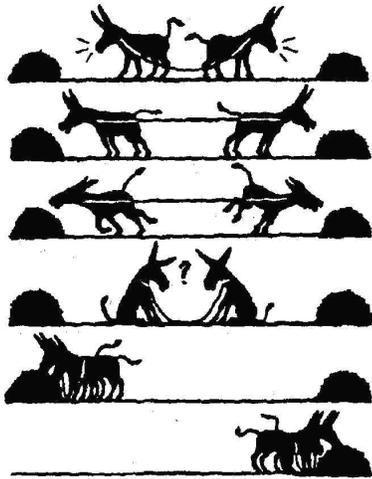


L'apprentissage en coopération... de la collaboration!



« L'analyse historique révèle que les sociétés coopératives ont survécu alors que les sociétés compétitives se sont effondrées. Les principes de la réciprocité, de l'empathie et de la motivation par le bien commun (but moral) ont contribué à l'efficacité des cultures de la collaboration, et à l'extinction de celle où on s'isole, particulièrement lorsqu'elles sont assujetties aux forces du changement¹ ». De plus en plus, les étudiants du niveau collégial sont appelés à développer leurs habiletés en communication et en coopération pour devenir des professionnels efficaces et des citoyens engagés, pour vivre « une interaction humaine intensive avec des gens différents [d'eux] ». Or, leur apprentissage dépend de la mise en place de situations où ces habiletés peuvent se manifester. En effet, des activités d'apprentissage centrées sur la collaboration permettent de développer les habiletés sociales, la motivation intrinsèque, l'estime de soi et la confiance en soi.

Nous vous proposons dans ce *PédagoTrucs* une sélection de stratégies collaboratives, dont certaines pourront même être utiles en département ou en équipe programme pour soutenir la recherche de consensus. D'entrée de jeu, les quatre types de relations collégiales qui mènent à la collaboration seront présentés ainsi que les conditions essentielles pour faire naître une saine coopération.

Les quatre types de relations collégiales

Il faut savoir que la « pédagogie de la coopération (Howden et Kopiec, 1999) », sur laquelle reposent les stratégies collaboratives, s'articule autour de « comportements prosociaux et de la création d'un contexte où la confiance et l'acceptation règnent.² » Selon Little, ces interactions peuvent donner lieu à quatre types de relations collégiales qui correspondent aux quatre étapes ci-contre. Celles-ci révèlent que le « travail en collaboration » est l'aboutissement de la coopération, soit le niveau le plus intéressant de la collégialité³ : « Une décision prise en réelle collaboration est le résultat d'une communication efficace entre toutes les personnes concernées, d'un partage de l'information et du rassemblement des données, grâce à l'ouverture aux idées et aux opinions des autres.⁴ »

Les étapes relationnelles :

- 1 : Triage et conversation
- 2 : Aide et assistance
- 3 : Partage d'idées
- 4 : Travail en collaboration

Les comportements propices à un haut niveau de collégialité ne sont pas nécessairement connus des étudiants, donc le développement de ces qualités « sociales » ne doit pas être laissé au hasard. Il faut les enseigner explicitement, les faire apprendre graduellement, et ce, en mettant en place les conditions propices à l'apprentissage.

Outils de sondage numériques

Plusieurs ressources technologiques permettent susciter la collaboration, notamment par le partage d'idées. L'avantage de ces outils est de rendre possible la consultation d'un grand nombre d'étudiants grâce à une formule « 3C », c'est-à-dire « consultation + co-construction ». Sur le site de Profweb se trouve un tableau des différents outils de consultation numériques : <http://www.profweb.qc.ca/fr/actualites/chroniques/la-formule-3c-consultation-co-construction/index.html>

1. Citation issue d'un livre passionnant disponible au Développement pédagogique, D-338. Référence : J. Howden et M. Kopiec. *Cultiver la collaboration*, Montréal, Chenelière/McGraw-Hill, 2002, p. 49.

2. *Ibid.*, p. 12.

3. Cité par J. Howden et M. Kopiec, *ibid.*, p. 4.

4. *Ibid.*, p. 96.

Les conditions gagnantes pour une saine collaboration

Avant de prévoir une activité collaborative en classe, il est essentiel de se poser les questions suivantes à propos de l'objectif d'apprentissage et du contexte dans lequel il s'inscrit :

- ⇒ Quelles sont les habiletés sociales et les aptitudes en communication essentielles dans ce programme d'études et ce cours? Quelles habiletés et aptitudes seront sollicitées dans le cadre de l'activité? L'enseignement explicite des différents comportements associés et de leur pertinence dans le cours et le programme est-il prévu?
- ⇒ Les étudiants sont-ils habitués au travail en équipe? Ont-ils déjà travaillé en réelle collaboration? Quelle est leur vision du travail coopératif? Il est essentiel de prévoir suffisamment de temps pour faire émerger leurs représentations et pour la gestion du processus du travail en équipe.
- ⇒ Les équipes sont-elles bien structurées? Selon la nature de l'activité, certains types d'équipes conviennent davantage (regroupement selon le niveau, le sexe, la personnalité, etc.).

- ⇒ Le travail d'équipe envisagé exige-t-il une réelle collaboration? Exige-t-il interdépendance pour l'atteinte d'un but commun? Chaque étudiant peut-il dire à l'autre « J'ai besoin de toi, et tu as besoin de moi pour réussir »?
- ⇒ Une réflexion sur la dynamique d'équipe, individuelle ou collective, est-elle prévue après l'activité? Il est important que le retour se fasse autant sur le processus (travail en équipe) que le produit (apprentissage de savoirs). Une évaluation formative ou sommative est-elle faite pour vérifier si les comportements propices au bon travail en équipe sont correctement exercés par tous?
- ⇒ L'enseignant jouera-t-il le rôle de consultant et de facilitateur? A-t-il bien planifié l'activité pour rendre les étudiants autonomes tout en étant disponible pour intervenir au moment qu'il jugera opportun? Le « contrôle de la coopération » doit être fait en continu : « Il est fait à la fois par les membres du groupe eux-mêmes et par l'enseignant, selon des méthodes qui peuvent être très variées.⁵ »



Des stratégies pour la prise de décision en collaboration

Après avoir réfléchi aux conditions favorables à la collaboration, il est temps de passer au choix d'une activité. Six étapes mènent à la prise de décisions en collaboration. Selon Howden et Kopiec, ces étapes sont utiles pour la planification d'une activité de collaboration dans la mesure où elles peuvent structurer l'activité et, à plus grande échelle, le plan de leçon, étant toutes préalables à une décision d'équipe.

Les activités les plus prometteuses associées aux étapes 2 et 3 (ci-contre) sont présentées dans les pages suivantes. Certaines sont issues des travaux de Howden et Kopiec, et d'autres, des pratiques d'enseignants du Cégep de Rimouski.⁶

ÉTAPES ESSENTIELLES pour la prise de décision en équipe :

- 1) explicitation des valeurs qui motivent l'équipe
- 2) rassemblement et partage des connaissances
- 3) production de solutions alternatives
- 4) formulation d'une opinion
- 5) acceptation de la décision et action
- 6) évaluation du processus utilisé

Stratégie 1 : Un-deux-tous

Permet de s'assurer que le groupe entier s'exprime et s'engage dans un processus d'apprentissage actif.

- ⇒ L'enseignant pose une question au groupe. Individuellement, chaque étudiant tente une brève réponse.
- ⇒ Ensuite, pour une courte période (2 ou 3 minutes), les étudiants comparent leurs réponses en équipes de deux.
- ⇒ L'enseignant demande à des équipes au hasard de partager les meilleures idées avec le groupe.

5. N. Wapler « La pédagogie coopérative » (chapitre III : « L'épreuve de la durée »), dans *Initiation à l'efficacité en pédagogie* [En ligne], http://www.pedagogie-active.fr/lecture_suivie/3-70.html (Toutes les pages ont été consultées en octobre 2013).

6. Plusieurs livres sur le sujet sont disponibles au Développement pédagogique, dont *Cultiver la collaboration* (voir 1^{re} note de bas de page), *Ajouter aux compétences; enseigner, coopérer et apprendre au postsecondaire* des mêmes auteurs et éditeur (1999) et *L'apprentissage coopératif* de Philip C. Abrami (1995) du même éditeur. À voir aussi : un article publié dans *Pédagogique collégiale* par deux enseignantes du département de français en 2007, Annick Demalsy et Monique Lepage, sur la réécriture d'une dissertation *en coopération* [En ligne], <http://aqpc.qc.ca/revue/article/reecriture-en-cooperation-merites-et-limites>

Stratégie 2 : Les jetons « droit de parole » (équipes de 3 à 8 personnes)

Activité qui permet de structurer la communication pour un échange d'information équilibré dans l'équipe.

- ⇒ Tous les participants ont un objet identique (crayon, stylo, etc.) en main.
- ⇒ Quand l'un d'eux veut parler, il place son objet au centre de la table. Après avoir parlé, il ne peut intervenir de nouveau tant que les autres n'ont pas déposé leur objet et parlé; ils peuvent toutefois répondre « oui » ou « non » à une question.
- ⇒ Variante : donner aux participants des jetons de couleurs différentes (maximum cinq), par exemple des trombones de couleur; à la fin de la discussion, s'il y a par exemple huit jetons rouges au centre de la table, mais seulement deux jetons jaunes et aucun jeton bleu, l'occasion est belle pour discuter de la participation de chacun et des moyens de l'améliorer.

Stratégie 3 : La table ronde ou la réflexion à tour de rôle (équipes de 3 à 5)

Formule de base qui permet à chaque participant de s'exprimer sur un thème précis avant la recherche d'un consensus.

- ⇒ Les participants sont placés en tables rondes. Tour à tour, ils communiquent oralement leurs idées.
- ⇒ Après un tour de table complet, l'équipe cherche un consensus sur une réponse ou classe les idées exprimées.
- ⇒ Variante : la table ronde écrite. Plutôt que de s'exprimer oralement, les participants écrivent sur une même feuille une information. Au bout de quelques minutes, il y a échange de feuilles avec l'équipe voisine et les idées les plus importantes de l'autre équipe sont identifiées. Ensuite, un membre de chaque équipe va écrire l'information choisie au tableau.

Stratégie 4 : Les graffitis ou remue-méninges collectifs (équipes de 3 à 5)

Permet de sortir un maximum d'idées de façon simultanée en remettant le jugement à plus tard.

- ⇒ Sur une grande feuille de papier, les équipes écrivent toutes les idées qui leur viennent sur un sujet donné. Important : elles le font sans se censurer.
- ⇒ Après le délai fixé, les membres de l'équipe cessent d'écrire et regroupent les idées similaires ou différentes et identifient les relations entre elles.
- ⇒ Une mise en commun est faite en grand groupe.
- ⇒ Variante « circulaire » : après un certain laps de temps, chaque équipe passe sa feuille à l'équipe voisine travaillant sur un sujet différent, dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque équipe vérifie le sujet dont il est question et ajoute un maximum d'idées sans perdre de temps à lire ce que la première équipe a écrit. On continue ainsi jusqu'à ce que chaque feuille soit revenue à son point de départ. Après avoir récupéré sa feuille d'origine, chaque équipe classe les idées et présente les résultats au reste du groupe.

Stratégie 5 : Le World Cafe (équipes de 3 à 5)

Activité semblable au graffiti collectif. Permet une co-construction entre les équipes.

- ⇒ Des questions sont inscrites sur de grandes feuilles à différents postes dans la classe (une par feuille).
- ⇒ Des équipes sont formées et assignées à un premier poste.
- ⇒ En un temps limite, elles doivent faire émerger toutes leurs idées en lien avec la première question. Une fois le temps écoulé, un signal est donné et les équipes changent de poste en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Arrivée au nouveau poste, chaque équipe lit ce qui est déjà écrit sur la feuille, relève les idées intéressantes et complète. Revenue à son poste d'origine, chaque équipe lit l'ensemble des informations. S'ensuit une mise en commun en grand groupe.

Règle d'or :

N'adoptez jamais une technique sous son nom officiel! Donnez-lui un nom qui vous « parle » pour pouvoir vous l'approprier en fonction de vos besoins et de votre environnement.

Stratégie 6 : Le forum (équipes variées)

Permet aux étudiants de faire un remue-méninges sur la question de leur choix.

- ⇒ Des questions sont inscrites sur des affiches dans différents coins de la classe. Idéalement, ces questions sont émises par les étudiants eux-mêmes. Les étudiants choisissent la question qui les intéresse et se déplacent à l'endroit correspondant à la question choisie.
- ⇒ Les étudiants sortent un maximum d'idées pendant le temps accordé. Un étudiant note les idées sur l'affiche.
- ⇒ Ensuite, les équipes sont invitées à présenter au groupe leurs réponses.

Stratégie 7 : Le casse-tête d'expertise (équipe d'experts) (équipes de 3 à 5)

Activité complexe mais très stimulante qui demande à chaque étudiant de s'approprier des connaissances. Permet de développer la responsabilité individuelle et l'interdépendance positive.

- ⇒ Le groupe se voit remettre un texte à analyser ou une tâche d'un certain degré de difficulté à effectuer.
- ⇒ Les étudiants sont regroupés en « équipes d'origine » hétérogènes comprenant autant d'élèves qu'il y a de parties nécessaires pour traiter le sujet (équipes A, B, C, D). Un tour de table est fait pour que les étudiants se présentent et établissent le contact. Ensuite, l'enseignant assigne à chaque membre une partie du texte ou de la tâche (chaque partie de tâche correspond à une lettre ou un chiffre : parties 1, 2, 3, 4).
- ⇒ Un second mouvement a lieu dans la classe : les étudiants ayant reçu la même tâche (donc ayant reçu le même numéro) se réunissent en « équipes d'experts » pour travailler ensemble. Ils doivent s'entraider et s'assurer de leur compréhension avant de préparer une présentation pour l'équipe d'origine.
- ⇒ Les élèves retournent dans leur équipe d'origine pour partager leurs informations. Ainsi, chaque élève est porte-parole et doit être à l'aise avec la réponse ou la tâche pour la présenter aux autres. L'enseignant les soutient...
- ⇒ En groupe, une mise en commun est faite et une vérification de la compréhension générale.

Stratégie 8 : Réalité ou fiction? (équipes de 3 à 5)

Facilite la maîtrise de connaissances de base et favorise la révision de la matière.

- ⇒ En équipe, les étudiants composent des affirmations véridiques ou fausses sur le sujet à l'étude.
- ⇒ Ils présentent ces affirmations aux autres équipes (on peut jumeler deux équipes et, en alternance, les équipes se posent leurs questions). Les membres de l'équipe appelée à réagir décident ensemble de la réponse à donner. Si l'affirmation correspond à la réalité, l'équipe lève le pouce, et si l'affirmation est fausse, l'équipe le pouce en bas.

Stratégie 9 : Les têtes numérotées (équipes de 4)

Favorise l'objectivation des connaissances, l'interdépendance positive et la responsabilité individuelle.

- ⇒ Les membres de l'équipe se donnent chacun un numéro (de 1 à 4). Selon le sujet à l'étude, l'enseignant pose une question à réponse courte (mot manquant, « vrai ou faux » ou à choix multiples).
- ⇒ Les membres des équipes se consultent de façon à ce que tous les membres répondent à la question posée.
- ⇒ L'enseignant pige un chiffre (de 1 à 4). Ex. : seulement l'étudiant ayant le chiffre 2 peut donner la réponse.

Stratégie 10 : La grille d'équipe (équipes de 3 à 5)

Permet à chaque membre de présenter ses idées de manière équitable avant qu'une comparaison soit faite.

- ⇒ Chaque étudiant reçoit une grille pour y inscrire les questions à traiter et les noms de ses coéquipiers. Après réflexion, chacun écrit ses réponses dans la colonne correspondant à son nom.
- ⇒ Ensuite, chaque participant présente aux autres ses réponses, et ces derniers les inscrivent sur la grille vis-à-vis du nom de chaque participant. Une fois le tour de table complété, l'équipe recherche un consensus.

Stratégie 11 : Le napperon (équipes de 2 à 4)

Permet d'obtenir un consensus sur une question.

- ⇒ Chaque équipe reçoit une grande feuille de papier qu'elle divise en autant de parties qu'il y a de coéquipiers et au centre de laquelle elle dessine un carré.
- ⇒ Individuellement et en silence (ce qui permet de s'entraîner à respecter l'intimité des autres), chaque étudiant inscrit dans une section de la feuille ses idées. Ensuite, les étudiants encerclent deux ou trois idées principales et marquent d'un astérisque la plus importante.
- ⇒ Chacun lit aux autres sa liste. L'étudiant qui est le prochain à prendre la parole inscrit au centre du napperon l'idée la plus importante.
- ⇒ S'ensuit un partage des idées entre les équipes.

DOCUMENT PRÉPARÉ PAR :

Jean-François Girard, CP
Jean-Pierre Lamontagne, CP
Ann-Marie Nadeau, CP
Annie-Claude Prud'homme, CP
Julie Dextraze, secrétaire

DÉVELOPPEMENT PÉDAGOGIQUE, LOCAL D-338

Vous pouvez nous joindre au poste
2202

CONCLUSION

Si l'enseignant met en place les conditions propices à la coopération, elles lui permettront de varier ses approches pédagogiques, d'apprendre aux étudiants à travailler en équipe de façon démocratique et de vivre une collaboration grandement enrichissante. Mais l'apprentissage par la collaboration demande de la persévérance puisqu'il nécessite le respect de plusieurs étapes sans lesquelles l'atteinte d'un haut niveau d'interactions devient impossible. Sans aucun doute, le défi en vaut la peine : la coopération favorise les interactions positives entre les élèves, mais aussi entre les élèves et l'enseignant!