Extrait du Homo Numericus

http://www.homo-numericus.net/article23.html

Les apports pédagogiques de l'E-éducation

- Usages -

Date de mise en ligne : jeudi 1er février 2001

Homo Numericus

Malgré
la diversité des pratiques que désigne l'e-learning, on peut dégager
un certain nombre de tendances qui permettent de résumer à grands
traits les apports de l'informatique à l'enseignement des connaissances
: <o:p></o:p><o:p></o:p>

.
style='mso-tab-count:1'> L'homme et la machine : c'est avec le développement
des sciences cognitives qu'a émergé l'idée que le fonctionnement du
cerveau humain au niveau logique pouvait être modélisé comme machine
à traiter de l'information et donc, qu'à l'inverse, l'ordinateur pouvait
adopter un comportement proche du raisonnement humain. C'est la naissance
de l'intelligence artificielle dont les retombées concrètes concernent
de nombreux domaines, dont l'éducation. Plusieurs laboratoires aux
Etats-Unis et au Canada tentent de mettre au point des " profs
virtuels ", comme Adele à l'Université de Californie du sud,
dont le comportement est relativement proche de leurs collègues réels.
L'objectif est donc de fournir à chaque élève un tuteur particulier
l'encourageant dans sa progression et attentif à la singularité de
ses besoins.<o:p></o:p><o:p></o:p>

.
style='mso-tab-count:1'> Travailler par réalisation et simulation :
beaucoup plus que l'enseignement traditionnel qui fonctionne très
souvent sur le modèle du cours et des exercices d'application, l'informatique
permet la mise en oeuvre de réalisations individuelles ou collectives
à relativement faible coût : que ce soit la réalisation d'un cd-rom,
d'un site Web ou d'un journal de classe, les outils de publication
assistée par ordinateur facilitent les réalisations collectives. Plus
profondément, l'informatique permet de travailler par simulation.
On sait déjà combien les simulateurs de vol, dont les versions ludiques
ne sont pas si éloignées des versions professionnelles, jouent un
rôle important dans la formation des pilotes. D'autres expériences
ont montré les vertus de telles simulations ; c'est le cas notamment
de celle qui a été organisée au CHU de Rouen dans le cadre d'un projet
d'université médicale virtuelle. L'expérience consiste à faire travailler
les étudiants par groupes de huit sur des cas médicaux concrets, en
suivant des procédures d'évaluation et de correction d'erreurs. A
charge pour eux de trouver les informations dont ils ont besoin dans
des bases de données accessibles sur Internet. On le voit, ici encore,
la méthode n'est pas totalement nouvelle - l'apprentissage par résolution
des problèmes, venu des pays anglo-saxons est utilisé depuis de nombreuses
années dans plusieurs disciplines, mais les outils informatiques démultiplient
les possibilités.<o:p></o:p><o:p></o:p>

.
style='mso-tab-count:1'> Une autre relation pédagogique : lorsque l'ordinateur
fut introduit dans l'enseignement au milieu des années 80, la pédagogie
assistée par ordinateur se réduisait par force à un face-à-face décourageant

Copyright © Homo Numericus

entre l'élève et son écran. Peu à peu, on s'est rendu compte que l'absence de contact humain était un facteur démotivant et une entrave à la progression dans l'apprentissage. C'est le développement d'Internet et des technologies qui lui sont associées ces dernières années, qui permet de corriger ce défaut en permettant de faire varier les conditions dans lesquelles s'établit la relation pédagogique. Que ce soit via l'e-mail, le chat, la réalité virtuelle ou la visio-conférence, la communication informatique ne permet pas seulement d'assurer un télé-enseignement pour des régions enclavées, mais aussi d'expérimenter d'autres types de relations pédagogiques, moins fondées sur la diffusion de cours généraux que sur la résolution des difficultés auxquelles se heurtent les élèves, ainsi que l'aide individualisée.<o:p></o:p><o:p></o:p>

Liens :<o:p></o:p><o:p></o:p><o:p></o:p>

L'expérience de Rouen<o:p></o:p><o:p></o:p><o:p></o:p>

Education et technologies de l'information : des influences réciproques<o:p></o:p><o:p></o:p><o:p></o:p><o:p></o:p><o:p></o:p>

Un article de Wired sur les expériences américaines<o:p></o:p><o:p></o:p><o:p></o:p>

" Penser la mise à distance en formation ", un article de Michel Bernard<o:p></o:p><o:p></o:p><o:p></o:p>

Copyright © Homo Numericus