

## LA LEÇON DE COLLABORATION: UNE EXPÉRIENCE SOCIOCONSTRUCTIVISTE ?

Martin MAINGUY, professeur en Design de présentation – Cégep de Sainte-Foy

### RÉSUMÉ

Cette simulation pratique, à laquelle les participants seront invités à se prêter, illustre de façon condensée une solution de gestion de classe conçue pour répondre à des contraintes apparemment insurmontables dans un cours de dessin technique sur ordinateur.

Présentée d'abord comme un jeu, *La leçon de collaboration* met en lumière les éléments de base d'un système de communication et d'interaction collaborative. Le développement et l'adaptation de ce système pourraient avoir de nombreuses applications, notamment dans l'enseignement et l'apprentissage de logiciels.

Le jeu a été développé matériellement dans le cadre de deux cours de PERFORMA (programme DE / ME) : le premier sur le développement des habiletés socioaffectives et l'autre sur les stratégies d'enseignement. Il a été expérimenté matériellement en classe à l'automne 2006.

### 1. LA SITUATION

La situation à l'origine de cette expérience est apparemment très répandue, particulièrement dans le cadre de cours visant l'apprentissage de logiciels. Le scénario typique est le suivant : en début de période, le professeur présente le contenu théorique du cours, les problèmes qui seront abordés et les fonctions particulières du logiciel qui seront mises à contribution. Complétée par des démonstrations à l'avant (projetées sur écran), cette étape peut durer de 30 à 60 minutes et très peu de questions sont alors posées « en commun ». Vient ensuite la période de laboratoire et, tout à coup, plusieurs mains sont levées, sollicitant un soutien individuel. Comme il y a plusieurs étudiants dans cette situation, ceux-ci optent parfois pour la création d'une liste au tableau pour créer un ordre de priorité. Souvent, les questions posées obligent à de longues explications qui laissent supposer que l'étudiant n'a presque rien compris pendant toute la période « théorique ». Le professeur doit aller d'un étudiant à l'autre sans interruption pendant deux heures, répétant plus ou moins à chacun le contenu du cours qui a été donné en début de période. À la fin d'un laboratoire, il reste encore plusieurs étudiants dont le nom figure au tableau et qui n'ont pas eu de réponse à leurs questions... Sans parler de tout le temps perdu par les étudiants à attendre passivement. D'où un sentiment grandissant d'inefficacité et de frustration !

Après plusieurs tâtonnements et tentatives de toutes sortes pour contrer cette situation (de l'abolition des démonstrations en commun au travail en équipe), l'idée m'est venue de développer chez mes étudiants une plus grande cohésion en tant que groupe et la conscience commune que leur collaboration était une nécessité pour atteindre les objectifs du cours.

### 2. LE JEU

Concrètement, il s'agit d'un ensemble de trois « drapeaux » (vert, rouge et jaune) ainsi qu'un mode d'emploi (voir *PowerPoint 1*) distribués aux étudiants en début de formation. Deux autres drapeaux,

dont la fonction est plus symbolique complètent le jeu. Au premier cours, les étudiants inscrivent leur nom sur chacun de leurs trois drapeaux et un dispositif fixé sur le dessus des postes informatiques permet de placer un ou l'autre des drapeaux bien en vue. Et le jeu peut commencer... Il s'agit tout simplement d'afficher l'état de sa progression (gérer celle-ci) et de signaler à tous un problème ou, inversement, une disponibilité à aider ses collègues pour un exercice en particulier lorsque celui-ci est complété avec succès par l'étudiant. Plutôt que d'accorder la priorité chronologique, l'aide directe du professeur est accordée à ceux qui auront mis en commun leur problème. L'enseignant a donc une image globale (et colorée) de l'état des lieux et peut mieux mesurer ses interventions stratégiquement.

Pour poursuivre la collaboration en dehors des heures de laboratoire, une version Web du jeu est présentement en préparation. Il s'agit, sur un forum dédié à un exercice en particulier, de compléter l'identification des participants par une icône en forme de drapeau. Plusieurs forums peuvent être ainsi créés pour permettre à chacun des membres de la classe d'aller à son rythme tout en échangeant sur les difficultés rencontrées et les succès obtenus.

### 3. LA SIMULATION

Pour permettre à des enseignants de bien comprendre le système proposé, une simulation, qui comporte un petit exercice de dessin à main levée (sans compétence nécessaire), est réalisée avec un minimum de moyens (aucune technologie n'est requise, mais des drapeaux en carton sont distribués). Cette expérience met en évidence que l'enseignant peut, plutôt que de s'évertuer à répondre isolément à chaque étudiant, gérer les collaborations nécessaires et fructueuses tant pour celui qui aide que pour celui qui est aidé.

### 4. SOCIOCONSTRUCTIVISME?

Le socioconstructivisme est encore un sujet controversé dans notre système d'éducation. Bien que les débats théoriques à ce sujet puissent être passionnés ou passionnants, cette expérience n'a d'autre prétention que de tirer profit des interactions sociales pour la résolution d'une situation problématique, et ce, à l'avantage des étudiants autant qu'à celui de l'enseignant. Si les théories socioconstructiviste et constructiviste (et l'interprétation que j'en fais) sont justes, l'expérience proposée devrait le démontrer par elle-même (voir *PowerPoint 2*).