

Guide de la Co-création des Savoirs au Collégial



Étape 1 : Cadrage et scénarisation initiale

L'équipe responsable prépare un premier prototype ou une ébauche de l'objet partagé.

Étape 2 : Consultations ciblées (Sous-groupes)



Contenu (experts/profs)



Expérience (étudiants)

Organiser deux volets séparés pour identifier les besoins précis.

Les 4 Assises de la Démarche

Valorisation égale de tous les savoirs



Accorder la même légitimité aux savoirs disciplinaires, aux savoirs pratiques du terrain et aux vécus des étudiants.



Partenariat et complémentarité

Établir une relation de coresponsabilité et de respect mutuel entre tous les profils d'acteurs.



Facilitation neutre et bienveillante

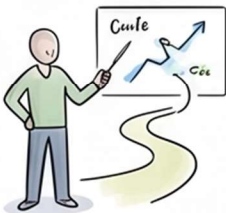
Créer un climat de sécurité psychologique pour permettre une expression libre sans crainte du jugement.

Approche trialogique

Centrer la collaboration sur la production concrète d'objets partagés (plans, projets, grilles).



Posture de Facilitation et Outils



Le rôle du facilitateur

Garantir une participation équitable, structurer les séances et guider la recherche de consensus.



Environnement numérique

Utiliser des tableaux blancs interactifs et des outils de visioconférence, tout en prévoyant une formation technique.



Étape 3 : Synthèse et rescénarisation

Analyser les contributions des ateliers pour ajuster et enrichir le prototype initial.

Étape 4 : Atelier de fertilisation croisée

Réunion globale de toutes les parties prenantes pour valider conjointement le scénario révisé.



Étape 5 : Mise en œuvre et pérennisation

Finalisation du projet et archivage des traces collaboratives pour de futurs réinvestissements.



Les 6 Principes de Conception (Leviers de réussite)

Principe	Description
 PC1 : Objets partagés	S'articuler autour d'un objet concret (plan de cours, projet, grille d'analyse).
 PC2 : Agentivité	Permettre à chacun d'exprimer son expertise et d'influencer le résultat final.
 PC3 : Développement durable	Conserver des traces des échanges pour réutiliser les apprentissages dans le futur.
 PC4 : Créativité réflexive	Utiliser des visuels ou gabarits pour concrétiser les concepts théoriques.
 PC5 : Connexion	Faire croiser les milieux : enseignants, étudiants, experts et praticiens.
 PC6 : Outils souples	Proposer des technologies collaboratives accessibles et adaptées aux participants.