

Ouverture



Place de la liberté, Brest



11^o édition :

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

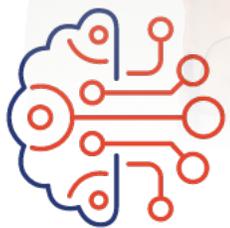




Co-Présidents du Comité de Programme



**Sébastien IKSAL &
Chrysta PÉLISSIER**



LIUM

**Laboratoire d'Informatique
Le Mans Université**



LHUMAIN

20 ans déjà...



2003, Strasbourg, France



2005, Montpellier, France



2007, Lausanne, Suisse



2009, Le Mans, France



2011, Mons, Belgique



2013, Toulouse, France



2015, Agadir, Maroc



2017, Strasbourg, France



2019, Paris, France



2021, Fribourg, Suisse

Avant EIAH, fusion en 2001 entre EIAO (depuis 1997) et Hypermédia et Apprentissage (1998)



Sixièmes journées francophones EIAO. Environnements Interactifs d'Apprentissage avec Ordinateur. Cité des Sciences et de l'Industrie Paris-La Villette, 25-27 avril 2001 [compte-rendu]

 **Monique Baron**

Sciences et Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Éducation et la Formation / Année 2001 / 8-3-4 / pp. 461-464

Fait partie d'un numéro thématique : Interaction homme-machine pour la formation et l'apprentissage humain

Introduction [liminaire]

 **Monique Grandbastien**

Sciences et Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Éducation et la Formation / Année 2001 / 8-1-2 / pp. 11-12

Fait partie d'un numéro thématique : Environnements interactifs d'apprentissage avec ordinateur. EIAO'2001

2003, le comité de Programme sera co-dirigé par 2 présidents (informatique, SHS)

Jean Marc Labat et Serge Garlatti présentent le Réseau Orphée et son projet de MOOC EIAH



2019, Mooc sur les EIAH

<http://www.atief.fr/content/pr%C3%A9sentation-du-projet>

- Eric Sanchez, Professeur de didactique au Centre d'Enseignement et de Recherche pour la Formation à l'enseignement (Université de Fribourg).
- Jean Marc Labat, Professeur en Informatique (Université Pierre et Marie Curie, Paris)
- Serge Garlatti, Professeur en informatique à IMT Atlantique, Brest.



Les thématiques ont évolué...

➤ 1970

- EAO
- Tuteurs Intelligents, modélisation expertise

➤ 1985, Premiers apports de l'IA

- BUGGY, GUIDON, PROUST, LISP Tutor, Geometry Tutor ...
- CAMELIA/AMALIA résolveur pédagogique (M. Vivet) ; APLUSIX (JF. Nicaud)

➤ 1990 - 2000

- Internet (1989-90)
- Hypermédia & Hypermédia Adaptatif : Jonction avec le courant Hypermédia Adaptatif
 - ✓ AHA!, ELM-ART, ALEKS, Inter-Book, etc.
- 1998
 - ✓ Plateforme de *E-learning* et Environnement Numérique de Travail (Hypermédia & WWW)
 - ✓ Industrialisation et standardisation

Les thématiques ont évolué...

- 2000-2010
 - Rupture : Explosion du Web
 - ✓ Média Sociaux (learning 2.0)
 - ✓ Web sémantique, Linked data, Lightweight Ontologies
 - Serious Games
- 2011 Educational Data Mining et Learning Analytics
- 2012
 - MOOC (début en 2008, puis explosion à partir de 2012)
 - ✓ Puis, SPOC
 - Réalité virtuelle, réalité augmentée, robotique,...
- 2020 : intérêt pour l'IA renforcé
 - Plus particulièrement, analyses de traces d'interaction, Ethique → Educational Data Mining et Learning Analytics
- 2023 : ChatGPT ?

Co-Présidents du Comité d'Organisation



Jean-Marie Gilliot

*Laboratoire Lab-STICC, IMT Atlantique
Bretagne Pays de la Loire, Brest*

Patricia Marzin-Janvier

*CREAD, Université Bretagne
Occidentale, Brest*

Participation

Ateliers du 13 juin : 102 participants

- matin : 88 participants
- après midi : 97 participants

Conférence EIAH 2023 : 123 participants

- 31 étudiants/doctorants (25 %)

Programme

Mercredi 14 juin

09h-10h00 : Ouverture de la conférence

10h00-10h30 : Pause café

10h30-12h : Sessions en parallèle

1.1 - Compréhension et identification de besoins

1.2 - Conception et outils pour la conception

12h00-13h30 : Pause déjeuner

13h30-15h : Sessions en parallèle

2.1 : Conception et outils pour la conception

2.2 : Pédagogie et ludicisation

15h00-15h30 : Pause café

15h00-16h30 : Session Posters

17h00 : Navette dîner de gala

18h30 : Accueil à Océanopolis

Jeudi 15 juin

9h-10h30 : Session

3 : Modélisation, exploitation et description de ressources pour la conception

10h30-11h00 : Pause café

11h00-12h00 : Conférence invitée Valéry Psyché

12h00-13h30 : Pause déjeuner

13h30-14h00 : Restitution des ateliers

14h00-15h30 : Assemblée Générale (AG) de l'ATIEF

15h30-16h00 : Pause café

16h00-17h30 : Sessions en parallèle

4.1 : Recherche en EIAH : enjeux et méthodologies

4.2 : Retours d'usage et évaluation

18h45 - 20h00 : Table ronde Grand Public

Vendredi 16 juin

09h00-10h00 : Conférence invitée Franck Amadiou

10h-11h30 : Session

5 : Indicateurs et mesures

11h30-12h00 : Clôture et remise des prix

12h00-12h30 : Pause déjeuner / pique-nique

12h30 : Navette pour la gare SNCF de Brest

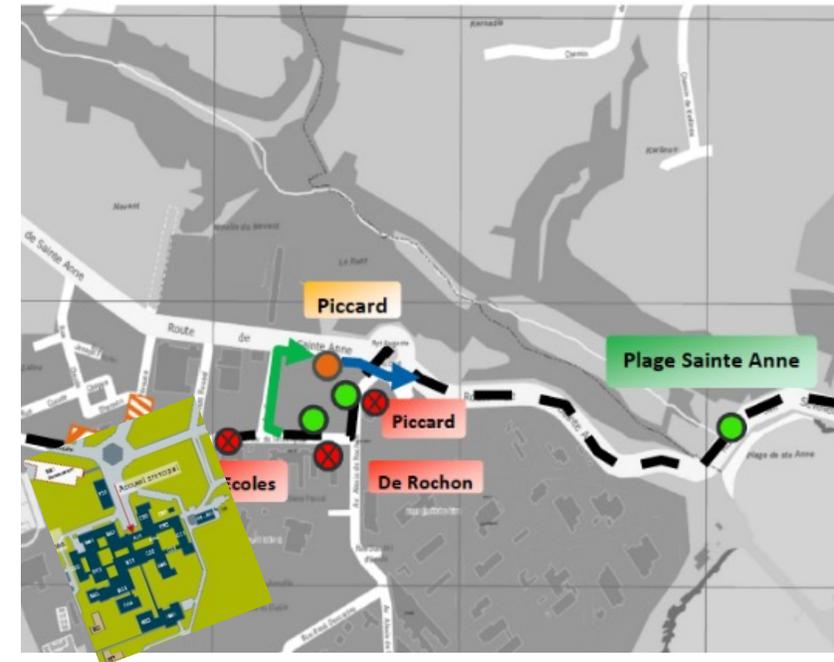
Sur le campus



- Déjeuner à 12:30



Bus



- Amphi
- Plénières
- Centre vie
- Accueil
- Café
- Posters

Sessions

Repas de Gala



Mercredi 17:00 Navette Gala

Table ronde

A poster for an AI Chatbot event. It features a glowing blue brain with orange neural connections. The text "AI Chatbot" is written in blue, and "Hello! I am chatbot_" is written in white on a blue background. Below the brain are vertical blue lines representing data or code.

AI Chatbot
Hello! I am chatbot_

JEUDI 15 JUIN 2023

**IA et éducation,
à l'heure de ChatGPT :
quels enjeux, quels effets ?**

PN2B
Pôle numérique du campus
du Bouguen de l'UBO

Amphi A

18h45

**Jeudi 18:45 Table ronde
aux Pôles numériques**



Valéry Psyché, Professeure, Département Education, Université TÉLUQ

Spécialisée en technologie éducative et possède une expertise en design pédagogique, en ingénierie cognitive et en systèmes tutoriels intelligents.

« Comprendre les tuteurs intelligents et leur apport pour le milieu éducatif »



Franck Amadiou, Professeur des Universités en Psychologie et Sciences Cognitive Sciences, Université de Toulouse

Spécialiste de l'analyse des processus et des exigences cognitives des technologies pour l'apprentissage.

« Soutenir l'autonomie des apprenants dans les EIAH avec des prompts et feedback »



Thématiques	Nb soumissions	Nb acceptés	Nb refusés
Evaluation et analyse des effets	16	15	1
Analyse d'usages et de pratiques	13	12	1
Collecte, traitement et analyse des traces d'apprentissage	11	9	2
Jeux éducatifs, jeux sérieux et gamification/ludicisation	10	8	2
Observation et analyse de situations d'apprentissage/de formation	9	9	0
Méthodologie de conception des EIAH	9	8	1
Modalités d'intégration des EIAH dans l'enseignement et la formation	8	8	0
Interfaces et interactions avancées pour l'éducation et la formation	8	7	1
Modélisation de l'apprenant et des interactions	7	7	0
Systèmes adaptatifs	7	6	1
EIAH et modalités d'apprentissage innovantes	7	5	2
Personnalisation et l'apprentissage	6	5	1
Réalités augmentée et virtuelle	6	5	1
Ingénierie pédagogique et scénarisation des EIAH	6	4	2
Systèmes de recommandation	5	5	0
Outils-auteurs, création de ressources pédagogiques	5	4	1
Méthodes d'évaluation des EIAH	5	4	1
Usages en contextes sociaux, éducatifs, culturels et professionnels spécifiques	5	4	1

Processus d'évaluation

Comité de programme

- 72 chercheurs, équilibrés STIC-SHS
- Un grand merci à eux !

Trois formats d'articles

- 17 articles longs, 11 courts et 17 posters

Sélection des articles

- articles anonymes pour la soumission
- 3 relecteurs par article : deux du domaine des auteurs et un d'un autre domaine
- 1 meta-relecteur par article de la discipline de l'article
- rebuttal : réponse des auteurs aux relectures
- échanges entre les relecteurs et le meta-relecteur : acceptation/refus/reclassement

En chiffres...

Types de publication	Soumis	Acceptés	Acceptés en articles courts	Acceptés en poster	Rejetés	Retirés par l'auteur	Publiés
Long	38	17	8	8	5	3	17
Court	6	3	/	3	/	1	3
Poster	7	6	/	/	1	/	6
Démo	2	0	/	/	2	/	0
Total	53	26	8	11	8	4	26

	Soumissions	Acceptés
SHS	16	13 (81,25%)
Informatique	37	32 (86,48%)

Prix « *Monique Grandbastien* »

Modalités d'évaluation

- Notes des relecteurs
- Avis des méta-relecteurs
- Évaluation des communications orales

Jury

- 8 participants à la conférence EIAH 2023



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

Posters

De l'évaluation classique à l'évaluation adaptative

*Adel Ihichr, Omar Oustous, Younes El Bouzekri El Idrissi et Ayoub Ait Lahcen**

Posters

Analyse du comportement de l'apprenant dans l'apprentissage en ligne et adaptatif

*Omar Oustous, Adel Ihichr, Younès El Bouzekri El Idrissi et Ayoub Ait Lahcen**

Posters

Instrumentation de l'association de registres sémiotiques dans un assistant de preuve

Emmanuel Beffara, Martin Bodin, Nadine Mandran and Rémi Molinier*

Posters

Environnement virtuel de simulation dans la formation en Odontologie – Présentation d'un programme de recherche et des résultats d'une étude préliminaire

*Valériane Loison, Fabrice Pirolli, Serena Lopez et Raphaëlle Crétin-Pirolli**

Posters

Intégration d'explications dans un référentiel de compétences associé à une plateforme d'apprentissage de l'informatique

Esther Félix, Franck Amadieu, Rémi Venant et Julien Broisin*

Posters

RLG Model et RLG kit : un modèle et un kit
de conception de Rôle *Learning Game*

*Gaëlle Guigon**, Mathieu Vermeulen, Mathieu Muratet and Thibault Carron

Posters

Perspectives d'analyse de commentaires métacognitifs pour la conception d'un EIAH

Christian Hoffmann, Julien Douady and Nadine Mandran*

Posters

Vers une analyse des pratiques informationnelles des acteurs impliqués dans le domaine des *serious games*

*Mamoudou Ndiaye**, Fabrice Pirolli et Raphaëlle Créatin-Pirolli

Posters

Vers une analyse temporelle des processus rédactionnels des élèves

Léo Nebel, François Bouchet et Denis Alamargot*

Posters

Systeme de recommandation de cours basé sur les *soft skills* : une approche utilisant les algorithmes génétiques

Luis Alberto Pinos Ullauri, Alexis Lebis, Abir Karami, Mathieu Vermeulen, Anthony Fleury et Wim Van Den Noortgate*

Posters

Impact de la Réalité Virtuelle en formation à distance sur
les conditions d'apprentissage

Laetitia Pluton et Erick Stattner*

Posters

Analyse d'une stratégie d'autorégulation : la recherche d'aide dans l'apprentissage de la programmation sur une plateforme d'apprentissage en ligne

Marine Roche, Fahima Djelil, Jérôme Eneau, Jean-Marie Gilliot, Geneviève Lameul et Hugues Pentecouteau*

Posters

Un dispositif de suivi des apprentissages pour
soutenir l'orchestration de la classe

Madjid Sadallah, Maria Teresa Segarra, Jean-Marie Gilliot et Issam Rebai*

Posters

De quelques facteurs influençant le sentiment de compétences numériques des enseignant-es en début de carrière

Denise Sutter Widmer, Cécile Vassaux, Hana Bida,
Mireille Bétrancourt et Boéchat-Heer Stéphanie*

** orateur du poster*

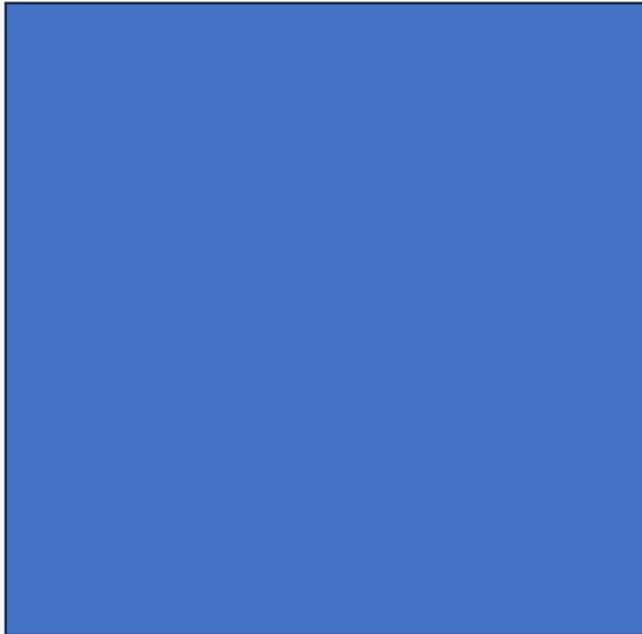
Place aux échanges

En un mot, comment définiriez vous la notion d'adaptation dans les EIAHs ?

Lien de participation :

Allez sur **wooclap.com** et utilisez le code

Des questions ? Envoyez les maintenant via



- 1 Allez sur **wooclap.com**
- 2 Entrez le code d'événement dans le bandeau supérieur

Code d'événement



- 1 Envoyez **@QIZPMK** au **06 44 60 96 62**
- 2 Envoyez votre message au même numéro