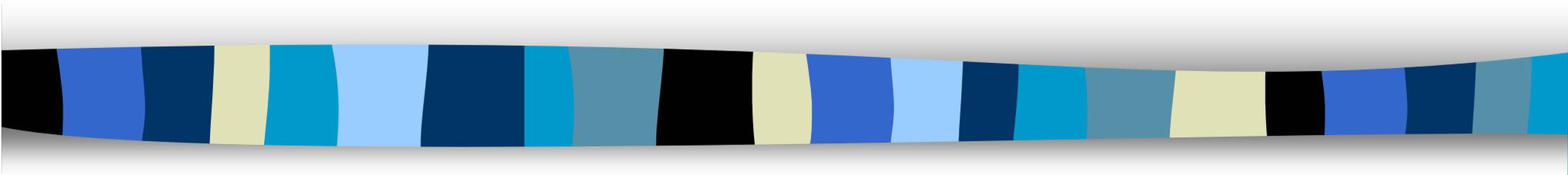


MOT v 2.3



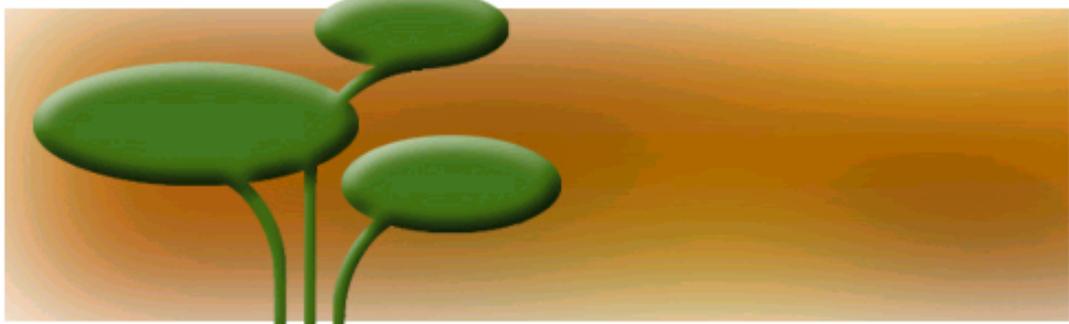
Création d'un modèle des
connaissances

MOT Version 2.3 - [MOT1]

Fichier Edition Affichage Format Fenêtre ?

Modèle principal

Fernand Beghin
BF Conseil et Formation
3282-MOT-04d2-467a



Version : 2.3

MOT®

Auteurs : Gilbert Paquette et Éric Bleicher
Conception de la technique de modélisation : Gilbert Paquette
Réalisation informatique : Éric Bleicher avec la participation de Carl Desjardins et Martin Deveault.
Système d'aide : Michel Léonard avec la participation de Denis Lalonde
Logo et conception graphique : Juli Aubin

LICEF, Télé-université, 4750, avenue Henri-Julien, Montréal (Québec) Canada H2T 3E4
Téléphone : 514 843 2015 - Télécopieur : 514 843 2170
Courriel : licef@teluq.quebec.ca - Site : www.licef.teluq.quebec.ca

1997 Télé-université, Université du Québec Tous droits réservés

Pour obtenir de l'aide, appuyez sur F1

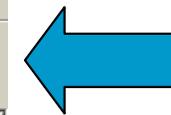
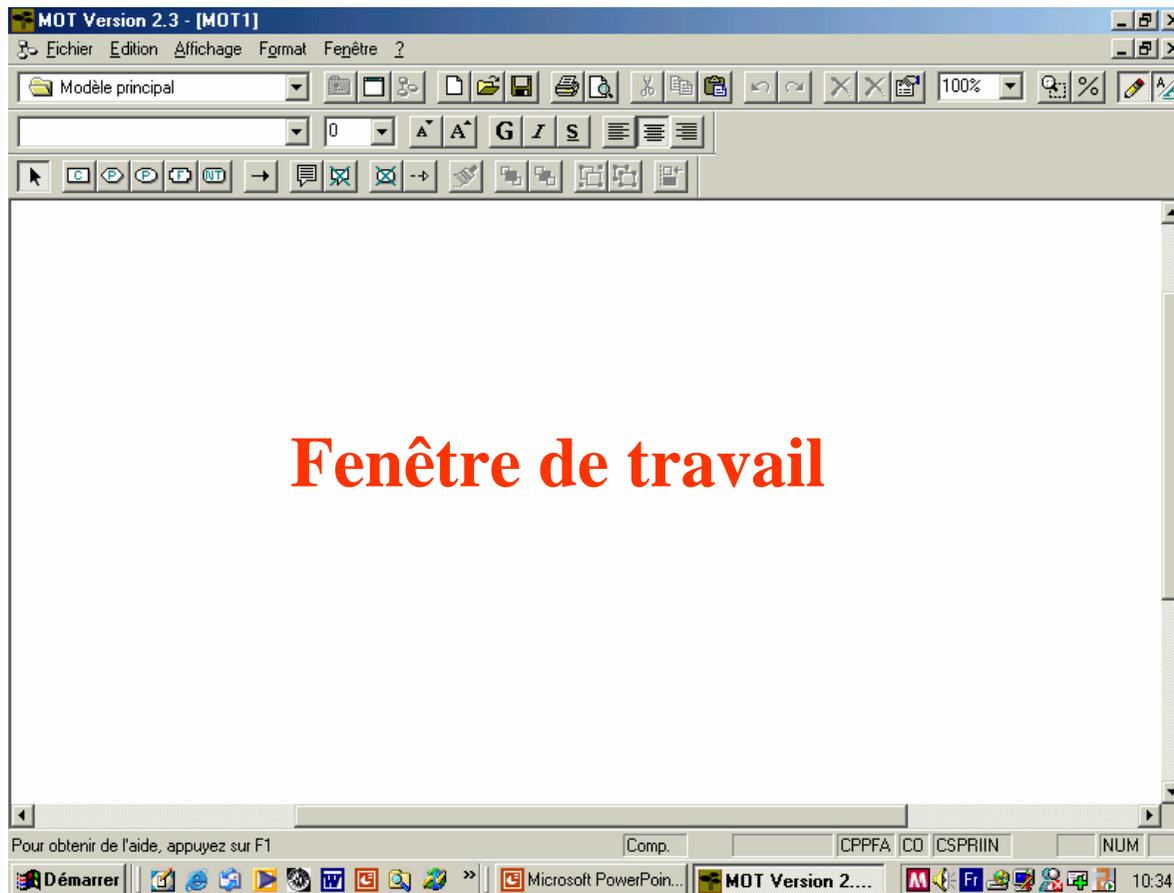
Démarrer | Microsoft PowerPoin... | MOT Version 2.... | 10:33

L'écran principal permet d'accéder à trois menus:

Le menu supérieur permet de gérer les fichiers et fenêtres,

Le menu intermédiaire les textes,

Le menu inférieur les objets (concepts, procédures, principes, faits et objets non typés).

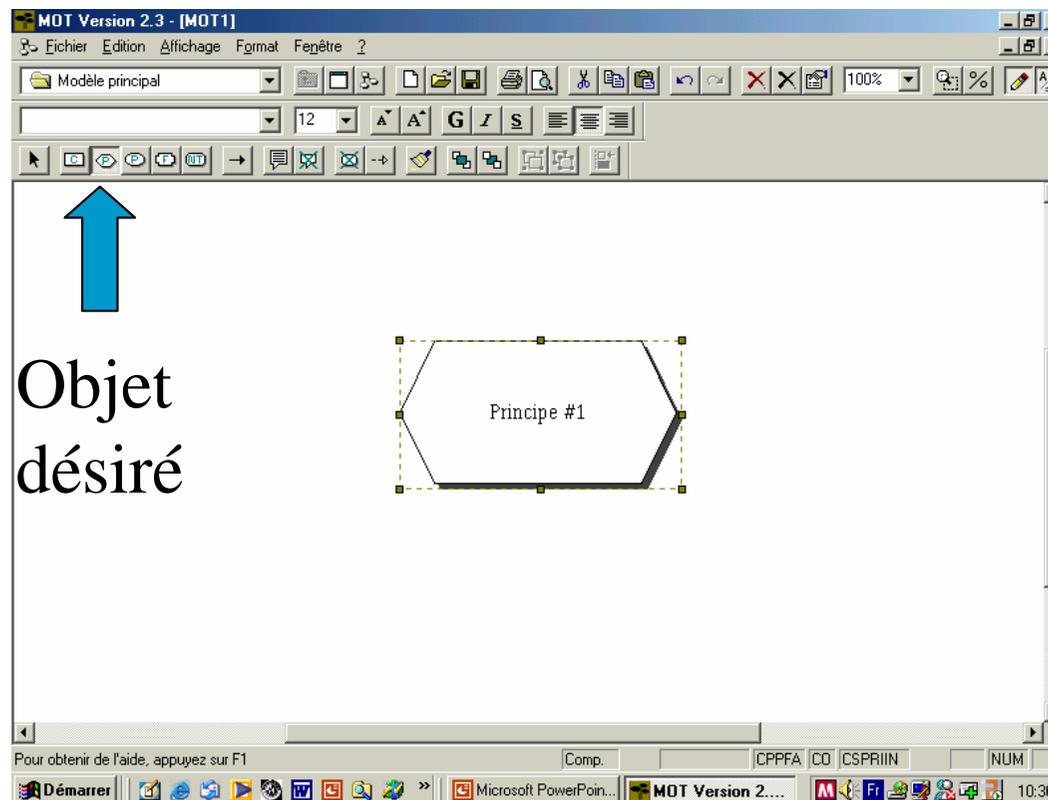


Menus

Fenêtre de travail

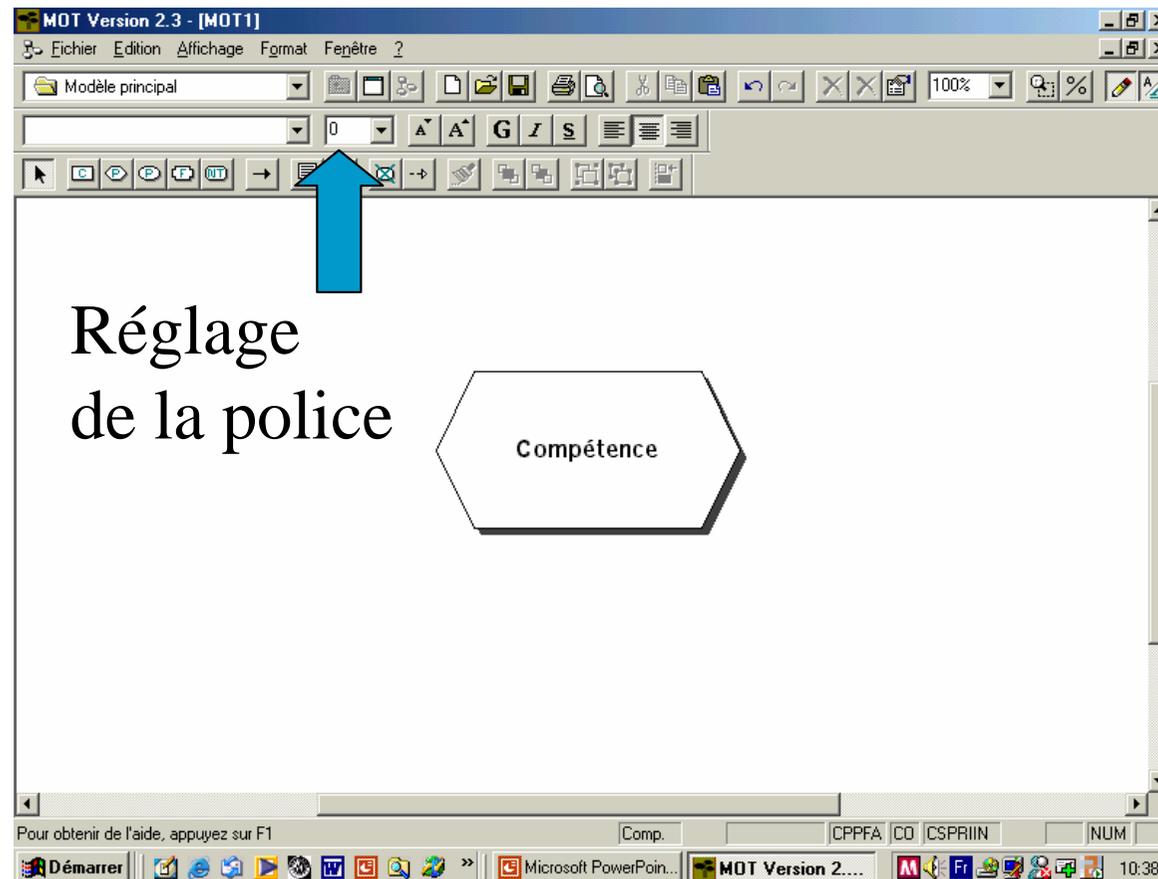
Construire un modèle simple

Cliquez sur le type d'objet désiré (ex. principe), puis placez la souris à l'endroit choisi et en maintenant le bouton gauche appuyé déplacez la souris, l'objet se forme à l'écran.



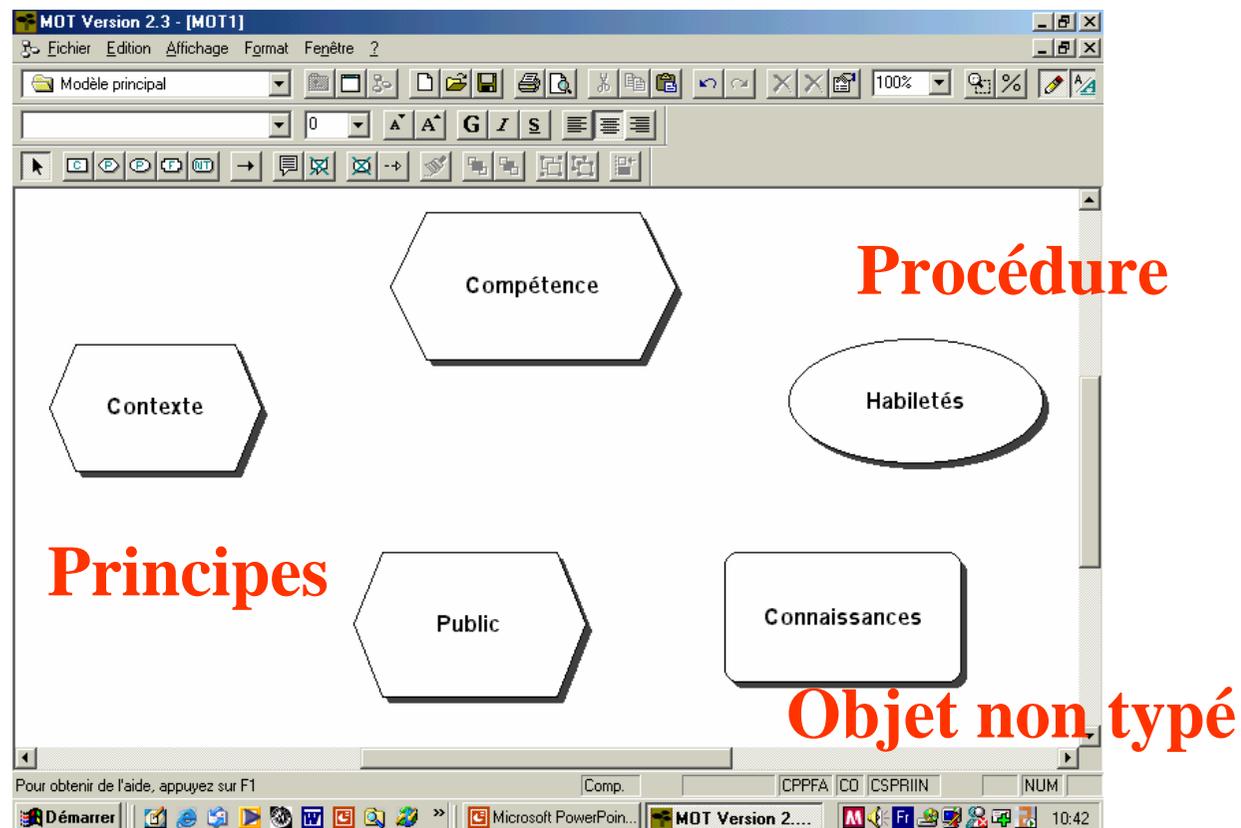
Construire un modèle simple

Double-cliquez sur la zone texte de l'objet, réglez la taille de la police et saisissez votre texte: « Compétence ».



Construire un modèle simple

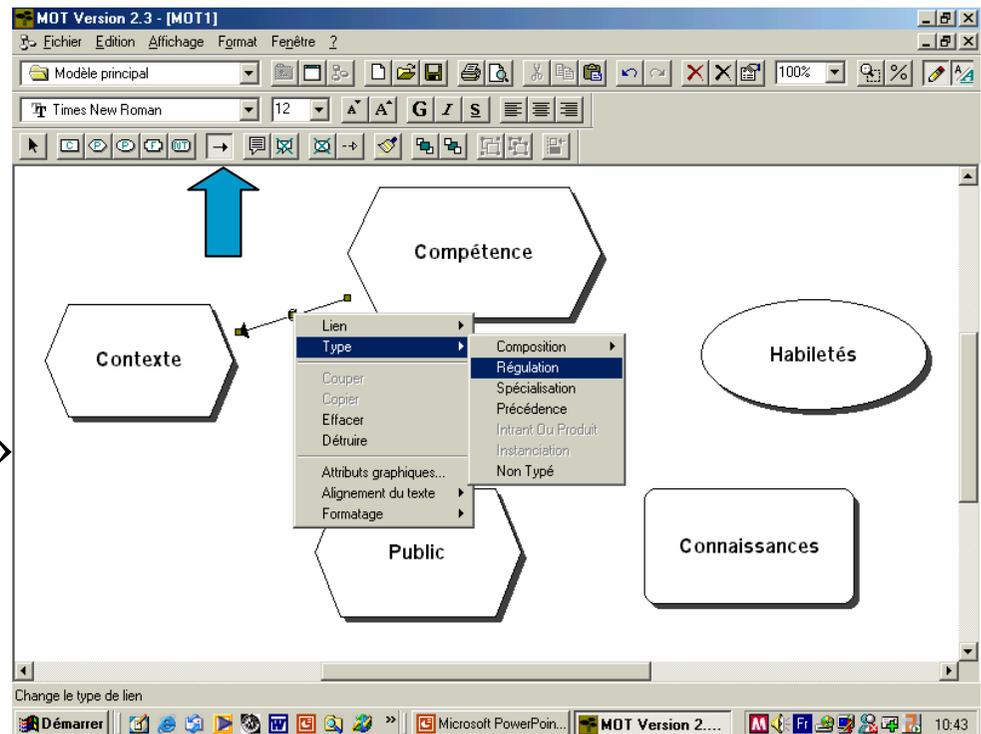
Placez les autres objets composant votre modèle, dans notre exemple, deux principes, un objet non typé et une procédure. Saisissez la désignation de chaque objet.



Construire un modèle simple

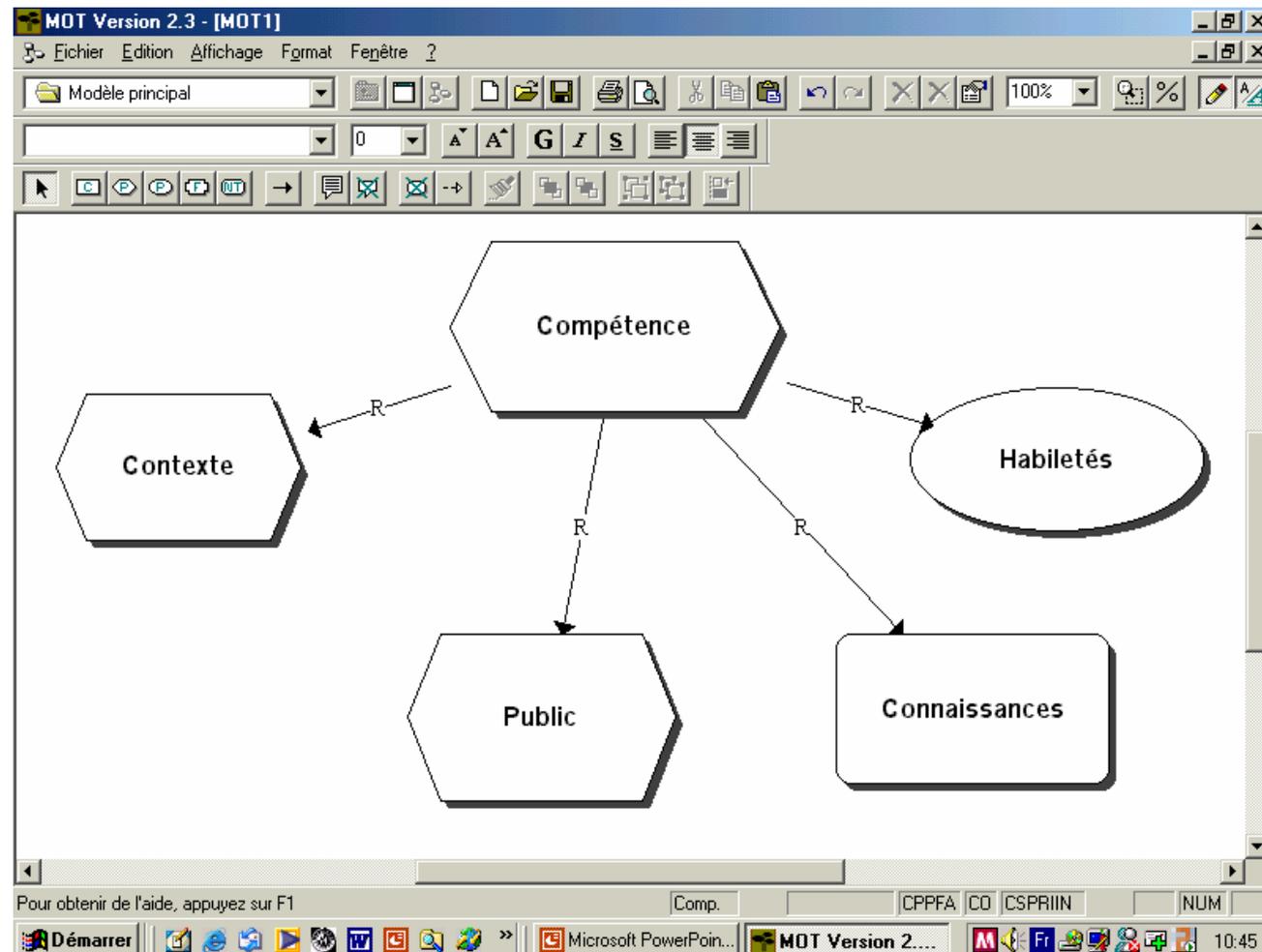
Reliez les objets par les liens correspondants. Dans notre exemple, un lien de type « R » (comme réguler) relie la compétence aux 4 autres objets. Pour cela il suffit de cliquer sur l'icône représentant une flèche, de se placer à l'intérieur d'un des objets, d'appuyer sur le bouton gauche, et de déplacer la souris au centre de l'autre objet, puis de relâcher le bouton.

Par défaut MOT choisi un lien de type « C ». Le changer en type « R » comme indiqué.



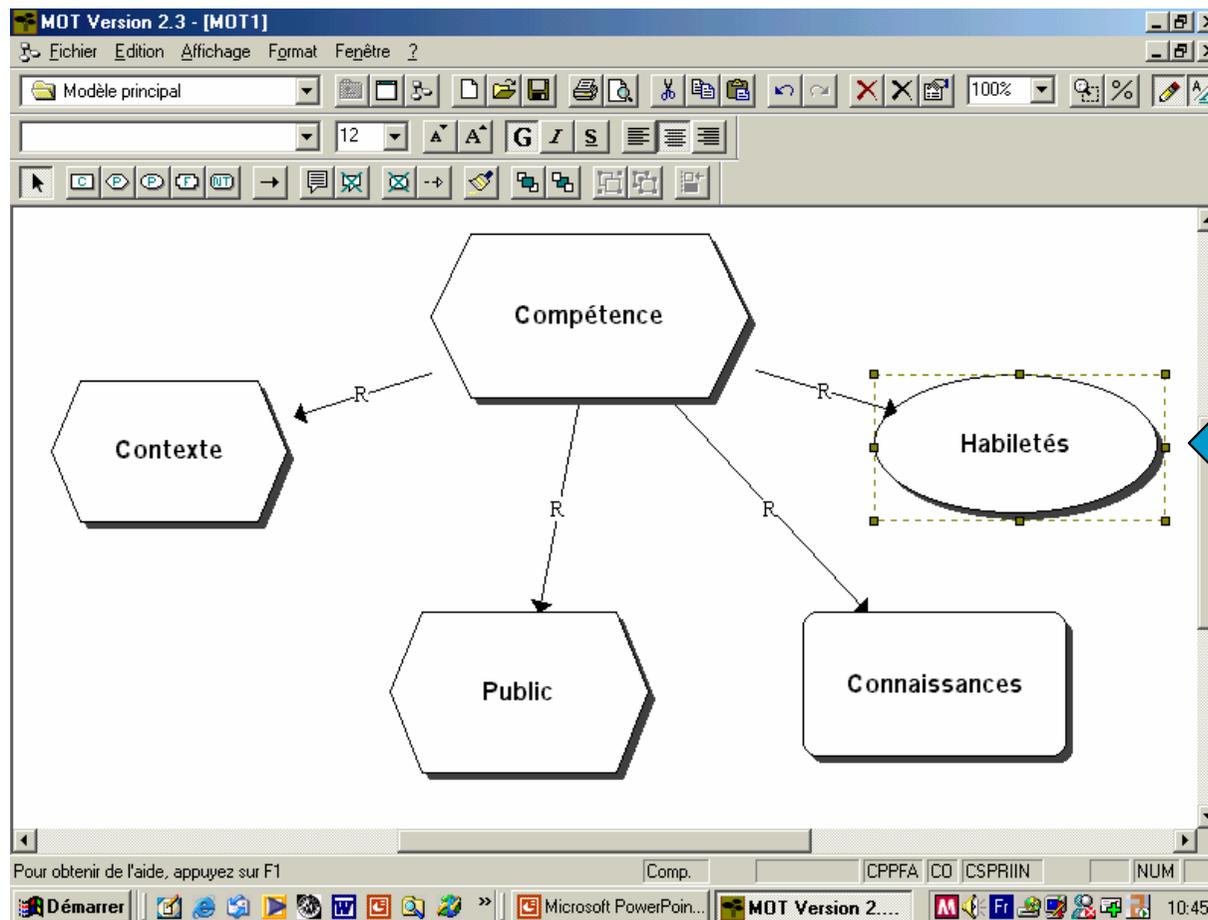
Construire un modèle simple

Vue de l'écran principal une fois les objets reliés entre eux.



Construire un modèle simple

Si nous voulons détailler un des objets en créant un nouvel écran de niveau inférieur, sélectionnez cet objet en cliquant dessus.



Objet sélectionné

Construire un modèle simple

Puis recopiez cet objet dans le presse papier en cliquant sur « Edition » et « copier ».

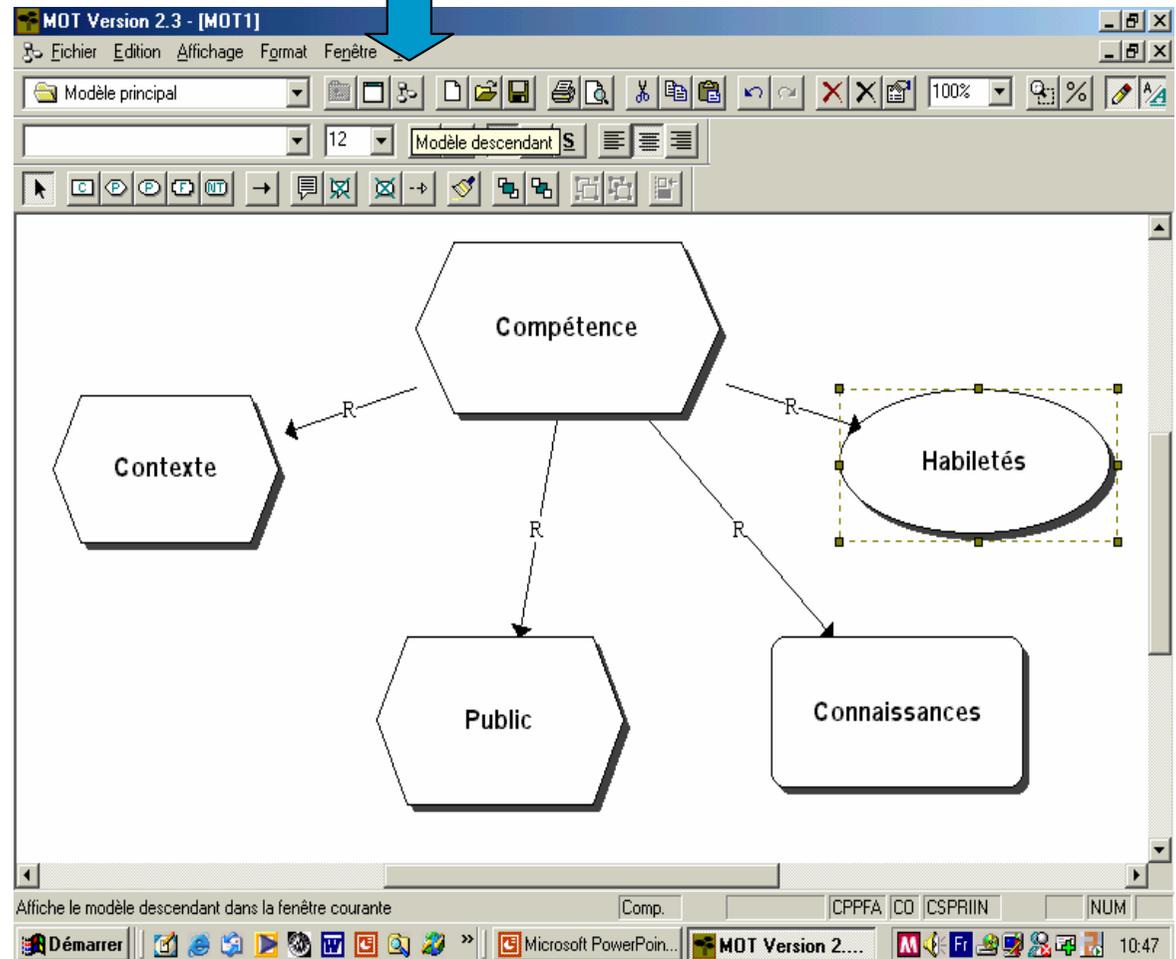
The screenshot shows the MOT Version 2.3 interface. The 'Edition' menu is open, with 'Copier' selected. The diagram contains four nodes: 'Compétence' (hexagon), 'Public' (hexagon), 'Connaissances' (rounded rectangle), and 'Habilités' (oval). 'Compétence' is connected to 'Public', 'Connaissances', and 'Habilités' with arrows labeled 'R'. 'Habilités' is highlighted with a dashed yellow border. A blue arrow points to the 'Edition' menu. The status bar at the bottom indicates 'Copie la sélection dans le presse-papiers'.

Menu « Edition »

Construire un modèle simple

Bouton de sélection d'un modèle
Descendant.

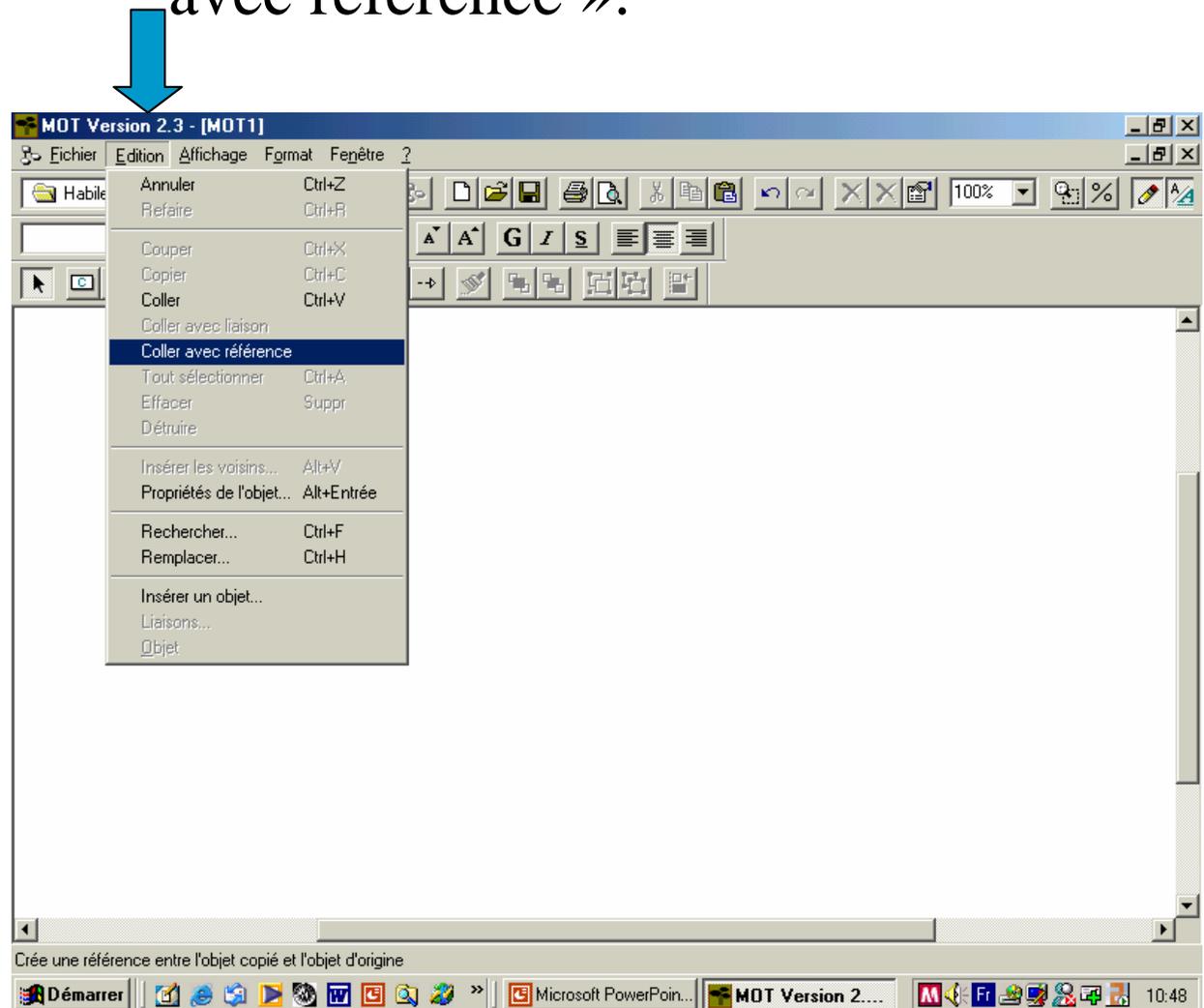
Cliquez sur le bouton « modèle descendant » pour accéder à un écran vierge de niveau inférieur.



Construire un modèle simple

Cliquez sur « Edition » puis « coller avec référence ».

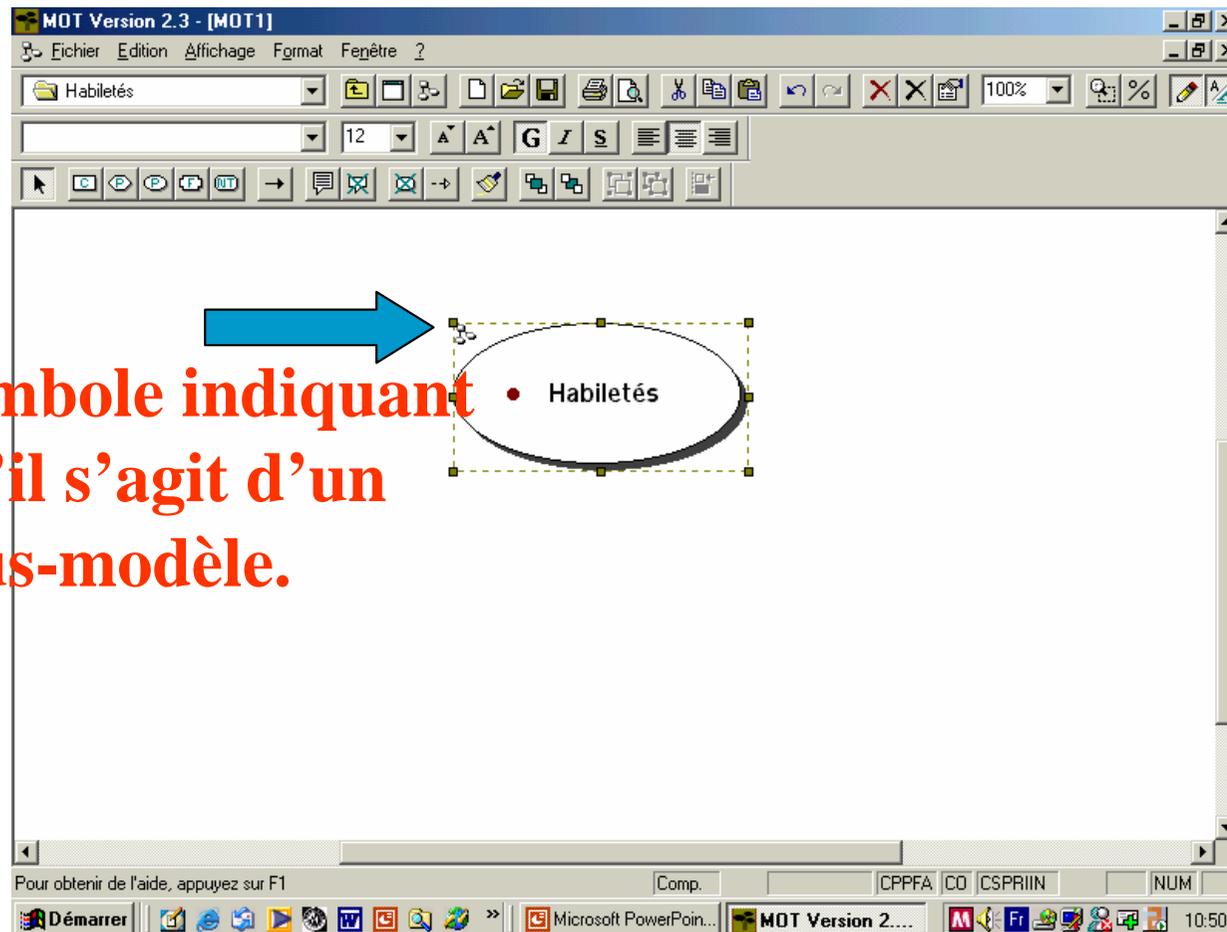
Une fois placé dans le nouvel écran, recopiez l'objet de départ en sélectionnant le menu Edition puis coller avec référence.



Construire un modèle simple

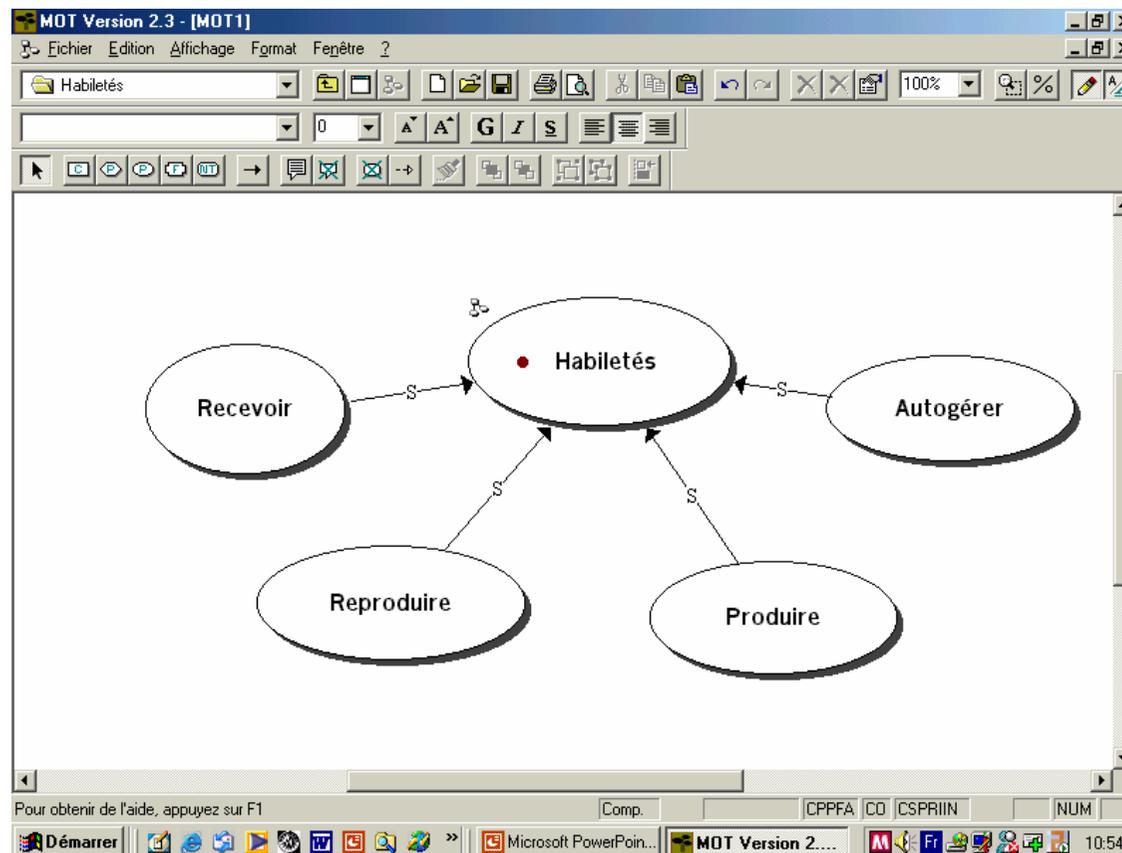
L'objet de départ est recopié dans le nouvel écran.

**Symbole indiquant
qu'il s'agit d'un
sous-modèle.**



Construire un modèle simple

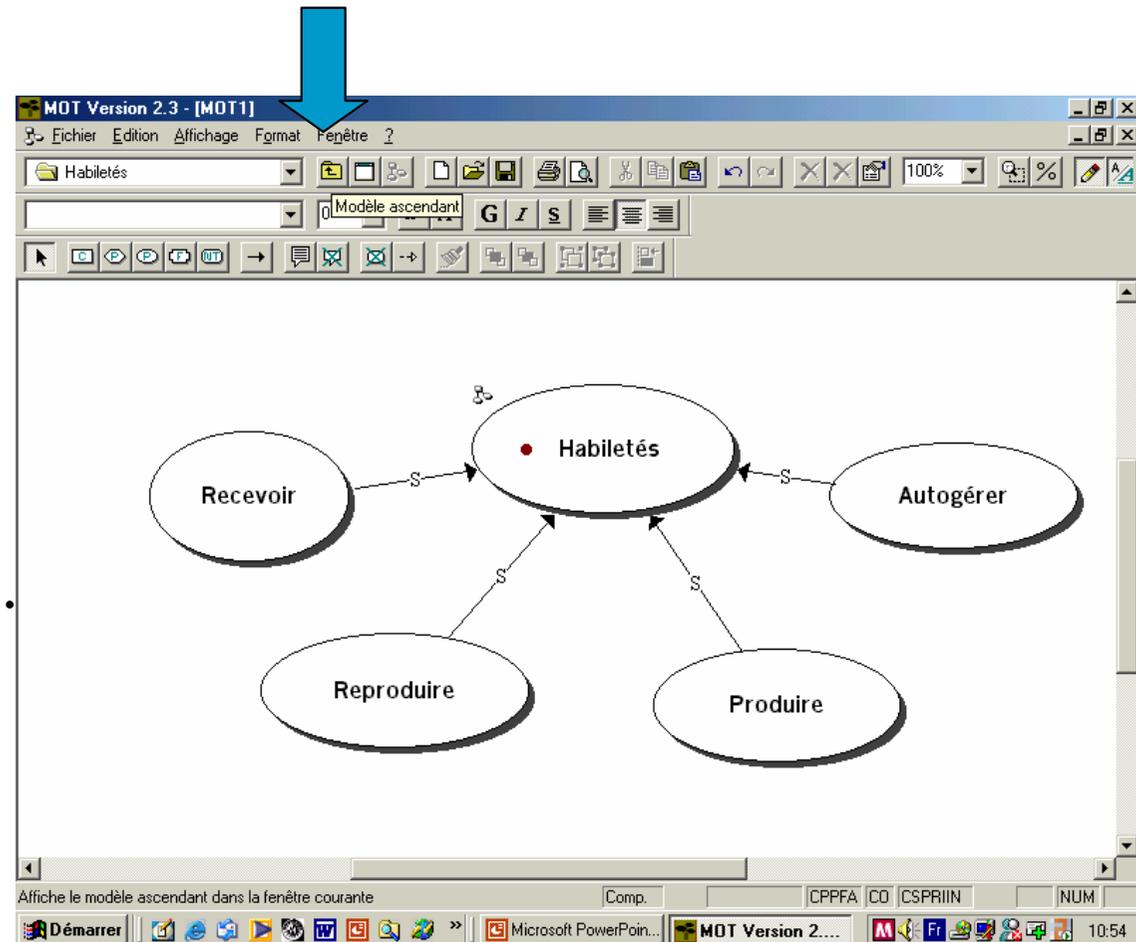
Pour représenter les différents objets reliés à la procédure « Habiletés » nous procéderons comme précédemment, en choisissant de nouveaux objets et de nouveaux types de liens.



Construire un modèle simple

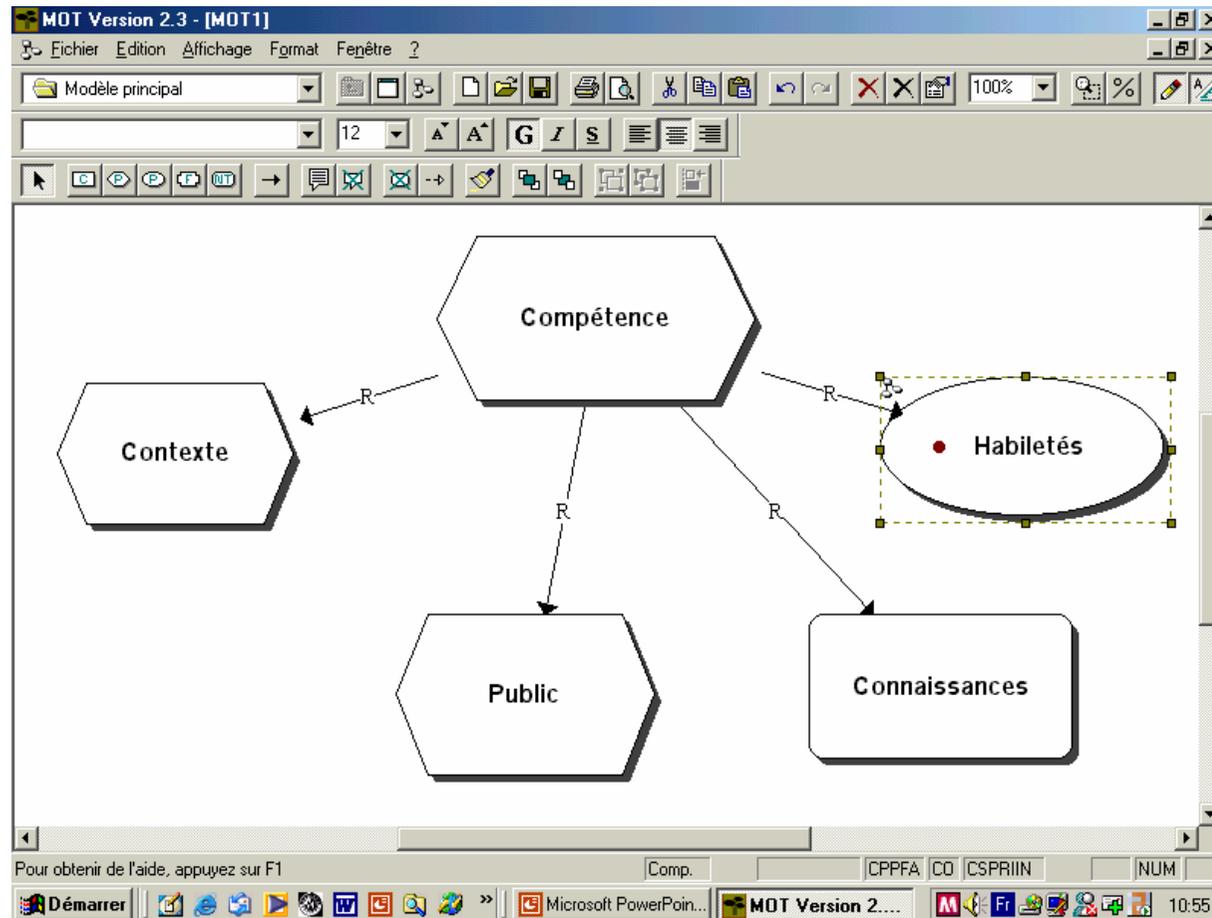
Modèle ascendant

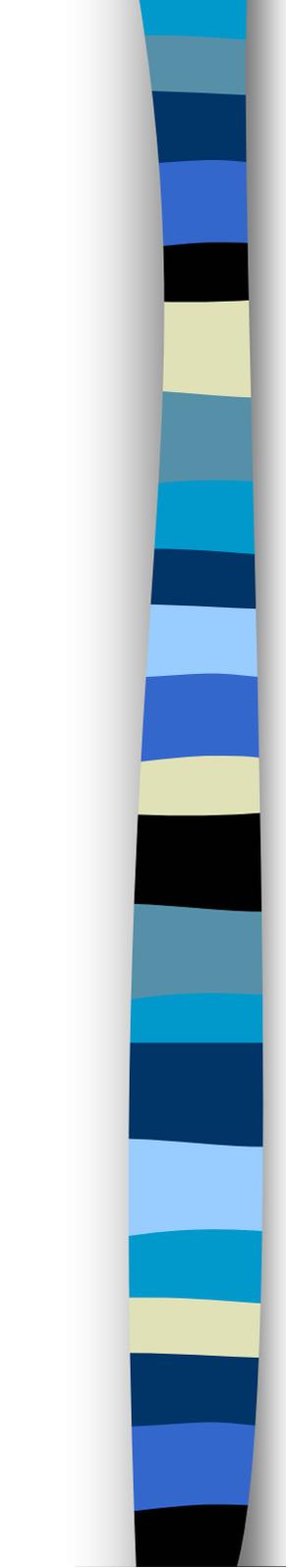
Pour revenir à
L'écran principal,
Cliquez sur le bouton
« Modèle ascendant ».



Construire un modèle simple

Notre modèle des connaissances est maintenant terminé.





Représentation d'une compétence

Le modèle que nous venons de réaliser représente une des définitions de « **compétence** »: énoncé qui met en relation, pour un **public** et dans un **contexte** déterminés, une **habileté** et le domaine des **connaissances** auquel cette habileté s'applique.