

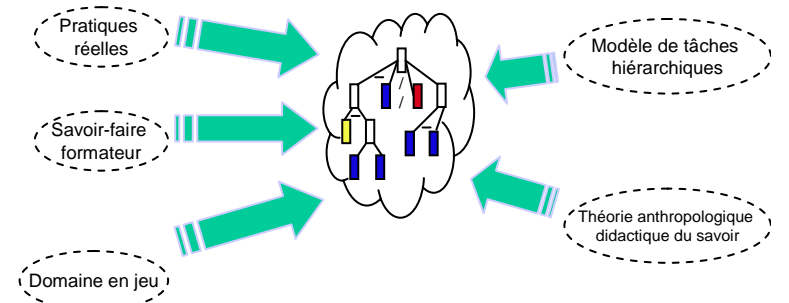
→ Objectifs et enjeux

- Concevoir un modèle informatique de scénario qui prend effectivement en compte les contraintes didactiques
- Acquérir le savoir-faire du formateur en utilisant la théorie anthropologique didactique du savoir de Chevallard
- Utiliser un modèle de tâches hiérarchiques pour formaliser les dimensions d'un scénario didactique : activité d'apprentissage des sciences et de tutorat et leur organisation, adaptation du scénario, répartition des activités entre apprenants, enseignants et machines
- Prendre en compte le contexte de l'enseignement des sciences par l'adaptation du scénario
- Intégrer le modèle informatique de scénario dans le moteur de composition flexible SCARCE pour le développement d'un EIAH

→ Démarche et Approche

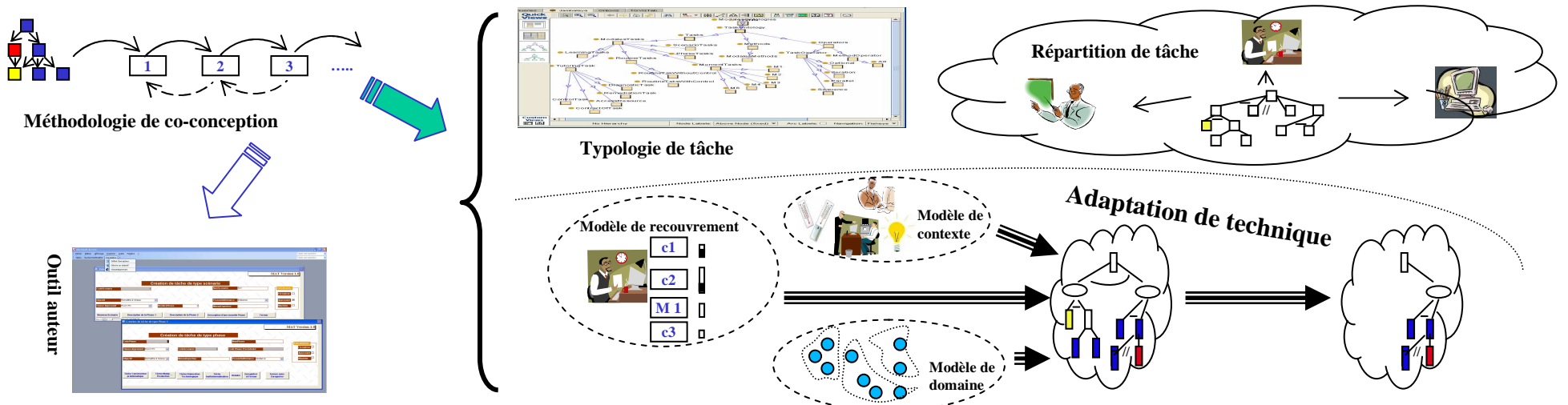
Articulation de quatre aspects : (1) le savoir-faire et les pratiques réelles d'enseignement dans le cas de la résolution de problème, (2) une description des connaissances de sciences en jeu, (3) la théorie anthropologique didactique du savoir, (4) le modèle de tâches hiérarchiques.

Explicitation des dimensions du scénario avec le système praxéologique de Chevallard : système T/ τ , moments, typologie des tâches, choix d'une technique (τ) en fonction du contexte, du domaine et de l'apprenant, répartition des tâches en fonction du type de système routinier/problématique



Mise en œuvre d'une méthodologie de co-conception de scénario

→ Résultats



→ Travail en cours et perspectives

- Intégration des modèles (scénario, contexte, domaine, recouvrement) dans le moteur de composition flexible SCARCE, pour l'implémentation d'un EIAH.
- Mise en œuvre du prototype développé pour l'expérimentation du modèle de scénario
- Poursuite du processus de co-conception avec les données extraites d'expérimentations pour:
 - Affiner le modèle informatique de scénario
 - Formaliser les catégories d'adaptation de document, de méthode de remédiation/évaluation
 - Mettre en place un modèle de métadonnées pour la description des ressources et des scénarios

