**Titre :** Context modeling to support the design of mobile learning

**Auteur :** Arianit Kurti

**Date de publication :** 2008

**Publié :** Proceeding CSTST '08 Proceedings of the 5th international conference on Soft computing as transdisciplinary science and technology

**Objet** : Définition d’un modèle utilisateur pour la recommandation dans le cadre du e-learning sur mobile.

**Contenu**

Mention des théories de pédagogie *constructivistes* , dans lesquelles l’utilisateur construit sa propre connaissance, utilisées dans les systèmes de de e-learning : *constructivisme cognitif* et *constructivisme socio-culturel*.

Définition d’un modèle de contexte utilisateur basé sur ses activités sa position/ environnement et sur ses informations personnelles à un moment donné. Utilisation de capteurs GPS et d’appareils photos lors d’expériences avec des étudiants, élèves de primaire et bibliothécaires. L'objet de l'article n'est pas tant de définir une solution permettant de recommander des items dans le cadre de l'apprentissage en ligne mais de proposer une façon de modéliser le contexte utilisateur comme un point dans un espace tridimensionnel, les dimensions considérées étant le temps, la position de l'utilisateur ainsi que les activités qu'il effectue.

L'article décrit différentes expériences qui ont été conduite pour valider ce modèle, malheureusement sans description précise des systèmes auxquels il a été intégré. Il a ainsi été utilisé dans un système de recommandation de livres audio pour bibliothécaires, et différents jeux éducatifs impliquant des groupes d'élèves ayant pour tache d'identifier des arbres en communiquant entre eux et assistés par une application mobile utilisant le modèle décrit dans l'article.