Animation Pédagogique en e-Learning et Apprentissage Collaboratif

Séminaire INRP, 20 mars 2002

Chantal D 'Halluin

Laboratoire Trigone CUEEP - USTL

L ’Animation pédagogique

Elle comprend trois phases

- La scénarisation :
  - créer et préparer les conditions d ’apprentissage : concevoir des activités d ’apprentissage
  - anticiper un processus d ’apprentissage
  - anticiper les interactions

L ’Animation pédagogique

- L ’animation proprement dite :
  - mettre l ’apprenant en situation d ’apprendre, gérer et réguler les démarches d ’apprentissage
  - gérer et réguler les interactions
  - gérer et réguler le fonctionnement en groupe : organisation, répartition, réalisation des tâches et des rôles

L ’Animation pédagogique

- L ’analyse
  - analyser le déroulement
  - évaluer les résultats du processus d ’apprentissage
  - modifier la scénarisation, l ’animation

Le E- learning

Le E-learning est le nom donné actuellement à une phase importante de l'introduction des Technologies de l'Information et de la Communication dans la formation. Il s'agit d'une évolution rapide des Technologies pour l'apprentissage, rendue possible par le développement très rapide et planétaire de l'Internet.

(portail e-learning du CUEEP)

Internet et e-learning

Utiliser les potentiels de l ’Internet pour :

- enseigner à distance (flux d ’informations multimedia important : audio, video, divers supports..)
- apprendre à distance en autonomie
- apprendre en communiquant via internet

(portail e-learning du CUEEP)

Les enjeux du e-learning

- Rendre plus efficaces, plus solides, plus adaptés les processus d ’apprentissage et l ’accès à la connaissance
- Bénéficier des avantages des technologies éducatives (interactivité, simulation,…)
- bénéficier des avantages de la formation à distance (plus grande autonomie, élimination de contraintes?..)
- tout en éliminant les inconvénients de déshumanisation

(portail e-learning du CUEEP)

L ’apprentissage collaboratif

- Coopération ou collaboration (*ref. travail*)
  - le travail coopératif implique une division du travail où chacun est responsable d ’une partie du travail
  - la collaboration implique un engagement mutuel des personnes à un effort coordonné pour accomplir le travail

dans la collaboration une certaine division du travail apparaît, consécutive à l ’organisation et /ou au fonctionnement + ou - spontané du groupe

L ’apprentissage collaboratif

Essai de définition

situation dans laquelle des personnes communiquent en utilisant des formes d ’**interactions** qui peuvent conduire à la stimulation de **mécanismes** d ’apprentissage

Une situation collaborative

Peut se caractériser par 3 critères

- symétrie :
  - similitude de statut social
  - tous les membres peuvent accomplir les mêmes actions, utiliser les mêmes outils
  - similitude de capacités générales
- objectif commun, but partagé
- division « spontanée » du travail avec recherche d ’interdépendance, répartition des rôles évolutive

Les interactions dans l 'A.C

Construire et maintenir une conception partagée d 'un problème *(Roschelle et Teasley)* : représentation commune négociée et connaissance partagée

processus de négociation :

- signification commune du sens des mots
- discussion des stratégies, propositions, solutions
- coordination des interventions, gestion de la communication

– il n 'y a négociation que si quelque chose peut conduire à un désaccord (tâche complexe)

Les mécanismes de l ’A.C.

Le conflit socio-cognitif

- conflits interpersonnels négociation

le conflit doit être verbalisé pour pouvoir favoriser l ’apprentissage

l ’(auto) explication

- auto - explication et explication aux autres

qu ’elle est influence d ’une plus grande interactivité sur l ’apprentissage ?

L ’induction

- la nécessité de trouver une représentation commune à partir de représentations multiples augmente le degré d ’abstraction

l ’internalisation

- donner un sens aux propositions des autres à travers son propre cadre de référence

le partage de la charge

- la répartition du travail comme principe d ’économie peut privilégier les activités métacognitives qui coûtent normalement trop cher.

La constitution et maintien d ’une base commune de compréhension mutuelle

processus de mutualisation

- action (production d ’idée)
- diagnostic (contrôle de l ’état des recepteurs)
- feedback (procédé de réparation)

La mise en œuvre de situations d ’apprentissage collaboratif en e-learning

des questions

La place , le rôle , les interventions de l ’animateur

L ’animateur

- est concepteur : *« à partir d ’un objectif d ’apprentissage, s ’interroger sur l ’opération mentale qu ’il requiert et se demander quel mode de fonctionnement groupal serait le plus susceptible de faire effectuer cette opération » (Ph Mérieu)*
- gère les étapes de l ’apprentissage
- suscite la participation, régularise les interventions, fait expliciter la controverse
- régule

La place , le rôle , les interventions de l ’animateur

- Quand ?
- comment intervenir ?

Est ce compatible avec une situation collaborative (symétrie, objectif commun, interdépendance) ?

Situation collaborative / travail de groupe

- Interdépendance positive ou non
- prise en compte de l ’intérêt individuel ou non
- responsabilité vis à vis des autres ou uniquement pour soi même
- processus de travail ou tâche accomplie
- leadership partagé ou un leader

(Johnson &Johnson)

Situation collaborative / travail de groupe

- Quel est la place de la production dans une situation collaborative ?

But ou moyen ?

Attention aux dérives *(cf Ph mérieu)*

Planification ou non ?

- Anticipation, définition des tâches, des rôles ?
- Répartition du travail ?
- Est ce réalisable à distance de façon collaborative ?

- Quand ? Comment ? Par qui ?

Organisation spacio temporelle

- Choix du synchrone, de l ’asynchrone
- choix du présentiel , de la distance
- choix des groupes , sous groupes, ...

- Quand ? Comment ? Par qui ?

Choix des outils

- Des outils de travail collaboratif peuvent ils favoriser l ’apprentissage collaboratif ?

- Lesquels ? Quand les utiliser ?

Quelques références

•BOURGEOIS E., Interactions sociales et performance cognitive in "Traité des Sciences et Techniques de la formation", Chap15, Ed Dunod, (1999)

•DERYCKE A, HOOGSTOEL F., *Campus virtuel et apprentissages coopératifs* journées EIAO Cachan (1997)

•HEEREN E., *CSCW versus collaborative distance learning*, Conference CSCW'96

•SLAVIN R., Learning to cooperate, Cooperating to learn Plénum Press NewYork & London

•HOUDE 0., WINNYKAMMEN F., *Les apprentissages cognitifs individuels et interindividuels*, Revue Française de Pédagogie n°98, (1992), pp. 83-103

•MERIEU P., *Groupes et apprentissages* Revue Connexion 69/1997-1

•JOHNSON D. & JOHNSON R., *Learning together and alone, cooperative, competitive, and individualistic learning* University of Minesota Third ED Allyn & Bacon, (1991)

Quelques références (suite)

•Cahiers Pédagogiques *le travail de groupe* n° 356

•Cahiers pédagogiques n° 264-265, (mai-juin 1988)

•Cahiers pédagogique *la pédagogie coopérative* n°347, 1996

•Cahier d'études du CUEEP n°43 *Usages d'un environnement médiatisé pour l'apprentissage coopératif* Lille USTL janvier 2001, 189 p. + CDRom

•Bourguin. G., D'Halluin C., Hoogstoël F., *L'apprentissage coopératif et la conception de collecticiels* Colloque International TICE 2000 OCTOBRE 2000 TROYES FRANCE PP 361-367

•D'Halluin C., Biolluz A., *groupes et apprentissage dans un environnement médiatisé* Colloque AECSE Septembre 2001 Lille (à paraître CD- Rom)

•P. Dillenbourg *Collaborative learning : cognitive and Computational Approaches* (ED) 1999, Oxford, Elsevier

•Rapport de recherche "Apprentissage Par Problèmes" site du TECFA http://tecfa.unige.ch