Un générateur participatif des parcours dans un environnement d'apprentissage

Houria DJEDIAI (djediai.houria@gmail.com)

Département d'informatique et de technologies d'informatique

Université Kasdi Merbah Ouargla 30000, Algerie

MR. Abdelkader BENMIR

Résumé :

Dans ce projet on va faire la conception et la mise en ouvre d'une application de système e-learning sur forme d'un Hypermédia Adaptatif Dynamique qui fait l'adaptation des parcoure à suivre par l'apprenant en se basent sur son modèle et préférence, il permet entent la participation de l'apprenant dans la phase de générateur de parcoure.

Mots Clés : E-learning, Hypermédia Adaptatif Dynamique, Apprenant, Parcoure, Modèle de l'apprenant.

Introductin :

Dans ces dernières années, divers plates-formes de E-learning sont réalisé est beaucoup de recherches dans se domaines ont essayé d'améliorer la qualité d'apprentissage. Pour ce faire beaucoup de méthodes et techniques de personnalisation et adaptation sont proposé. Dans les systèmes pédagogiques adaptatifs, les méthodes l'adaptation proposée peut être vue de deux points de vue parcours (succession des concepts à suivre) ou portée. Du point de vue parcours on distingue trois degrés d'adaptation : parcours type, parcours adaptatif et parcours dynamique. L'objectif est de généré des parcours adéquate à l'apprenant on se basant sur son modèle .Le parcours généré par le système ne satisfit pas forcement l'apprenant, il doit soit suivre que ce que le système propose où bien abandonne donc il n'a aucune influence directe sur ce parcours. Pour palier tous ces limitation on va permettre à l'apprenant de participer dans la phase de génération des parcours.

Objectif du projet: Réalisation d'un générateur participatif des parcours dans un environnement d'apprentissage.

Logiciel :

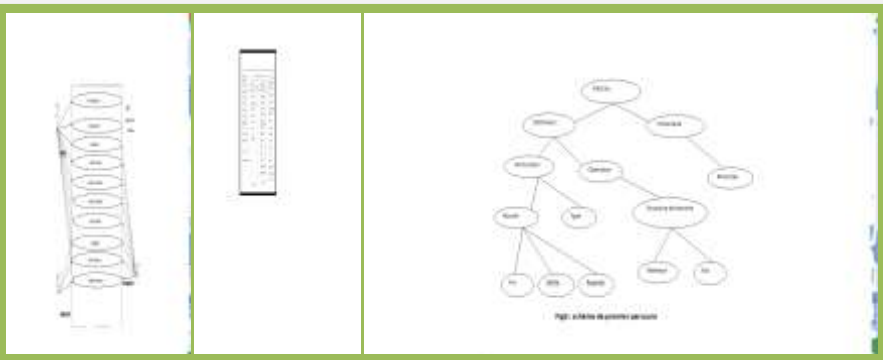
. PHP est un langage de script utilisé le plus souvent côté serveur : dans cette architecture, le serveur interprète le code PHP des pages web demandées et génère du code (HTML, XHTML, CSS par exemple) et des données (JPEG, GIF, PNG par exemple) pouvant être interprétés et rendues par un navigateur. PHP peut également générer d'autres formats comme le WML, le SVG, le PDF. Il a été conçu pour permettre la création d'applications dynamiques, le plus souvent développées pour le Web. PHP est le plus souvent couplé à un serveur Apache bien qu'il puisse être installé sur la plupart des serveurs HTTP tel que IIS [6]. Ce couplage permet de récupérer des informations issues d'une base de données, d'un système de fichiers(contenu de fichiers et de l'arborescence) ou plus simplement des données envoyées par le navigateur afin d'être interprétées ou stockées pour une utilisation ultérieure. C'est un langage peu typé et souple et donc facile à apprendre par un débutant.

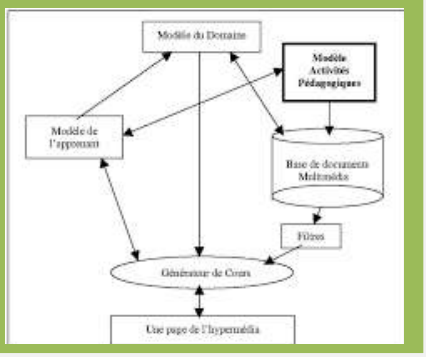
Les outils :

UML : uml (unified modeling language) est un langage de modélisation graphique qui décrie des besoins et esquisse des architecteur logicielle. UML unifie à la fois les notations et les concepts orientes objet. IL ne s'agit pas d'une simple notation graphique, car les concepts transmis par un diagramme, se langage utilise la notion de diagramme, il conter deux types de diagramme les diagrammes statiques et les diagrammes dynamiques dans notre générateur on a utilisé un diagramme de cas d'utilisation qui est un diagrammes dynamique et un diagramme de classe qui est un diagramme statique.

MySQL : est un système de gestion de base de données relationnelle (SGBDR). Il fait partie des logiciels de gestion de base de données les plus utilisés au monde, autant par le grand public (applications web principalement) que par des professionnels, en concurrence avec Oracle, Informix et Microsoft SQL Server

Resultats :





Les References :

[1] **Amor BOULEDROUA** « Découverte des préférences des apprenants dans un environnement de e-learning »UNIVERSITE BADJI MOKHTAR-ANNABA 2012

[2] **Nicolas DELESTRE** « METADYNE Un Hypermédia Adaptatif Dynamique pour l'Enseignement »

[3] **Chirine Ghedira (Ingénieur)** « Modélisation et Méthode de conception de systèmes de navigation adaptative dans les hypermédias»

[4] •[En ligne]. - http://fr.wikipedia.org/wiki