



HAL
open science

Accompagner /Encourager l'autonomie des apprenants via un Livret participatif numérique de Compétences en Réussite Étudiante (LiCoRÉ)

Pierre Louay Salam, Claudine Piau-Toffolon, Madeth May

► To cite this version:

Pierre Louay Salam, Claudine Piau-Toffolon, Madeth May. Accompagner /Encourager l'autonomie des apprenants via un Livret participatif numérique de Compétences en Réussite Étudiante (LiCoRÉ). L'Apprenant acteur principal de son parcours tout au long de sa vie, Jan 2017, Fond Remeud, France. hal-01518584

HAL Id: hal-01518584

<https://hal.science/hal-01518584>

Submitted on 4 May 2017

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Accompagner /Encourager l'autonomie des apprenants via un Livret participatif numérique de Compétences en Réussite Étudiante (LiCoRÉ)

Pierre Salam¹, Claudine Piau-Toffolon², Madeth May²

¹Université Bretagne Loire, Université du Maine, CREN, 72085, Le Mans, France

²Université Bretagne Loire, Université du Maine, LIUM, 72085 Le Mans, France

{pierre.salam, claudine.piau-toffolon, madeth.may}@univ-
lemans.fr

Abstract. Notre proposition vise à présenter une démarche d'accompagnement vers l'autonomie des étudiants universitaires intégrant la conception d'une application informatique d'un Livret participatif de Compétences en Réussite Étudiante (LiCoRÉ). L'objectif final est de permettre aux utilisateurs d'être rapidement affiliés dans le monde universitaire et d'être de ce fait capable d'y réussir. Au cours de l'année 2015-2016, une première version du prototype LiCoRé a été développée et un test utilisateur a été réalisé. Nous proposons des premiers éléments d'analyse de ce test et des pistes d'évolution.

Keywords. Compétences, Réussite, Réflexivité

1 Introduction

Nous proposons une démarche d'accompagnement vers l'autonomie des étudiants universitaires intégrant la conception d'une application informatique d'un Livret participatif de Compétences en Réussite Étudiante (**LiCoRÉ**). Cette démarche vise à développer une autonomie progressive de l'apprenant. Pour réussir cela, elle interroge les nouvelles formes de reconnaissance de compétences par les recommandations des tuteurs. Se basant sur une application en ligne, nous encourageons les pratiques réflexives d'autorégulation dans un cadre universitaire.

Dans ce projet, nous souhaitons accompagner les étudiants de L1 pour arriver à une meilleure réussite étudiante. Nous faisons l'hypothèse que cette réussite universitaire passe par l'acquisition d'une autonomie langagière et organisationnelle, autrement dit des compétences transversales, faute de quoi le passage en L2 peut être compromis. La massification et la diversification des publics entrants font que l'université doit amener ses étudiants à prendre conscience de leurs besoins tout en leur donnant les moyens de surmonter ces difficultés et ainsi s'épanouir intellectuellement et socialement.

Partant de ce contexte, l'université du Maine a soutenu la mise en place d'un premier dispositif innovant intégrant une approche par projet, un apprentissage de l'autonomie et un tutorat étudiant. Il s'intègre au programme universitaire en faisant appel au potentiel des ressources numériques. S'intitulant Innover en Pédagogie Universitaire pour la Réussite Etudiante (IPURE), ce dispositif a permis de développer des projets d'accompagnement à la réussite étudiante depuis la rentrée 2014. Ces projets mettent les étudiants en situations de création (orale et écrite) collectives, accompagnés par des tuteurs étudiants en hybride (présentiel et en ligne).

Nous considérons ces projets comme des Situations Potentielles de Développement de Compétences en réussite étudiante, développant à la fois la réflexivité et l'autonomisation des apprenants. Pour rendre ce travail efficient, ces différentes phases se modélisent par l'usage du prototype LiCoRé. Ce livret numérique comporte plusieurs familles de compétences à déclarer et par la suite à faire valider par un pair ou par un enseignant. Cette demande de validation devra être argumentée à l'écrit et appuyée par des preuves (documents, réalisations, notes,...) afin de susciter une démarche réflexive de l'étudiant. L'objectif final est de permettre aux utilisateurs d'être rapidement affiliés dans le monde universitaire et d'être de ce fait capable d'y réussir.

Durant l'année 2015-2016, une première version du prototype LiCoRé a été développée grâce au soutien de l'université du Maine et de la Région Pays de la Loire. Un test utilisateur a été réalisé en cours du mois de juillet avec des étudiants et des tuteurs du Campus International d'Eté. Cela nous a permis de valider l'intérêt de notre approche auprès du public cible, d'améliorer l'interface et les fonctionnalités et aussi d'affiner un protocole d'observation. Le prototype sera expérimenté dès la rentrée 2016-2017 avec les étudiants de L1, tuteurs et enseignants de l'université du Maine.

Après avoir introduit le contexte du projet, nous présentons dans une prochaine partie l'approche par compétence et la notion de développement du métier de l'étudiant. Nous introduisons pour finir les principaux éléments de conception du LiCoRé et les premiers résultats d'un test utilisateur.

2 Approche par compétences

La notion de « compétence » est désormais très présente dans le discours des chercheurs et des enseignants avec l'intégration de l'approche par compétences dans les cursus universitaires. L'intégration de l'approche par compétences traduit un désir fort des universités de contribuer à la professionnalisation des publics.

Nous retenons dans ce travail la définition proposée par Le Boterf (2013), qui explique que la compétence est une activité exploitant une combinaison de ressources et dont la performance est mesurable sur base de critères. Il l'envisage comme « *compétence en acte* », qui renvoie à une capacité à sélectionner et à mobiliser des savoirs et savoir-faire pertinents pour l'action en situation.

Il est nécessaire de s'interroger sur les processus d'acquisition des compétences. Schön (1994) considère que c'est par les interactions avec la pratique que le professionnel développe ses compétences. Il explique que le praticien apprend à partir de théories qu'il élabore par une réflexion vis-à-vis de ses actions professionnelles. Nous

nous intéressons aux situations potentielles de développement de compétences transversales comme celles développées par le dispositif IPURE.

Nous proposons de considérer, à la suite de Coulon (1997), la réussite universitaire comme un « *métier de l'étudiant* ». L'acquisition de compétences méthodologiques propres à l'étudiant est l'élément central de la conduite de l'activité d'apprentissage. Ce phénomène est renforcé par la situation particulière d'un étudiant primo-accédant à l'université qui doit vivre une réorganisation de ses conduites tant sociales que cognitives. La vie universitaire est une véritable épreuve initiatique en différentes phases (le temps de l'étrangeté, celui de l'apprentissage et enfin de l'affiliation). Partant du constat du taux important d'échec en licence, qui est toujours d'actualité vingt ans après, Coulon considère que le travail intellectuel demandé n'est pas toujours facile à identifier ou à organiser par les principaux intéressés.

Un étudiant compétent est celui qui saura identifier les contenus du travail universitaire en même temps que les codes implicites qui les organisent. L'étudiant affilié doit développer une compétence à être étudiant qui est à la fois sociale, linguistique, communicationnelle et cognitive (Coulon, 1997). S'intéressant au développement des compétences transversales, Develay (2015) pose la question du transfert des compétences vers de nouvelles situations. Il explique que « *tout apprentissage n'a de signification que parce qu'il permet à l'apprenant d'utiliser ailleurs, dans d'autres contextes et à sa propre initiative ce qu'il a appris dans une première situation* » (p.63).

Le projet LiCoRé vise à permettre aux étudiants d'identifier leurs besoins afin de pouvoir réussir le transfert de compétences et devenir des étudiants affiliés. En plaçant l'ensemble des apprenants-étudiants dans des situations où chacun devient acteur social de son processus d'apprentissage, ils sont amenés à interagir avec d'autres étudiants et à co-construire avec eux des parcours de renforcement ou d'acquisition des compétences. Cette réflexion, à la fois personnelle et collective, doit être accompagnée à la fois par des pairs et pilotée par des enseignants via un environnement numérique adapté comme le prototype LiCoRé.

3 Développement du prototype

Les environnements numériques permettent d'apporter une aide à la réalisation des tâches d'enseignement et d'apprentissage venant renforcer le rôle actif des apprenants. A partir d'une étude de l'existant dans l'environnement pédagogique et du référentiel de compétences défini pour le projet IPURE, nous avons conduit le développement du livret participatif numérique LiCoRé pour répondre aux besoins explicités. L'application (Figures 1 et 2) permet aux étudiants d'identifier les compétences qu'ils souhaitent valider, d'interagir avec leurs pairs (tuteurs) et les enseignants afin de les aider à définir les parcours pédagogiques les mieux adaptés à leur profil et avoir un suivi de la validation de ces compétences. Elle offre ainsi un environnement participatif pour capitaliser ce suivi et favoriser l'échange et la réflexivité des étudiants sur leurs parcours sous formes d'espaces participatifs et de tableaux de bord. L'ensemble des compétences formant un livret pouvant être visualisé sous forme d'arbre de compétences. Il est possible de générer une vue des compétences - sous différents formats

- afin de permettre un export dans d'autres applicatifs de type e-portfolio ou agenda des compétences validées ou de certificat auquel l'étudiant pourra faire référence dans ses CV.

Nous avons étudié une solution proche, le module référentiel (plugin « Référentiel »)¹ proposé dans l'environnement Moodle mais qui reste limité à la validation des compétences du C2I. Son intégration dans Moodle ne permettant pas facilement son adaptation à d'autres environnements ni à une évolution des fonctionnalités, nous avons choisi de développer une application prototype spécifique avec des technologies web. Le développement a été mené selon une approche agile (Shore and Warden 2008) permettant d'expérimenter et faire évoluer les fonctionnalités et l'interface homme-machine en fonction des retours utilisateurs.

4 Analyse du test utilisateur

Après plusieurs itérations du développement du prototype, nous avons fait le choix de réaliser une première expérimentation de son usage en contexte universitaire au cours du campus d'été, dispositif de formation au français Langue Etrangère pour les étudiants internationaux de l'université du Maine durant le mois de juillet 2016. L'objectif de cette expérimentation était de valider la démarche et de questionner les fonctionnalités proposées par l'outil et son utilisabilité, de l'améliorer et de construire une future expérimentation à plus grande échelle pour la rentrée 2016-2017.

Le campus d'été s'est déroulé sur une période de quatre semaines auprès de 54 étudiants et 4 tuteurs. Ces derniers étaient accompagnés par un deux étudiants stagiaires (le premier en ingénierie pédagogique et le second en informatique) en plus des chercheurs. Pour des raisons de maîtrise langagière, nous avons intégré uniquement les étudiants de niveau B1 et de ce fait, 15 étudiants ont pris part à notre test. Après une présentation de l'application aux tuteurs et aux étudiants, un temps d'appropriation des différentes fonctions a été aménagé (1 semaine). Ensuite, l'outil a été utilisé en laissant librement le choix aux étudiants de l'utiliser ou pas. Les tuteurs se sont appropriés assez facilement l'outil et ont accepté de l'utiliser. A la fin du dernier cours, un questionnaire a été réalisé et proposé aux utilisateurs (une version en ligne pour les tuteurs² et une version papier pour les étudiants) et un temps d'échange a été aménagé à la fin de la séance d'évaluation avec les tuteurs. Le questionnaire établi à partir de grilles d'analyse de site web³ visait à évaluer les fonctionnalités (l'utilisabilité), le design et la logique d'utilisation (look and feel) et l'usage pédagogique de l'application prototype.

Il a été difficile d'exploiter les résultats des questionnaires complétés par les étudiants étrangers qui ont eu des difficultés à comprendre certaines questions (même si une version en anglais était proposée). Les tuteurs, tous étudiants de l'université et francophones, ont également eu quelques difficultés à comprendre certaines questions. Lors d'une future expérimentation, il conviendrait d'adapter notre questionnaire

¹<https://docs.moodle.org/3x/fr/Comp%C3%A9tences>

² <https://sondage.univ-lemans.fr/limesurvey/index.php/191647?lang=fr>

³ <http://www.infotheque.info/ressource/1329.html>

et d'expliquer certaines questions notamment celles portant sur la logique d'utilisation. Pour ces raisons, nous nous sommes focalisés uniquement sur l'analyse des réponses fournies par les tuteurs.

La majorité des utilisateurs ont trouvé l'application claire et facile d'utilisation. Ils ont suggéré des remarques d'amélioration comme celle de laisser consultables les échanges après la validation d'une compétence, la possibilité d'avoir un document « traçant » le résultat des compétences avec validation par une signature d'un responsable pédagogique ou pouvoir "invalidier" une compétence validée par erreur.

5 Conclusion

Aujourd'hui, nous disposons d'un prototype pour continuer à explorer les mécanismes de construction des compétences transversales en y intégrant par la suite ceux relatifs aux compétences disciplinaires. Le financement ayant été reconduit pour une année, nous souhaitons adapter notre prototype afin qu'il puisse être intégré dans l'ENT de l'université en lien avec la plateforme Moodle. Ce choix permettra d'avoir accès au LiCoRé au sein des dispositifs numériques développés dans le projet IPURE. Cela posera à la fois des questions d'ordre technico-informatique mais aussi d'ordre pédagogique. En effet, les activités pédagogiques devront prendre en compte un temps de plus qui est le temps de la caractérisation des compétences et celui de la réactivité de la part des accompagnateurs. Cela amènera aussi des questionnements sur la formation des tuteurs et des accompagnateurs des tuteurs. D'un point de vue informatique, il est nécessaire de continuer à définir des indicateurs et un tableau de bord pour visualiser le suivi des activités des usagers afin de favoriser la réflexivité.

6 Bibliographie

- Coulon, A. (1997) *Le métier d'étudiant. L'entrée dans la vie universitaire*, PUF : Paris.
- Develay, M. (2015) *D'un programme de connaissances à un curriculum de compétences*. Deboeck Supérieur : Bruxelles.
- Le Boterf, G. (2013) *Construire les compétences individuelles et collectives*. Eyrolles : Paris.
- Schön, D.-A. (1994) *Le praticien réflexif. A la recherche du savoir caché dans l'agir professionnel*. Les éditions Logiques : Paris.
- Shore J., Warden S. (2008) *The art of agile development*, O'Reilly Media.

7 Annexe

The screenshot displays the 'Mei compétences' (My competencies) interface. At the top, there is a navigation bar with 'Projet Licore', 'Mei compétences', 'Mon groupe', and 'prenomEtu1 nomEtu1 (Etudant)(Déconnexion)'. Below this, the interface is divided into several sections:

- LISTE DES COMPÉTENCES:** A search bar and a list of competency categories: C1: Compétences de production de l'oral, C2: Compétences de production de l'écrit, C3: Compétences de compréhension de l'oral, C4: Compétences de compréhension de l'écrit, C5: Compétences d'interaction à l'oral, C6: Compétences d'interaction à l'écrit, and C7: Compétences linguistiques.
- COMPÉTENCES DE L'ÉTUDIANT:** A list of specific competencies under 'Compétences linguistiques' with checkboxes for validation:
 - B1.1: Être conscient de l'étendu de son vocabulaire ✓
 - B1.2: Être conscient de son degré de maîtrise de la grammaire française ✓
 - B1.3: Être conscient de son degré de maîtrise de la conjugaison française ✓
 - B1.4: Maîtriser l'orthographe des mots usuels pour s'exprimer correctement à l'écrit ✓
 - B1.5: Corriger ses erreurs grammaticales ✓
 - B1.6: Maîtriser la prononciation de la langue française pour s'exprimer clairement à l'oral ✓
- AMBIÈRE DES COMPÉTENCES VALIDÉES:** A button labeled 'Liste des compétences validées'.
- COMPÉTENCES DE L'ÉTUDIANT (Détail):** A detailed view of a competency:
 - Transversales et linguistiques:**
 - C1.1: Utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe. (Status: Not validated)
 - C1.2: Identifier et sélectionner diverses ressources spécialisées pour documenter un sujet. (Status: Validated)
 - C1.3: Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation. (Status: Validated by prenomTuteur1 nomTuteur1 le 03/05/2016)
 - C1.4: Développer une argumentation avec esprit critique. (Status: Validated)
 - C1.5: Se servir aisément des différents registres d'expression écrite et orale de la langue française. (Status: Validated)
 - C1.6: Se servir aisément de la compréhension et de l'expression écrites et orales dans au moins une langue vivante étrangère. (Status: Validation refused by prenomTuteur1 nomTuteur1 le 03/05/2016)

At the bottom, there is a footer with 'Crédits', 'Envoyer un rapport de bug ou suggestion', and logos for 'Université Bretagne Volcane' and 'Pays de la Loire'.

Figure 1 : Interfaces affichant le référentiel de compétences, la liste des compétences à valider/en cours de validation/validées sélectionnées par l'étudiant

The screenshot shows a validation interface for the competency 'Exprimer à l'oral son opinion, ses idées sur des sujets familiers ou non'. The interface includes:

- Validation Request:** 'Valider la compétence "Exprimer à l'oral son opinion, ses idées sur des sujets familiers ou non" pour "prenomEtu1 nomEtu1"'
- Historique des échanges:**
 - Étudiant le 21/06/2016 à 11:03:31:** 'Je pense pouvoir valider cette compétence car je pense avoir progressé entre les deux oraux qui ont été organisés ce semestre. Le deuxième a été bien réalisé avec un discours clair et répondant au sujet.'
 - Vous le 21/06/2016 à 11:11:42:** 'J'ai noté des progrès mais je constate encore des tics de langage quand vous vous exprimez à l'oral devant une audience.'
- Critères pour la validation:**
 - B1.1: Peut donner brièvement les raisons et les explications relatives à des opinions, projets et actions.
 - B1.2: Peut développer une argumentation suffisamment bien pour être compris sans difficulté la plupart du temps.
 - B2.1: Peut développer une argumentation claire, en élargissant et confirmant ses points de vue par des arguments secondaires et des exemples pertinents. Peut enchaîner des arguments avec logique.
 - B2.2: Peut développer méthodiquement une argumentation en mettant en évidence les points significatifs et les
- En cas de refus, expliquez la raison pour que l'étudiant puisse savoir ce qu'il doit améliorer:** (Empty text area)
- Joindre un fichier:** 'Parcourir...' (No file selected)
- Buttons:** 'Annuler', 'Refuser la validation', 'Accepter la validation'

Figure 2 : Interface affichant l'historique des échanges entre le tuteur et l'apprenant pour valider une compétence et les critères de validation.