
Résumé

Ce rapport décrit une expérimentation menée au Cégep@distance sur une période de deux ans et les résultats de la recherche l'entourant. Plus spécifiquement, l'idée centrale de ce projet était d'appliquer aux logiciels sociaux les principes du design pédagogique afin de mettre en place des interventions susceptibles de permettre le développement de la présence sociale et de la collaboration entre étudiants, en vue ultimement de favoriser une plus grande persévérance dans les cours.

La recherche entourant cette expérimentation portait donc sur quatre objectifs :

1. Décrire les usages que les étudiants font des logiciels sociaux, de la visioconférence et des activités d'apprentissage collaboratif ;
2. Déterminer la perception de la valeur accordée à la participation à ces activités ;
3. Explorer les effets de ces usages sur la présence sociale, la persévérance, la satisfaction, les préférences d'apprentissage et l'apprentissage ;
4. Déterminer les impacts sur le design des cours, sur les systèmes d'encadrement et sur le système administratif.

Afin d'essayer de comprendre comment la présence sociale et la collaboration peuvent favoriser la persévérance des étudiants, nous avons développé un environnement d'apprentissage social et éducatif intégrant des fonctionnalités s'apparentant aux réseaux sociaux (profil, communautés, blogs, forum de discussion, salon de clavardage...) et un système de visioconférence Web. Sur le plan méthodologique, nous avons convenu d'appliquer les principes de la recherche-design (*Design-based research*). Cette méthodologie associe recherche, conception et pratique à l'intérieur d'un même processus.

En dépit des difficultés rencontrées pendant la phase d'implantation, l'équipe de recherche a réussi à développer et à mettre en place une plateforme d'apprentissage offrant beaucoup de potentiel. Pendant les deux itérations, un total de 347 étudiants ont défilé sur la plateforme Osmose. Bien qu'inférieur à nos attentes initiales, ce groupe d'étudiants nous a permis de mener à terme l'expérimentation et de recueillir (par questionnaires, entrevues individuelles et de groupes, analyse des traces) les données pertinentes pour l'analyse.

Il convient d'abord de souligner que les étudiants qui ont été inscrits à la version collaborative des trois cours retenus pour cette expérimentation, et présents sur la plateforme, ont mieux performé que leurs collègues des années antérieures. Cela est vrai tant sur le plan de la persévérance que du taux de réussite. Par contre, il nous est impossible de statuer que ces résultats sont vraiment dus à « l'effet Osmose ». Ces étudiants ont en effet bénéficié d'une forme d'encadrement beaucoup plus serrée qu'en temps normal.

Comme nous le permettait l'approche méthodologique utilisée pour cette recherche, nous avons apporté d'importantes modifications à l'intérieur du projet, notamment lors du passage à la seconde itération. Ces changements ont permis d'améliorer la convivialité de l'environnement, de

susciter un plus grand nombre d'inscriptions et d'éliminer certaines sources de frustrations pour les étudiants.

Par contre, la participation des étudiants a été moins importante que nous le souhaitons. En fait, il est possible de situer la collaboration à l'intérieur d'un continuum. À l'une des extrémités, il n'y a aucune collaboration. L'entraide entre pairs, découlant de simples contacts non structurés, constitue une première forme de collaboration. Dans un tel exemple, il n'y a pas nécessairement interdépendance menant à l'atteinte d'un but commun, mais il y a des interactions.

Plusieurs facteurs ont joué pour expliquer le nombre relativement peu élevé d'étudiants ayant fréquenté la plateforme et surtout leurs hésitations à vouloir collaborer entre eux. Les données recueillies nous ont permis de constater que ces étudiants avaient relativement peu d'expérience avec les logiciels sociaux. L'expérimentation s'est également butée aux contraintes associées au modèle pédagogique du Cégep@distance (entrée continue/sortie variable). Étant donné ce modèle, il était peut-être un peu téméraire d'envisager de réussir à faire travailler en équipe des individus pouvant s'inscrire en tout temps et cheminer à leur rythme. Il ne faut pas perdre de vue également que les étudiants étaient libres d'utiliser la plateforme d'apprentissage. Or, pour suivre les cours retenus pour l'expérimentation, les étudiants n'avaient nullement besoin de se rendre sur cette plateforme ; ils avaient tout le matériel requis pour faire leur cours.

Par ailleurs, nous n'avons pas été en mesure d'attirer un nombre suffisant d'étudiants pour constituer une masse critique suffisante, une condition importante pour assurer la réussite d'un réseau social. L'élément qui a sans doute le plus contribué à rendre difficile la collaboration entre pairs est le très fort désir des étudiants de pouvoir étudier au moment où ils le souhaitent, et au rythme qui leur convient.

Par-delà une participation inégale des étudiants, il n'en demeure pas moins que certains d'entre eux ont témoigné de l'intérêt pour l'environnement. L'analyse des traces « invisibles » laissées par certains étudiants nous a permis de constater que plusieurs d'entre eux sont venus sur la plateforme et, sans laisser de traces apparentes, ont pu « profiter » de certains éléments, contribuant à la perception d'une présence sociale. Par ailleurs, l'arrivée d'une animatrice (à la fin de l'expérimentation) nous a permis de constater que l'ajout d'une telle ressource permet d'insuffler de la vie dans ce genre d'environnement, au point de rendre possible une plus grande participation des membres de l'environnement d'apprentissage.