



Etat de l'art des plateformes FLOT-MOOC

MooC Lab
Florian Dufour

SOMMAIRE

1. M+O+O+C : quelles conséquences techniques ?
2. Quelques grandes plateformes
3. Quelques logiciels libres de MOOC

1

4 lettres et conséquences techniques

C = cours

- 2 communautés différentes (enseignants, apprenants)
- interaction nécessaire : forums
- Suivre l'activité des apprenants
 - pouvoir tester les connaissances : exercices, certification
 - suivi statistique et/ou personnalisé

O = *online*

- Usage de la vidéo
- Culture de l'immédiateté : correction automatisée des exercices
- Données personnelles

O = ouvert

- Gratuit (ou pas cher) pour l'apprenant
- Ouvert pour tout le monde
 - Multilinguisme
 - Accessibilité (handicap, réseau, ...)

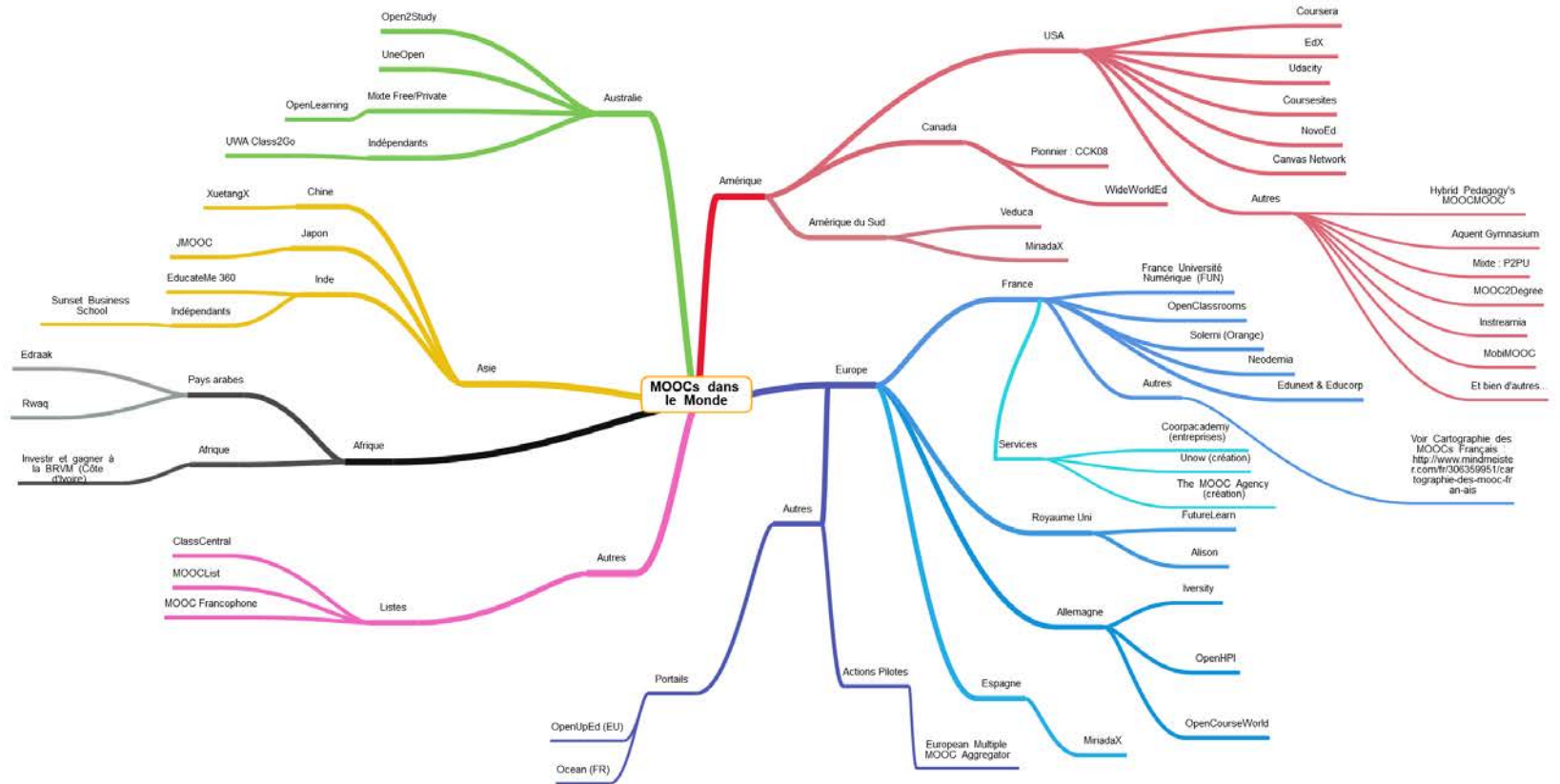
M = Massif

- 1 enseignant et potentiellement des centaines de milliers d'apprenants
- les contraintes techniques
 - Répartition de charges
 - Engorgement réseau
 - Etc.
- Forums en auto-gestion (ex: *stack overflow*)
- Correction
 - par les pairs
 - automatisée

2

Quelques grandes plateformes

Avertissement



Udacity

- Initiative à but lucratif. Aucune affiliation à une université.
- Particularité : cours asynchrones
- Modèle économique
 - Certificats (89\$)
 - Revente des meilleurs CVs à des partenaires
- Propose désormais une application mobile

Coursera

- Initiative à but lucratif.
- Affilié à Stanford.
- Modèle économique
 - Certificats (30\$ à 89\$)
 - Revente de CVs
- Propose désormais une application mobile

EdX.org

- Initiative à but non-lucratif
- Affilié au MIT et à Harvard
- Partenariat de développement avec Stanford
- Modèle économique
 - Certificats (95\$)
 - Partenariats avec des Universités
 - Adhésion au consortium

France Université Numérique

- Utilise le logiciel Open EdX
 - Développement : Inria, ajouts et modifications par rapport à Open EdX
 - Hébergement au CINES, haute disponibilité
- Fort engagement sur l'éthique des données
 - Données conservées au CINES, territoire français
 - Pas d'exploitation commerciale
 - Exploitation scientifique anonyme (à venir)

De nouveaux acteurs en France

- Open Classrooms (anciennement Site du Zéro)
- Solerni (Orange)
- EduNext
- etc. ?

3

Les logiciels de MOOC

« cMOOCs »

- Utilisent les outils dédiés au « web 2.0 »
 - Réseaux sociaux
 - Logiciels et/ou plateformes de blogs
 - Logiciels et/ou plateformes de gestion documentaire
- Combinaison de différents outils, s'appuyant sur l'interopérabilité du web

Open EdX (1/2) : caractéristiques

- Logiciel libre (licence AGPL v3)
- plate-forme web utilisant un socle connu mais complexe : nombreuses couches applicatives, technologies web à la pointe
- Interface graphique moderne
- Intégré dans l'environnement standard US : Amazon, Youtube

Open EdX (2/2) : son développement

- edX : initiative à but non lucratif, affilié au MIT et à Harvard, avec co-développement de Stanford
- Communauté *open source* naissante

D'autres logiciels libres existent

- Open Mooc : UNED (Université nationale d'enseignement à distance) et CSEV (Centro Superior para la Enseñanza Virtual)
- Les pionniers LMS : Canvas, Sakai, Moodle...
- Des nouveaux venus : Caroline Connect, C.L.A.I.R.E.

Conclusion

- La plate-forme technique est complexe pour avoir des cours massifs, mais les recettes sont connues
 - L'excellence technique est indispensable mais invisible
 - La création de valeur vient de la scénarisation du cours (pédagogie)
- Phase d'émergence du mobile
- MOOCs privés
- Coût de la création des cours

merci

Inria
INVENTEURS DU MONDE NUMÉRIQUE

LIEU
LOCALISATION
www.inria.fr