



RESTART VET:

**An innovative approach to support VET teachers/trainers
through the digital transformation of VET education**

Virtual Collaborative Learning and Co-Creation (French)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Apprentissage collaboratif virtuel et co-création

Introduction :

Le développement des nouvelles technologies, l'importance d'Internet et la disponibilité d'un large éventail d'appareils portables dotés d'énormes capacités (téléphones mobiles, tablettes, appareils intelligents, etc.) ont changé notre façon de vivre, de communiquer avec les autres, de travailler et d'apprendre.

La récente pandémie de COVID-19 a également imposé plusieurs changements dans notre vie quotidienne, et a contribué à déplacer de nombreuses tâches vers des espaces virtuels. La scolarisation, l'apprentissage, l'enseignement, la collaboration, le travail, la mise en réseau se sont tous déplacés vers des espaces virtuels grâce à l'utilisation d'outils logiciels et matériels nouveaux et existants.

Les réunions d'affaires, les ateliers, les séminaires, les expositions et de nombreuses autres formes de collaboration et de mise en réseau qui étaient traditionnellement considérées comme des événements en face à face se déroulent désormais uniquement en ligne et il semble que cette tendance se poursuivra même après la fin de la pandémie et la levée des restrictions.



L'apprentissage collaboratif virtuel fait principalement référence à des environnements qui visent à produire des processus assistés/basés sur la technologie dans lesquels les participants travaillent ensemble pour produire et partager des connaissances indépendamment des

contraintes de temps et de lieu (qu'ils se trouvent dans des endroits différents et/ou dans des fuseaux horaires différents).

La co-crédation fait rrfdrrence aux processus par lesquels l'apprenant et l'enseignant/instructeur/confdrrencier sont responsables et travaillent ensemble pour produire et partager des connaissances d'une mani're qui rrdpond aux besoins des deux et qui est adaptde, flexible et adaptable. L'apprentissage collaboratif virtuel et la co-crédation reprdsentent tous deux un drcart important par rapport aux mod'dles d'apprentissage traditionnels qui sont basds sur une diffdrrence de pouvoir entre les apprenants et les enseignants, les connaissances drtant censdes circuler dans un seul sens, de l'enseignant/instructeur/confdrrencier vers les apprenants, en utilisant des moyens et des m'dthodes que l'enseignant choisit et qui sont prddterminds et non flexibles.

Objectifs d'apprentissage

À la fin de ce module, vous :

- aurez une connaissance des termes d'apprentissage collaboratif et de Co-Crédation.
- aurez une connaissance de base des grands principes de l'apprentissage collaboratif et de la cocrédation.
- aurez une connaissance des diffdrrents outils et plateformes qui peuvent aider à l'apprentissage collaboratif et à la cocrédation.
- sera familiarisd avec les tendances du secteur.
- seront motivds et intrigués pour explorer davantage :-).

1. Quels sont les principes de base de l'apprentissage collaboratif virtuel & de la cocrédation ?

Comme son nom l'indique, l'apprentissage collaboratif virtuel est basd sur un environnement virtuel et n'dcessite donc que l'apprenant et l'enseignant / instructeur / confdrrencier aient une comprdhension - au moins - de base des drquipements et des logiciels. Bien qu'une grande partie de l'apprentissage collaboratif puisse se d'rrouler à l'aide de smartphones, il est conseill'd de disposer d'une tablette / d'un ordinateur portable et/ou d'un ordinateur de bureau, ainsi que d'une connexion Internet par wifi ou par donn'des mobiles.

Le deuxi'me aspect important de l'apprentissage collaboratif virtuel est l'aspect de la collaboration, ce qui signifie que tant la m'dthodologie d'apprentissage/enseignement que le contenu et le contexte d'apprentissage/enseignement doivent soutenir la communication et favoriser la collaboration. Il est recommand'd que l'apprentissage se fasse par le biais de petits morceaux de connaissances offerts et ensuite traitds par les participants à travers des activit's et des t'ches qui leur permettent de collaborer entre eux et de former des relations d'apprentissage qui leur permettront d'acqudrir, de retenir et de partager des connaissances tout en profitant d'une exp'drience d'apprentissage agr'dable et significative.



Le principe de co-cr  ation renvoie    l'id  e que tant les apprenants que les enseignants / instructeurs / conf  renciers sont responsables du processus d'apprentissage et devraient y contribuer en exprimant leurs besoins et en adaptant le contenu et le contexte de l'apprentissage. La co-cr  ation peut   tre un concept peu familier    la fois pour les apprenants et pour les enseignants / instructeurs / conf  renciers et il pourrait donc valoir la peine de consacrer un peu de temps    familiariser les personnes engag  es dans l'apprentissage avec ces termes. Il convient de mentionner tout particuli  rement la n  cessit   de communiquer ces principes aux parties prenantes de l'EFP afin qu'elles puissent   tre inform  es des nouveaux d  veloppements et des nouveaux besoins et qu'elles deviennent plus r  ceptives et acceptent les changements dans le format, le contenu et le contexte des programmes et des initiatives de formation de l'EFP.

Points de r  flexion pour l'auto-  valuation :

- Avez-vous d  j   particip      un apprentissage collaboratif virtuel ? Qu'avez-vous aim   / n'avez-vous pas aim   dans cette exp  rience ?
- Comment expliqueriez-vous / d  crieriez-vous l'apprentissage collaboratif virtuel et la cocr  ation    un coll  gue apprenant et/ou    un coll  gue enseignant / instructeur / conf  rencier ?
- Pouvez-vous penser    quelques avantages et quelques inconv  nients de la co-cr  ation ?



Conseils au formateur :

Bien que les concepts de co-cr  ation et d'apprentissage collaboratif virtuel puissent sembler simples et   vidents, prenez le temps d'en discuter avec le groupe et laissez un espace pour les commentaires et/ou les objections, afin de vous assurer qu'il existe une base commune de compr  hension de ces termes. Encouragez les participants    partager leurs exp  riences, leurs commentaires et leurs pr  occupations.

1. La th  orie de la collaboration - un cadre th  orique

Des recherches sur l'apprentissage collaboratif virtuel ont   t   men  es au cours des deux derni  res d  cennies, initialement dans le prolongement des th  ories traditionnelles de l'apprentissage. N  anmoins, ces derni  res ann  es, l'accent a   t   mis sur le d  veloppement de th  ories qui refl  tent la composante technologique et la contribution des   l  ments virtuels    l'apprentissage, donnant naissance aux th  ories mixtes. La th  orie de la collaboration propose que la connaissance n'existe pas "simplement" mais qu'elle est construite par le biais du discours social ; il s'agit donc d'un processus interactif et dynamique qui se d  roule au sein de groupes.

La composante virtuelle fait r  f  rence aux nouveaux types de m  dias qui favorisent la collaboration et offrent l'espace virtuel sur lequel l'apprentissage a lieu (on trouvera plus de d  tails    ce sujet dans la section 3). Il est important de souligner que l'enseignant / instructeur / conf  rencier n'est pas la source de la connaissance, mais plut  t un facilitateur du processus d'apprentissage.

D'AUTRES RESSOURCES :

Si vous souhaitez en savoir plus sur la théorie de la collaboration et l'apprentissage collaboratif, un bon endroit où chercher plus de contexte serait les sources faisant référence à la cognition de groupe, comme le :

ijCSCL : : International Journal of Computer-Supported Collaborative Learning (Journal international de l'apprentissage collaboratif assisté par ordinateur)

2. Outils pour l'apprentissage collaboratif virtuel

Assistants virtuels et agents intelligents

Il s'agit d'outils qui peuvent accéder aux données pour le compte d'un utilisateur et qui seront en mesure d'aider les apprenants et les collaborateurs de diverses manières. Les assistants virtuels et les agents intelligents peuvent fournir des résultats de recherche adaptés et personnalisés en accédant à des données sur diverses plates-formes, suggérer d'autres ressources en fonction des informations et des préférences de l'apprenant, gérer et superviser les tâches administratives, communiquer avec d'autres agents et bases de données en ligne, et aider à organiser les informations et les interactions avec divers collaborateurs.

Communautés d'apprentissage virtuelles

Les communautés d'apprentissage virtuelles sont des cyberespaces qui permettent l'apprentissage collaboratif. Elles présentent des fonctionnalités améliorées permettant un apprentissage plus collaboratif et attirent chaque jour de plus en plus d'utilisateurs. En voici quelques exemples : Livemocha (pour l'apprentissage des langues), We the Teachers (un espace dédié à l'apprentissage virtuel et à la collaboration adressé aux enseignants), LearnHub (pour les étudiants et les apprenants tout au long de la vie) et bien d'autres qui peuvent être facilement accessibles en ligne.

Environnements virtuels 3D non immersifs et immersifs

Grâce à l'utilisation de jeux en 3D, les utilisateurs peuvent simuler la vie d'autres personnes tout en apportant leurs connaissances dans l'environnement 3D sous la forme d'un avatar. Ces environnements 3D favorisent également la simulation et l'élaboration de scénarios dans des endroits auxquels les utilisateurs n'auraient pas accès autrement. Les environnements 3D facilitent les communautés de construction de connaissances en ligne. Les environnements non immersifs sont des environnements dans lesquels les cinq sens ne sont pas utilisés, mais qui permettent néanmoins aux utilisateurs d'interagir dans des mondes virtuels. Des casques de réalité virtuelle (RV) sont parfois utilisés pour offrir aux utilisateurs une expérience d'immersion totale dans ces mondes virtuels en 3D. Cela permet aux utilisateurs d'interagir les uns avec les autres en temps réel et de simuler différentes situations d'apprentissage avec d'autres utilisateurs. Ces expériences et environnements d'apprentissage varient selon les domaines et les objectifs d'apprentissage. Certains casques de réalité virtuelle permettent

aux utilisateurs de communiquer entre eux tout en se trouvant dans des lieux physiques différents, ce qui leur permet de partager non seulement des expériences d'apprentissage et d'enseignement, mais aussi tout un ensemble d'autres expériences sociales sans les limites du temps et de l'espace. Ces environnements virtuels gagnent en popularité à tous les niveaux de l'enseignement, y compris l'EFP, la formation des adultes et l'apprentissage tout au long de la vie, et ils peuvent être une source d'expériences d'apprentissage formidables, à condition que les utilisateurs soient conscients des différents risques et soient capables de les gérer efficacement.



1. Plateformes de collaboration en ligne

Une grande variété d'outils existe et peut contribuer à faciliter la collaboration en ligne pour l'apprentissage ou d'autres tâches connexes. Chaque jour, de plus en plus de solutions sont ajoutées et chaque utilisateur peut trouver les options les plus adaptées à ses besoins et préférences. Vous trouverez ci-dessous une liste indicative d'outils de

collaboration en ligne qui peuvent faciliter l'apprentissage et aider à gérer les tâches liées à l'apprentissage :

1. Slack (www.slack.com)
2. Trello (www.trello.com)
3. Basecamp (www.basecamp.com)
4. Asana (<https://asana.com>)
5. Google keep (<https://keep.google.com/>)
6. GotoMeeting <https://www.goto.com/meeting>
7. Yammer <https://www.microsoft.com/en-gb/microsoft-365/yammer/yammer-overview>
8. ConceptBoard <https://conceptboard.com/>
9. Redbooth <https://redbooth.com/>
10. Blink <https://www.blinklearning.com/home>

2. Conseils pour la co-crédation

- Co-crédier pour l'équité et l'inclusion ! Assurez-vous que le processus de cocrédation ne se contente pas de refléter les connaissances et les pratiques existantes et de perpétuer les stéréotypes et les préjugés. Restez conscient des différences culturelles, politiques, historiques ou même linguistiques et assurez-vous que le processus donne la possibilité aux personnes d'exprimer leurs préoccupations et d'être reconnues et traitées comme des collaborateurs égaux et précieux.

- Utiliser les missions renouvelables, ce terme désigne les missions qui aboutissent à la production de matériel pouvant être utilisé même au-delà des objectifs d'apprentissage de l'individu, en devenant des notes ou du matériel de soutien pour les apprenants suivants. De cette façon, les apprenants sont encouragés à considérer les affectations comme un outil d'apprentissage qui peut améliorer leurs contributions globales, plutôt que comme un moyen de vérifier l'acquisition de connaissances.

- Commencez petit et élargissez ! Pour un enseignant / instructeur / conférencier, cela peut être un sacré changement de passer des méthodes d'apprentissage traditionnelles à un cadre de Co-Création. Il n'est pas nécessaire de tout changer d'un coup ; commencez par introduire de petits éléments de cocrédation par le biais de devoirs ou de discussions et élargissez en fonction des besoins de vos apprenants et de votre propre capacité en termes de temps et de ressources.

- Invitez et accueillez les commentaires des étudiants. Vos apprenants sont vos collaborateurs, il est donc important de maintenir une ligne de communication ouverte afin qu'ils puissent partager leurs idées, commentaires, questions et contributions. Veillez à mettre en place un processus pour recueillir et traiter leurs commentaires et les ajuster en conséquence. N'hésitez pas à leur offrir un retour d'information ainsi que des encouragements et de la motivation.

- Engagez-vous dans des pratiques réflexives et réfléchissez au contenu et au contexte de votre enseignement / apprentissage tout en communiquant également avec les apprenants et les pairs. N'ayez pas peur d'essayer différentes choses et de faire des

ajustements et des changements au fur et à mesure. Certains revers sont attendus et, souvent, une erreur ou un défaut peut être transformé en une inspiration puissante.