

Modélisa,

de la transmission de connaissances à l'auto-apprentissage collaboratif

Modélisa est un environnement virtuel soutenant une pédagogie socio-constructiviste qui permet à l'enseignant de tendre progressivement vers l'auto-apprentissage collaboratif des étudiants. Ce logiciel a connu trois versions de 1989 à 1994.¹ Les principes pédagogiques sur lesquels il est construit sont principalement issus des recherches en science cognitive et en technologie de l'éducation. Ils recourent les objectifs suivants :

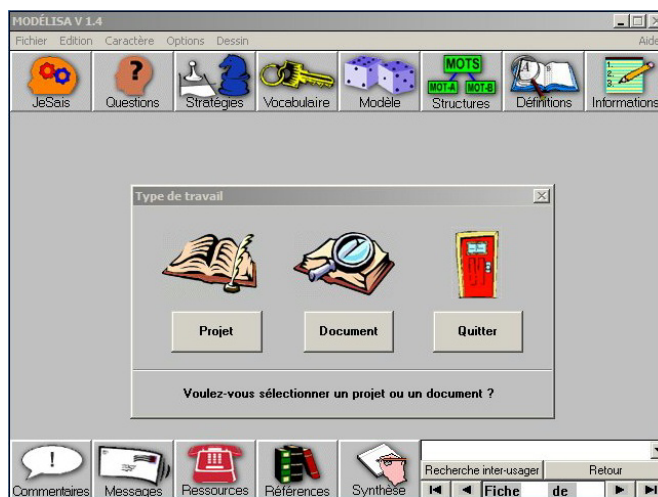
- réifier/soutenir le processus de construction de connaissances ; verbaliser les connaissances et stratégies d'apprentissage ;
- utiliser les mots-clés comme objets/outils cognitifs ;
- faciliter la réification des connaissances, des modèles mentaux ;
- stimuler et soutenir la co-élaboration des connaissances.

Un certain nombre de problèmes ont été observés lors d'implantation du logiciel dans des contextes d'apprentissages étendus à l'ensemble des niveaux et programmes scolaires. Ils sont reliés aux limites technologiques de l'époque (gestion réseau, affichage graphique, gestion des interactions par manipulation d'objets graphiques) et à la culture pédagogique prévalant à l'époque qui favorisait une pédagogie traditionnelle et transmissive.

Nous présenterons les principaux outils et démarches pédagogiques proposés par Modélisa dans une démonstration afin d'illustrer les prises de position épistémologiques adoptées par le logiciel.

Nous amorcerons ensuite une discussion avec les participants à partir des deux questions suivantes :

- Les défis et problèmes actuels (technologiques et pédagogiques) sont-ils différents ?
- Des idées/outils de Modélisa pourraient-ils s'intégrer à un portail ?



¹ Une première version produite en UNIX s'est greffée à l'environnement Computer Supported Intentional Learning Environment (CSILE) conçu par Carl Bereiter et Marlene Scardamalia de l'Université de Toronto. Ensuite en 1990, une version Hypercard a été produite pour être utilisée à l'Université de Montréal et finalement, en 1993-1994, une version commerciale, sous Windows, a été produite avec l'aide du Ministère de l'éducation du Québec.