

Internet n'est pas qu'une grande bibliothèque. Il peut aussi servir de moyen de communication et d'échange. C'est que les gens eux-mêmes sont aussi des sources d'information! Pour le milieu scolaire, cette possibilité est extraordinaire puisqu'elle permet de rejoindre des enseignants et des classes de partout sur la planète et, ainsi, de télécollaborer avec d'autres personnes. Toutes les barrières liées à la distance tombent d'un seul coup.

La télécollaboration

Des échanges sans frontières

Par Jean-Guy Dufort, coordonnateur de Prof-Inet, un projet de la Commission scolaire de Laval, et Christiane Dufour, de LEARNING Communities-RÉCIT, ressource et développement, en collaboration avec Martine Rioux

Différents outils sont disponibles pour la télécollaboration. En fait, nous assistons à une « explosion » des moyens de communication et de collaboration qui sont de plus en plus sophistiqués. Devant l'abondance, la diversité et la facilité avec laquelle on peut accéder aux outils disponibles (pensons par exemple aux portails scolaires, véritables plates-formes de télécollaboration), on a l'impression que la collaboration à distance a le potentiel de prendre son envol.

Cependant, l'outil en soi n'incite pas à l'action. Il ne fait que rendre le projet plausible. Il ne faut jamais oublier qu'une télécollaboration, c'est d'abord et avant tout un projet. Il faut donc avoir un projet en tête avant de pousser l'aventure plus loin.

La télécollaboration : une définition

Une télécollaboration est une activité structurée qui se réalise à distance. Les élèves utilisent un ou plusieurs outils de communication et de collaboration pour échanger, rassembler et/ou analyser des informations, via Internet, dans le cadre de la réalisation d'une tâche.

Qui peut communiquer?

Les échanges peuvent se dérouler entre individus, entre équipes d'élèves ou entre classes. La classe initiatrice du projet peut vouloir s'associer à une seule ou à plusieurs autres classes distantes.

Comment communiquer?

Plusieurs outils ou moyens peuvent être utilisés pour la communication et le partage des informations : le courrier électronique, le forum, le « chat », l'audioconférence, la vidéoconférence, le Web, etc., ainsi que les

variantes de ces moyens, comme les blogues, les wikis... On choisit généralement le moyen pour son adéquation à la tâche et à la nature des échanges.

Que peut-on échanger?

On l'aura deviné, tout ce qui peut résider dans un ordinateur sous forme électronique, donc une grande variété de types de travaux scolaires, peut transiter par Internet. Cela inclut : des textes, des images, des sons, des films et autres documents variés.

Les bonnes raisons de communiquer

Voici celles que nous avons identifiées. En connaissez-vous d'autres?

- ✓ L'information que d'autres peuvent vous fournir de première main vous serait utile.
- ✓ Atteindre un plus vaste public ajoute à la valeur d'un projet.
- ✓ Votre classe veut partager une expertise ou un intérêt dans un domaine.
- ✓ Votre classe a besoin de collaborateurs pour réaliser un projet ou pour ajouter de la valeur à un projet (la valeur peut se situer au niveau du contenu ou résider dans la dynamique des échanges d'idées et du travail en commun).
- ✓ Vous souhaitez établir des échanges avec des classes de langue seconde/étrangère.
- ✓ Vous souhaitez mettre votre classe en contact avec des experts dans un domaine donné.

Qu'est-ce que la télécollaboration?

Contrairement à ce que peuvent parfois croire les nouveaux venus dans l'univers de la télécollaboration, celle-ci ne se limite pas à la « correspondance scolaire » électronique. Cette dernière est bien sûr une forme de télécollaboration, mais ce n'est qu'une option parmi plusieurs autres...

Une chercheuse américaine en éducation, Judy Harris, a identifié 18 structures de projets télécollaboratifs qu'elle a réunies en 3 familles (voir le tableau). Ces structures éclairent la nature de l'activité qui est engendrée et évoquent le travail des élèves qui réalisent un projet possédant cette structure. Il est intéressant de consulter cette classification lorsqu'on a identifié une piste de projet en vue de lui donner forme. Il arrive que plus d'une possibilité s'offre à nous.

Les ingrédients du succès d'un tel projet

Il faut bien sûr connaître l'ABC d'Internet avant de s'engager dans un projet, être un peu à l'aise avec la navigation et la recherche et savoir utiliser le courriel. De plus, une connaissance élémentaire d'une application comme le traitement de texte paraît nécessaire.

Cela dit, vous apprendrez aussi au fur et à mesure, surtout si vous êtes à l'aise avec vos collaborateurs (locaux et distants), en demandant de l'aide lorsque nécessaire et en offrant de l'assistance lorsque le besoin s'en fait sentir.

Évidemment, des difficultés peuvent survenir. Les débutants pourront les minimiser en choisissant des projets utilisant des moyens familiers et simples, le courriel par exemple, lorsqu'ils conviennent au type choisi. Voici deux conseils pour vous aider.

Faites-vous des amis. En participant à un projet, vous vous mettez en communication avec des gens qui partagent vos intérêts. Parlez aux autres enseignants. Vous risquez de trouver bien des gens intéressants qui voudront partager leurs trucs du métier.

N'abandonnez pas. N'oubliez pas votre engagement et complétez le projet du mieux que vous pouvez. Si vous n'êtes pas en mesure de satisfaire aux exigences, offrez une alternative mais ne laissez pas tomber. Les compromis possibles apparaîtront tout naturellement si vous faites part de vos préoccupations à vos collègues dès le début.

La classification des structures de projets télécollaboratifs¹

Les communications interpersonnelles	Les cueillettes d'information	Les résolutions de problèmes
Jumelage de correspondants Les élèves sont jumelés afin de communiquer par courrier électronique.	Recherches d'information L'activité pédagogique se concentre sur la cueillette de données nécessaires à un travail, voire à plusieurs autres activités dans la classe.	Recherches d'information Les élèves sont appelés à résoudre des problèmes à l'aide d'indices et en utilisant des références traditionnelles ou électroniques.
Classes planétaires La communication se fait de classe à classe. Les classes étudient ensemble un thème, un sujet, ou une matière en s'échangeant des informations pendant une période de temps donnée.	Création collective d'une banque d'information L'information collectée est publiée de façon plus permanente. Les participants peuvent y accéder.	Activités de « feedback » et de rétroaction Les élèves rédigent et reçoivent du feedback sur la forme ou sur le contenu d'un travail.
Rencontres virtuelles Les élèves, en groupe, communiquent pendant un laps de temps très court ou prédéfini avec des « invités » spéciaux.	Publication électronique Des textes ou autres productions médiatiques sont rassemblés afin d'être publiés sous forme d'un journal, d'un magazine, d'un livre électronique...	Résolution de problèmes en parallèle Les classes travaillent à la résolution de problèmes et se partagent leurs résultats, leurs méthodes et leurs approches.
Mentorat ou tutorat électronique Le mentorat ou le tutorat permet d'établir une relation d'aide entre l'élève et son enseignant, son tuteur, ou un expert qui accepte de l'accompagner dans son cheminement.	Téléprésence La téléprésence permet à des élèves d'être en contact avec des experts, des explorateurs ou des pairs qui sont sur le terrain.	Créations séquentielles Les élèves contribuent tour à tour à la production d'un texte, d'une image ou de tout autre produit construit en collaboration.
Questions/réponses Contact ponctuel et très court avec un expert qui répond aux questions des élèves dans une matière donnée. Une classe peut aussi devenir experte et jouer ce rôle.	Analyse de données collectives Extension naturelle de la création de bases de données lorsque l'activité va au-delà de la cueillette des données et exige leur analyse. Les résultats de cette analyse sont partagés avec tous les participants.	Rassemblements virtuels Rencontre pour participer à des discussions ou encore réaliser des activités similaires, chacun à leurs sites respectifs.
Jeux de rôle Quelques-uns ou tous les participants communiquent entre eux en assumant le rôle d'un personnage.		Simulations Elles peuvent combiner jeu de rôle, situation de résolution de problèmes, collaboration au sein d'équipes de travail, et bien d'autres aspects.
		Action sociale Mise en place de projets humanitaires et multiculturels dans un contexte d'action sociale qui ne vise pas uniquement la compréhension d'un phénomène, mais qui permet l'implication sociale réelle.

¹ Judy Harris (1998): Virtual Architecture: Designing and Directing Curriculum-Based Telecomputing, ISTE publications, 1998 (la classification présentée ici est basée sur le chapitre 2). Pour en savoir plus consultez: www.cslaval.qc.ca/Prof-Inet/aai/collab/modeles.htm

Qu'est-ce qu'un bon projet?

Voici les caractéristiques les plus souvent mentionnées pour décrire un bon projet de télécollaboration.

- ✓ **Les objectifs sont clairs.** L'enseignant voit facilement comment le projet s'intègre dans les activités régulières de sa classe et en quoi il se rattache au programme de formation.
- ✓ **Le projet est simple au plan de la communication.** Ce qu'on échange et avec qui est clairement défini. Il ne nécessite pas de logiciel particulier qu'il faut se procurer pour la durée du projet. La communication de type « classe à classe », ou même entre équipes d'élèves, bref sans jumelage individuel, est plus facile à réaliser.
- ✓ **Il comporte une ou quelques tâches bien définies.** Idéalement, tous les participants travaillent au même projet, voire au même problème, et partagent une compréhension commune des étapes à réaliser.
- ✓ **Il offre des résultats concrets.** Au-delà de l'échange, un bon projet vise un « produit fini » auquel tous auront participé et auquel tous auront accès. De plus, une télécollaboration sera plus satisfaisante si elle donne lieu à des échanges au cours desquels vos élèves seront à la fois créateurs et consommateurs d'information.
- ✓ **Il répond aux besoins des classes participantes.** Le projet est relié aux domaines généraux de formation, aux compétences et aux contenus disciplinaires des programmes d'études. La technologie sera un moyen d'atteindre des objectifs d'apprentissage. Se concentrer sur l'aspect excitant de la technologie plutôt que sur les apprentissages n'est pas nécessairement garant de succès.
- ✓ **Le projet peut être mené à terme même si l'on perd un participant.** Il ne faut pas que le bris d'un chaînon entraîne l'arrêt des communications, d'où l'avantage de travailler avec les élèves en équipes, avec plus d'une classe partenaire, etc.

Les outils de télécollaboration

Souvent, un même projet peut être implanté à l'aide de différents outils de communication et de partage. Par exemple, un *Jeu de rôle* pourrait faire appel au courriel, au « chat », à la vidéoconférence, au blogue... Un projet de *Jumelage de correspondants* pourrait utiliser le courriel, le « chat », le blogue...

Si le projet vise simplement à rassembler de l'information, le courriel suffira dans bien des cas. Si l'on veut partager cette information, une page Web ou un wiki seraient peut-être indiqués. Pour analyser cette information en collaboration avec des partenaires, un forum pourrait rendre service.

Quelques facteurs à considérer dans le choix des outils

- Certains outils sont *asynchroniques*. Les classes partenaires n'ont pas à prendre rendez-vous pour communiquer. Elles peuvent accéder à l'information quand bon leur semble. C'est le cas du courriel, du forum, de la page Web, du blogue, du wiki... contrairement au « chat », à l'audioconférence et à la vidéoconférence, outils *synchroniques*, qui nécessitent que l'on se donne rendez-vous à un moment précis.
- Les outils de télécollaboration peuvent avoir une ou plusieurs des 4 caractéristiques suivantes :
 - ils servent à la diffusion de l'information (pages Web);
 - ils soutiennent les échanges (courriel, blogue, forum);
 - ils facilitent le partage réciproque (forum, blogue, wiki);
 - ils constituent des lieux de rencontre (« chat », audio et vidéoconférence, wiki).

Il est utile de garder à l'esprit que si l'on choisit un outil très bien adapté à la *diffusion*, par exemple, cela pourra affecter l'orientation du projet et la manière dont les classes le vivront.

Les technologies émergentes

De nouveaux outils de télécollaboration ont fait leur apparition récemment. Nous pensons ici au blogue, au wiki, aux portails scolaires (qui permettent à une équipe de travail de se doter des outils de communication et de collaboration qui conviennent aux tâches à réaliser), etc.

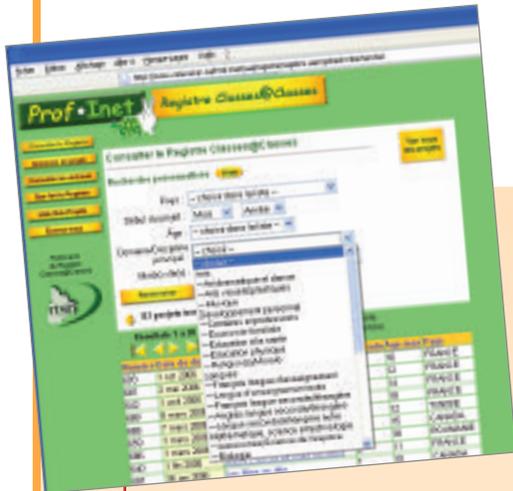
Plusieurs des outils émergents permettent d'élargir la vision que nous avons des structures présentées dans le *Tableau des structures de projets télécollaboratifs* en offrant des *lieux communs de travail* dans Internet.

Voici un exemple : un des projets offerts par le service pédagogique Prof-Inet, intitulé « Ton toit, mon toit² », amène une classe à décrire des maisons typiques de son pays, la classe partenaire devant dessiner les maisons à partir du texte descriptif reçu. Il s'agit d'un projet dont la structure est celle du « Feedback ou rétroaction ». Les outils de communication utilisés dans ce projet font que les deux groupes « demeurent séparés ». On apporte sa contribution et on attend celle de l'autre, qui suivra. Cela donne déjà d'intéressants résultats.

Imaginez maintenant ce que deviendrait ce projet si les classes utilisaient un *lieu commun de travail*. Soutenu par une démarche adéquate, le travail miserait davantage sur la *co-construction* de connaissances que sur la simple rétroaction, faisant éclater en quelque sorte le modèle du « Feedback ou rétroaction ».

On voit ici tout le potentiel que les nouveaux outils de télécollaboration amènent.

² Galerie des projets « Ton toit, mon toit » : www.cslaval.qc.ca/Prof-Inet/anim/CG/toit/galerie.htm



Exemples de télécollaborations

Les annonces suivantes proviennent du Registre Classes@Classes, disponible sur le site de Prof-Inet. Attention, ce ne sont pas nécessairement des projets auxquels vous pouvez vous inscrire en tout temps. Consultez le www.cslaval.qc.ca/Prof-Inet pour voir les conditions s'y rattachant et les personnes à contacter.

a) Projets provenant d'enseignants

Raconte-moi ton arbre (10-13 ans; Biologie)

www.cslaval.qc.ca/Prof-Inet/aai/registre/projet.asp?noid=677

Structure du projet: Création collective d'une banque d'information
Des élèves ont la charge d'un arbre qu'ils doivent décrire de la façon la plus détaillée possible (photos, empreinte d'écorce, images des feuilles, description des bourgeons, mesure de sa hauteur, de la largeur du tronc...). Les descriptions de tous les arbres sont placées sur un site Web.

Parle-moi de mon pays d'accueil (12-17 ans; Langues, Univers social)

www.cslaval.qc.ca/Prof-Inet/aai/registre/projet.asp?noid=680

Structure du projet: Jumelage de correspondants
Une classe composée d'élèves nouvellement arrivés au Québec et apprenant le français recherche une classe composée d'élèves francophones pour participer à des échanges hebdomadaires.

J'ai visité pour toi (5-18 ans)

www.cslaval.qc.ca/Prof-Inet/aai/registre/projet.asp?noid=671

Structure du projet: Téléprésence
Une classe réalise une sortie pédagogique (musées, classes de dépaysement, visites industrielles éducatives, ...) et devient reporter-journaliste pour en faire bénéficier une autre classe.

Météo 05-06 (10-15 ans; Mathématique, science et technologie, Géographie, Français)

www.cslaval.qc.ca/Prof-Inet/aai/registre/projet.asp?noid=617

Structure du projet: Création collective d'une banque d'information
Avec la participation de plusieurs classes de différents pays, un relevé météo est partagé et affiché sur Internet à chaque première semaine du mois.

L'objet mystère (8-10ans; Français, Univers social...)

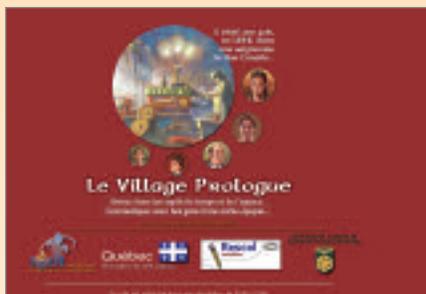
www.cslaval.qc.ca/Prof-Inet/aai/registre/projet.asp?noid=644

Structure du projet: Les résolutions de problèmes/Recherches d'information
Des photos d'un objet insolite sont proposées à raison d'une par jour pendant 5 jours. Le but du jeu est d'essayer de trouver de quel objet il s'agit.

Reuves de presse (14-18 ans)

www.cslaval.qc.ca/Prof-Inet/aai/registre/projet.asp?noid=628

Structure du projet: Publication électronique
Une semaine par mois, une classe suit de près l'actualité locale, régionale, nationale et internationale, dégage l'élément le plus intéressant ou révélateur dans chaque domaine et en livre une sorte de revue de presse.



b) Projets provenant d'organismes

Village Prologue (5-12 ans; Français, Univers social)

www.cslaval.qc.ca/Prof-Inet/aai/registre/projet.asp?noid=648

Structure du projet: Jeux de rôle

L'activité centrale au Village Prologue est la correspondance entre les élèves des classes inscrites et certains personnages d'une seigneurie du Bas-Canada en 1852. En écrivant aux personnages, ils peuvent les influencer, changer leur quotidien, le temps d'une année scolaire. (www.prologue.qc.ca)



Histoires croisées (15-16 ans; TIC, Univers social, Français)

www.cslaval.qc.ca/Prof-Inet/aai/registre/projet.asp?noid=645

Structure du projet: Résolution de problèmes en parallèle

Concours qui permet aux participants de démontrer leurs qualités d'auteurs, d'approfondir leurs connaissances historiques et informatiques, de coopérer avec des coéquipiers outre-Atlantique. L'objectif est de créer un site Internet qui présente le travail écrit des élèves de la façon la plus attrayante possible. (<http://concours2006.educationquebec.qc.ca>)



L'aventure de l'alphabet

www.cslaval.qc.ca/Prof-Inet/aai/registre/projet.asp?noid=632

Structure du projet: Publication électronique

Les classes participantes contribuent à la création d'un Abécédaire multimédia sur le Web, un livre avec des images, des mots et des sons.



Sur les pas d'Eratosthène (8-14 ans; Astronomie/Science de l'espace, Science et technologie (primaire), Histoire, Mathématique, Géographie)

www.cslaval.qc.ca/Prof-Inet/aai/registre/projet.asp?noid=641

Structure du projet: Analyse de données collectives

Le 21 juin, grâce à des mesures simultanées avec des classes égyptiennes (à Alexandrie et Assouan), les élèves reproduiront en direct l'expérience historique qui permit à Ératosthène de mesurer la taille de la Terre il y a plus de 20 siècles!

Jeux des cours d'écoles (8-12 ans; Langues, Éducation physique)

www.cslaval.qc.ca/Prof-Inet/aai/registre/projet.asp?noid=600

Structure du projet: Feedback et Rétroaction

Les classes décrivent et envoient les règlements d'un jeu typique des cours d'écoles de leur région ou pays, participent à la validation et à l'appréciation des jeux envoyés par les autres classes et collaborent à l'élaboration du recueil de jeux.

Quelques liens utiles

Le Registre Classes@Classes

www.cslaval.qc.ca/Prof-Inet

Trouvez des propositions de projets, des invitations à la télécollaboration, ou annoncez votre propre projet.

La liste edu-projets

http://rtsq.qc.ca/communiquer/communic1.htm#listes_de_diffusion

Abonnez-vous à cette liste de discussion par courriel pour recevoir une copie de toutes les annonces publiées dans le Registre Classes@Classes.

Dossier TIC du site L'enseignement en communauté française de Belgique

Projets sur Internet:

www.enseignement.be/prof/dossiers/tice/contacts/projets

La correspondance scolaire électronique:

www.enseignement.be/prof/dossiers/tice/sugg/suggclasse/classecommuniquer/ccomcorres.asp

LEARNING Communities-RÉCIT (anciennement QESN-RÉCIT)

Projets en langue anglaise (langue maternelle et langue seconde):

The Connected Classroom:

www.qesnrecit.qc.ca/cc

Projets choisis en raison de leur accessibilité à des personnes qui apprennent le français en tant que langue seconde:

Portes françaises:

www.qesnrecit.qc.ca/fls/tic/projets.htm

