

## L'acquisition de connaissance dans les environnements virtuels

21-07-2009

Après plusieurs dizaines de pages de lecture visant à mieux cerner le processus l'acquisition de connaissance dans les environnements virtuels pour un projet sur lequel je travaille actuellement, voici un très bref résumé de ce que j'en déduit.

La théorie de l'apprentissage situé (situated cognition) suggère que la connaissance est liée au contexte et, par conséquent, que l'acquisition de savoirs est le résultat de la participation à des activités dans un contexte défini. Ainsi un environnement virtuel devrait démontrer des similarités avec le monde réel pour que les apprentissages procéduraux qui y sont faits soient transférables dans le monde réel.

Mais il ne suffit pas que l'environnement virtuel soit réaliste, les tâches à accomplir doivent être conçues de façon à permettre à l'apprenant d'apprendre. Le réalisme cognitif de la tâche serait plus important que le réalisme de l'environnement. Ceci implique que la fidélité des graphiques aurait moins d'importance que la fidélité des tâches à accomplir.

Ainsi, pour soutenir la construction de sens, le contexte dans lequel se produit l'apprentissage doit se rapprocher le plus possible du contexte dans lequel seront appliquées les connaissances acquises. Un environnement virtuel devrait donc mettre les apprenants dans des situations où ils jouent un rôle similaire à ce qu'ils font dans la vraie vie et leur offrir des activités authentiques dans un contexte similaire à celui où ils auront à effectuer ces activités dans le vrai monde.

Dans ce contexte, l'isolation devrait être évitée puisque l'interaction avec les pairs peut rendre le contexte beaucoup plus réaliste. Dans un environnement de travail, on est rarement seuls, il y a toujours des confrères, des superviseurs ou des subalternes pour nous aider. L'instructeur, quant à lui, devient un facilitateur qui soutien et guide les apprenants à mesure qu'ils accomplissent les tâches.