

L'ère de l'enseignement numérique de masse Le rôle des jeux-sérieux dans TIL

Le consortium IDEFI-TIL



 UPMC Paris 6	 Université de Montpellier	 Université de Strasbourg
 Université de Montréal (Canada)	 Université de Sherbrooke (Canada)	 Teluq (Canada)



Le contexte international

Harvard, Berkeley et le MIT lancent une plateforme mondiale d'e-learning gratuite

Par *Les Echos* | 30/08 |

«plate-forme edx»

investissant dans le projet 60 millions de dollars.

Un début de réponse française :

les contrats IDEFI-TIL et IDEFI-uTOP
investissent : **9.5 millions d'euros**

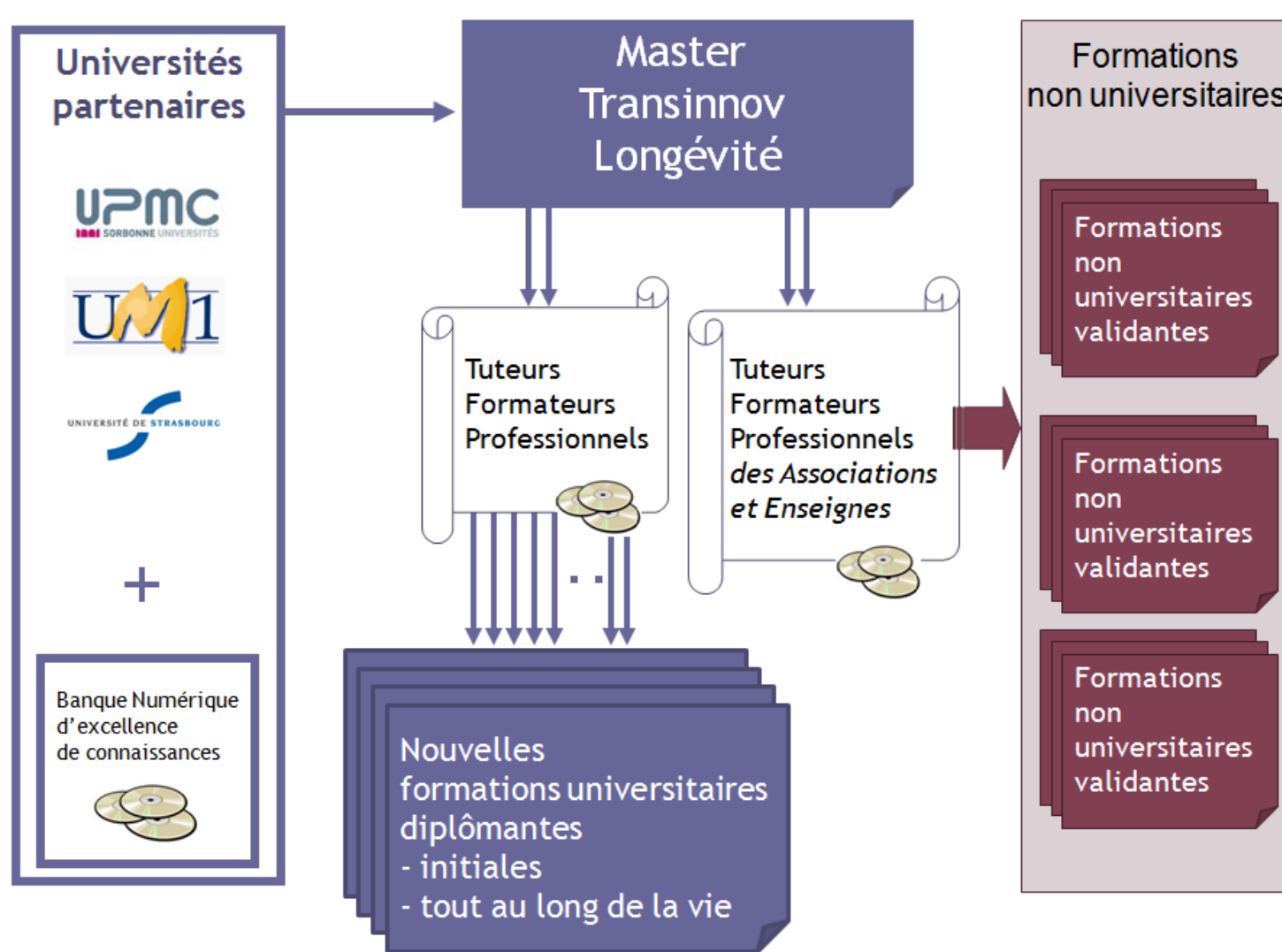
Le MASTER – TIL

**Formation TOUT AU LONG DE LA VIE (FTLV)
& DIVERSITE du public**

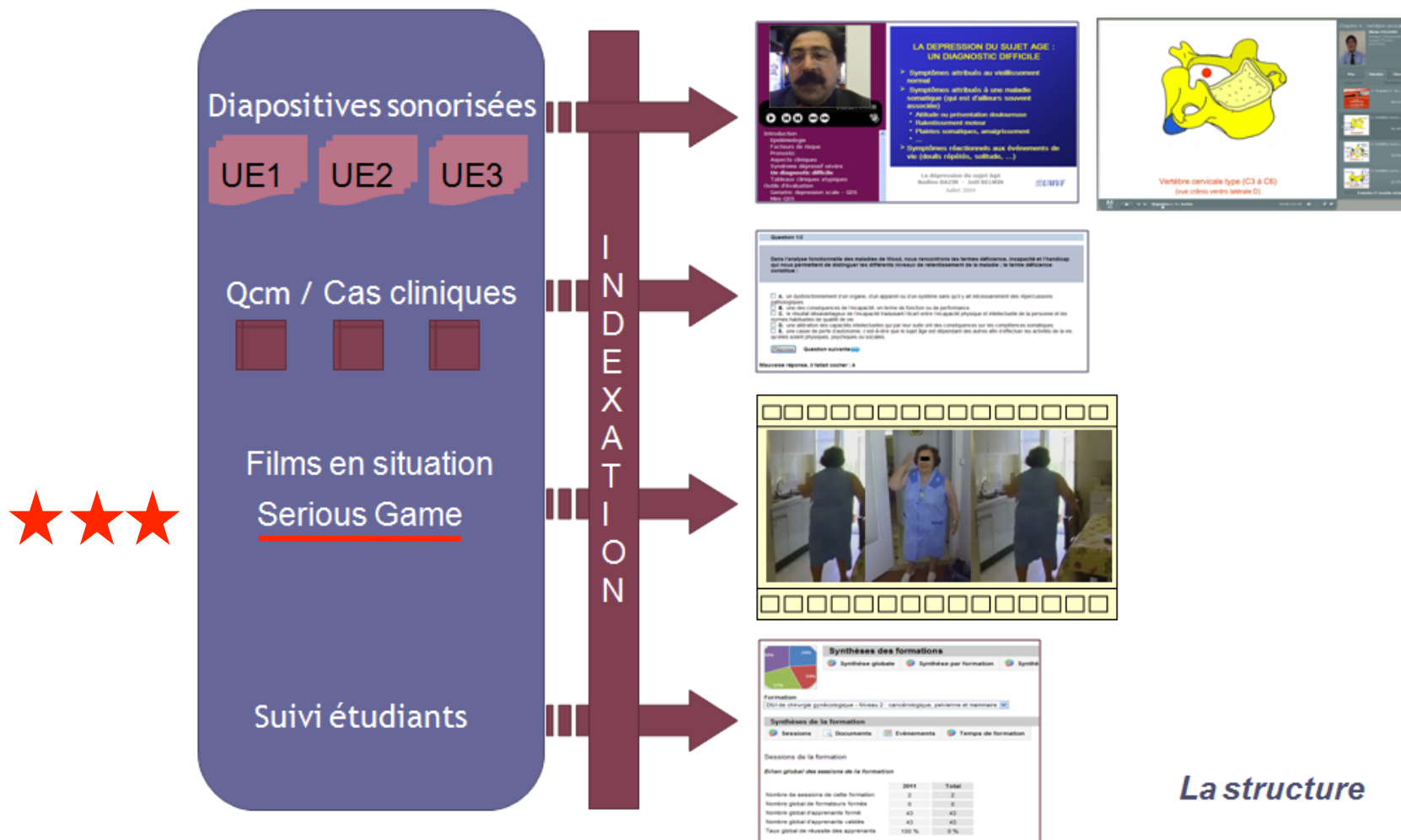
**BANQUE NUMERIQUE de CONNAISSANCE
d'EXCELLENCE UNIVERSITAIRE
& TUTORAT**

MUTUALISATION de l'offre UNIVERSITAIRE

Démultiplication de la formation supérieure au travers du dispositif de tutorat : la FTLV



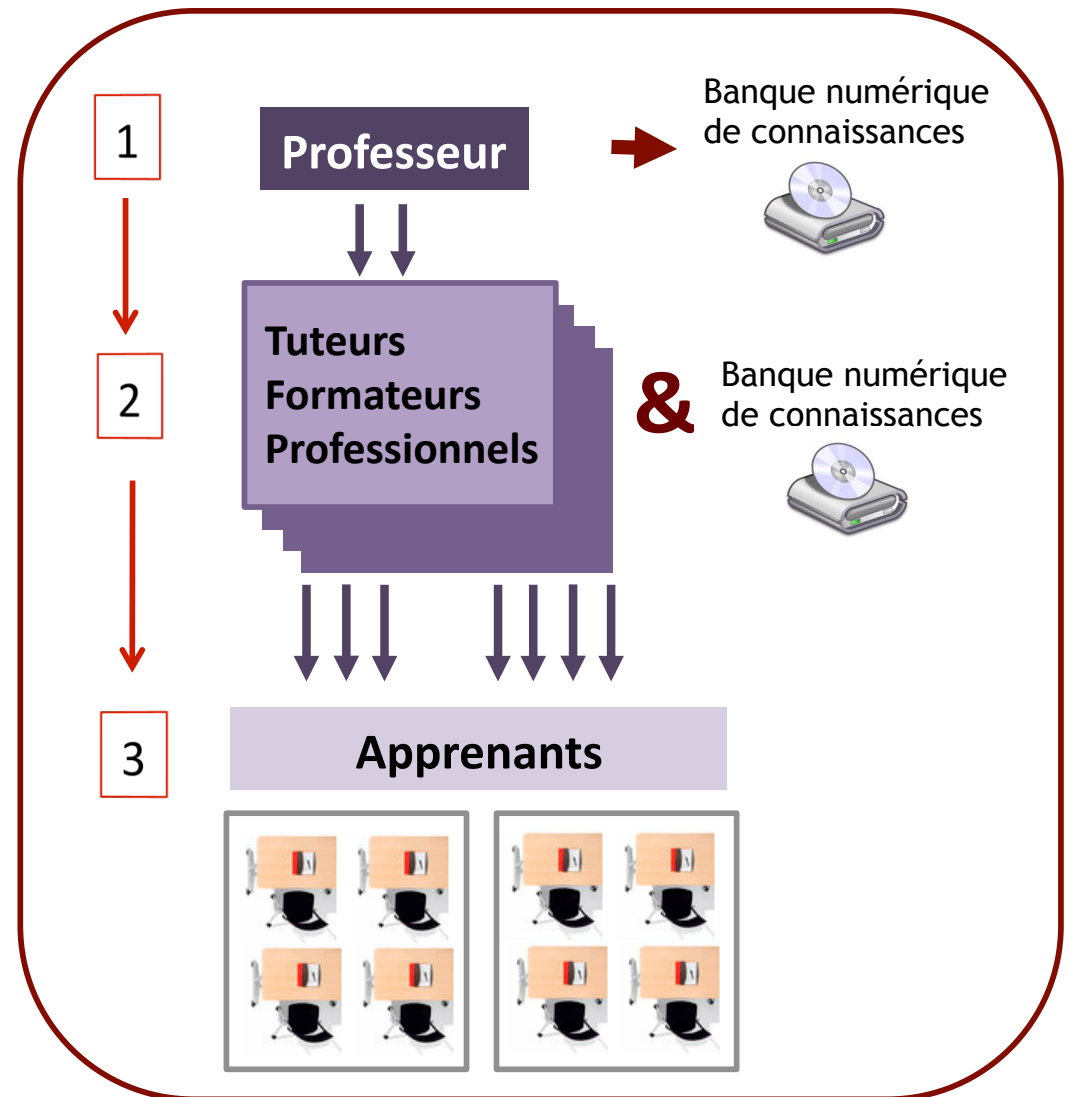
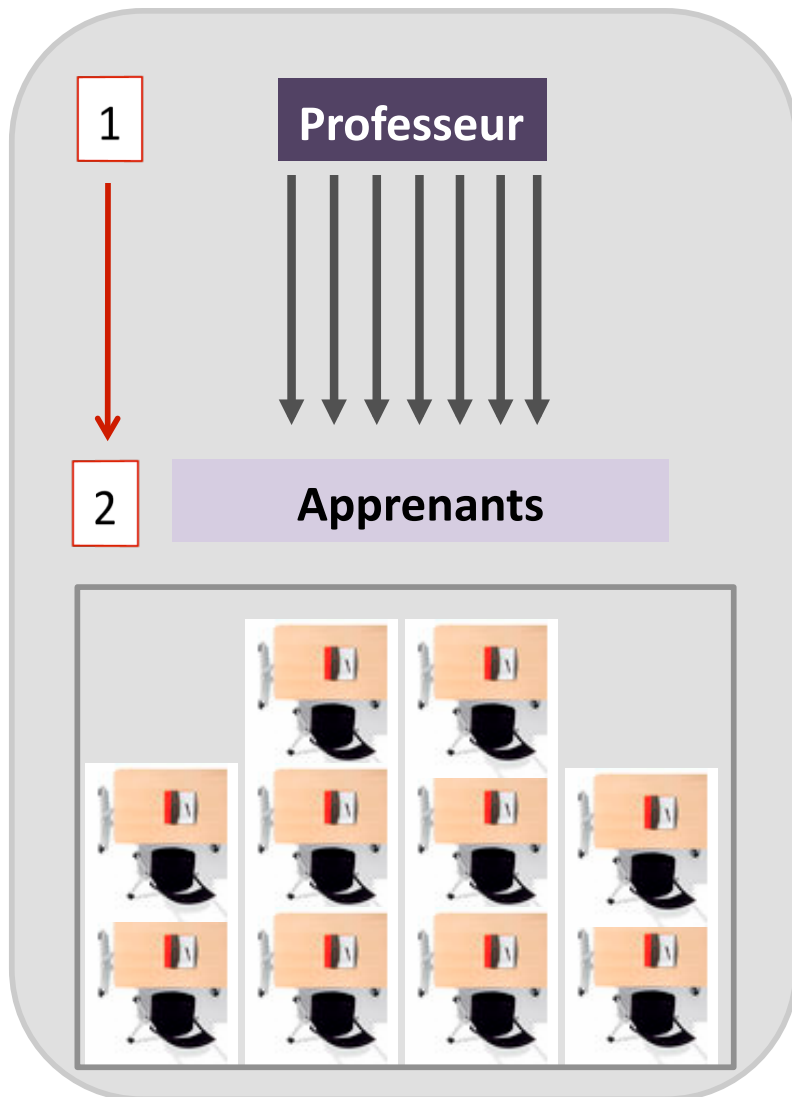
Banque numérique de connaissance d'excellence universitaire



La structure

Stratégie pédagogique : le TUTORAT

d'un système binaire à un système ternaire



Difficultés et défis de l'enseignement de masse à distance

- Problème :

Diminution des contacts entre universitaires et apprenants

- Défis :

Ne pas dégrader la qualité de l'enseignement

Le rôle des jeux sérieux

- **Auto apprentissage**
- **Auto évaluation**
- **T.P. et T.D. à distance**