

Clôture



Place de la liberté, Brest



11^e édition :

*Adaptation pédagogique et technologique
dans le domaine des EIAH :
conception, mise en oeuvre et usages*



Atelier Tableau de bord



Atelier Approche par compétences



Visite de Brest



Sortie en bateau



et nous aussi...



Boff !!



Tu en penses quoi toi ?



Moi, je suis ravie...



Sortie en bateau

Ça ma fait planner...



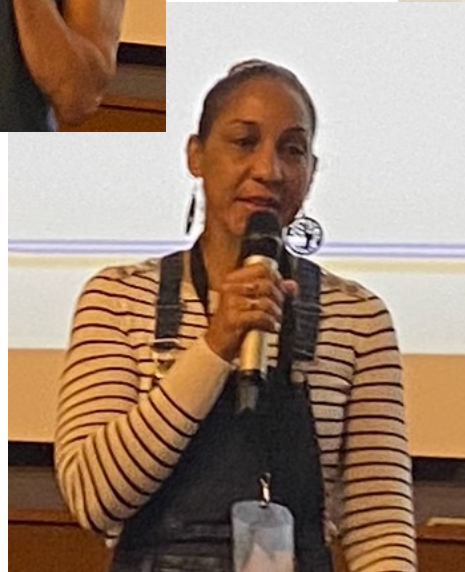
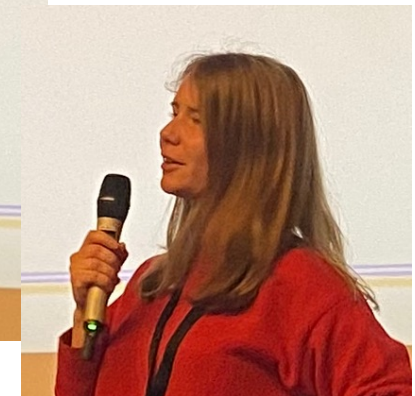
Mais qu'est-ce qu'ils racontent ?



À vos ordres chefs !!

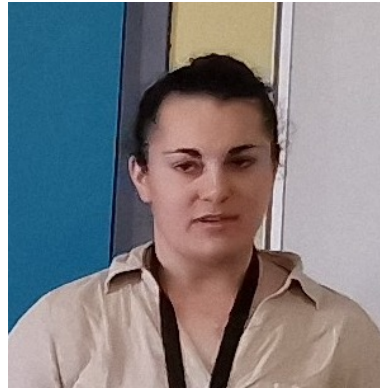


Posters



Session 1.2 et 2.1

Session posters





Session posters



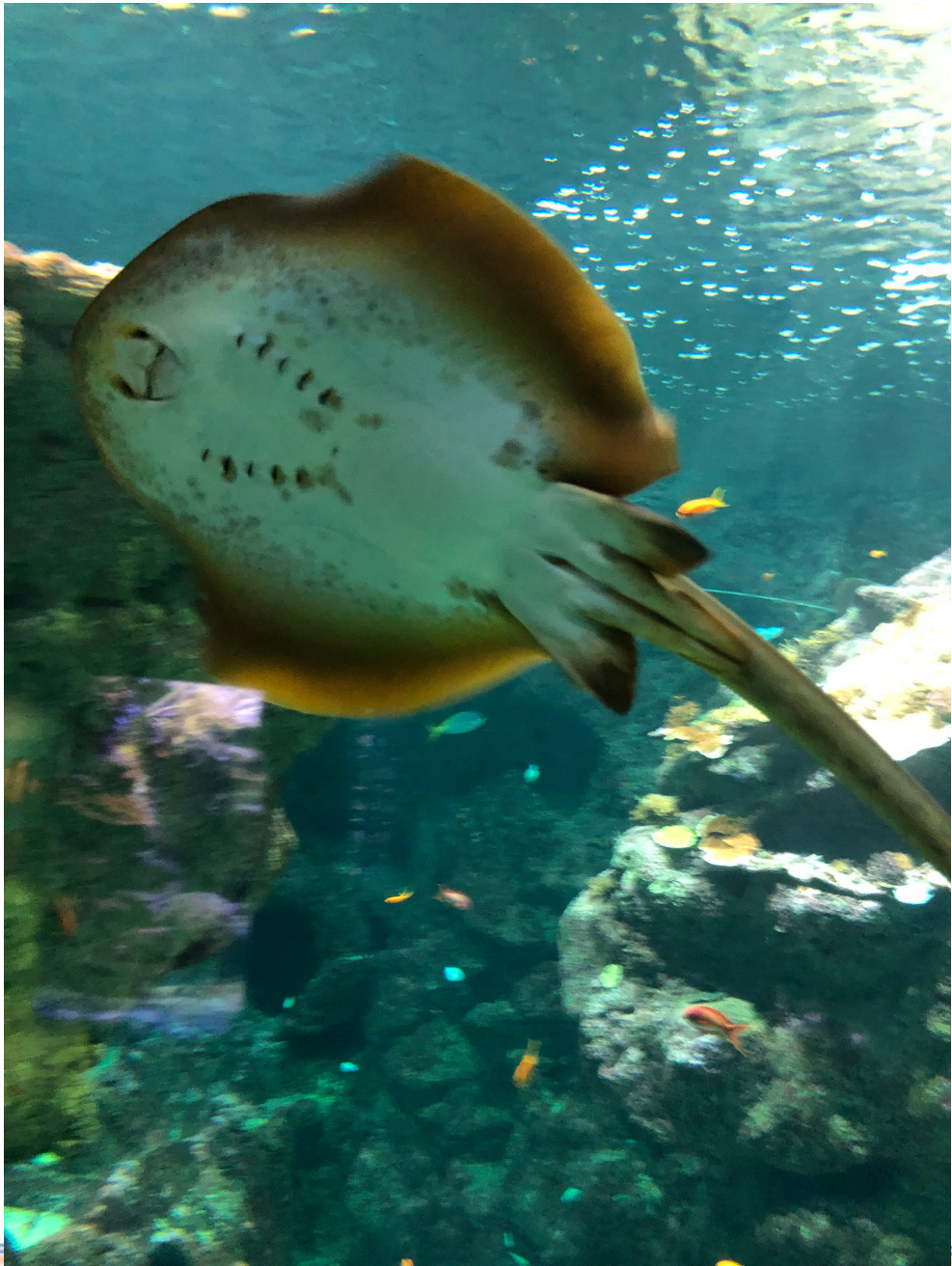
Dîner de Gala Océanopolis de Brest



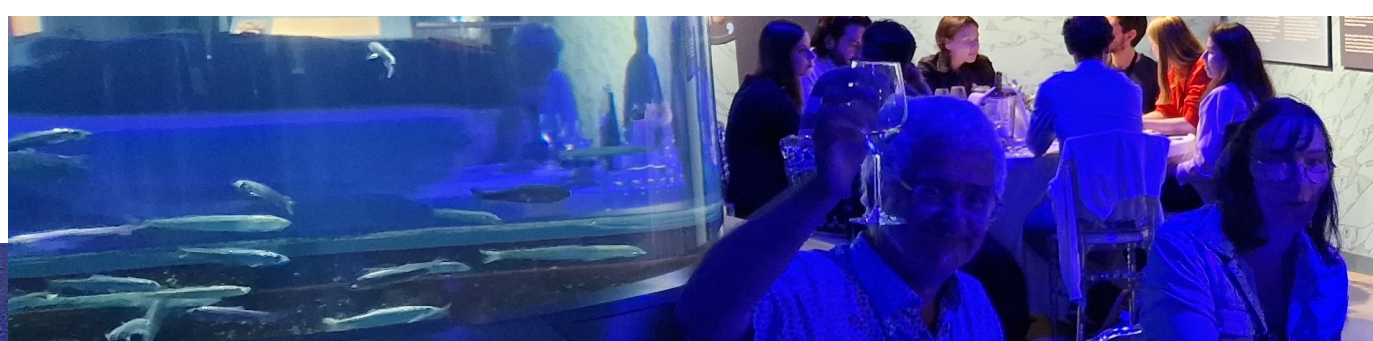
Dîner de Gala Océanopolis de Brest







Dîner de Gala Océanopolis de Brest



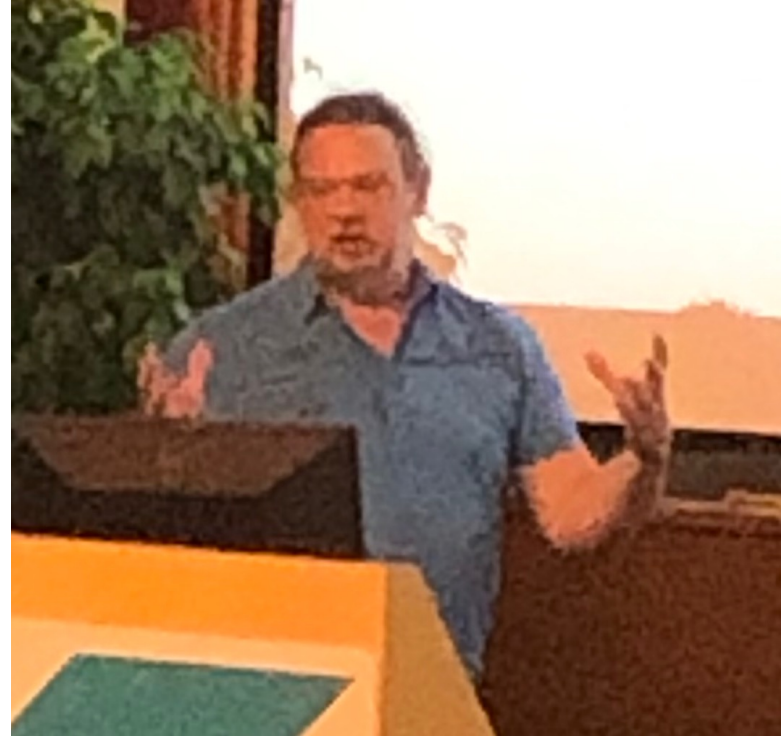
Dîner de Gala Océanopolis de Brest



Dîner de Gala Océanopolis de Brest



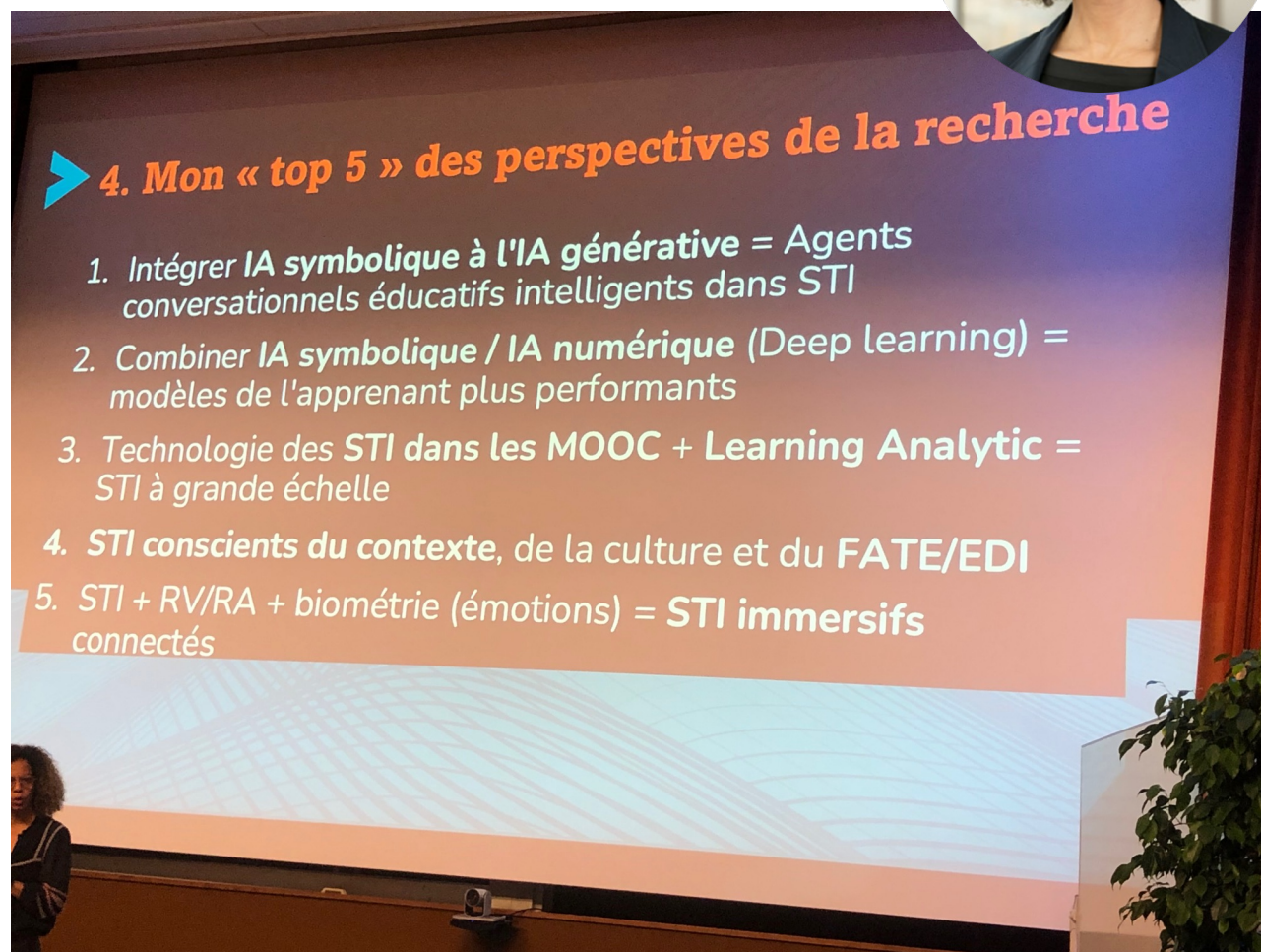
Session 3





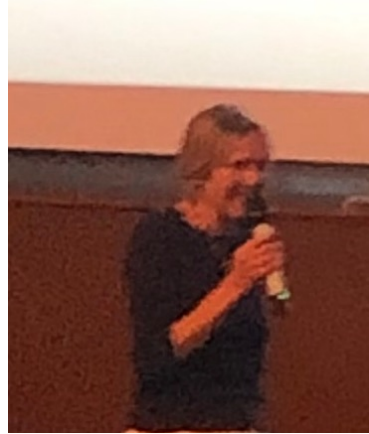
1. Compréhension et l'identification des besoins
2. Recherche en EIAH : enjeux et méthodologies
3. Conception et outils pour la conception
4. Pédagogie et ludicisation
5. Modélisation, exploitation et description de ressources pour la conception
6. Indicateurs et mesures
7. Retour d'usages et évaluation

Conférence invitée



Jeu*di* 15 juin 2023

Retour des ateliers thématiques



1 Conception et évaluation des EIAH

4 ateliers

2 Apprentissage du numérique et facteurs humains impactant l'apprentissage

2 ateliers

3 Démarche citoyenne, enjeux éthiques, sociétaux et environnementaux

3 ateliers

4 Diversité de la recherche en EIAH

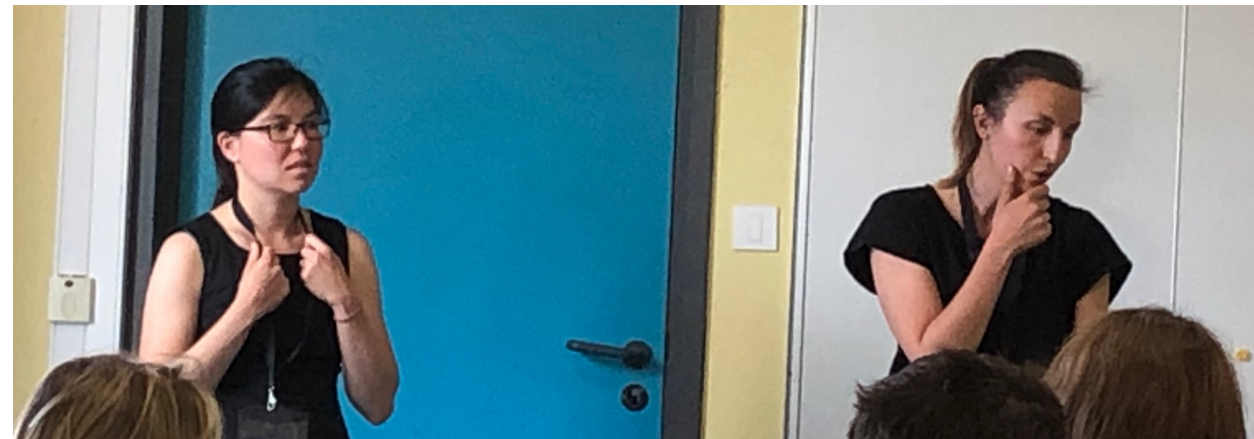
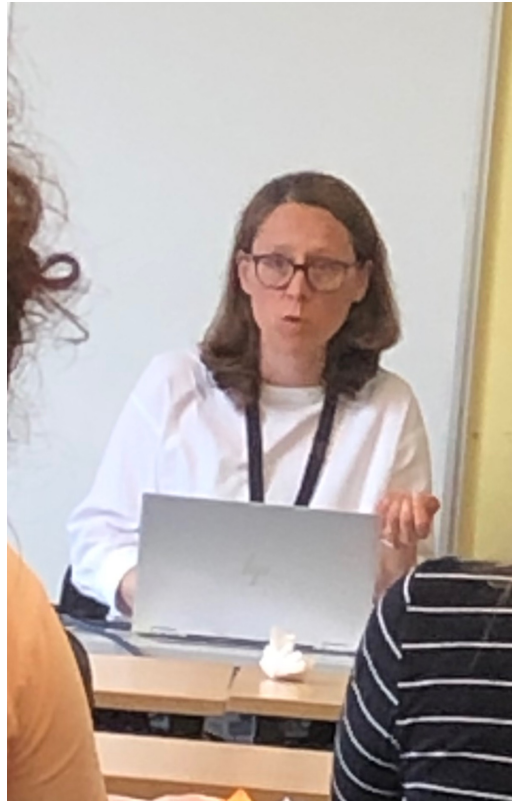
1 atelier

Assemblée ATIEF

<http://www.atief.fr>



Session 4.1



Session 4.2



Table ronde : IA et éducation



Après la
table ronde



Jeudi 15 juin 2023

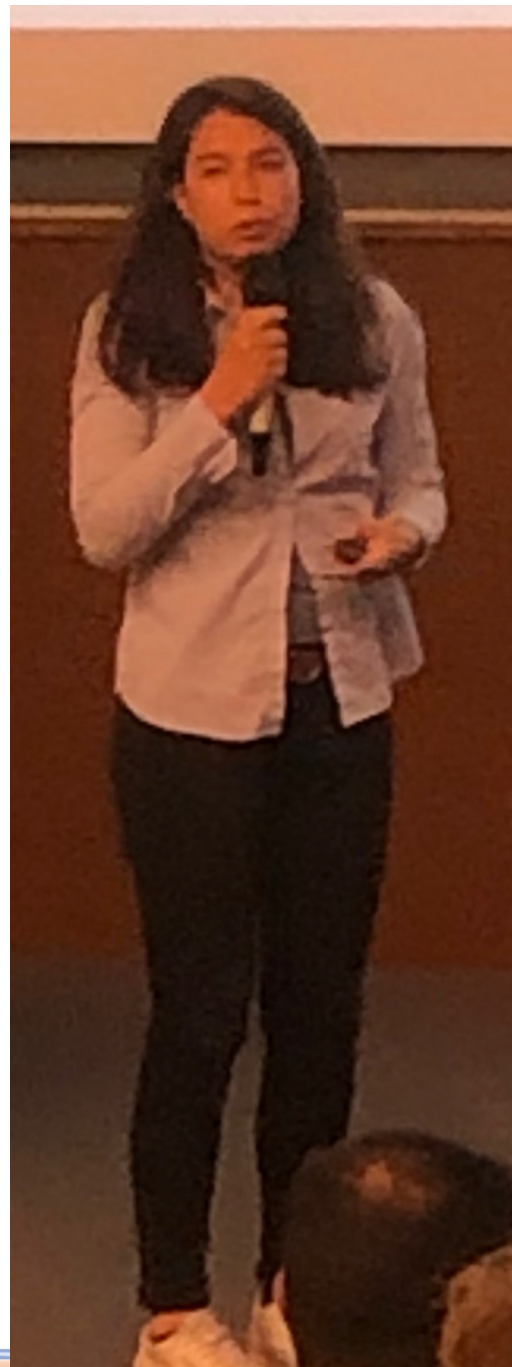
Après la table ronde





1. Quelles interprétations par les apprenants : explicabilité du système et/ou des choix pédagogiques ?
2. Quelle acceptation des dispositifs de guidage ?

Session 5



Pour le/l'

- Apprentissage
- Choix
- Flexibilité et la perception de l'humain
- Diagnostic
- Diversité (2)
- Variété
- Sur mesure
- Unique
- Pour faire en sorte de favoriser une meilleure adéquation de l'eiah aux besoins
- Répondre aux besoins apprenants (2) en individualisant

À partir de

- *Feedback*
- Exploiter les habitudes
- Différentes informations sur l'utilisateur final
- Se préoccuper des dispositions des apprenants pour construire des dispositifs
- Prise en compte du contexte usage et caractéristiques des usagers apprenants/ formateurs
- Évolution

À qui ? à/au

- L'apprenant,
- L'objectif d'apprentissage,
- Contextes (d'apprentissage) (3)
- Profils (2)
- L'évolution de l'apprenant

Capacités :

- D'un outil à **proposer** un parcours alternatif à un apprenant en fonction de ses données personnelles.
- D'un système complexe à **répondre** à des stimuli et interactions extérieures
- D'un système informatique éducatif à **inclure**, tant dans les traitements de l'information qu'il opère, que dans la manière de présenter celle-ci, le profil de l'apprenant ou de l'enseignant, du domaine de connaissance ou...
- De l'EIAH à **fournir** des rétroactions personnalisées et à proposer des activités personnalisées permettant à l'apprenant d'atteindre ses objectifs pédagogiques
- D'un EIAH à **se modifier** pour répondre aux besoins de toutes ses catégories d'utilisateurs/ices

Quoi ?

- Des eiah (3)
- Et des ihm
- Le contenu pédagogique et sa présentation (ordre et forme)
- Au comportement et à la performance des apprenants **en temps réel**

Objectif ?

- L'adaptation consiste à proposer du contenu
- Penser l'articulation entre dispositif et disposition
- Proposition de contenu adapté en termes de niveau, de forme et même de fond

Résultats attendus ?

- Modèle
- Modification des outils / en fonction d'un paramètre extérieur (environnement ou agent selon "qui" s'adapte)

Personnalisation :

- Personnalisation (5)
- Personnalisation des apprentissages et pourquoi pas du suivi enseignant
- Personnalisation pour l'apprenant et le formateur

En tenant compte ?

- Besoins individuels des apprenants
- Besoins spécifiques

Phase d'un EIAH ?

- Conception Centrée Utilisateur
- Conception universelle des apprentissages

Point de vigilance :

- Frictions à l'utilisation
- le tout en temps réel

Comment ?

- Analyser les pratiques professionnelles et informationnelles pour adapter.

Technologie :

- ChatGpt

Positionnement :

- Genèse instrumental du dispositif pédagogique

Dans le **contexte** des EIAHs (Environnements Informatiques pour l'Apprentissage Humain), l'adaptation fait référence à la **capacité des systèmes informatiques d'ajuster** leur fonctionnement en fonction des **besoins et des caractéristiques des apprenants**. L'objectif de l'adaptation dans les EIAHs est **d'améliorer l'expérience d'apprentissage** en fournissant un **soutien personnalisé** et ciblé aux utilisateurs. L'adaptation peut prendre **différentes formes** dans les EIAHs. Voici quelques exemples :

1. Adaptation du **contenu** : Les systèmes peuvent ajuster le niveau de difficulté du contenu en fonction du **niveau de compétence** de l'apprenant. Cela permet de maintenir un **défi approprié** pour l'apprenant et d'éviter qu'il **se trouve soit trop ennuyé, soit trop dépassé**.

2. Adaptation **des activités** : Les EIAHs peuvent proposer des **activités** et des exercices adaptés aux préférences et aux **intérêts de l'apprenant**. Par exemple, si un apprenant montre un intérêt particulier pour la biologie, le système peut lui fournir des activités liées à ce domaine.

3. Adaptation des **modalités d'interaction** : Certains apprenants peuvent avoir des **préférences** d'apprentissage différentes, par exemple en préférant les vidéos aux textes écrits. Les EIAHs peuvent s'adapter en proposant différents modes d'interaction, tels que des vidéos explicatives, des simulations interactives ou des quiz.

4. Adaptation du **rythme d'apprentissage** : Les systèmes peuvent ajuster le rythme de présentation du contenu en fonction de la **vitesse** d'apprentissage de chaque apprenant. **Certains apprenants peuvent nécessiter plus de temps pour assimiler certaines notions**, tandis que d'autres peuvent progresser plus rapidement.

5. Adaptation des **feedbacks** : Les EIAHs peuvent fournir des *feedbacks* individualisés et **spécifiques** à chaque apprenant, en identifiant leurs **erreurs** et en leur proposant des **conseils** personnalisés pour améliorer leur **compréhension**.

L'adaptation dans les EIAHs repose souvent sur l'utilisation de **techniques d'apprentissage automatique et de modèles prédictifs** pour **analyser les données** de l'apprenant et **prendre des décisions** d'adaptation. Cela permet aux systèmes de **s'ajuster de manière dynamique** et de fournir un **soutien** individualisé, favorisant ainsi un apprentissage plus efficace et personnalisé.

Place aux échanges

wooclap

En un mot, qu'avez-vous retenu de la conférence EIAHs ?

Comment participer ?



1

Allez sur wooclap.com

2

Entrez le code d'événement dans le bandeau supérieur



1

Envoyez [@DSTPKS](https://www.instagram.com/DSTPKS) au 06 44 60 96 62

2

Vous pouvez participer

Place aux échanges

En un mot, qu'avez-vous retenu de la conférence EIAHs ?

- Valéry et Franck
- Organisation
- Diversité
- Bienveillance



53 participants
Vendredi 16 juin – 10h35

Remerciements

Le comité d'organisation de Brest

Les membres du comité de programme

- Qualité de leurs expertises et leur engagement envers la communauté
- Bienvenue aux nouveaux contributeurs et relecteurs

L'ATIEF

- Consignes et critères d'évaluation des articles scientifiques

Prix « Monique Grandbastien »



Modalités d'évaluation

- Notes des relecteurs sur *Easychair*
- Avis des méta-relecteurs
- Nouvelle évaluation des communications écrites et orales

Jury

- 8 chercheurs, présents à la conférence EIAH 2023
- SHS : Franck Amadiou, Thierry Joffre, Chrysta Pélissier, Éric Sanchez (ATIEF)
- Informatique : Julien Broisin (ATIEF), Sébastien Iksal (ATIEF), Valéry Psyché, Nathalie Guin (ATIEF)

Prix « Monique Grandbastien »

6 finalistes :

- **Madjid Sadallah and Jean-Marie Gilliot.** Outiller la conception participative et générative de tableaux de bord d'apprentissage
- **Christine Michel and Laëtitia Pierrot.** Modélisation de la maturité numérique des enseignants État de l'art et conception d'un modèle unifié : MUME
- **Sébastien Jolivet, Eva Dechaux, Anne-Claire Gobard and Patrick Wang.** Construction et exploitation d'un référentiel de types de tâches d'apprentissage de la programmation
- **Mathieu Muratet.** Comment caractériser et analyser les compétences de la pensée informatique d'un jeu sérieux ?
- **Fahima Djelil, Christian Hoffmann, Anis Haddouche, Nadine Mandran and Cédric Dham.** Proposition d'Indicateurs d'Écriture Collaborative et leur Évaluation
- **Bérénice Lemoine, Pierre Laforcade and Sébastien George.** Un framework de conception pour des générateurs d'activités de jeu variées et adaptées

EIAH 2023



PRIX MONIQUE GRANDBASTIEN

Construction et exploitation d'un référentiel de types de tâches d'apprentissage de la programmation

par

Sébastien Jolivet, Eva Dechaux, Anne-Claire Gobard et Patrick Wang

Pour une contribution très significative à la 11ème conférence sur les Environnements Informatiques pour l'Apprentissage Humain (EIAH), du 12 au 16 Juin 2023 à Brest

16 juin 2023

DATE



SIGNATURE



Félicitations à eux !!



Sébastien Jolivet, Eva Dechaux, Anne-Claire Gobard and Patrick Wang.
« Construction et exploitation d'un référentiel de types de tâches d'apprentissage de la programmation »

RJC-EIAH 2024 (10^{ème} édition)

20 ans... et demain...



Lieu

- Lieu
 - IUT de Laval
 - LIUM Equipe IEIAH (<https://lium.univ-lemans.fr/lium/ieiah/>)
 - CREN (<https://cren.univ-nantes.fr/>)
- Appel à communications en Janvier 2024

Merci à tous pour votre présence
et à l'année prochaine !!!