

Johanne Rocheleau, Ph. D.,
designer pédagogique
— @pte formation
johanne.rocheleau@cgocable.ca

Eve Pouliot, candidate au Ph. D.,
professeure, UQAC
eve_pouliot@uqac.ca



LE DÉVELOPPEMENT D'UN COURS ASYNCHRONE VISANT À FAVORISER LA RÉUSSITE SCOLAIRE CHEZ LES ÉTUDIANTS DES PREMIÈRES NATIONS : BILAN D'UN PROJET PILOTE NOVATEUR

MISE EN CONTEXTE

À l'automne 2014, le Centre des Premières Nations Nikanite (CPNN), en partenariat avec l'Unité d'enseignement en travail social de l'Université du Québec à Chicoutimi (UQAC), a expérimenté un projet pilote visant à offrir un cours en ligne destiné à sa clientèle autochtone. L'activité universitaire régulière « Déviance sociale et dépendances » a alors été adaptée pour être offerte sur la plateforme Moodle. Ce projet émanait d'une réflexion amorcée par le CPNN concernant les avantages de cette formule pédagogique afin de favoriser la réussite scolaire chez les étudiants adultes résidant dans leurs communautés qui souhaitaient développer des compétences professionnelles en relation d'aide. Malgré sa pertinence et les besoins pressants des communautés visées, le projet impliquait de relever plusieurs défis importants pour cette formation. Comment a-t-on relevé ces défis? Quelles en sont les conclusions? Cet article propose une réflexion sur ces questions en dressant un bref bilan du projet pilote réalisé.

OBJECTIFS

Le projet consistait à développer une approche pédagogique en ligne pour l'ensemble du Programme court de premier cycle en relation d'aide (cinq cours) qui convienne aux étudiants autochtones et à leur culture, tout en contrant l'éloignement géographique et en favorisant la réussite et la persévérance scolaires. Il fallait, de plus, adopter une approche médiatique qui permette aux étudiants d'accéder facilement aux

contenus et aux activités d'apprentissage et d'évaluation des apprentissages, et ce, malgré la faible bande passante dans plusieurs communautés. Il faut aussi préciser que tous les étudiants ne présentent pas les mêmes habiletés quant à l'utilisation de l'informatique. Le but du projet consistait à développer une formule pédagogique et médiatique qui convienne aux étudiants, tout en favorisant l'accessibilité. Le défi était de taille, car le premier cours devait être développé en seulement neuf mois. En plus du travail social, le contenu de cette activité universitaire était imposant et interpellait des notions de plusieurs disciplines, notamment la sociologie, la criminologie, le droit et la psychologie.

DESCRIPTION DU RÉCIT DE PRATIQUE

Dans un premier temps, en janvier 2014, nous nous sommes rapidement penchés sur la formule médiatique. Pour résoudre les problèmes en amont, nous avons choisi des règles de fonctionnement permettant aux étudiants d'accéder facilement aux cours et à chacun des éléments qu'ils contiennent. Pour ce faire, nous avons morcelé les contenus et les activités en de petits fichiers permettant leur transportabilité et leur accessibilité, peu importe la qualité de la bande passante dans les communautés. Quant aux habiletés en informatique des étudiants, nous avons préparé un document d'introduction et des documents d'aide pour ces derniers, et nous les avons accompagnés par téléphone et par courriel lors des premières activités.

Nous nous sommes ensuite attaqués à la formule pédagogique. Nous avons imaginé une approche en



trois volets permettant aux étudiants de se familiariser avec les contenus et la terminologie qui y est associée, de développer des habiletés et des compétences en relation d'aide par la résolution de problèmes concrets, tout en réfléchissant sur les apprentissages réalisés ainsi qu'à leur propre démarche d'apprentissage. Nous avons opté pour une approche dite de « classe inversée », c'est-à-dire que les étudiants devaient avoir pris connaissance des contenus et avoir réalisé la plupart des activités d'apprentissage avant une rencontre hebdomadaire en conférence Web (optionnelle) qui avait lieu à la fin du second volet de chacun des cours.

Voici ces trois volets :

Le volet « Développer vos connaissances »

Pour chaque cours, des cas réels étaient amenés dans une vidéo et le déroulement des activités du cours y était expliqué. Mais pour plusieurs étudiants autochtones, le français est leur seconde, voire leur troisième langue; il fallait donc que des moyens de s'approprier la terminologie soient mis en œuvre afin de faciliter la collaboration des étudiants dans la résolution de problèmes liés à la relation d'aide. Des synthèses de contenus présentant le texte sous formes écrites et narrées et doublées d'animation ont été élaborées, en utilisant l'approche du récit qui sied mieux aux traditions autochtones. Des fiches signalétiques et des articles servaient d'amorce à la réflexion et complétaient le récit de chaque cas, de même que des activités d'apprentissage visant l'acquisition de la terminologie.

Le volet « Développer vos compétences »

Une fois les notions de base acquises, les étudiants étaient invités à collaborer pour venir en aide au

personnage du cas présenté dans chacun des cours. Ils devaient préalablement avoir réfléchi individuellement à la résolution du problème qui leur était présenté, pour ensuite mettre leurs conclusions en commun, en petite équipe. La conférence Web en grand groupe visant à discuter du cas venait conclure ce volet. C'est donc dans un contexte social et participatif que les étudiants ont construit leurs connaissances et compétences. Cette approche est dite socioconstructiviste.

Le projet consistait à développer une approche pédagogique en ligne pour l'ensemble du Programme court de premier cycle en relation d'aide (cinq cours) qui convienne aux étudiants autochtones et à leur culture, tout en contrant l'éloignement géographique et en favorisant la réussite et la persévérance scolaires. Il fallait, de plus, adopter une approche médiatique qui permette aux étudiants d'accéder facilement aux contenus et aux activités d'apprentissage et d'évaluation des apprentissages, et ce, malgré la faible bande passante dans plusieurs communautés. Le but du projet consistait à développer une formule pédagogique et médiatique qui convienne aux étudiants, tout en favorisant l'accessibilité.

Le volet « Faire la synthèse de vos apprentissages »

Les étudiants étaient finalement invités à réfléchir à leurs apprentissages et à la façon dont ils avaient résolu le cas présenté. Ils devaient aussi se fixer des objectifs concernant leurs stratégies d'apprentissage afin de favoriser leur réussite : apprendre à apprendre. C'est ce qu'on qualifie de métacognition.

Pour susciter et maintenir la motivation des étudiants, nous avons opté pour une approche de cognition située (qui situe les connaissances dans des lieux virtuels) utilisant une métaphore visant à renforcer des liens et à rendre les contenus intéressants, vivants et plus faciles à mémoriser. Elle regroupait 13 études de cas

qui impliquaient 14 personnages qui se côtoient dans la métaphore. Les contenus ont été amenés de manière dynamique et attrayante, une approche qu'on nomme *Edutainment*, soit la contraction des mots *education* et *entertainment*. De plus, afin de nous assurer d'une compréhension juste des notions abordées, nous avons développé un modèle de connaissances et de compétences qui présente les cartes conceptuelles de chaque cours, et ce, de manière interactive. Voici un tableau synthèse des moyens mis en œuvre pour développer l'approche pédagogique et médiatique du cours.



Approche systémique de développement de compétences professionnelles (plusieurs composantes sont interreliées)

<p>Cognition située (<i>situated cognition</i>)</p>	<p>Métaphore et ses analogies (Avenue des Pulsions)</p>
<p>Approche du récit (<i>storytelling</i>)</p>	<p>Personnages et leurs interactions</p> <p>Journal <i>Pulsion!</i> (éléments déclencheurs et <i>Edutainment</i> comprenant les fiches signalétiques des personnages, des <i>Pour en savoir plus</i> et des <i>Mythes ou réalités</i>)</p>
<p>Classe inversée (<i>flipped classroom</i>)</p>	<p>Organisation des cours en trois sections :</p> <p>Développer mes connaissances</p> <ul style="list-style-type: none"> • Synthèse de contenus Captivate avec modèle de connaissances • Exercices de familiarisation <p>Développer mes compétences</p> <ul style="list-style-type: none"> • Approche réflexive, collaborative et participative • Faire la synthèse de mes apprentissages • Consignation des apprentissages au journal de bord et activités métacognitives
<p>Approche socio-constructiviste (<i>coconstruction des apprentissages</i>) pour résoudre les cas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Forums de discussion en petit groupe • Forum de discussion en grand groupe • Apprentissage actif • Conférence Web hebdomadaire
<p>Approche métacognitive</p>	<p>Activités métacognitives sur les stratégies personnelles d'apprentissage et établissement de buts reliés au processus d'apprentissage</p>
<p>Cartes conceptuelles</p>	<p>Modèle de connaissances et de compétences</p>

Pour en savoir davantage sur chacune de ces stratégies de design pédagogique, téléchargez La méthode @pte (Rocheleau, 2011).





Figure 1 - La métaphore utilisée pour tout le programme court de 1^{er} cycle en relation d'aide

CONCLUSION ET PERSPECTIVES DE DÉVELOPPEMENT

Au total, dix étudiantes se sont inscrites à l'activité universitaire faisant l'objet du projet pilote. Dès le début, trois étudiantes ont dû abandonner le cours en raison de difficultés rencontrées dans leurs communautés. Des sept étudiantes restantes, six ont terminé le cours. Exception faite d'une étudiante qui a rencontré plus de difficultés dans ses apprentissages, les autres ont réussi le cours avec brio, leurs résultats étant supérieurs à ceux des étudiants suivant le cours en classe.

Afin de dégager les forces et certains défis associés à cette formule pédagogique, des questions ont été formulées et adressées aux étudiantes à la fin des quatre blocs de cours afin de recueillir leurs commentaires et leurs suggestions. Leurs réponses permettent de dresser un bilan positif de l'expérience, tout en identifiant des pistes de réflexion intéressantes pour le développement de futurs cours destinés aux étudiants autochtones.

Dans un premier temps, les étudiantes nous ont confié avoir apprécié la métaphore et les personnages, les histoires de cas et le design pédagogique, qui suscitent l'intérêt et maintiennent la motivation. Elles ont trouvé les contenus vastes et pertinents. Elles ont aimé pouvoir rencontrer la professeure par conférence Web toutes les semaines et pouvoir compter sur une équipe

complémentaire (professeure, designer pédagogique, informaticiens, équipe du CPNN). Elles ont aussi apprécié les activités d'apprentissage en général. Voici quelques commentaires qui illustrent cette appréciation positive :

« J'adore le fait que ce soit des histoires vécues, puisque, pour la plupart, nous sommes déjà un peu au courant de l'histoire. En ayant une description des criminels, ça aide beaucoup à pouvoir imaginer leur vie. J'ai pu avoir un peu le sentiment de comprendre Paul en sachant ce qu'il a vécu étant jeune. »

« Ça se déroule très bien de mon côté. Il faut une certaine discipline, mais l'intérêt et la motivation que je porte à ce cours me permettent d'aller faire mes lectures et mes travaux avec joie! »

« J'ai adoré le fonctionnement du cours. Ce cours a été mon premier cours universitaire et vous m'avez donné le goût de continuer sans hésiter. La stratégie de prendre des personnages pour chaque cours est superbe. Je pouvais beaucoup plus visualiser les notions du cours. J'ai bien aimé aussi avoir la possibilité de lire le cours en format papier ou de l'écouter sur Moodle. »

« Quant à mes apprentissages personnels, je retiens certes plusieurs notions, mais surtout un intérêt d'en apprendre encore plus. J'ai aimé pouvoir survoler un large éventail de contenu, qui nous permet de nous



faire une bonne base de connaissances. Ainsi, si jamais une situation touchant une des notions vues lors de ce cours se présente à nous, même si nous ne sommes, bien entendu, pas des experts, nous aurons une base de connaissances sur le sujet pour nous orienter. »

« Félicitations à tous ceux qui ont travaillé de près ou de loin à l'élaboration de ce cours en ligne. Pour ma part, je suis très satisfaite de votre premier bébé et je vous encourage à aller de l'avant! Je trouve que les cours en ligne présentent une belle occasion pour allier travail à temps plein et études. »

Malgré ces commentaires positifs, les étudiantes ont trouvé difficile de collaborer à distance. Elles ont éprouvé des problèmes avec les forums de discussion qui leur permettaient de travailler en équipe et en grand groupe. Certaines ont préféré se réunir dans leur communauté pour travailler ensemble sur les cas. Aussi, plusieurs d'entre elles ont éprouvé des difficultés techniques avec les mots croisés visant l'acquisition de la terminologie. Nous avons corrigé le problème en utilisant une autre fonctionnalité appelée Cryptex.

Du côté de la conception et de l'enseignement, nous constatons que le premier cours a nécessité énormément de ressources humaines et financières et beaucoup de temps. Bien que l'interface développée et la structure des cours puissent être dupliquées pour

les autres activités du programme, les couts de production sont trop importants et affectent grandement la rentabilité du programme. Nous avons conséquemment choisi de ne plus narrer les contenus et les étudiantes nous ont dit que ce changement n'affectait pas leurs apprentissages.

Somme toute, l'expérience est positive et les étudiantes ont poursuivi leurs apprentissages dans les autres cours de ce programme. ◀◀

RÉFÉRENCES

Le modèle de connaissances et de compétences est accessible à l'adresse <http://www.uqac.ca/sena/moodle/fad/mdc/index.htm>.

Les stratégies de design pédagogique sont expliquées dans les documents suivants :

Rocheleau, J. (2011). *La Méthode @pte : accompagnement pédagogique en technologie éducative* (sous licence Creative Commons). Trois-Rivières : UQTR, 172 p.
Accessible à www.uqtr.ca/enseigner/apte.

Rocheleau, J. (2007). *Élaboration d'un système-conseiller en technologie éducative pour guider les designers pédagogiques dans l'élaboration de systèmes d'apprentissage multimédias interactifs fondés sur des principes cognitivistes et constructivistes de l'apprentissage*. [Thèse soumise comme exigence partielle pour le diplôme de doctorat de l'Université du Québec en Outaouais et de l'Université du Québec à Montréal]. Montréal : UQAM D 1598, 516 p.
Accessible à <http://www.archipel.uqam.ca/720/1/D1598.pdf>.

The screenshot shows a course content page with the following structure:

- Cours # 1 - Notions de base : le cas de Pico**
- Picolo l'itinérant** (with a character illustration)
- Développez vos connaissances!**
 - Présentation de Picolo
 - Consignes du cours #1
 - Fiche signalétique de Picolo, l'itinérant
 - Synthèse des contenus de ce cours
 - Notes de cours - Noir et blanc (version imprimable)
- Développez vos compétences!**
 - Glossaire du cours 1
 - Pendu du cours 1
 - Mot-croisé
- Faites la synthèse de vos apprentissages sur l'itinérance.**
 - Discussion sur l'itinérance - Fiche
 - Entrevue avec un travailleur de rue

Each item has a corresponding checkbox on the right side of the page.

Figure 2 – Un exemple du contenu d'un cours

