



**MÉRICI**  
COLLÉGIAL PRIVÉ

# Rapport final

PROJET DE COLLABORATION « ENSEMBLE POUR  
NOS AÎNÉS ! »

Collège Mérici

et

Collège communautaire du Nouveau-Brunswick

(campus de Campbellton)



## Introduction

Ce rapport vise à présenter les activités réalisées dans le cadre du projet subventionné par le Réseau des cégeps et des collèges communautaires francophones du Canada (RCCFC) de même que les résultats obtenus.

Ce projet était une première collaboration entre les deux institutions, le Collège Mérici et le Collège communautaire du Nouveau-Brunswick (CCNB) – Campus de Campbellton.

Les participants étaient :

- Pour le Collège Mérici : mesdames Liliane Auger et Céline Gagnon. M. Paul Roberge n'a pas pu se joindre à l'équipe de travail pour ce projet pour des raisons professionnelles. Il n'a été décidé de ne pas le remplacer.
- Pour le CCNB : madame Carole Gallant et messieurs Claude Gagné et Yvan Leblond.

Rappelons l'objectif principal du projet :

*Le Collège Mérici et le Collège communautaire du Nouveau-Brunswick – Campus de Campbellton souhaitent partager leurs expertises dans le domaine des Techniques d'éducation spécialisée (Collège Mérici) et de Techniques d'intervention en services communautaires (Collège communautaire du Nouveau-Brunswick – Campus de Campbellton).*

*Plus spécifiquement, ce sont les activités pédagogiques liées aux interventions auprès des aînés que nous désirons enrichir afin de préparer encore plus adéquatement nos futurs diplômés.*



## Activités réalisées

### Échanges

Tout au long du projet, les membres des équipes ont principalement communiqué par courriel et téléphone.

De très nombreux documents ont été échangés afin de mettre en lumière les similitudes et les différences des deux programmes et plus spécifiquement, celles des cours où il est question des aînés : descriptions exhaustives des programmes (plans-cadres), plans de cours, notes de cours, exercices, consignes pour les travaux longs, évaluations, etc.

Un des constats importants faits à cette étape a été que le CCNB utilise une approche pédagogique par « objectifs » alors que Mérici est élaboré selon l'approche par « compétences » tel qu'exigé par le ministère de l'Enseignement supérieur, de la Recherche, de la Science et de la Technologie du Québec.

Les enseignants ont aussi constaté que leurs étudiants réalisaient déjà des activités ou des projets avec des clientèles d'aînés.

### Visites

Mme Céline Gagnon, du Collège Mérici, s'est rendue à Campbellton du 13 au 15 octobre 2013. Lors de cette visite, elle a pu rencontrer plusieurs enseignants et échanger longuement avec les membres de l'équipe de ce projet.

Mme Carole Gallant et M. Claude Gagné ont été reçus au Collège Mérici du 4 au 6 novembre. Ils ont pu assister au cours dispensé par Mme Gagnon ainsi qu'à deux autres cours. Encore une fois, de nombreux enseignants ont participé aux différences rencontrées qui se sont tenues. Il a été entre autres question des stages et du concept de « projet intégré ». Mme Gallant et M. Gagné ont également participé à une réunion mensuelle de l'équipe-programme de Techniques d'éducation spécialisée.

Bien sûr, les activités réalisées par les étudiants avec des clientèles d'aînés ont été au cœur des échanges : objectifs, structure, difficultés, résultats, etc.

Un premier constat qui se dégagait clairement était que les étudiants apprécient ces activités et témoignent qu'elles leur permettent de mieux intégrer les apprentissages. Ils réalisent entre autres l'importance des attitudes à adopter et du style de communication à utiliser lorsqu'ils sont en présence d'aînés.

Un deuxième constat, fait par les représentants du CCNB, a été que même si leur programme était encore formulé par « objectifs », plusieurs des activités développées correspondent entièrement à ce qui est préconisée par l'approche dite par « compétences ».

En ce qui concerne les corrélations entre les réalités vécues par les deux communautés vieillissantes, plusieurs similarités se dégagent, mais des différences existent aussi, entre autres en lien avec la structure des soins de santé et le contexte bilingue de la province du Nouveau-Brunswick.

À la suite de chacune des visites, les enseignants ont aussi fait un retour auprès de leur équipe respective afin de partager l'information recueillie.

L'ensemble des échanges et des visites a donc permis d'atteindre les objectifs 1 et 2 du projet.

### **Recherches sur la pédagogie innovante**

Les recherches ont été complétées et un rapport a été remis aux participants. Ce document est joint en annexe.

Il est intéressant de noter que les données recueillies ont permis d'aborder un angle qui n'était pas identifié au départ, soit celui du transfert de stratégies utilisées dans d'autres contextes d'enseignement ou de formation. Le concept d'innovation a donc dépassé la première définition que nous avons en tête, une activité *nouvelle*, pour s'étendre à une activité offerte dans un *nouveau contexte*.

Voici la conclusion de ce document.

Il est clair que l'expression « pédagogie innovante » peut être interprétée de mille et une façons.

Même si la tendance actuelle est d'associer les innovations pédagogiques aux possibilités offertes par les nouvelles technologies, un autre angle plus traditionnel ne doit pas être négligé, surtout avec les clientèles visées par notre projet :

Comment pouvons-nous adapter des stratégies utilisées dans différents contextes de formation (enseignement pré-collégial, collégial, universitaire, en entreprise, à distance, etc.) pour aider nos étudiants à développer les compétences attendues tout en répondant à leurs attentes, à leur profil d'apprenant? Des stratégies comme celles du « séminaire » ou « des projets dirigés », très utilisées dans l'enseignement universitaire, peuvent-elles être transférées dans des cours à l'enseignement collégial? Comment pouvons-nous les enrichir par des activités « en ligne »?

Dans le contexte de notre projet, il pourrait être intéressant de limiter notre réflexion à un ou deux scénarios pédagogiques. Voici deux propositions :

Une activité de type Scrapbooking lors de laquelle les étudiants deviennent des « animateurs », des « inspireurs », et de « secondes mains », en présence réelle et en suivi « à distance », que ce soit par téléphone, Facebook ou autre;

Une activité de type « Raconter nos histoires respectives » : première rencontre en direct suivie d'une combinaison de travail en ligne (ou au téléphone) avec d'autres rencontres en face-à-face selon les besoins. Le résultat de cet exercice pourrait prendre la forme d'un texte « à double main » : à partir de thèmes choisis par les deux personnes, leurs propos sont présentés dans un livret de type « page gauche avec les témoignages ou les commentaires d'un aîné et page droite avec les commentaires d'un étudiant ». Une forme de miroir « expérience de vie – en acquisition d'expérience de vie ».

Une préoccupation qui doit aussi orienter nos actions est de nous assurer que les échanges soient de type gagnant-gagnant : nos étudiants doivent donner et recevoir tout comme nos aînés doivent donner et recevoir. Un témoignage touchant, qui illustre bien cette situation, a été entendu récemment à la radio : « Elle (Julie) m'aide à apprivoiser Facebook et les textos et moi, je l'aide à aimer les règles de grammaire ! ». La grand-maman expliquait l'entente qu'elle avait prise avec sa petite fille pour la motiver à améliorer la qualité de son français écrit.

En conclusion, nous pouvons affirmer que plusieurs possibilités s'offrent à nos deux établissements. Il nous reste à déterminer si nous souhaitons aller de l'avant dans un tel projet et, surtout, quelle ampleur nous désirons lui accorder.

Les résultats des recherches sur la pédagogie innovante n'ont donc pas permis d'identifier une approche qui se révélait être LA voie à suivre. Cependant, de nombreuses idées ont émergées et pourront éventuellement être mises en place dans les cours.

## Développer une offre de services pour les aînés

Le quatrième objectif de notre projet était d'échanger sur la pertinence et la possibilité de développer une offre de services différenciée aux jeunes retraités afin de créer une forme de « laboratoire expérientiel » qui favoriserait le développement optimal du savoir-faire des étudiants, tout en exploitant le plein potentiel de nos aînés actifs.

Les participants sont unanimes pour dire que le développement d'une telle offre apporterait beaucoup à nos étudiants. Force est cependant de constater que cette étape nécessite un appui institutionnel puisqu'elle engagerait des ressources humaines et financières. De plus, des préoccupations de nature éthique et légale (assurances) ont été exprimées.

Il nous semble donc pertinent, à ce moment-ci, de poursuivre individuellement les réflexions sur les scénarios pédagogiques qui pourraient enrichir les cours plutôt que de travailler conjointement sur une offre de services à développer. Les participants souhaitent également se pencher sur la pertinence d'intégrer certaines approches de pédagogie innovante dans le cadre de leur cours.

Pour sa part, le Collège Mérci étudie tout de même un projet-pilote pour l'automne 2014. L'activité « Les Mardis de Mérci » prendrait la forme d'une série de conférences mensuelles sur des thèmes historiques. Les conférences seraient suivies par le service du thé à l'anglaise. Si le projet prend forme, il serait probablement possible de faire un arrimage avec le cours offert par Mme Gagnon si les enjeux éthiques et légaux peuvent être résolus. Un partage pourrait être ensuite fait avec les représentants du CCNB.

## Poursuivre notre collaboration

Le dernier objectif du projet était d'identifier des pistes de collaboration afin de développer un partenariat institutionnel visant l'innovation dans nos programmes et les services à développer pour les communautés.

Comme il a déjà été précisé, un des constats importants faits dès le début de notre collaboration a été que le CCNB utilise une approche pédagogique par « objectifs » alors que

les programmes de Mérici sont offerts selon l'approche par « compétences ». Nous en venons donc à la conclusion qu'il est difficile de mettre en place un partenariat formel pour concrétiser des projets communs à nos clientèles pour le moment. Cependant, l'enthousiasme que nos échanges ont soulevé nous incite à les poursuivre de façon plus informelle. Les participants souhaitent rester en contact pour partager des idées et les résultats d'éventuelles expérimentations qui seront réalisées. La possibilité de prévoir des échanges virtuels entre les groupes d'étudiants des deux enseignants est aussi mise sur la table.

## Conclusion

Les participants se disent très satisfaits de leur expérience et des résultats de ce projet. En effet, même si la possibilité de poursuivre concrètement une collaboration soutenue pour le développement d'activités spécifiques semble difficile à réaliser à court terme, les riches échanges et les idées qui en ont émergées ont nourri la réflexion pédagogique des enseignants.

L'effet stimulant des échanges est d'autant plus grand que les visites ont permis d'aborder les programmes de façon globale et que plusieurs enseignants ont participé au partage de l'information. Ce sont donc à la fois une variété de thématiques, d'approches pédagogiques et de services connexes (dont les stages) qui ont fait l'objet d'un partage d'expertise. Cette collaboration aura également apporté au CCNB la possibilité de conceptualiser des procédés novateurs dans la gestion de la composante éthique de la pratique professionnelle. Comme un grand nombre de personnes ont pu échanger avec les participants du projet au cours des visites, elles ont pu tirer profit de la richesse des expertises respectives pour enrichir leur propre pratique professionnelle.

Le contact étant maintenant bien établi, les participants souhaitent poursuivre des échanges ponctuels afin d'enrichir leurs pratiques pédagogiques respectives.

Finalement, si l'approche par compétences est implantée au CCNB dans le futur, le Collège Mérici est disposé à partager l'expertise qu'il a développée au cours des 20 dernières années.





**MÉRICI**  
COLLÉGIAL PRIVÉ

# Réflexions – Pédagogie innovante

Par :  
Liliane Auger  
Directrice adjointe  
Développement et formation continue

## Rappel sur l'objectif de cette recherche

Dans la demande présentée au RCCFC, nous avons inclus une recherche sur les pédagogies innovantes :

*Un des éléments qui motive particulièrement notre équipe est la création d'activités pédagogiques qui visent à développer le savoir-faire des étudiants pour mieux répondre aux besoins spécifiques des aînés. Nous croyons que des activités d'apprentissage « pratiques », surtout en contact avec une clientèle réelle, permettront également de favoriser le développement d'attitudes mieux adaptées aux interventions auprès des aînés.*

*Nous espérons également que les recherches sur les pédagogies innovantes permettront d'identifier des pratiques nouvelles que nous pourrions ensuite intégrer dans nos programmes de formation.*

[...]

*De plus, si nous arrivons à la conclusion qu'il est pertinent de développer une offre de services différenciés aux jeunes retraités et qu'il est possible de le faire sous une forme de « laboratoire expérientiel », ce sont de très nombreuses personnes qui bénéficieront des retombées directes du fruit de notre travail.*

La recherche a donc été entreprise à partir de ces volontés communes.

## Les premières recherches

Dès le départ, il s'est avéré que la très grande majorité des recherches sur les innovations en pédagogie, qui ont lieu depuis quelques années, s'attardent principalement à l'utilisation des nouvelles technologies comme outils favorisant l'apprentissage actif des étudiants. L'autre élément qui fait l'objet de très nombreuses réflexions est l'accès à de plus en plus de ressources en ligne gratuites comme celles offertes par les MOOCs – les *Massive Online Open Course* - qui se traduit en français par « cours ouvert en ligne et massif ».

Il suffit de consulter le rapport *Innovative Pedagogy 2103* publié par la Open University de la Grande-Bretagne pour en être convaincu. Un résumé en français est publié par Cursus à partir du lien suivant :

[http://cursus.edu/dossiers-articles/articles/20830/innovation-pedagogique-10-points/?utm\\_source=Thot+Cursus+-+Bulletins+hebdomadaires&utm\\_campaign=9ca2f0a6ae-UA-5755289-1&utm\\_medium=email&utm\\_term=0\\_3ba118524c-9ca2f0a6ae-13386345#.UwEeN7Ty8f9](http://cursus.edu/dossiers-articles/articles/20830/innovation-pedagogique-10-points/?utm_source=Thot+Cursus+-+Bulletins+hebdomadaires&utm_campaign=9ca2f0a6ae-UA-5755289-1&utm_medium=email&utm_term=0_3ba118524c-9ca2f0a6ae-13386345#.UwEeN7Ty8f9)

Étant donné les caractéristiques de la clientèle visée par notre projet, les aînés, il a été décidé de réorienter les recherches vers des approches plus traditionnelles.

Bien qu'il soit démontré que de plus en plus d'aînés, surtout les jeunes retraités, sont maintenant « branchés », il semblait qu'il était pertinent d'étendre le champ des recherches pour trouver des moyens plus accessibles à un grand nombre de personnes.

## Deuxième étape de la recherche

L'étape suivante a donc été de réaliser un inventaire des stratégies pédagogiques un peu plus traditionnelles, mais qui semblaient offrir un potentiel à explorer pour animer des activités auprès d'une clientèle d'aînés.

La première démarche a été de tenter de mieux définir ce qu'était l'apprentissage expérientiel tel que nous souhaitions l'implanter dans le cadre d'un contexte que nous avons défini comme « laboratoire ».

La présentation tirée du site de l'Encyclopédie de la formation (France) nous donne quelques pistes intéressantes :

*La formation par l'expérience est une formation par contact direct (avec soi, les autres, l'environnement) mais réfléchi. Elle s'effectue sans médiation, sans zone tampon. L'expérience n'est pas automatiquement formatrice, elle peut être déformatrice en faisant éclater l'unité antérieure de la personne. Pour qu'elle soit formatrice, il faut qu'elle puisse être intégrée dans une nouvelle forme qui intègre cette discontinuité.*

*Le processus d'apprentissage n'est pas seulement cognitif. Il nécessite une prise en compte de la totalité de la personne.*

*Dans l'apprentissage expérientiel, l'acte d'apprendre se déroule dans un contexte donné. Apprendre nécessite donc une réflexion sur soi et sur son rapport avec ce contexte. Cette double caractéristique éclaire le problème du savoir expérientiel, savoir local, spécifique, réel et son articulation au savoir institué.*

*Les apprentissages d'ordre expérientiel s'effectuent à l'intérieur et à l'extérieur du système formel éducatif.*

Source : <http://www.encyclopedie-de-la-formation.fr/Formation-ou-apprentissage.html>

Il ressort qu'une activité pédagogique comme celle développée par Mme Céline Gagnon (Mérici collégial privé) – Café-rencontre avec des aînés – s'inscrit déjà dans le cadre d'une telle approche pédagogique.

Si nous pouvons identifier une certaine « limite » à l'activité, c'est que les aînés sont invités pour une activité spécifique pour laquelle ils peuvent se préparer. Ils ont donc un certain « contrôle » : participation volontaire, possibilité de rester dans leur zone de confort, etc. Ce qui est d'ailleurs très bien !

L'idée d'un « laboratoire » se voulait au début de notre réflexion une façon d'offrir aux étudiants la possibilité d'observer ou d'entrer en relation avec des aînés alors qu'ils sont eux-mêmes engagés dans des activités qui les intéressent et non seulement « en réponse aux questions des étudiants ».

Nous avons donc réalisé un inventaire d'autres stratégies pédagogiques qui pourraient être utilisées par des élèves pour atteindre ces buts (voir Annexe I) en élargissant le concept de « laboratoire » à toutes les activités auxquelles les aînés peuvent participer et lors desquelles les étudiants pourraient faire des observations ou des interventions.

Des idées ont commencé à émerger. En voici quelques-unes :

- Agir comme « assistant technique » à un enseignant lors d'un cours d'informatique réservé aux aînés;
- Participer comme observateur à des cours ou des séminaires offerts aux aînés ou encore, comme preneurs de notes pour eux;
- Agir comme « de petites mains » pour des aînés en perte de dextérité manuelle lors d'activités de « scrapbooking »;
- Assumer un rôle « d'aide technique » ou de « cheerleader » pour un aîné qui s'adonne à un sport individuel ou d'équipe;
- Agir comme formateur ou co-formateur d'activités d'apprentissage collaboratif lors desquelles un groupe d'aînés participent à l'élaboration d'un contenu de cours sur un sujet qui les intéresse ou pour la préparation d'un projet comme un voyage humanitaire.

Les idées sont intéressantes, mais demandent tout de même un effort de logistique qui peut devenir assez compliqué. De plus, comment évaluer des étudiants qui vivent des situations complètement différentes selon les personnes et les activités choisies ?

Nos premières réflexions nous amènent à penser que si les activités sont organisées et tenues dans les murs de l'institution d'enseignement, la logistique en serait grandement facilitée.

En ce qui concerne les modalités d'évaluation, la méthode du portfolio nous semble une piste très intéressante.

La question qui s'est ensuite imposée d'elle-même a été : comment associer différentes stratégies pour en optimiser les résultats ? Ce qui nous a ramené vers les approches émergentes qu'offrent les nouvelles technologies de l'information et des communications (TIC).

### Troisième étape de la recherche

Le déroulement de cette recherche nous amène à une nouvelle question : Serait-il possible et efficace de jumeler des approches en présence réelle avec d'autres qui utiliseraient les ressources offertes par les TIC ?

Il est certain que nos étudiants doivent établir des contacts en face-à-face avec des aînés pour développer les compétences définies dans nos programmes. Mais ne pourrait-on pas en agrandir les champs par des activités qui utiliseraient les TIC ?

En s'inspirant de la formation en mode hybride (*Blended Learning*), les étudiants pourraient avoir à rencontrer en face-à-face des aînés puis à les soutenir pour différents projets grâce à des outils comme Facebook ou Skype.

Une autre piste serait que les étudiants puissent co-animer des activités d'apprentissage collaboratif ou même des communautés d'apprenants aînés en ligne.

Nos étudiants pourraient aussi devenir des « facilitateurs » d'appropriation de contenus pour les aînés qui s'inscrivent à des cours en ligne de type MOOC.

Il existe aussi des outils qui pourraient être très utiles pour nos étudiants afin de recueillir les témoignages des aînés et même de les aider à rédiger « leurs mémoires ». oTranscribe semble en être un qui offre un très grand potentiel (oTranscribe : <http://cursus.edu/dossiers-articles/articles/21327/transcription-fichiers-audio-outil-ultime/#.UwEz5LTy8f9>)

## La question de l'évaluation

À ce point de notre réflexion, nous croyons qu'il est important de parler de l'évaluation des élèves. Peut-on les évaluer de façon juste et équitable si leurs projets sont tout à fait différents? La question qui devrait être posée en premier lieu ne serait-elle pas d'abord : comment pouvons-nous certifier de l'atteinte d'une compétence par un étudiant? Est-ce que cela nécessite obligatoirement que **tous** les étudiants réalisent **tous** les mêmes projets?

L'extrait de l'article qui suit ouvre de nouvelles pistes de réflexion.

### Une table d'expérience pour plan de cours

Le plan de cours distribué par Seann Dikkers à ses étudiants en technologies pour l'éducation ne ressemble à nul autre : à la place de la traditionnelle déclinaison des objectifs du cours et de l'échéancier des travaux, on y trouve des objectifs globaux et, surtout, une table de points d'expérience à la manière d'un jeu de rôle papier ou d'un jeu vidéo. Dikkers, qui a toujours abhorré le système de notation à base de lettres ou de pourcentages, a décidé que son cours ne serait pas une série de présentations magistrales et d'évaluations à la chaîne. Il a voulu l'envisager sous un autre angle : celui d'un jeu vidéo d'une quarantaine d'heures.

Les esprits chagrins verront ici un moyen pas très discret pour se faire apprécier des étudiants gavés de jeux vidéos depuis leur plus tendre enfance. Ce serait une grave erreur. Car sous l'emballage "cool" du jeu vidéo se cachent de véritables innovations pédagogiques.

Ainsi, durant le trimestre, les étudiants effectuent des « quêtes », c'est-à-dire des travaux et des projets. Chacune d'entre elles leur rapporte un nombre précis de points d'expériences (XP dans le jargon anglais). Pour changer de niveau (et donc, voir sa note monter), il faut accumuler de nombreux points. Par exemple, pour grimper de F (échec) à E, [un étudiant devra accumuler 1200 points](#). Évidemment, le niveau A est le plus difficile à obtenir. Et pourtant, la plupart des étudiants de Dikkers l'atteindront.

La raison pour cela est qu'il n'y a **aucune restriction dans le nombre de travaux qu'il est possible de faire**. Ainsi, plusieurs stratégies de progression peuvent être mises en œuvre. Certains préfèrent réaliser des travaux courts et nombreux pour accumuler de l'expérience alors que d'autres opteront pour en faire moins, mais récolter beaucoup de points d'un coup. De plus, **lorsque les élèves se mettent en groupe, les XP ne sont pas divisés**. Ce qui a motivé nombre d'entre eux à travailler de concert pour effectuer des travaux.

<http://cursus.edu/dossiers-articles/articles/20554/enseignement-superieur-apprentissage-comme-jeu-ligne/#.UwEx3LTy8f9>

Cette approche comporte un intérêt significatif pour un travail avec des aînés puisque ces derniers peuvent parfois devenir indisponibles (maladie, deuil, etc.). L'étudiant peut alors avoir la possibilité de réaliser d'autres types de projets pour démontrer la compétence qu'il doit acquérir. L'étudiant peut aussi avoir la possibilité de réaliser des projets qui suscitent chez lui un grand intérêt et/ou répond à un objectif personnel ou professionnel qu'il souhaite pousser plus loin.

L'importance de la personnalisation des activités d'apprentissage (donner du sens aux activités et au contexte) était déjà reconnue depuis longtemps en andragogie, mais elle s'impose de plus en plus pour les nouvelles générations d'apprenants (jeunes et adultes) que nous accueillons dans nos institutions. Pour tenir compte de ces attentes, les méthodes d'évaluation devront aussi pouvoir être adaptées.

Tout comme pour les « badges » qui se développent pour certifier la réussite d'un cours suivi en MOOC, nos institutions seront appelées à trouver des moyens variés pour témoigner de la réussite d'un cours, de l'atteinte d'une compétence. Ce principe de « badges » risque même de remettre en question certaines pratiques utilisées dans les processus de « Reconnaissance des acquis » tel que mis en œuvre dans le réseau collégial québécois actuellement.

Les portfolios (traditionnels ou électroniques) sont aussi une forme d'évaluation qui offre un très riche potentiel. Ils permettent à un étudiant de présenter les résultats d'un ensemble de projets, leurs propres réflexions et questionnements ainsi que des références comme des bibliographies commentées ou autres. Dans le cadre de projets avec des aînés, il pourrait être possible d'y inclure des extraits de textes, vidéos ou audios, que ce soit pour des entrevues, des interactions en direct lors d'activités ou lors d'actions de soutien en ligne (textos, blogs, FaceBook, etc.).

## Conclusion

Il est clair que l'expression « pédagogie innovante » peut être interprétée de mille et une façons.


Même si la tendance actuelle est d'associer les innovations pédagogiques aux possibilités offertes par les nouvelles technologies, un autre angle plus traditionnel ne doit pas être négligé, surtout avec les clientèles visées par notre projet :

Comment pouvons-nous adapter des stratégies utilisées dans différents contextes de formation (enseignement pré-collégial, collégial, universitaire, en entreprise, à distance, etc.) pour aider nos étudiants à développer les compétences attendues tout en répondant à leurs attentes, à leur profil d'apprenant? Des stratégies comme celles du « séminaire » ou « des projets dirigés », très utilisées dans l'enseignement universitaire, peuvent-elles être transférées dans des cours à l'enseignement collégial? Comment pouvons-nous les enrichir par des activités « en ligne »?

Dans le contexte de notre projet, il pourrait être intéressant de limiter notre réflexion à un ou deux scénarios pédagogiques. Voici deux propositions :

Une activité de type ScrapBooking lors de laquelle les étudiants deviennent des « animateurs », des « inspireurs », et de « secondes mains », en présence réelle et en suivi « à distance », que ce soit par téléphone, FaceBook ou autre;

Une activité de type « Raconter nos histoires respectives » : première rencontre en direct suivie d'une combinaison de travail en ligne (ou au téléphone) avec d'autres rencontres en face-à-face selon les besoins. Le résultat de cet exercice pourrait prendre la forme d'un texte « à double main » : à partir de thèmes choisis par les deux personnes, leurs propos sont présentés dans un livret de type « page gauche avec les témoignages ou les commentaires d'un aîné et page droite avec les commentaires d'un étudiant ». Une forme de miroir « expérience de vie – en acquisition d'expérience de vie ».



Une préoccupation qui doit aussi orienter nos actions est de nous assurer que les échanges soient de type gagnant-gagnant : nos étudiants doivent donner et recevoir tout comme nos aînés doivent donner et recevoir. Un témoignage touchant, qui illustre bien cette situation, a été entendu récemment à la radio : « Elle (Julie) m'aide à apprivoiser Facebook et les textos et moi, je l'aide à aimer les règles de grammaire ! ». La grand-maman expliquait l'entente qu'elle avait prise avec sa petite fille pour la motiver à améliorer la qualité de son français écrit.

En conclusion, nous pouvons affirmer que plusieurs possibilités s'offrent à nos deux établissements. Il nous reste à déterminer si nous souhaitons aller de l'avant dans un tel projet et, surtout, quelle ampleur nous désirons lui accorder.

## ANNEXE I

### Quelques définitions et présentations de stratégies pédagogiques

<b>Apprentissage collaboratif :</b>	Dans le domaine de l'apprentissage et de la gestion communautaire des savoirs, la collaboration peut reposer sur un but commun, chaque membre réalisant une part de la tâche globale, en puisant dans les ressources de l'environnement (mémoire organisationnelle), dans ses ressources propres (compétence individuelle) et dans celles du groupe : on parle alors de communauté de pratique voire de communauté d'apprentissage et d'apprentissage collaboratif. <sup>1</sup>
<b>Apprentissage coopératif :</b>	Mode d'apprentissage où les élèves cheminent en petits groupes autour d'un même objet d'études ou d'un projet. <sup>2</sup>
<b>Apprentissage mixte :</b>	L'apprentissage mixte ( <i>Blended Learning</i> en anglais) combine le <i>e-learning</i> à un apprentissage classique (alors dit « <i>présentiel</i> »). <sup>1</sup>
<b>Apprentissage par projets :</b>	Approche pédagogique dans laquelle l'élève, seul ou au sein d'un groupe, est amené à relever un défi, à exécuter une tâche ou à produire une réalisation, lesquelles activités sont autant de prétextes stimulants pour que l'élève atteigne minimalement un ensemble d'objectifs d'apprentissage. <sup>2</sup>
<b>Classe inversée :</b>	<p>La classe inversée (ou renversée) est une approche pédagogique qui inverse les rôles traditionnels d'apprentissage. Elle est aussi appelée <i>flip classroom</i>.</p> <p>Le modèle traditionnel d'enseignement repose sur des cours magistraux, où l'enseignant explique un sujet, suivi par les devoirs à la maison, où l'élève fait des exercices. Dans la classe inversée, l'élève visionne (préalablement et à la maison) des vidéos, des balados ou fait des lectures proposées par l'enseignant (ou partagées par d'autres enseignants). En classe, l'élève tente alors d'appliquer les connaissances à la résolution de problèmes et à des travaux pratiques. Le rôle de l'enseignant est alors d'accompagner l'élève dans l'élaboration de tâches complexes. Ce temps dégagé en classe peut être utilisé pour d'autres activités fondées sur l'apprentissage, notamment la pédagogie différenciée et l'apprentissage par projet.</p>

---

<sup>1</sup> Source : <http://www.wikipedia.org/>

<sup>2</sup> Source : (2005). Dans Renald Legendre (dir.), *Dictionnaire actuel de l'éducation*. Guérin Montréal.



- Classe inversée (suite) :** La classe inversée accorde plus le temps de manipulation avec l'enseignant, lui permettant de guider les étudiants, en les assistant au moment de l'assimilation de l'information et de la création de nouvelles idées (extrémité supérieure de la taxonomie de Bloom).<sup>1</sup>
- Communauté d'apprenants :** Toute personne qui apprend ou qui est engagée dans l'acquisition de nouvelles connaissances, habiletés et attitudes. Statut d'une personne en cheminement d'apprentissage. Sujet qui, dans le cadre d'une situation pédagogique, participe activement à ses apprentissages.<sup>2</sup>
- Communauté d'apprentissage :** Forme d'apprentissage collectif au sein d'un groupe de personnes qui, en complémentarité et en synergie, mettent en œuvre un processus commun contextuellement significatif et pertinent de développement de compétences, de formation, de résolution de problèmes ou de développement local.<sup>2</sup>
- Pédagogie active :** Approche de l'enseignement-apprentissage où l'activité motrice et intellectuelle de l'élève est le principal catalyseur du développement de la structuration de ses savoirs, de ses habiletés et de ses attitudes.<sup>2</sup>
- Portfolio :** Document écrit dans lequel les acquis de formation d'une personne sont définis, démontrés et articulés en fonction d'un objectif. – Collection de travaux réalisés par un élève dans un but précis.<sup>2</sup>
- Portfolio électronique :** Le ePortfolio (ou e-Portfolio, i-portfolio, portfolio numérique, portfolio électronique) est une démarche visant à réfléchir sur ses projets (sociaux, professionnels) et définir quelles parties de ces projets communiquer à quels publics, et de quelles façons. Cette démarche peut être utilisée par les professionnels, les enseignants, les élèves, les parents ou autres personnes engagées dans une démarche de formation tout au long de la vie, dans le but de communiquer sur son profil ou garder des traces d'apprentissages.<sup>1</sup>
- Séminaire :** Procédé pédagogique qui s'adresse à un groupe restreint d'étudiants (cinq à quinze) et dont le but est l'exploration collective d'un objet d'études ou d'un thème.<sup>2</sup>