

Du partage à la co-production de savoirs en recherche-développement collaborative ...



5 enquêtes successives au sein des projets PLAY et ECSE



Grands apports de la recherche



7 pistes d'action

1 SUIVI

OUVERTURE

2

3 ANIMATION

PRESENTATION

4

5 INDIVIDU

COMMUNICATION

6

7 SAVOIRS

Quelques infos sur la recherche...

5 enquêtes successives pour étudier la collaboration au sein de deux recherches-développement collaboratives : PLAY et ECSE

Enquête 1

- Analyse documentaire (notes, pv de réunion, documents de projet,...).
- Description du profil des acteurs et du contexte des projets.
- Analyse des savoirs en jeu dans ECSE et PLAY.

Enquête 2

- Enregistrements vidéos des réunions de travail de ECSE et PLAY (2017-2020).
- Analyse des interactions verbales issues de 15 extraits (ECSE) et 19 extraits (PLAY).
- Compréhension des conditions de partage et de construction de savoirs.

Enquête 3

- Enregistrements vidéos des réunions de travail de ECSE et PLAY (2017-2020).
- Analyse des transactions de savoirs et des configurations topo-génétiques.

Enquête 4

- Entretiens semi-directif avec 4 acteurs de PLAY et 4 acteurs de ECSE.
- Analyse du rapport des acteurs aux différentes savoirs en jeu dans les projets (postures épistémiques).

Enquête 5

- Mise en perspective des résultats issus de l'analyse de PLAY et de ECSE (comparaison).
- Modélisation des savoirs en jeu.
- Retour conceptuel sur l'objet frontière.

Grands apports de la recherche

- Modélisation de la nature des savoirs en jeu.
- Caractérisation des traductions (négociation de sens) dans la construction de savoirs.
- Compréhension des tensions dans les postures épistémiques.
- Modèle d'analyse du partage d'objet - outil AIDE.
- Description de pistes pour l'action.



7 pistes d'action

En recherche-développement collaborative

Pour soutenir le partage, la construction et la production de savoirs



Outil AIDE
*<https://shorturl.at/joswZ>

Employer des outils de suivi et de gestion du partage des savoirs en réunion de travail, tels que l'outil AIDE*.

SUIVI

1



2

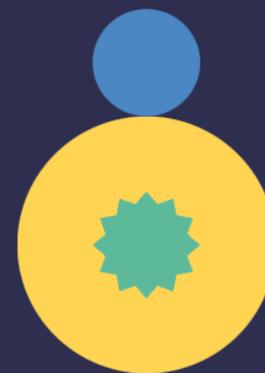
Visiter les lieux de travail et découvrir le contexte professionnel des acteurs impliqués.

OUVERTURE

Engager un médiateur, un modérateur ou un animateur pour créer et conduire les activités collaboratives.

ANIMATION

3



4

Organiser des temps de présentation du travail effectué par les acteurs impliqués pour favoriser les transactions de savoirs.

PRESENTATION

Travailler la dynamique de groupe et veiller au bien-être individuel des acteurs.

INDIVIDU

5



Soutenir le développement de compétences des acteurs en méta-communication (se décentrer, reformuler, rendre explicite,...).

COMMUNICATION

6

Formaliser les différents savoirs en jeu avant et pendant le projet, et identifier les acteurs qui en ont la principale responsabilité.

SAVOIRS

7

QUELQUES CONCEPTS CLES



"objet frontière", "objet biface", "modèle d'analyse du partage des savoirs", "transactions de savoirs", "posture épistémique", "brokering", "configuration topogénétique"

« j'ai un petit blanc. Par déconstruire la métaphore, tu entends quoi ? »

« ...pour moi le rituel dans le projet, c'est la valise »

« C'est ton approche à toi ou c'est quelque chose qui est partagé par les professionnels dans ton domaine ? »

« ce que j'ai développé c'est comment construire des savoirs avec les élèves »

« ce sont des savoirs pour enseigner plus que des savoirs à enseigner ... »

« Donc nous les chercheurs on aimerait savoir comment les joueurs ils voient l'arbre de vie, il faut aussi qu'il y ai une trace de ça »

« Donc la topogénèse c'est de savoir est-ce que c'est les élèves qui amènent quelque chose et l'enseignant qui s'adapte ou l'enseignant qui amène quelque chose et les élèves qui s'adaptent ? »

« Je ne veux pas interpréter à ta place. Je me retiens. C'est pas mon rôle. »

Extraits de réunions de travail ou d'entretiens