



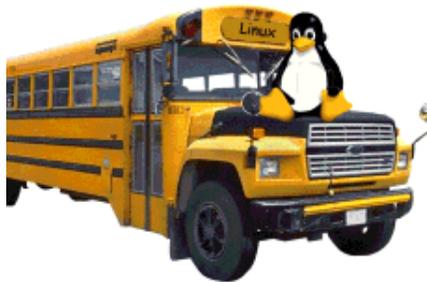
par Carlos Andrés Pérez
<caperez/at/usaca.edu.co>

L'auteur:

Spécialiste dans la Simulation Moléculaire, candidat à l'obtention d'un doctorat (Phd) en Biotechnologie. Conseiller Technique d'un groupe de recherche en éducation virtuelle : «Grupo de Investigación en Educación Virtual» (GIEV). Adresse: Universidad Santiago de Cali, Calle 5^a carrera 62 Campus Pampalinda, Cali - Colombia.

Traduit en Français par:
Guy Passemard
<g.passemard/at/free.fr>

Les espaces de travail collaboratifs virtuels et leurs avantages



Résumé:

Ce document est le fruit des expériences réalisées lors de l'élaboration et de la mise en application du premier cours présentant l'enseignement en milieu universitaire à l'Université de Santiago de Cali et aussi d'autres formations effectuées à travers des environnements virtuels de collaboration, de visioconférences et de «chat». La structure de ces cours avait comme point de départ les questions suivantes : Quelles sont les conditions, les critères, et les méthodes nécessaires à la réalisation de scénarios d'apprentissage dans le domaine de la médiation technologique, qui favorisent de nouvelles approches et relations entre l'enseignant et l'élève. Cet article est le résultat de cette première expérience d'enseignement dans un environnement virtuel de collaboration en Colombie.

Introduction

Actuellement l'enseignement virtuel présente, entre autres, l'immédiateté, la téléprésence, et l'interaction qui diffère du modèle conventionnel pour l'enseignement supérieur. Plusieurs théories d'enseignement pourrait être appliquées dans cet environnement virtuel, par exemple celles de Piaget, Vigotsky [2] et Dewey. L'environnement virtuel de collaboration appliqué à l'enseignement prépare l'étudiant à: [1,4]:

- Participer activement à la construction collective.
- Etre intégré dans une équipe ou un groupe virtuel.

- Aider les autres ou demander de l'aide quand cela est nécessaire.
- Transmettre ses connaissances et points forts aux autres.
- Comprendre les besoins des autres participants.
- Découvrir les solutions qui sont bonnes pour l'ensemble du groupe.
- Prendre des contacts significatifs avec des communautés de cultures différentes.
- Comparer ses convictions et activités avec ceux du groupe.
- Déterminer les buts, les tâches, les ressources, les rôles, etc.
- Ecouter avec une attitude critique tout en respectant l'opinion des autres.
- Exposer ses propres idées et théories en argumentant.
- Accepter des autres une critique qui est raisonnable.
- Assurer la relecture pour les autres.
- Négocier l'usage de la langue et les méthodes.
- Développer ses capacités interpersonnelles.
- Se familiariser avec les processus démocratiques.

Le développement d'internet a créé des espaces de coopération et de collaboration qui ont traversé les frontières. Maintenant les étudiants peuvent sortir de leurs univers quotidien pour s'impliquer dans des aventures avec des partenaires du monde entier. Ce genre de travail, qui s'est amplifié sur le net, se compose de projets sous forme d'expériences dictactiques qui doivent se réaliser à l'intérieur de groupes. Les participants ne sont pas seulement des correspondants mais une équipe cherchant à atteindre un but. La planification de ces activités doit stigmatiser une réelle communication, ainsi la communication et l'interaction sont nécessaire et primordiale.[3].

Chaque jour les applications multimédia d'enseignements s'enrichissent, plus complètes et intégrés, sur de puissantes plateformes de communication et de transferts de données en réseaux. Ainsi à travers les divers formats disponibles, le «Grupo de Investigación en Educación Virtual de la Universidad Santiago de Cali» (GIEV: <http://cvw.usaca.edu.co>) a pu créer des environnements pédagogiques. Ce groupe est reconnu pour sa polyvalence, sa manipulation et sa distribution d'informations sur un support électronique. Ces environnements favorisent le processus d'assimilation et les recherches effectués par les étudiants. L'une des finalités de notre groupe d'études est de guider les directeurs et les professeurs afin d'améliorer la gestion des ressources techniques, avec une approche globale et une vision claire des possibilités offertes dans un environnement éducatif.

Tous les axes de recherches sont basés sur la conviction que la technologie seule n'est pas capable d'apporter la qualité dans un système éducatif, mais son utilisation planifiée et des cours adaptés selon des critères vérifiés lors d'expériences dans différent contextes de recherche.

L'éducation virtuelle ne peut être comprise seulement comme une méthode pour l'enseignement à distance ou associé aux programmes pour cette forme d'enseignement, ou uniquement destiné à l'enseignement supérieur. Le GIEV vérifie la possibilité de développer des scénarios interactifs à partir des nouvelles technologies pour apporter des alternatives au programmes actuels. Ceci pour permettre l'introduction du nouvel environnement virtuel en fournissant une valeur ajoutée à différents niveaux des modèles d'enseignements.

A partir de ce point, nous avons commencé une série d'actions pour appliquer le modèle d'enseignement virtuel. Au départ ce modèle fut essayé dans notre établissement pour faciliter la coordination des efforts et des personnes. Ainsi concentrer les moyens techniques et logistiques pour une tâche qui pouvait amener d'importants changements dans les activités éducatives quotidiennes et qui pourrait à terme, passer du GIEV aux instances principales de la communauté académique. Le projet d'éducation virtuelle ne propose pas seulement de nouvelles formules d'enseignement, mais l'amélioration d'un processus qui

est en évolution depuis dix ans, en grande partie à cause l'influence grandissante des nouvelles technologies dans nos sociétés.

Matériels et Méthodes

Afin de préciser le périmètre du projet et d'aborder la formulation, la conceptualisation s'est déroulé de la manière suivante :

Quelles sont les conditions, critères, et méthodes requises pour le réalisation de scénarios d'enseignement intégrant la technologie de médiation, qui favorisent de nouvelles méthodes d'apprendre et de nouvelles relations entre l'enseignant et l'étudiant?

Lors de notre première approche avec ces directives, nous avons relevés un large éventaille d'interrogations qui ont été distillées pendant les deux années de réunions et de tests:

Quelle est la raison d'être de l'enseignement Technologique?

Quelles sont les critères pour incorporer un média dans le programme d'un point de vue pédagogique?

Quelle est la relation existante entre l'enseignant et l'élève dans une université concernant les moyens techniques de communication et d'information?

Quelles orientations scientifique, pédagogique, et informatique(ordinateur) sont requises pour incorporer efficacement ces techniques dans les processus éducatifs?

Comment ces moyens technologiques influencent la dynamique d'apprentissage et d'enseignement?

Quand nous parlons de l'enseignement virtuel, pensons-nous plutôt à l'enseignement à distance?

La décision de faire des recherches dans le domaine de la technologie a été incorporée au programme interne de l'université Santiago de Cali. Après les années écoulées, l'idée est maintenant que les professeurs, les scientifiques, et anciens élèves de niveaux différents pourraient développer et appliquer leurs capacités analytiques à l'usage des nouveaux outils et canaux de communications.

Le modèle de «Collaborative Learning» a été choisi pour le cours. La plateforme technologique est fondée sur les outils «Open Source». Le système d'exploitation est Linux, il a assuré comme serveur une grande stabilité, vitesse et fiabilité.

Nous avons utilisé comme principal logiciel «Claroline» (<http://www.claroline.net/>), approuvé par l'UNESCO et «open source», écrit en PHP, ce qui permet une adaptation facile, le compléter ou l'utiliser tel quel comme modèle pour de futurs développements.

La base de donnée MySQL a été choisie pour une utilisation journalière, en moyenne 80 utilisateurs simultanés.

Le matériel employé est vraiment bon marché, car Linux peut être installé sur PC, ce qui amena l'institution a utiliser ses propres ressources techniques dans les premières étapes (planification, développement, test) sans dépenser d'argent dans l'achat de serveurs couteux.

Resultats

A l'aide de l'environnement virtuel de collaboration, d'outils logiciels, et du modèle «collaborative learning» nous avons atteint les objectifs suivants :

- Eliminer un des problèmes majeurs de l'enseignement à distance: l'isolement de l'étudiant. Fondé sur l'expérience professionnelle acquise dans ce domaine, nous pouvons affirmer que le modèle «distance model» ne permet peu de vrais contacts et interactions entre le groupe d'étudiants et le formateur ou tuteur. Les nouvelles technologies génèrent d'important changements de conception de la distance, du temps et des moyens de communications.
- Les étudiants et les «Tuteur-Professeurs» construisent ensemble la connaissance et ils développent l'esprit de tolérance et de coopération, nécessaire dans un monde où la connaissance est de jour en jour plus partagé.
- Le monde informatisé a un énorme impact sur les jeunes générations et ils pensent que les technologies font partie de leur environnement et feront surtout parti de leur prochain environnement de travail. Le modèle d'éducation virtuelle, à travers les réseaux, pourrait transformer un écran d'ordinateur en une fenêtre nouvellement ouverte sur l'apprentissage collaboratif.
- Cela pourrait aider à résoudre des problèmes majeurs (production et distribution d'imprimés et de matériel audiovisuel) qui ont été un de facteur principal de l'échec des programmes de l'enseignement à distance. La distribution de l'information n'est pas limitée à l'institution ou aux propositions du professeur parce que les étudiants peuvent eux aussi accéder au réseau et extraire des données de multiples sources informations.
- Le modèle d'enseignement virtuel est flexible car il est adaptable, aux besoins d'apprentissage de chaque groupes ciblés. Pour cette raison le meilleur modèle pour l'enseignement virtuel et la formation à distance est le travail collaboratif sur un média spécifique à d'enseignement virtuel car ce modèle stimule les individus et la participation du groupe.
- La possibilité d'historiser les informations de tous les procédures d'enseignement développées et les interactions entre les élèves et les enseignants. Cela facilite la conception de nouveaux outils pédagogiques à partir des résultats des cours précédents. Ceci n'était pas possible dans la formation à distance traditionnelle.
- Promouvoir, en ce servant du «chat», l'organisation des idées de manière écrite.

Pour les raisons précédemment citées et pour d'autres encore, nous sommes certains que les processus d'enseignement virtuel et à distance de l'université peuvent se transposer à de nombreux organismes nationaux et internationaux.

Références

- [1] Manuel Antonio Unigarro Gutiérrez, Educación Virtual: Encuentro Formativo en el Ciberespacio. Editorial UNAB, Bucaramanga, Colombia, 2001.
- [2] Luz Adriana Osorio Gómez, capítulo «Aprendizaje en Ambientes Virtuales y Colaborativos» del libro «Los Computadores en la Nueva Visión Educativa», Escuela Colombiana de ingeniería, 2000.
- [3] Propuesta de Integración de las Tecnologías de Información y Comunicaciones a los Centros Escolares de Fe y Alegría. <http://www.feyalegria.org>
- [4] José Guadalupe Escamilla, «Selección y Uso de Tecnología Educativa», segunda edición, Trillas, ITESM, 1999.
-

<p>Site Web maintenu par l'équipe d'édition LinuxFocus © Carlos Andrés Pérez "some rights reserved" see linuxfocus.org/license/ http://www.LinuxFocus.org</p>	<p>Translation information: es --> -- : Carlos Andrés Pérez <caperez/at/usaca.edu.co> es --> en: Juan Manuel Triana <jutriana/at/uniweb.net.co> en --> fr: Guy Passemard <g.passemard/at/free.fr></p>
--	--