d'une application Wiki. Le scénario a été mis en place dans deux écoles rurales espagnoles.

La mise en œuvre du scénario de narration basé sur les Wikis a permis aux enseignants et aux élèves de communiquer avec d'autres communautés rurales ayant des intérêts et des contextes similaires. Les écoles pouvaient aussi se familiariser avec l'utilisation des outils logiciels dans des contextes éducatifs. En ce qui concerne l'apprentissage, les élèves pouvaient pratiquer l'espagnol et acquérir des compétences de lecture / écriture d'une manière créative. En ce qui concerne la visibilité de ces écoles rurales, elles ont pu montrer l'histoire à des publics externes. Enfin, elles ont pu développer des activités innovantes avec un contenu créatif, dans lequel les écoles ont collaboré pour atteindre des résultats communs.

Pour plus d'informations : <http://orion.westgate.gr/sall2010/documents/p4.pdf>

Groupes ciblés: écoles primaires et secondaires



› Wikipedia Takes Your City

Wikipedia Takes Your City est une journée de chasse au trésor et un concours libre de photographie menée dans un lieu particulier, où les participants rivalisent pour prendre des photographies du plus grand nombre possible de sites locaux. Les photos sont

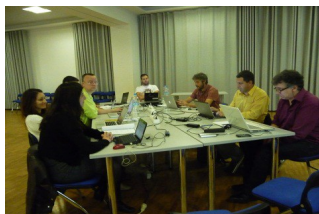
ensuite téléchargées sur Wikimedia Commons et peuvent être utilisées par la suite pour illustrer les articles de Wikipedia en cas de besoin. Ce scénario a été expérimenté au moins 25 fois dans différentes villes à travers le monde, avec beaucoup de succès.

Lorsqu'on travaille avec de la photographie, des éléments graphiques, musique, vidéo, ou d'autres médias, le référentiel média Wikimedia Commons constitue un endroit idéal pour recevoir des commentaires et des réactions. Tout média téléchargé devrait être original, sans droits d'auteur, ou

disponible sous licence Creative Commons Share-Alike. Téléchargez vos médias sur Wikipedia, ou d'autres projets publics, pour obtenir encore plus d'engagement de la part de la communauté.

Pour plus d'informations : http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Wikipedia_Takes_Your_City

Groupes ciblés : écoles primaires et secondaires, enseignement supérieur, formation professionnelle et formation d'adultes.



› Gestion de projets

Un wiki local, ou un wiki privé dans une ferme wiki, peuvent être utilisés comme un outil de gestion de projet pour les étudiants au cours d'un travail de groupe d'une durée plus ou moins longue. Idéalement, vers la fin des projets, le formateur et les stagiaires peuvent initier une transition, en convertissant ce qui était dans un premier temps des pages de réflexion à usage interne en une vitrine finalisée de mise en valeur du travail des étudiants. Ainsi, le wiki peut fonctionner à la fois comme une plate-forme interne de projets et comme une vitrine d'affichage, et les étudiants seront formés sur l'itération comme une technique de gestion de projets.

Groupes ciblés: Formation professionnelle et formation d'adultes.

2.3. Obstacles à l'utilisation des wikis dans des environnements d'enseignement

Dans le cadre d'une étude exploratoire conduite avec l'aide d'enseignants et d'apprentis de différents pays européens, le projet WikiSkills a identifié quelques difficultés dans l'implémentation de scénarios d'apprentissage basés sur les wikis qui soient faisables et significatifs.

› Obstacles techniques

Les éducateurs n'ont pas parfois les *compétences informatiques* nécessaires pour une utilisation adéquate des fonctionnalités wiki dans leurs pratiques d'enseignement. En plus, certaines institutions éducatives affichent un manque d'équipements nécessaires pour organiser d'une manière réussie des activités d'apprentissage basées sur les wikis.

› Obstacles pédagogiques

En général, les enseignants et les formateurs ne sont pas à l'aise avec l'idée de donner aux étudiants la responsabilité de publier du contenu en ligne. En outre, *la diversité des profils des étudiants* peut rendre difficile la collaboration efficace. En plus, certains enseignants ont des *objectifs pédagogiques exigeants dans leurs programmes*, qui ne leur permettent pas de s'engager sur des activités nécessitant un temps important de planification. Finalement, l'utilisation d'un environnement wiki devrait offrir des *méthodologies d'évaluation* adaptées, afin de pouvoir être intégrée efficacement dans leurs activités d'enseignement.

› Obstacles communautaires

Certains éducateurs craignent que les communautés de pratique parmi les enseignants ne durent pas dans le temps, et que les contributions ne soient pas égales, ce qui rendrait difficile le maintien de la collaboration et mettrait en péril le succès des scénarios d'apprentissage. En outre, *la*

résistance au changement chez certains établissements et éducateurs peut constituer un obstacle à l'intégration des approches wiki au sein des communautés éducatives.

2.4. Les facteurs de succès dans l'enseignement avec les wikis

Afin de surmonter ces obstacles, le projet WikiSkills définit une liste de facteurs de réussite pour une utilisation pertinente des wikis dans des contextes éducatifs. Ils sont basés sur une revue approfondie de la littérature actuelle, une analyse des plates-formes et projets wiki existants, les bonnes pratiques fournies par les projets partenaires et des enquêtes nationales conduites dans les pays des différents partenaires.

Les facteurs de succès ont été classés dans quatre catégories, qui correspondent aux étapes nécessaires à l'utilisation des wikis dans des contextes éducatifs.

› Préparer le sol wiki

- *Rendre les ressources TIC disponibles* : assurer la disponibilité des ordinateurs et de l'accès Internet pour chaque participant.
- *Clarifier quoi et qui on veut enseigner* : définir vos objectifs pédagogiques, le contenu d'apprentissage et les caractéristiques spécifiques de la communauté d'édition.
- *S'assurer que les étudiants ont des compétences TIC suffisantes*: s'assurer que les étudiants se concentreront sur le sujet d'apprentissage plutôt que sur des questions techniques (e.g. savoir comment installer et utiliser des dictionnaires et des correcteurs, enregistrer le texte automatiquement, les options de recherche, etc.).
- *Considérer les questions d'accessibilité*: l'environnement wiki devrait être utilisable par les élèves ayant des besoins éducatifs spéciaux, ainsi qu'être capable de fournir des interfaces qui peuvent être adaptées en fonction des caractéristiques des utilisateurs: taille de la police, utilisation du clavier, de la souris ou de périphériques externes adaptatifs, etc.

› Mettre en place le terrain wiki

- *Définir les règles nécessaires*: fournir un ensemble minimal de règles nécessaires pour une utilisation efficace de l'environnement wiki, tout en limitant le nombre de règles.
- *Définir une structure organisationnelle claire* : fournir une structure minimale pour l'organisation de l'environnement wiki, tout en la gardant souple et ouverte.
- *Définir et importer le contenu initial*: commencer à remplir l'environnement wiki afin d'éviter, de la part des participants, la peur des espaces vides ou la peur d'être le premier à rédiger.
- *Choisissez la plate-forme wiki adaptée*: identifier quel logiciel wiki est le mieux adapté à vos objectifs éducatifs et à vos étudiants. La décision devrait être prise en fonction des particularités de chaque plate-forme, l'environnement technique requis, la licence du logiciel, les connaissances préalables requises pour utiliser l'interface, la disponibilité de la formation, le niveau de compétences des élèves, les langues disponibles, la stabilité du projet de développement du logiciel, etc.

- *Préférer des plateformes avec possibilité de verrouiller des pages et/ou un système de résolution des conflits issus de l'édition ainsi que des liens d'aide*: ceci permettra d'éviter l'édition d'une même page par plusieurs étudiants simultanément.
- *Préférer des plateformes avec des outils de statistiques* : ceci permettra de suivre la progression des participants et d'extraire des informations utiles sur la propagation du projet.

› Prendre soin du wiki

- *Être flexible avec les règles* : garder les règles ouvertes et encourager les étudiants à participer dans leur définition. Cela renforcera leur sentiment d'appropriation.
- *Ouvrir l'environnement wiki à un public global* : le cas échéant, diffuser le projet auprès d'un public externe, de sorte à ce que les étudiants deviennent conscients que leur travail peut être vu par autrui.
- *Assurer le suivi d'un portefeuille de modifications et de mises à jour lié à chaque utilisateur* : ceci permet de voir le temps passé en ligne et fournit des données qualitatives et quantitatives sur la contribution des étudiants au wiki.

› Enseigner avec le wiki

- *Initier les étudiants aux fonctionnalités wiki* : commencer par présenter aux étudiants ce qu'ils peuvent faire et comment le faire dans l'environnement wiki.
- *Présenter des cas réels de projets wiki réussis* : démontrer aux étudiants les bénéfices possibles issus de l'utilisation des wikis, afin de les motiver et leur présenter le large éventail d'opportunités qu'ils offrent.
- *Introduire les étudiants à la culture wiki* : familiariser les étudiants avec les implications sociales du travail dans des environnements wikis. Par exemple, les introduire aux problématiques de la propriété collective : clarifier le fait qu'ils restent auteurs de leurs propres contributions, que leurs textes peuvent faire l'objet de révisions et être fort probablement modifiés par d'autres utilisateurs même après leur publication.
- *Introduire les étudiants aux questions légales* : introduire les étudiants aux lois sur les droits d'auteur interdisant la copie de contenu à partir d'autres sources externes, aux références aux travaux d'autrui utilisés, aux droits d'auteur pour les œuvres collectives, aux responsabilités légales de l'hébergeur et des éditeurs.
- *Trouver un équilibre entre l'orientation et l'autonomie* : agir en tant que modérateur, plutôt que superviseur, en encourageant et en suivant la participation des étudiants, et en facilitant la communication entre eux. Fournir aux étudiants une structure organisationnelle claire pour le wiki, tout en leur donnant l'autonomie en ce qui concerne son étendue et son contenu.
- *Encourager une attitude d'apprentissage par l'action* : encourager les étudiants à essayer, échouer, essayer encore et réussir en fin de compte.
- *Encourager la collaboration entre étudiants* : fournir aux étudiants des opportunités pour collaborer en dehors de l'environnement wiki.
- *Présumer la bonne foi des participants* : promouvoir une atmosphère de confiance et présumer une bonne foi de la part des étudiants. Les erreurs peuvent être faites involontairement et sont réversibles sur un wiki.

- **Encourager l'utilisation des formats multimédia** : les images et vidéos peuvent, dans certains cas, illustrer un sujet mieux qu'un texte brut. Leur utilisation peut aussi rendre l'environnement plus dynamique et promouvoir l'alphabétisme numérique des étudiants.
- **Encourager l'utilisation d'hyperliens internes et externes**: permettre aux étudiants de s'habituer à la culture de lier les contenus, à partir de l'intérieur et de l'extérieur du site wiki.
- **Considérer le recours à des méthodologies d'évaluation basées sur les wikis**: utiliser les fonctionnalités disponibles qui permettent d'obtenir des données qualitatives/quantitatives sur les contributions des étudiants au wiki.
- **Diffuser le wiki** : diffuser le projet sur les réseaux sociaux et les outils numériques de communication personnelle tels que les listes de diffusion, flux, communautés, etc.
- **Développer les opportunités de collaboration parmi les étudiants de différentes institutions** : considérer la mise en place de scénarios basés sur les wikis impliquant la participation d'autres centres éducatifs.
- **Créer une communauté de pratique solidaire** : les communautés entre enseignants et / ou étudiants offrent des opportunités pour une collaboration continue et un apprentissage significatif.

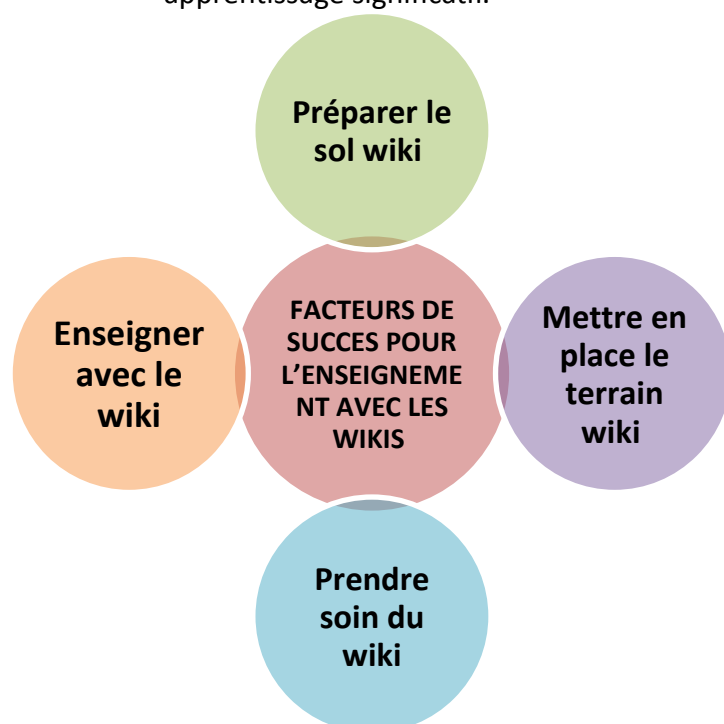


Figure 1. Facteurs de succès dans l'enseignement avec les wikis

2.5. Les Compétences Wiki Clés

L'utilisation pertinente des wikis dans des contextes éducatifs devrait permettre de développer un ensemble de Compétences Wiki Clés, qui sont résumés dans le tableau suivant.

Compétences Wiki Clés (CWC)	Description
Créativité et innovation	<ul style="list-style-type: none"> - Elaborer, raffiner, analyser et évaluer ses propres idées, - Développer et communiquer de nouvelles idées aux autres d'une manière efficace, - Devenir ouvert et réceptif à des perspectives nouvelles et diverses, - Voir l'échec comme une opportunité pour apprendre.
Pensée critique, résolution de problèmes, prise de décisions	<ul style="list-style-type: none"> - Examiner, analyser et évaluer les idées, les arguments, les croyances, et comparer des points de vue alternatifs, - Présenter des arguments.
Apprendre à apprendre	<ul style="list-style-type: none"> - Auto-gérer et réfléchir d'une manière critique aux processus, objets et objectifs d'apprentissage.
Communication	<ul style="list-style-type: none"> - S'exprimer clairement en étant conscient de l'audience et de l'objectif, - Ecrire, lire et comprendre dans sa langue mère, - Ecrire, lire et comprendre dans une autre langue, - Surveiller le processus d'écriture (du brouillon à la relecture) - Formuler des arguments d'une manière convaincante.
Collaboration	<ul style="list-style-type: none"> - Interagir efficacement avec les autres, - Lire les contributions des autres avec patience et honnêteté, - Travailler efficacement dans des équipes diversifiées en respectant les différences sociales et culturelles, - Guider et mener les autres (rôles d'enseignants), - Trouver où et comment contribuer et mettre ses aptitudes au service d'un objectif commun.
Littératie informationnelle	<ul style="list-style-type: none"> - Accéder aux informations et les évaluer d'une manière critique et efficace, <ul style="list-style-type: none"> - Gérer des informations issues d'une multitude de sources, - Exercer une compréhension fondamentale des questions éthiques

	<p>et légales,</p> <ul style="list-style-type: none"> - Savoir comment utiliser l'information ou la structure créées dans l'environnement wiki.
Initiation aux TIC	<ul style="list-style-type: none"> - Accéder aux outils TIC et les évaluer d'une façon critique et compétente.
Citoyenneté locale et globale	<ul style="list-style-type: none"> - Afficher sa solidarité en contribuant à la communauté locale ou à une communauté plus large, - Contribuer à la construction de biens communs.
Vie et carrière	<ul style="list-style-type: none"> - S'adapter au changement, travailler dans des rôles et avec des responsabilités variées, - Être flexible, en incorporant les retours des autres efficacement et en négociant les différents points de vue et croyances pour atteindre des solutions réalisables,
Responsabilité personnelle et sociale	<ul style="list-style-type: none"> - Montrer son intérêt et son respect pour les autres, - Vouloir dépasser les stéréotypes et les préjugés, - Être ouvert au compromis, - Être sensible aux différences culturelles, - Résister aux stéréotypes et avoir une attitude positive face à la communication inter-culturelle.

Tableau 1: Les Compétences Wiki Clés⁵

⁵ Les Compétences Wiki Clés ont été identifiées dans le Livrable 2.3 Cadre Pédagogique pour l'Utilisation du Wiki.

3. L'APPROCHE DE FORMATION WIKISKILLS

Le projet WikiSkills procédera à la formation d'enseignants et de formateurs issus des différents secteurs de l'éducation (*école primaire et secondaire, enseignement supérieur, formation professionnelle et formation d'adultes*) de sorte à ce qu'ils puissent apprendre comment utiliser les wikis dans leurs contextes d'enseignement. Ils apprendront les différents usages éducatifs possibles des wikis, et créeront des scénarios d'apprentissage basés sur les wikis qu'ils appliqueront avec leurs étudiants.

3.1. Les modalités de formation

La formation WikiSkills se concentrera sur les aspects techniques (p. ex. comment créer et utiliser des environnements wiki) et pédagogiques (p. ex. comment créer des scénarios basés sur les wikis qui soient faisables).

› Formation technique

Les sessions de formation comprennent une unité introductive courte destinée à assurer un *niveau minimal de connaissances numériques* pour tous les participants. Cette unité de formation comprend des contenus liés à l'utilisation basique des systèmes d'exploitation, la navigation sur Internet, utilisation basique de la messagerie électronique et des éditeurs de texte, ainsi que l'installation et l'utilisation des greffons (plugins) « exporter au format wiki » et « publier en tant que wiki ».

En plus, l'unité comprend des approches théoriques et pratiques sur :

- *Comment créer un wiki* : héberger une solution logicielle sur son propre serveur et utiliser un service basé sur le web ou une ferme-wiki, comparer les différentes applications wiki pour gagner une expertise afin d'être capable de choisir l'application la plus appropriée pour sa propre configuration.
- *Comment utiliser un wiki*: créer et lier des pages, éditer des textes, insérer des contenus multimédia, gérer des utilisateurs et des groupes, appliquer des critères d'utilisabilité pour ses wikis, organiser et trouver du contenu, définir les préférences et les options des utilisateurs.

› Formation pédagogique

En plus des compétences techniques, les éducateurs apprendront comment créer un scénario basé sur les wikis qui soit faisable, ainsi que les méthodologies d'enseignement que les wikis peuvent soutenir. Ils apprendront plus spécifiquement les *méthodologies d'évaluation* à travers les environnements wikis, *la gestion des salles de cours* (organiser les rôles parmi les étudiants et définir leurs rôles d'enseignement), *la création de scénarios collaboratifs, la sécurité et le suivi, la propriété intellectuelle* et *les questions légales*.

3.2. Les outils en ligne

La formation WikiSkills serait appuyée par différents outils en ligne.

› Chamilo



Un système libre (sous licence GNU/GPL) *de gestion de contenu et d'apprentissage électronique*, destiné à l'amélioration de l'accès à l'éducation et au savoir à l'échelle mondiale. Il est soutenu par l'association Chamilo, qui a pour objectif d'assurer la disponibilité d'une éducation de qualité à un coût réduit, à travers la distribution de logiciels libres,

et la fourniture d'un accès gratuit à un campus public d'apprentissage électronique en ligne. Les fonctionnalités de la plateforme Chamilo incluent une compatibilité SCORM 1.2, un mode multi-institutions, des examens à temps contrôlé, un suivi des progrès des utilisateurs, et l'intégration d'un réseau social d'apprentissage.

› MediaWiki



Une application logicielle libre développée par la Fondation Wikimedia et d'autres, utilisée dans le fonctionnement de tous les projets hébergés par la Fondation (y compris Wikipedia, Wiktionary et Commons). Elle est écrite dans le langage de programmation PHP et utilise une base de données dorsale (backend database). Le logiciel est fortement personnalisable, et le code suivi une structure fonctionnelle. Des milliers de sites web utilisent MediaWiki.

Certains éducateurs ont aussi assigné aux étudiants l'utilisation de MediaWiki dans le cadre de projets collaboratifs en groupes. Le logiciel est optimisé pour la gestion correcte et efficace de projets de toute taille.

› BigBlueButton



BigBlueButton est un système libre de conférence Web développé principalement pour l'enseignement à distance. Il prend en charge des partage audio et vidéo multiples, des présentations avec des capacités « Tableau blanc » élargies, un chat public et privé, le partage de bureau, l'intégration de la technologie VoIP en utilisant FreeSwitch, et la présentation de documents PDF et Microsoft Office. En plus, les utilisateurs peuvent participer à une conférence dans l'un des deux rôles : observateur ou modérateur.

3.3. Planifier un scénario d'apprentissage basé sur un wiki

Afin de concevoir des activités significatives basées sur les wikis, il est important de prendre en compte plusieurs paramètres différents qui caractérisent le contexte d'enseignement, tels que les caractéristiques spécifiques de l'audience d'apprentissage, les objectifs spécifiques d'apprentissage, l'approche d'évaluation, les ressources espace-temps ou les exigences techniques. Par ailleurs, l'organisation étape par étape des activités d'apprentissage devrait être planifiée.

Ci-dessous un guide qui vise à faciliter le processus de conception par les enseignants de leurs propres activités d'apprentissage basées sur les wikis. Il fournit des conseils et stimule la réflexion sur les éléments nécessaires qui devront être définis.

Titre du scénario	
Mots clés décrivant le(s) sujet(s) du scénario	
Secteur éducatif ciblé : <ul style="list-style-type: none"> - <i>enseignement primaire et secondaire</i> - <i>Enseignement supérieur</i> - <i>formation professionnelle</i> - <i>formation d'adultes</i> 	
Caractéristiques spéciales des apprenants <i>Exemples : étudiants sourds, issus de régions rurales, détaché du marché de travail, avec de faibles compétences numériques</i>	
Sujet / domaine d'apprentissage <i>Exemples : Management, Anglais, Physique</i>	
Objectifs éducatifs spécifiques <i>e.g. aider les étudiants à acquérir :</i> <ul style="list-style-type: none"> - <i>compétences rédactionnelles</i> - <i>connaissances de base sur la toponymie romaine et la culture celtique</i> - <i>critique des sources</i> - <i>compétences de coopération</i> 	
Description narrative/séquentielle des activités d'apprentissage	
Ressources d'apprentissage utilisées <i>Exemples : livres, moteurs de recherche, ressources en ligne comme les sites wiki permettant l'acquisition de connaissances (Wikipedia, Wikimedia Commons, Ekopedia, JurisPedia)</i>	
Application Wiki <i>Logiciel wiki utilisé par les étudiants pour la création de contenu. Exemples : MediaWiki, DokuWiki, FosWiki, XWiki, application Wikifarm (Wikispaces, PBWorks, Wikia)</i>	
Autres applications TIC utilisées <i>Exemples : programmes informatiques classiques tels que les tableurs et les logiciels de graphisme</i>	
Infrastructure / équipements <i>Exemples : connexion Internet, microphone, camera</i>	

<p>Compétences préalables</p> <p><i>e.g. être familiarisé avec la rédaction en Anglais / Algèbre linéaire</i></p>	
<p>Approche d'évaluation</p> <p><i>Exemples : évaluation par les pairs, test (évaluation par l'enseignant), suivi des révisions, évaluation de groupe</i></p>	
<p>Temps typique d'apprentissage</p> <p><i>Exemples : nombre de sessions nécessaires, durée des sessions</i></p>	
<p>Mode temporel</p> <p><i>« Interaction synchrone » et / ou « interaction asynchrone »</i></p>	
<p>Emplacement typique d'apprentissage</p> <p><i>Exemples : salle de cours avec ordinateurs, en dehors de la salle de cours (e.g. musée), à la maison</i></p>	

3.4. Stratégie d'évaluation

Afin *d'évaluer l'impact du projet et de l'approche de formation WikiSkills*, l'équipe WikiSkills a mis en place certaines procédures et outils d'évaluation dans l'objectif de mesurer les aspects suivants : a) *les Compétences Wiki Clés renforcées par le projet* b) *les opportunités d'apprentissage collaboratif*, c) *la création de communautés virtuelles de pratique*, et d) *les répercussions du projet* sur les communautés éducatives.

Les participants seront invités à prendre part dans l'évaluation du projet, à travers les procédures suivantes :

- › **Questionnaires avant et après** : au début et à la fin de la session de formation, les participants auront à remplir un court questionnaire, afin d'auto-évaluer leurs compétences wiki.
- › **entretiens approfondis**: des entretiens seront réalisés avec une sélection d'enseignants et formateurs, afin de recueillir leurs impressions sur la formation dispensée, les compétences qu'ils pourraient acquérir, et les impacts du projet sur les communautés éducatives.

4. POUR ALLER PLUS LOIN

Liens vers des ressources

Le projet WikiSkills a créé un *groupe Diigo*, un espace en ligne qui fournit différents types de ressources utiles pour l'utilisation des wikis dans des contextes éducatifs. Vous pouvez trouver un

ensemble de vidéos qui incluent des exemples de scénarios basés sur les wikis, des conseils de *bonnes pratiques* ainsi que des *tutoriels*. Vous pouvez sélectionner vos sujets d'intérêt en utilisant le système de marquage (tagging).

S'il vous plaît n'hésitez pas à contribuer au groupe, en partageant vos propres ressources !

› Accédez au groupe Diigo sur http://groups.diigo.com/group/e_culture/

Bibliographie

› Littérature générale sur les wikis

- Leuf, B., & Cunningham, W. (2001). *The WIKI WAY. Quick Collaboration on the Web*: AddisonWesley.

› Utilisation des wikis dans l'éducation

- Augar, N., Raitman, R. and Zhou, W. (2004). Teaching and learning online with wikis. In R. Atkinson, C. McBeath, D. Jonas-Dwyer & R. Phillips (Eds), *Beyond the comfort zone: Proceedings of the 21st ASCILITE Conference* (pp. 95-104). Perth, 5-8 December. <http://www.ascilite.org.au/conferences/perth04/procs/augar.html>
- Coutinho, C. M. P., & Bottentuit, J. B., Jr. (2007). Collaborative learning using wiki: A pilot study with master students in educational technology in Portugal. *Proceedings of World Conference on Educational Multimédia, Hypermedia e Telecommunications (ED-MEDIA)*, pp. 1786-1791. <http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/6720/1/Edmedia2007.pdf>
- Duffy, P. and Bruns, A. (2006). The use of blogs, wikis and RSS in education: A conversation of possibilities. *Proceedings of the Online Learning and Teaching Conference 2006*, Brisbane: September 26. <http://eprints.qut.edu.au/5398/1/5398.pdf>
- Parker, K., Chao, J. (2007). Wiki as a teaching tool, *Interdisciplinary Journal of Knowledge and Learning Objects*, vol 3, 2007. <http://ijklo.org/Volume3/IJKLOv3p057-072Parker284.pdf>
- Pusey, P., Meiselwitz, G. (2011). Assessments in Large- and Small-Scale Wiki Collaborative Learning Environments: Recommendations for Educators and Wiki Designers. *LECTURE NOTES IN COMPUT-ER SCIENCE*; (6778):60-68. http://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-642-21796-8_7?null
- Reich, J. (2012). The Wiki Quality Instrument: The Development of the Wiki Quality Instrument and its Protocols. <http://ssrn.com/abstract=2078155>
- Tonkin, E. (2005). Making the case for a wiki. *Ariadne*, Issue 42, January. Retrieved from <http://www.ariadne.ac.uk/issue42/tonkin/>

› Autres

- Alexander, B. (2006). Web 2.0: A new wave of innovation for teaching and learning? *Educause Re-view*, 41(2). <http://www.educause.edu/ir/library/pdf/ERM0621.pdf>

- Dillenbourg, P. (1999). What do you mean by collaborative learning? In P. Dillenbourg (Ed.), *Collaborative-learning: Cognitive and Computational Approaches* (pp. 1–19). Oxford: Elsevier. <http://halshs.archives-ouvertes.fr/docs/00/19/02/40/PDF/Dillenbourg-Pierre-1999.pdf>
- Siemens, G., (2005). Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2, 1. http://www.itdl.org/Journal/Jan_05/article01.htm
- Wenger, E. (2006) *Communities of Practice: A Brief Introduction*, Retrieved from http://www.ewenger.com/theory/communities_of_practice_intro.htm