

CARMA Toolkit : un guide pour l'apprentissage collaboratif



| | |
|---|---|
| Nature | Ouvrage numérique |
| Titre | CARMA Toolkit : un guide pour l'apprentissage collaboratif Un guide étape par étape pour la mise en oeuvre de l'apprentissage collaboratif pour augmenter la motivation et la participation des élèves |
| Auteurs | Rédaction : Ruta Grigaliunaite/ Rosina Ulokamma Ndukwe /Mathieu Deck / Magali Lansalot |
| Date de publication | 2018 |
| Nombre de pages | 153 |
| Pays | Fr |
| Editeur | Union européenne |
| Lien internet | www.carma-project.eu www.carma-project.eu/resources |
| Lieu de consultation ou mode d'accès | Project Coordinator, CESIE- Italie www.cesie.org |

Note argumentaire de la contribution

Une stratégie d'apprentissage collaboratif pour réinventer la culture scolaire et transformer les pratiques en classe

Les auteurs de ce guide ont voulu apporter des changements au niveau de la classe, par l'adoption d'une approche inclusive qui favorise l'interaction, la créativité et l'apprentissage réciproque entre professeurs et élèves. De sorte d'opérer un impact positif et durable sur l'ensemble de l'environnement scolaire.

Des techniques similaires ont permis de développer des workshops innovants dans le cadre du programme Cooper'actif. Ces workshops ont en effet été l'occasion de mettre face à face lycéens et étudiants dans un jeu de rôle où le duo apprenant/enseignant était assimilé à celui de client/professionnel de l'architecture et de l'habitat participatif.

On apprend à travers ce guide que l'évaluation des approches collaboratives à l'apprentissage avec les bonnes ressources et connaissances est généralement simple et directe, mais qu'il est nécessaire pour les enseignants d'avoir un esprit ouvert et la volonté de se faire confiance pour enseigner d'une manière à laquelle ils ne sont pas habitués. Egalement qu'ils doivent faire confiance à leurs élèves pour ce qui est de l'adoption d'un nouveau style d'apprentissage, et que cela exige une culture qui valorise les forces et contributions de chaque élève, avec une communauté scolaire qui croit que tout le monde peut apprendre de l'autre.

Ce Guide vise à propager l'approche CARMA dans toute l'Europe à travers les leçons tirées de la phase d'expérimentation dans les écoles.

C'est une source d'inspiration pour ceux qui travaillent dans l'éducation scolaire visant à appliquer les méthodes et les activités d'une stratégie d'apprentissage collaboratif pour réinventer la culture scolaire et transformer les pratiques en classe.:

Des résultats identiques ou similaires devraient pouvoir être obtenus en adaptant des techniques d'apprentissage non formel lesquelles ont été testées avec 28 professeurs et plus de 3 000 élèves dans différentes écoles d'Italie, Espagne, France, Portugal, Belgique, Turquie et d'Autriche.

Abécédaire

2018 - APPRENTISSAGE COLLABORATIF - APPRENTISSAGE NON FORMEL - APPRENTISSAGE RECIPROQUE - APPROCHES COLLABORATIVES - **AUTRICHE** - **BELGIQUE** - CLASSE - COLLECTE DES DONNEES - COMPETENCES - CONCEPTION - CREATIVITE - EDUCATION SCOLAIRE - ELABORATION - ELEVES - ENSEIGNEMENT - **ESPAGNE** - EVALUATION DES COMPETENCES - EXPERIENCES - **FRANCE** - GUIDE - IMPACT - IMPLICATION - INTERACTION - **ITALIE** - JOURNAL DU PROFESSEUR - LECTURES - METHODES - MODELE D'EVALUATION - MOTIVATION - MOTIVATION DES ELEVES - OUTILS D'EVALUATION - POINT DE VUE - **PORTUGAL** - PRATIQUE - PRATIQUES COLLABORATIVES - PROFESSEURS - REFLEXIONS - REINVENTER LA CULTURE SCOLAIRE - RESULTATS DE L'APPRENTISSAGE - STRATEGIE - TRANSFORMER LES PRATIQUES - **TURQUIE**

| | |
|---|-----|
| 1 Introduction | 5 |
| 1.1 À qui ce Guide est-il destiné ?..... | 6 |
| 1.2 Pourquoi les approches collaboratives à l'éducation sont-elles importantes pour l'éducation scolaire ?..... | 7 |
| 1.3 Quel est le but de ce Guide ?..... | 10 |
| 1.4 Comment pouvez-vous utiliser ce Guide ?..... | 11 |
| 2 CARMA – RMA et autres méthodes d'apprentissage non formel pour la motivation des élèves | 15 |
| 2.1 La motivation des élèves comme objectif spécifique de CARMA..... | 19 |
| 2.2 Qu'est-ce que la « RMA » dans CARMA ?..... | 20 |
| 3 Établissement des pratiques collaboratives | 23 |
| 4 Utiliser l'apprentissage collaboratif en classe | 31 |
| 5 Conception et élaboration des résultats de l'apprentissage pour CARMA | 81 |
| 5.1 Outils d'évaluation et méthodes de collecte des données..... | 86 |
| 5.2 Impact et résultats obtenus..... | 91 |
| 5.2.1 Impact sur les professeurs..... | 91 |
| 5.2.2 Impact sur la motivation et l'implication des élèves..... | 94 |
| 6 Expériences et réflexions des professeurs et élèves | 97 |
| 6.1 Point de vue des professeurs..... | 98 |
| 6.2 Points de vue des élèves..... | 124 |
| 7 Évaluation des compétences d'enseignement de l'apprentissage collaboratif des professeurs | 136 |
| 7.1 Comment utiliser le Modèle d'évaluation des compétences ?..... | 137 |
| 7.2 Le Modèle d'évaluation des compétences en pratique..... | 138 |
| 8 Conclusions | 142 |
| 9 Remerciements et ressources | 146 |
| Remerciements..... | 146 |
| Références..... | 147 |
| Lectures supplémentaires..... | 150 |
| Annexes..... | 150 |
| Modèle d'évaluation des compétences des professeurs | |
| Journal du professeur | |

4 Utiliser l'apprentissage collaboratif en classe

Il existe de nombreuses stratégies d'apprentissage collaboratif pouvant être utilisées dans les différentes matières d'enseignement et pour tous les niveaux, cependant, nous comprenons que les professeurs ont besoin de ressources et de connaissances pour mettre en pratique l'apprentissage collaboratif et faire de l'apprentissage collaboratif une réalité dans la salle de classe.

Dans cette section du Guide, vous trouverez une sélection de 15 techniques d'apprentissage non formel pour la mise en œuvre de l'apprentissage collaboratif qui peuvent être utilisées dans votre classe. Ces techniques présentées ici ont été adaptées, analysées et testées par 28 professeurs de diverses matières en Italie, Espagne, France, Turquie, Belgique, Portugal et Autriche qui ont participé au projet CARMA. Ces techniques ont été introduites dans différents environnements d'apprentissage scolaire dans les différents pays et ont été directement enseignées par les professeurs à leurs élèves âgés de 11 à 18 ans.

Les techniques sont conçues pour impliquer les élèves des grands

groupes, mais elles fonctionnent également bien dans des séminaires et des ateliers. Vous pouvez choisir les techniques selon la manière dont vous souhaitez travailler avec les élèves et en fonction des compétences de vos élèves que vous voulez stimuler.

• Techniques à code couleur

Nous avons utilisé 2 couleurs différentes pour séparer les techniques qui ne nécessitent pas de préparation spécifique préalable de celles qui nécessitent a) une analyse préalable ; b) de l'espace ; ou c) une préparation des supports. Cherchez le code couleur dans le Guide pour vous y retrouver rapidement!

Aucune
préparation
nécessaire

Préparation
nécessaire

• Choisissez la technique

Les 15 techniques non formelles sélectionnées visent toutes à accroître **l'implication, la motivation, la coopération et la collaboration de l'élève**, ainsi qu'à réaliser et à évaluer les **résultats d'apprentissage spécifiques et l'impact** de l'apprentissage collaboratif (voir Chapitre 5).

Développez l'implication, la motivation, la coopération et la collaboration de l'élève !

| TECHNIQUE | EXPRESSION VISUELLE | COMMUNICATION | AUTORÉFLEXION | PENSÉE ET RÉOLUTION DE PROBLÈMES | TECHNOLOGIES |
|--|---------------------|---------------|---------------|----------------------------------|--------------|
| 1 La technique de visualisation/ créative | ✘ | ✘ | ✘ | | |
| 2 Apprentissage par le storytelling | ✘ | ✘ | | ✘ | |
| 3 Investigation appréciative dans l'apprentissage (AI) | | ✘ | | ✘ | |
| 4 Débat-pétale | | ✘ | ✘ | ✘ | |
| 5 Whole Brain Teaching (WBT) | | ✘ | | ✘ | |
| 6 Constructive Controversy | | ✘ | | ✘ | |
| 7 Jigsaw | | ✘ | ✘ | ✘ | |
| 8 Recherche en groupe (GI) | | ✘ | ✘ | ✘ | |
| 9 Boîte à émotions | | ✘ | ✘ | | |
| 10 Méthodologie forum ouvert | | ✘ | | ✘ | |
| 11 Apprentissage croisé | | ✘ | | ✘ | |
| 12 Apprentissage coopératif en groupes multiculturels | | | ✘ | | |
| 13 Apprentissage par le code | | ✘ | ✘ | ✘ | ✘ |
| 14 Carte mentale | ✘ | ✘ | | ✘ | ✘ |
| Approche maïeutique réciproque (RMA) | | ✘ | ✘ | ✘ | |



TECHNIQUE N° 1

La technique de
visualisation/créative

« Je crois que la visualisation est l'un des moyens d'atteindre des objectifs personnels les plus puissants. » - Harvey Mackay (2012) - Harvey Mackay (2012)

Description

La technique de Visualisation est l'une des méthodes biographiques à utiliser au cours d'un séminaire, un atelier ou une séance de conseil. La technique de Visualisation utilise toutes sortes d'expressions de visualisation créative, comme le dessin et la peinture, la sculpture et les collages.



TECHNIQUE N° 2

Apprentissage par le
Storytelling

« Le storytelling est le moyen le plus puissant de propager des idées dans le monde aujourd'hui. » - Robert McKee (2015).

Description

L'apprentissage par le storytelling désigne un processus dans lequel l'apprentissage est structuré autour d'un récit ou d'une histoire qui permet de « donner du sens ». Il implique l'utilisation d'histoires et d'anecdotes personnelles visant à intéresser les élèves et à partager des connaissances.



« Ces cours offrent des lignes directrices pour atteindre notre plein potentiel en tant qu'êtres humains dans toutes nos dimensions, nous permettant ainsi de développer le courage, la sagesse et les qualités d'encadrement nécessaires pour contribuer de manière constructive à l'édification d'une culture de paix. » - UNESCO (2002) *Guide à l'intention des animateurs, apprenants et instructeurs de l'enseignement supérieur.*

Description

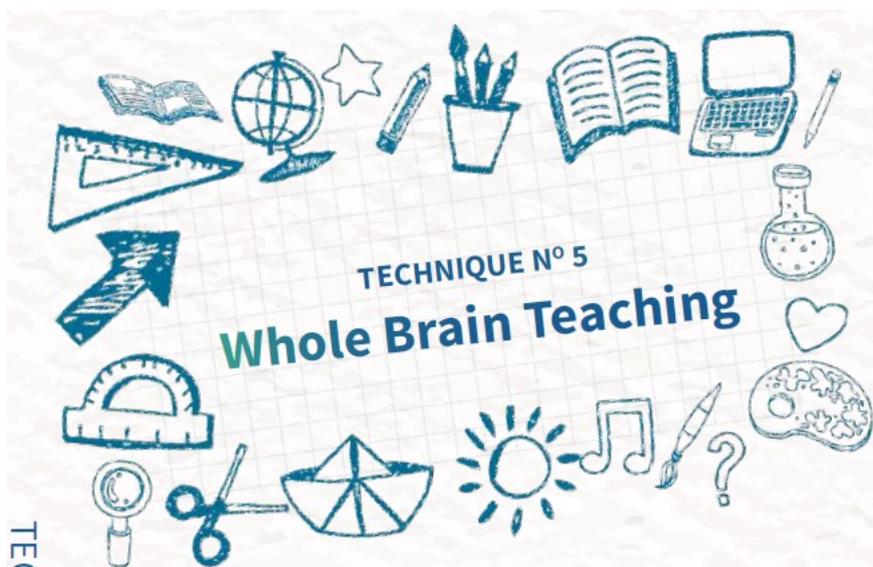
La technique de l'investigation appréciative dans l'apprentissage (AI) est basée sur l'hypothèse que lorsque vous vous concentrez sur des problèmes, les actions provoquent un cercle vicieux, l'énergie et l'implication se dégradent. La technique repose sur le cycle des 4 D : Découverte (Discover), valoriser, « Qu'est-ce qui donne vie ? » ; Rêve (Dream), imaginer, « Qu'est-ce que ça pourrait être ? » ; Conception (Design), dialoguer, « Qu'est-ce qui devrait être ? » ; Distribution (Deliver), innover, « Qu'est-ce qui sera ? »



« Pour avoir de bonnes idées et une véritable innovation, vous avez besoin d'interactions humaines, de conflits, d'argumentations, de débats. » - Margaret Efferman (2015)

Description

La méthodologie du Débat-pétale facilite le processus de décision en développant, en petits groupes et en plénière, une « argumentation convaincante » et un débat constructif.



« L'enseignement est un art du spectacle. » - Chris Biffle (2015)

Description

Développé par Chris Biffle (2015), le Whole Brain Teaching (WBT) est un système de gestion de la classe et aussi une technique d'enseignement qui vise à établir et à renforcer les relations entre le côté droit et gauche du cerveau. Le WBT est une technique basée sur la recherche qui utilise des chants, la répétition, des mouvements et des gestes qui permettent de maintenir l'interaction de l'élève avec la leçon.



« La controverse constructive est une procédure éducative qui est conçue pour créer des conflits intellectuels chez les élèves et qui répond à ces critères... En structurant des conflits intellectuels dans le cadre d'un cours, les éducateurs peuvent saisir et conserver l'attention des élèves et les stimuler à apprendre à un niveau surpassant leurs attentes. » - Johnson & Johnson (2009)

Description

La Controverse constructive est une méthode d'apprentissage coopératif qui encourage les élèves à affronter ou défendre, alternativement, les deux côtés d'une question controversée et, finalement, à avoir une opinion équilibrée sur cette question. Dans ce sens, l'objectif de cette approche pédagogique est d'encourager les élèves à prendre en compte tous les aspects d'un sujet particulier avant d'exprimer un avis définitif et de parvenir à un consensus.

TECHNIQUE N° 7
Jigsaw

TECHNIQUES

« Nous sommes motivés par la méthode, parce qu'elle fonctionne ; non seulement elle ouvre la porte à des amitiés plus chaleureuses et intimes au sein et à travers les frontières ethniques, mais elle s'est également montrée efficace pour développer l'estime de soi des élèves tout en améliorant leur performance et leur goût pour l'école, ainsi que leur passion pour l'apprentissage. » - Elliot Aronson & Shelley Patnoe (2011)

Description

Le concept Jigsaw a été développé par Elliot Aronson. C'est une méthode d'apprentissage coopératif qui favorise l'écoute, l'attention et qui souligne l'importance de la coopération (en donnant à chaque membre du groupe une information essentielle nécessaire à l'accomplissement et à la compréhension de tous les documents). Il encourage également le partage de la responsabilité au sein des groupes et la réussite de chaque groupe dépend de la participation de tous dans la réalisation de leur tâche.

TECHNIQUE N° 8
Recherche en groupe

TECHNIQUES

*« La recherche en groupe est un modèle d'apprentissage coopératif qui intègre l'interaction et la communication entre les élèves avec le processus de recherche universitaire. À mesure que les élèves prennent une part active à leur recherche dans le cadre d'un projet de RG, la classe devient un système social construit sur la coopération de l'apprentissage au sein des groupes et sur la coordination de l'apprentissage parmi les groupes. »
- Sharan, Sharan, & Tan (2013).*

Description

La Recherche en groupe (RG) est une méthode d'apprentissage coopératif et une stratégie efficace pour impliquer des équipes d'élèves effectuant des recherches sur un sujet. Cette méthode peut être utilisée pour étudier un large éventail de matières, tant que la question ou le problème à l'étude se prête à une vaste enquête. La RG utilise des problèmes ouverts qui offrent aux élèves un contrôle important sur l'objet de leur enquête.



TECHNIQUE N° 9
Boîte à émotions

« *Votre intellect peut être confus, mais vos émotions ne vous mentiront jamais.* » - **Roger Ebert (2013)**

Description
La technique de la Boîte à émotions fait partie de la « Didactique des émotions » créée par l'Emotional Training Center¹ (ETC) en Italie. C'est une méthode utilisée principalement dans les écoles avec des enfants et des adolescents, mais elle peut également être utilisée lors d'ateliers et de séminaires ou de programmes de développement personnel dans le but de reconnaître, gérer et moduler les émotions.



TECHNIQUE N° 10
Méthodologie forum ouvert

« *C'est la danse entre le chaos et l'ordre qui est véritablement créative.* » - **Harrison Owen (2000)**

Description
La Méthodologie forum ouvert permet aux élèves de s'émanciper vis-à-vis de leur apprentissage, et ils décident ce qu'ils veulent et sur quoi ils ont besoin de travailler sur le sujet, ainsi que la manière de le faire. Cette méthode permet de travailler sur un thème général avec beaucoup d'ateliers proposant aux élèves d'échanger, de discuter et d'apprendre collectivement de leurs camarades. L'objectif de la Méthodologie forum ouvert est de créer le temps et l'espace permettant aux personnes de s'impliquer profondément et de façon créative autour des questions qui les préoccupent. L'ordre du jour est fixé par les personnes ayant le pouvoir et le désir de le visualiser, et généralement, les réunions en Forum ouvert sont des expériences transformatrices pour les individus et groupes impliqués.



TECHNIQUE N° 11
Apprentissage croisé

« L'art est un point de départ idéal pour développer la résilience chez les enfants. » - Musée M Louvain (2004)

Description
L'Apprentissage croisé c'est apprendre dans des contextes informels, comme les musées, les clubs, les académies et toutes sortes de prestataires d'activités parascolaires ou « extrascolaires ». Les expériences d'Apprentissage croisé exploitent les avantages des deux environnements et fournissent aux élèves des possibilités authentiques et stimulantes d'apprendre.



TECHNIQUE N° 13
Apprentissage par le code

« Lorsque vous apprenez à lire, vous pouvez alors lire pour apprendre. Et c'est identique pour le code. Si vous apprenez à coder, vous pouvez alors coder pour apprendre. » - Mitch Resnick (2012).

Description
La Stratégie d'apprentissage par le code est basée sur l'approche constructiviste. La théorie suggère que les humains construisent des connaissances et du sens de leurs expériences. Les élèves construisent leur propre compréhension et connaissance du monde à travers l'expérimentation de chose et en réfléchissant à ces expériences. Apprendre à écrire du code enseigne aux élèves à combiner la pensée logique et créative pour résoudre des problèmes, et c'est une compétence qui leur sera profitable dans n'importe quelle carrière.



« Apprendre à apprendre est la compétence la plus importante de la vie. »
 - Tony Buzan (2010)

Description

La cartographie mentale est un moyen visuel et non linéaire d'organiser l'information et de stimuler le pouvoir de la réflexion de l'esprit développé par Tony Buzan. Elle permet aux élèves de donner la liberté à leur esprit et d'explorer de nouveaux territoires, de mélanger des idées d'une nouvelle manière, de développer de nouveaux modèles et canaux de pensées et d'approfondir un sujet tout en conservant un aperçu général.



« L'Approche maïeutique réciproque est un processus d'exploration collective qui prend comme point de départ l'expérience et l'intuition des individus. »
 - Danilo Dolci (1996)

Description

L'Approche maïeutique réciproque (RMA) est un processus d'exploration collective des éventuelles solutions d'un problème et des voies alternatives qui découlent de l'expérience et de l'intuition des individus, comme l'a théorisé Danilo Dolci. La RMA est un processus d'enquête dialectique fondé sur une structure démocratique et ouverte qui peut être utilisé comme outil d'évaluation.

5 Conception et élaboration des résultats de l'apprentissage pour CARMA

Huit indicateurs ont été définis pour avoir une vision globale de l'expérimentation :



"Coopér'actif - habiter ensemble, autrement demain"
Projet Erasmus+ 2018-1-FR01-KA201-048236

*"Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne.
Cette publication (communication) n'engage que son auteur et la Commission n'est pas responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues."*