



7^{ème} Journées du E-Learning : 28 et 29 juin 2012 Colloque international

La 7^{ème} édition des « Journées du E-Learning » aura pour thème :

«E-Learning: l'enfance de l'art»

Pour leur 7^{ème} édition, les Journées du E-Learning atteignent l'âge de raison. Cette nouvelle édition se propose d'aborder pleinement et librement la question de l'apprentissage par Internet dans un contexte technologique se modifiant sans cesse.

Le E-Learning est encore trop souvent considéré comme l'apanage de certains passionnés technophiles ou encore « Geeks », or l'utilisation des technologies de l'information est en réalité intimement liée aux pratiques pédagogiques. Il est nécessaire de revenir aux notions fondamentales et aux pratiques parfois les plus élémentaires, qui se révèlent bien souvent comme étant les meilleures.

L'important n'est pas la technologie mais ce qu'on en fait !

Il est naturel de se « perdre » dans l'usage d'outils issus de l'innovation technologique et parfois la relation pédagogique entre formateurs et apprenants devient trop complexe. Elle perd de son efficacité. Il faut alors savoir revenir aux fondamentaux pédagogiques.

La complexité s'est également accrue au plan juridique du fait encore de l'innovation technologique. Mais là encore, il faut parfois laisser la technique de côté et revenir aux fondamentaux.

Le colloque propose ainsi une approche organisée autour de deux axes majeurs :

- **Les rôles fondamentaux des acteurs individuels et du cadre collectif de la formation en E-Learning**
- **Les rapports entre l'abstraction et les mises en situation dans l'apprentissage en E-Learning**

L'E-Learning devrait être ludique. Pour l'enseignant, l'utilisation des outils de l'E-Learning lui permet de s'affranchir des contraintes de l'enseignement présentiel. L'E-Learning lui ouvre des possibilités de tester de nouvelles approches pédagogiques. Pour l'étudiant, le jeu est un puissant vecteur de motivation et un levier intéressant pour améliorer l'efficacité de l'enseignement.

Cette année le colloque abordera notamment les thèmes suivants :

- **les règles du jeu** en E-Learning, retour aux fondamentaux juridiques
- **les joueurs** en E-Learning, ou le rôle fondamental des acteurs
- **le temps** en E-Learning, ou l'importance de sa maîtrise
- **l'espace** du E-Learning, ou la diversité des lieux de formation...

Des universitaires et spécialistes de renommée nationale et internationale viendront à la rencontre du public.

Cette manifestation est organisée avec le soutien du Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche, de l'Université de Lyon, des trois Universités lyonnaises, de l'Université de St Etienne, de l'INSA de Lyon, de l'ENS de Lyon, de l'Ecole Centrale de Lyon et de VétagroSup.

Ce colloque est ouvert à tout public.

Contacts :

Gérald DELABRE

Coordinateur scientifique
Centre Droit et Nouvelles
Technologies
Faculté de Droit

Yann BERGHEAUD

Directeur
Service Universitaire d'Enseignement
en Ligne
Université Lyon 3

04 78 78 71 40 / 06 82 81 00 73

E-mail: gerald.delabre@univ-lyon3.fr
Site : www.facdedroit-lyon.com

04 26 31 86 27 / 06 77 33 44 27

yann.bergheaud@univ-lyon3.fr
www.univ-lyon3.fr

Site du colloque :

<http://journes-E-Learning.com/>

Jeudi 28 juin

Jeu de scène

L'enseignant le sait, il fait cours comme l'acteur joue sur scène. Il doit respecter son rôle et la mise en scène. Le succès de la « pièce » qu'il joue dépend bien sûr de la qualité des acteurs, mais elle dépend tout autant de la qualité du texte.

Le jeu d'acteur

Dans le cadre d'une formation à distance, le rôle de chacun est fondamental, et doit donc à ce titre être valorisé. Cette valorisation passe par l'encadrement juridique des droits dont chacun peut se prévaloir. Mais il faut également savoir valoriser au plan économique et personnel chacun de ceux qui concourent au bon déroulement du processus d'apprentissage. Cela doit permettre à chacun de trouver sa place au sein du jeu.

Matin

1. L'enjeu du jeu : cadres juridiques et aspects économiques

Jean-Michel FOURGOUS, Député

2. E-Learning : les règles du jeu

Après-midi

3. Apprendre n'est pas jouer ?

Samuelle DUCROCQ-HENRY, Professeur - Chercheur à l'Université de Québec (UQAT)

La mise en scène

Le processus d'apprentissage à distance nécessite une scénarisation afin d'en prévoir le déroulement et d'indiquer à chacun quel sera son rôle lors de celui-ci. Il faut alors parvenir à coordonner la place des acteurs, sans qu'aucun d'entre eux ne devienne totalement prépondérant sur les autres, afin que leurs interventions concourent à un objectif commun, lequel doit être l'aboutissement de la formation dans un contexte sécurisé et simplifié.

4. Apprendre de 7 à 77 ans

Ada GIANNATELLI, Chef de projet en ingénierie pédagogique, Centre METID, Politecnico di Milano

5. Jeux de rôle : les interactions entre acteurs

Daniel PERAYA, Professeur ordinaire, Université de Genève

6. Le droit d'auteur sur l'œuvre multimédia pédagogique : un casse-tête

Michel DUPUIS, Professeur des Universités, Université Lille Nord de France - UDSL

Jeu du cirque

On attend de la formation en E-Learning comme du cirque les exploits les plus formidables. Il est fondamentalement demandé à l'enseignement en E-Learning de conjuguer à la fois l'apprentissage à distance et la mise en situation concrète.

Pour parvenir à résoudre ce paradoxe il faut savoir coordonner les individualités propres à chaque apprenant et les interactions collectives attendues dans une formation à distance.

Une représentation en individuel

Les enseignants et les apprenants abordent la formation de manière individuelle. La production de ressources et leur réception, même lorsqu'elle concerne un grand nombre de personnes, se font d'individu à individu. Le jeu collectif est une somme d'individualités. Ainsi, chaque instant de la partie qui se joue au cours de la formation doit intégrer la manière de percevoir et de réagir de celui à qui elle est destinée. Il faut pour cela analyser les capacités, calibrer les difficultés, adapter les modalités.

Matin

7. E-Learning : apprentissage intuitif
8. Course de fond ou course de vitesse ?

Margarida ROMERO, Professeur associé à l'Université Autonome de Barcelone et à l'Université Ouverte de Catalogne

9. Apprendre en marchant... : le M-Learning

Davide DIAMANTINI, Directeur adjoint de Nomadis Lab, Université de Milano-Bicocca

Des représentations par équipe

Le statut du E-Learning repose aujourd'hui sur la diversité des parties qui se jouent dans ce domaine. La multiplication des formations, la multiplication des contextes d'apprentissage rend difficile une synthèse de ce qu'est aujourd'hui le E-Learning. Au plan juridique il apparaît même des situations dont la qualification ou la catégorisation est difficile en raison de ce contexte spécifique.

Quoi qu'il en soit il faut savoir dépasser cette diversité de contexte, pour redécouvrir les principes fondamentaux quant au rôle de l'enseignant et aux modalités de la formation. Cela conduit alors à y voir certaines évolutions...

10. Le E-Learning hors-jeu

Cédric MANARA, Professeur à l'EDHEC Business School

Après-midi

11. L'enseignant meneur de jeu
12. Au-delà du jeu : la simulation

Gilles CHABERLAND, expert et chargé de cours à l'Université de Sherbrooke

Rapport de synthèse