

PROJET KALÉIDOSCOPE : INTERACTIVITÉ VIRTUELLE ET PRÉSENTIELLE DANS LA FORMATION CONTINUE D'ENSEIGNANTS

Maria Teresa Eglér Mantoan

INTRODUCTION

Les réseaux de télécommunication sont en train de modifier la nature de l'enseignement et de l'apprentissage. Le réseau Internet est maintenant considéré comme synonyme de communication sans frontières. Il s'agit d'un puissant outil grâce auquel il est possible de réduire les disparités régionales en ce qui concerne l'éducation et le développement scientifique, que ce soit au niveau national ou au niveau international. L'interface graphique apparu avec le système World-Wide Web (WWW) a approché l'Internet de la population en général, en éliminant la nécessité de comprendre les protocoles d'accès aux informations.

L'Internet représente un puissant outil de travail pour les enseignants et un nouveau cadre où il est possible d'interroger les pratiques pédagogiques traditionnelles. Il offre en outre de nouvelles possibilités de développement de projets de formation continue à distance pour les enseignants.

Les nouvelles technologies ne sont pas utiles uniquement pour transmettre des informations et mettre les connaissances à la portée de tous. Elles nous proposent un nouveau cadre pour questionner et transformer l'éducation. Ce médium moderne influence les façons de penser. Il est propice aux nouvelles expériences intra et interpersonnelles. Il affecte à la fois subjectivement et objectivement les

rappports spatio-temporels et modifie la manière de concevoir et de réaliser la formation des enseignants et des apprenants. Le défi des éducateurs n'est plus de se doter de moyens technologiques pour développer des projets éducatifs, mais celui de savoir les utiliser. Ce qui importe, ce n'est pas de savoir *comment* et *où* la technologie a été créée, mais comment il faut l'utiliser.

D'autre part, le milieu de l'éducation a de nombreux partenaires qui l'appuient dans la création d'outils de tout ordre. Il suffit de constater la quantité d'outils disponibles pour l'intervention auprès des personnes qui ont des besoins particuliers et qui sont marginalisées pour des raisons d'ordre politique, social, économique ou culturel.

En tenant compte de ce qui vient d'être exposé, il semble que la première étape à respecter quand il s'agit d'appliquer la technologie dans le domaine de l'éducation, c'est de se donner une orientation bien définie qui repose sur une philosophie et des principes qui balisent nos actions. Pour ces raisons nous avons conçu en 1996 le Kaléidoscope. Notre présupposé de base est à l'effet qu'il est inutile de planifier et de réaliser les projets les plus sophistiqués ou encore, d'avoir des équipements qui serviront d'appui à la formation des apprenants et des enseignants si l'on y juxtapose les mêmes connaissances ou si l'on reproduit virtuellement les mêmes méthodes, techniques et ressources de l'enseignement formel. Notre but est de rendre disponible à tous les apprenants, qu'il s'agisse d'élèves ou d'éducateurs, une

* <http://www.caleidoscopio.aleph.com.br>

éducation de qualité, en concevant des programmes, des produits et même des outils technologiques qui n'ont rien à voir avec ceux que nous retrouvons traditionnellement en ce domaine. Notre proposition éducationnelle repose sur le choix d'un enseignement différent et de meilleure qualité, totalement fondé sur un nouveau paradigme sur lequel toute action éducative doit reposer. Cette action éducative doit tenir compte des intérêts et des capacités de l'utilisateur en plus de permettre la participation active de chaque individu. On aura ainsi un projet collectif de travail - une vraie construction intellectuelle, sociale et affective - qui répondra aux besoins et aux caractéristiques propres à chaque apprenant, sans discriminer ceux qui sont plus ou moins capables de faire usage de cet instrument. Il s'agit donc d'un projet qui prétend offrir à chacun l'accès aux moyens de communication à distance les plus avancés et ce sans oublier que chacun pourra modifier, améliorer, rendre plus adéquat ce projet. Enfin, il s'agit d'un espace ouvert où tout peut être créé, transformé et vécu par ceux qui y accèdent.

Le kaléidoscope - un projet d'éducation de qualité pour tous

Le Kaléidoscope a été conçu par un groupe de personnes qui s'intéressent à la diffusion d'idées et à l'approfondissement des connaissances à l'aide des outils les plus modernes. Ces personnes défendent cependant un point de vue: les nouvelles technologies de l'information ne doivent pas servir qu'à transmettre des messages et à rendre disponibles des connaissances. Elles doivent aussi mettre à la disposition de tous un nouveau cadre où il sera possible de questionner et de transformer l'école, dans notre cas, l'école brésilienne. Le symbole choisi par le groupe est le kaléidoscope, car cet instrument représente «l'école pour tous»: un espace dynamique, caractérisé par la diversité de ses composantes.

Le projet vise l'établissement de liens de partenariat entre les écoles, les apprenants et les enseignants grâce à l'Internet. L'intention du projet est que les usagers puissent échanger des idées et des expériences, se développer, défendre des points de

vue et partager l'idéal d'une école moderne, engagée dans la formation d'une nouvelle génération d'enseignants et d'apprenants.

Nous avons privilégié l'Internet comme médium à cause de ses nombreuses possibilités de communication. Nous avons par ailleurs choisi l'hypertexte car il opère avec les images, les mots et les sons et il est en mesure d'offrir une vision interactive et constructive des processus d'enseignement et d'apprentissage.

Dans notre site, il y a plusieurs espaces virtuels destinés à favoriser les échanges inter et intra-scolaires: *affichage de projets, présentation de travaux, présentation de logiciels éducatifs et de jeux éducatifs, présentation de matériel de recherche, forum de discussion*. Au moyen de l'outil «news group», nous offrons à nos visiteurs l'occasion de participer à des discussions sur différents sujets d'actualité dans le domaine de l'éducation.

La participation des enseignants, des apprenants et des autres personnes intéressées a pour objectif de favoriser la diffusion de ce qui sera et ce qui a déjà été réalisé dans le milieu scolaire c'est-à-dire, les expériences et travaux qui ont connu du succès ainsi que ceux qui pourront - du moins nous l'espérons - concrétiser l'idéal d'une éducation de qualité, juste et égalitaire.

Interactivité virtuelle et présenteielle

Dans la plupart des sites éducatifs la participation de l'utilisateur est passive. Ces sites mécanisent les interactions des apprentis adultes ou enfants avec l'outil. En fait, ces sites ne requièrent pas une construction effective de concepts. Ils n'amènent pas la personne à réfléchir, sinon superficiellement, à ce qui est proposé et ne veillent pas à ce que les informations et les concepts véhiculés soient traités avec un esprit critique car, la plupart du temps, ils n'expriment que des points de vue fermés de façon implicite ou explicite.

Pour sa part le Kaléidoscope est fondé sur un nouveau

paradigme éducationnel selon lequel toute action éducative doit être élaborée de façon interactive, à partir des intérêts et des capacités initiales de l'utilisateur, sans discriminer ceux qui sont plus ou moins capables de faire usage de l'instrument en question. L'interactivité que nous recherchons entre notre public-cible et les possibilités d'action proposées par le projet ne se réduit pas à l'aspect virtuel de cette «intermédiation», mais elle inclut aussi les moments présentiels que nous établirons afin de réduire la dichotomie entre éducation formelle et éducation informelle ainsi que le caractère impersonnel des processus de l'enseignement à distance.

Le kaléidoscope et la formation continue d'enseignants

L'interactivité et les effets de l'«intermédiation» aux niveaux virtuel et présentiel, voilà ce que nous proposons comme objet d'étude dans notre recherche sur les processus de formation continue à distance d'enseignants. Notre projet interroge les méthodes conventionnelles de l'enseignement à distance, lesquelles sont déjà suffisamment connues.

Notre recherche constitue une innovation. En effet, même si on y fait appel à l'Internet comme canal de propagation d'idées et de discussion de sujets à caractère éducatif, il n'est pas considéré ici comme un véhicule de plus pour la transmission de connaissances toutes faites et définies à l'avance par des équipes ou des organismes institutionnels. En effet, ceux-ci choisissent les thèmes et les découpent selon leurs propres intérêts et finalités pour ensuite les communiquer aux enseignants, comme un abécédaire plus ou moins bien illustré, mais invariablement orienté vers des réponses préalablement définies qu'ils souhaitent obtenir et ce tout exploitant très peu les possibilités extraordinaires qu'offre l'informatique.

L'ÉTUDE- OBJECTIFS ET MÉTHODOLOGIE

Le Kaléidoscope est un projet de recherche-

action/participative ayant un caractère interdisciplinaire. Notre but est de vérifier comment les enseignants appartenant à des écoles interliées en réseau réagissent face à ce que le projet propose comme activités présentielles et virtuelles. Nous observerons également quels sont les effets produits par le matériel présenté dans Kaléidoscope sur le comportement des enseignants lorsqu'ils entrent en contact avec ce matériel au moment de leur visite du site et qu'ils apportent leurs opinions, suggestions, critiques et contributions dans le forum de discussions, ce qui rend possible l'échange entre eux et leurs collègues.

Notre intention, ce n'est pas uniquement de connaître ce qui se passe chez les enseignants, mais aussi de savoir comment les apprenants réagissent quand ils sont touchés par ces nouveautés. Nous voudrions également savoir si les apprenants provoquent des changements dans la façon de penser et d'agir de leurs enseignants lorsqu'ils s'impliquent avec eux dans la démarche.

Les sujets de l'étude sont des enseignants intéressés par le projet ainsi que leurs élèves. L'échantillon est limité à deux écoles interliées par l'Internet. Toutefois le nombre d'enseignants et d'écoles pouvant participer au projet est illimité puisque le projet est intégré au réseau Internet et que, par conséquent, il n'est pas possible de contrôler le nombre de participants.

Le projet en est encore à la phase d'ajustement de la méthodologie en fonction des exigences de l'informatique. Il est essentiel que l'outil soit bien reçu par les usagers. Pour y parvenir, la structure d'hypertexte est analysée du point de vue de la sémiologie, afin de faciliter la navigation et l'accès à ses pages sur Internet. En fait il est essentiel de ne pas inhiber, confondre ou fatiguer le futur participant et même de ne pas le décourager pendant sa visite sur le site du Kaléidoscope. Aussitôt que cette phase sera complétée, nous commencerons l'expérience d'une durée de 12 mois dans les deux écoles-pilote.

RÉFÉRENCES

BERGE, Z.L., COLLINS, M.P. (1994) *Computer mediated communication and the online classroom*. Cresskill, NY: Hampton Press, Inc. CASTRO, M.A.S (1998) Projeto e implementação de um sistema de auxílio a preparação de material didático para uso na World-Wide Web. Dissertação de mestrado, ICMSC, USP. GREENBERG, S. (1991). *Computer-supported cooperative work and groupware*. San Diego, CA: Academic Press, Inc. HARASIM, L. M.(1993) *Global networks: Computers and international communication*. Cambridge, MA: MIT Press

.