

Développement de matériel didactique pour faciliter l'apprentissage dans le cadre du programme scolaire du Musée acadien de l'Université de Moncton

Rapport final du projet

Rédigé par

Eric G. Poitras Ph.D, professeur à l'University of Utah

Aïcha Benimmas Ph.D, professeure à l'Université de Moncton

Jeanne-Mance Cormier, Musée acadien de l'Université de Moncton

Contexte et problématique du projet

Ce projet est le fruit d'une collaboration entre Eric Poitras Ph.D, professeur technopédagogue à University of Utah, Jeanne-Mance Cormier, conservatrice du Musée acadien de l'Université de Moncton et Aïcha Benimmas Ph.D, professeure didacticienne à la Faculté des sciences de l'éducation de l'Université de Moncton.

Ce projet consiste à développer du matériel didactique afin de promouvoir l'apprentissage dans le contexte du programme scolaire du Musée acadien de l'Université de Moncton. Cette institution a été fondée en 1886 au sud-est du Nouveau-Brunswick. La culture acadienne dont la diaspora s'étale sur plusieurs lieux répartis à travers le Nouveau-Brunswick, l'Île-du-Prince-Édouard, la Nouvelle-Écosse, et Terre-Neuve-et-Labrador, le Québec, et les États-Unis est riche et diverse. Le mandat du musée est de collectionner, préserver, et démontrer les objets et photographies touchant le passé des acadiens.

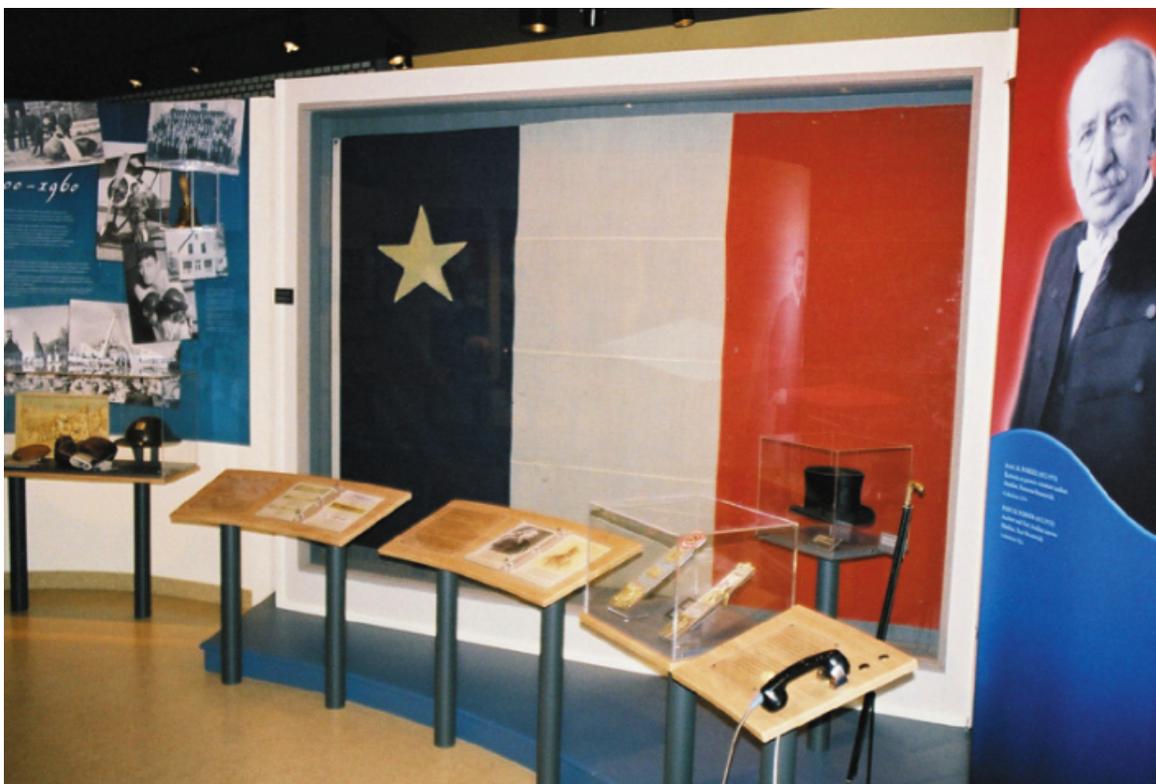


Figure 1 : Musée acadien de l'Université de Moncton (vue d'intérieur)

En accord avec ce mandat, le Musée acadien offre des ateliers aux écoles du Nouveau-Brunswick dans les deux langues officielles de la province. Le programme scolaire à but non lucratif est étroitement lié aux programmes d'études du Ministère de l'éducation et du développement de la petite enfance de la province. Les ateliers ont pour but de présenter des faits historiques aux élèves de h^e année et sont d'une durée de 45 à 60 minutes. Cela exige de la conservatrice du musée des déplacements dans les écoles de la province pour des animations basées sur des objets du musée sélectionnés et organisés dans une trousse pédagogique.

L'éducation muséale vise à transmettre des valeurs telles que le civisme, l'entraide et l'empathie au sein d'une société composée de différentes valeurs et cultures (Paquin, 2007). Les bénéfices de l'éducation muséale à l'apprentissage des élèves reliés aux activités du programme scolaire ont été documentés dans le cadre d'un programme de recherche pancanadien intitulé « Les Canadiens et leurs passés » (Létourneau, 2007). Les données ont été recueillies auprès d'un échantillon de 200 élèves de dix classes différentes auprès de six établissements scolaires de la province. Les élèves ont fait part de leurs connaissances de

l'histoire de l'Acadie à la suite d'une visite éducative au Musée acadien en accord avec les thématiques étudiées en salle de classe. L'analyse des histoires et dessins effectués à la suite de la visite suggère que les visites éducatives muséales, guidées par des professionnels, ont un impact positif envers la rétention des informations et contribuent au développement des connaissances sur l'histoire acadienne. Les résultats obtenus dans le cadre du projet de recherche supportent donc l'avancement d'un programme éducatif comprenant des visites aux musées afin d'atteindre les objectifs d'apprentissages.

Il subsiste toutefois de nombreux défis à relever afin de développer, implanter, et évaluer un programme didactique comprenant l'utilisation des musées à des fins éducatives. Notamment, il y a un besoin pressant à 1) développer des ressources pédagogiques; 2) divulguer des informations en relation avec le programme éducatif à la communauté éducative et scientifique et 3) d'améliorer les procédures évaluatives des ressources pédagogiques.

Objectifs

Afin de contribuer à répondre à ces trois défis, le but de ce projet pilote est de réaliser une expérimentation avec des élèves de la 5^e année primaire basée sur les objets du musée. Plus spécifiquement, les objectifs de cette étude visent à :

- 1) développer un environnement pédagogique virtuel susceptible d'être exploité par un scénario d'apprentissage exploitant les objets du Musée acadien;
- 2) expérimenter les ressources pédagogiques développées pour l'apprentissage de l'histoire de l'Acadie avec des élèves de 5^e année primaire et
- 3) évaluer les apprentissages réalisés et par conséquent le potentiel de l'environnement pédagogique virtuel créé.

Méthode de recherche

La réalisation de ce projet est passée par plusieurs étapes allant de la planification didactique du projet à la présentation des résultats d'apprentissage par les apprenants participants.

A. Rencontres entre les partenaires

Les membres de l'équipe se sont réunis à plusieurs reprises (en direct ou par Skype) afin de planifier les étapes du projet, préparer le matériel didactique, les instruments d'observation et l'approbation éthique auprès du Comité d'éthique de la recherche avec les êtres humains de l'Université de Moncton. Au fur et à mesure que le travail avance, les membres se concertaient de manière continue.

B. Préparation du matériel didactique et d'outils

Un site web a été créé à l'aide de la plate-forme WordPress afin de servir en tant que ressource pédagogique virtuelle durant le déroulement de l'expérimentation. Ce site (voir l'adresse : <http://atelierdesjouets.wordpress.com/jouets-acadiens-texte/>) contient 10 courts textes décrivant des jouets de l'Acadie d'hier, 8 clip vidéos et plus de 16 photos afin de présenter les jouets d'autrefois. Le rôle de ce site Web est de rapprocher les objets du musée aux élèves.

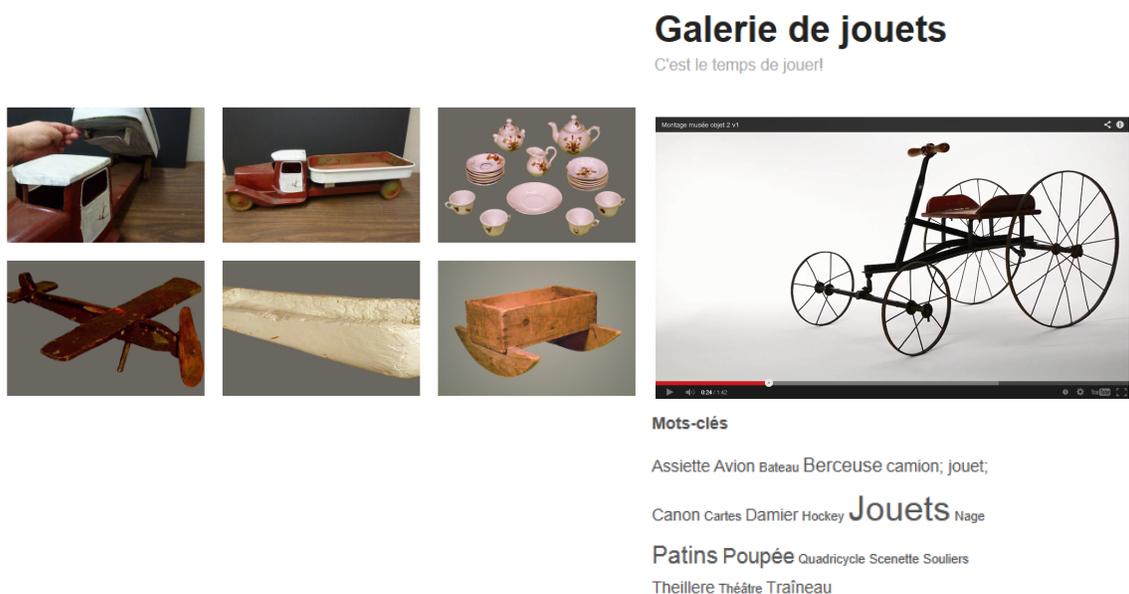


Figure 2 : Un aperçu du site web atelierdesjouets.wordpress.com

Un design pédagogique détaillé a été développé afin de décrire le processus de la situation d'enseignement apprentissage planifiée afin d'engager les élèves dans un processus d'apprentissage basé sur la recherche. Un journal de bord a été distribué aux élèves afin qu'ils écrivent leurs notes, idées, concepts, questions, etc.

C. Expérimentation

Deux classes de la 5^e année primaire, sous la responsabilité d'une même enseignante Mme Nadine Lanteigne, ont participé à cette étude. Les deux classes ont 24 élèves chacune. Chaque élève a reçu une copie du journal de bord dès le premier cours afin d'y noter les traces de ses apprentissages. L'expérimentation s'est déroulée du 4 mars au 15 mai 2014.



Figure 3 : Atelier « C'est le temps de jouer! »

Description du processus d'apprentissage

Phase 1, l'enseignante présente l'équipe du projet et le contenu du projet aux élèves. Ces derniers posent des questions pour bien comprendre le déroulement de l'expérimentation et le travail qu'ils doivent effectuer.

Après avoir formé des équipes (en dyade) en tenant compte des affinités et de la complémentarité qui existent entre les élèves, l'enseignante réalise un remue-méninge dans le but d'activer les connaissances antérieures des élèves quant aux jeux qu'ils exercent eux-mêmes. Ensuite, l'enseignante affiche des photos d'enfants d'ailleurs (de pays africains et de l'Inde) afin que les élèves fassent une comparaison.

Extrait descriptif d'un vidéogramme

« Les élèves discutent de leurs passe-temps. L'enseignante note leurs idées au tableau. Un élève explique qu'il aime jouer à inventer des jeux. Un élève mentionne qu'il aime les jeux de société pendant l'hiver. D'autres élèves disent qu'on peut jouer aux jeux de société pendant toutes les saisons. L'enseignante intervient et demande à l'élève d'expliquer pourquoi il dit que les jeux de société se jouent davantage durant l'hiver. L'élève explique qu'on y joue plus pendant l'hiver, car l'été il fait beau et les gens vont jouer dehors la plupart du temps. Les autres élèves sont d'accord avec l'explication de l'élève ».

Phase 2, l'enseignante initie les élèves à la démarche d'enquête et explique les étapes qu'ils doivent franchir pour mener à terme leur projet. En équipe, les élèves formulent des questions de recherche et les approuvent auprès de l'enseignante. Ensuite, ils formulent une hypothèse provisoire à partir d'une phase d'exploration.

Extrait descriptif d'un vidéogramme

L'enseignante explique aux élèves qu'ils doivent écrire une hypothèse par rapport à leur question, mais aussi d'après leurs connaissances antérieures. Elle leur dit qu'ils pourront débiter leur recherche après avoir rédigé leur hypothèse. Elle annonce aux élèves qu'ils feront leur recherche sur le site *Atelier des jouets*. Elle leur présente brièvement le site.

L'enseignante explique que ce projet de recherche va lui permettre de vérifier les habiletés technologiques de ses élèves.

Phase 3, les élèves font leur recherche sur le site élaboré pour le projet et sur d'autres sites Web. Cela leur donne l'occasion d'explorer les images des jouets qui existent chez les Acadiens et Acadiennes d'autrefois, de lire les textes descriptifs de ces objets, de visionner les vidéos disponibles et d'en prendre des notes. Cette phase se caractérise par l'intensité des échanges entre les membres de chaque équipe et par le questionnement où l'enseignante intervient pour clarifier ou pour amener les élèves à raisonner et à objectiver leurs apprentissages. C'est à cette étape que les élèves régulent leurs apprentissages en faisant un retour sur leurs stratégies d'apprentissage pour identifier celles qui fonctionnent bien et celles qui fonctionnent moins bien.

Extrait descriptif des interactions au moment de l'objectivation

Une équipe a formulé la question suivante : quel est le jeu le plus populaire de l'Acadie d'hier ? L'enseignante questionne les membres de cette équipe et les aide à réfléchir sur leur travail de recherche : « Comment ce jouet de bateau est fait ? Avec un morceau de bois et un couteau pour le sculpter. Qui, selon vous, pourrait construire ce jouet fait à la main ? Le papa ou le grand papa. Pourquoi un bateau jouet ? Selon l'information que nous avons trouvée, il appartient à un fils de pêcheur. Si vous comparez avec les bateaux jouets qu'on a aujourd'hui, qu'est-ce qu'on peut dire ? Les bateaux d'aujourd'hui sont plus beaux, avec couleurs et télécommande ». L'enseignante précise que le jeu bateau existe toujours mais il a subi une évolution technologique (le matériel, la forme et les fonctions) ce qui réfère au concept de changement et continuité. De même, l'enseignante évoque la relation entre les jouets et les métiers ce qui signifie que l'étude des jouets d'autrefois est important puisqu'il permet de porter un regard sur la société acadienne d'hier au niveau des activités professionnelles et du niveau socioéconomique.

Phase 4, les élèves élaborent leurs présentations sous forme d'un document PowerPoint et structurent le processus par lequel ils sont passés. À cette phase, les élèves doivent démontrer si leur hypothèse se confirme ou si elle est fausse. Ils doivent aussi répondre à la question de recherche qu'ils ont formulée au début du projet. À cette étape, l'objectivation est plus importante pour amener les élèves à porter un regard critique sur leurs apprentissages.

Phase 5, les équipes présentent à l'ensemble de la classe les résultats de leur projet où ils commencent par la question de recherche, l'hypothèse suggérée, les connaissances appropriées, la réponse à la question formulée et le jugement de l'hypothèse proposée. Les autres élèves posent des questions à chaque équipe. Voici quelques extraits de verbatim recueilli à cette étape :

« Pourquoi vous dites que votre hypothèse est fausse ? »

« Je pense que votre hypothèse n'est pas totalement vraie ».

« Notre hypothèse est bonne, toutes les informations sont vraies ».

« Vous avez dit qu'elle est bonne mais les patins n'étaient pas tous en bois, il y avait des parties en cuivre et en métal ? »

Conclusion

Bien que l'environnement virtuel développé à l'aide de la plate-forme WordPress fût simple et non sophistiqué, il a permis aux élèves d'avoir accès aux objets du musée acadien de l'Université de Moncton. L'accès ne se limitait pas seulement à visionner les items mais grâce à des vidéos et des récits narratifs, les élèves lisaient et écoutaient les descriptions de ces objets (jouets). Cet environnement fut exploité par un scénario d'apprentissage basé sur une démarche de recherche structurée où l'élève est un apprenant actif, réflexif et critique.

Les ressources pédagogiques développées pour l'apprentissage de l'histoire de l'Acadie et expérimentées avec des élèves de 5^e année primaire ont permis à ces derniers des apprentissages intéressants. Au-delà des connaissances factuelles, les élèves ont été initiés à la démarche d'enquête (comment formuler une question de recherche, qu'est-ce qu'une

hypothèse), au concept de changement et continuité à travers les jouets d'hier et la comparaison avec ceux d'aujourd'hui, ils ont pratiqué des habiletés technologiques telles la recherche sur Internet, l'observation, la comparaison, etc. D'autres apprentissages d'ordre méthodologique ont été développés : comment utiliser les informations collectées de l'Internet d'une manière intègre, comment structurer une présentation d'un projet, etc. D'autres habiletés concernant la communication (communication écrite : rédaction d'un document PowerPoint et communication orale : présentation devant la classe) et l'éducation à la citoyenneté (questionner, critiquer et argumenter). Il faut noter que ce projet pilote nous a donné l'occasion d'identifier des aspects à améliorer sur le plan technologique mais aussi des idées pour généraliser ce projet à d'autres thématiques et objets historiques. En somme, le potentiel pédagogique et didactique de ce projet articulé autour des objets du musée acadien de l'Université de Moncton et sur la démarche d'enquête s'avère très pertinent en termes de de qualité d'apprentissage.