Codebook - Version 2 du groupe 2

09-11-2014

# Introduction : conception, processus, proposition de catégories

Pour concevoir cette première version du codebook, nous nous basons sur le cadre théorique et conceptuel en lien avec les deux questions de recherche opérationnelles.

Un codebook est une sorte de réseau de concepts. Les codes doivent être en relation les uns avec les autres et faire partie d’une structure unifiée, qui fait sens pour l’étude en générale et pour la question de recherche à laquelle on essaye de répondre.

De ce fait, je propose, que les grandes catégories soient les suivantes : Recherche qualitative, Projet authentique, Apprentissage, Etayage, Rôles, Emotions, LMS, Attributs.

Au niveau du processus, en me basant sur vos productions de la séance présentielle, et en prévision de l’analyse pour permettre un maximum de combinaisons possibles (i.e. l’outil Query Tool qui fonctionne par opérateurs booléens), je vous propose de partir, d’une part, des thèmes de base et, d’autre part, d’utiliser des attributs pour les qualifier. Exemple : un passage d’entretien qui parle du projet authentique comme d’une approche pédagogique difficile sera codé à l’aide de deux codes, 1) le code *Projet Authentique Essence* pour que l’on puisse ensuite retrouver tous les passages qui parlent de projet authentique et voir de quel point de vue le thème *Projet authentique* est abordé ; 2) le code *Attribut Difficile* pour qualifier le code *Projet authentique* ce qui permettra par la suite de combiner les variables *Projet authentique* et *Attribut Difficile* et de voir toutes les perspectives qui ressortent à ce niveau-là.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Catégorie** | **Définition** | **Code** |
| Recherche qualitative | Contenu d’apprentissage. Se réfère à une méthodologie de la recherche. | RQ |
| Projet authentique | Approche pédagogique sur lequel le cours est construit. | PA |
| Apprentissage | Compétences, connaissances et aptitudes que l’apprenant devrait développer durant le cours en relation avec le contenu, soit la recherche qualitative. | APP |
| Etayage | Le scénario pédagogique (design des activités et accompagnement) mis en place pour permettre l’apprentissage. | ET |
| Rôles | Les rôles de l’enseignant et des apprenants dans un projet authentique. | RO |
| Emotions | Les émotions des apprenants. | EM |
| Learning Management System | La plateforme d’enseignement à distance dans son ensemble et/ou ses outils. | LMS |
| Attributs | Les éléments qui permettent de caractériser un apprenant et/ou un son expérience dans le cours (i.e. des connaissances préalables de la recherche qualitative sont-elles présentes ou absentes ; est-ce qu’une tâche est difficile ou facile, etc.) | ATT |

# Proposition de codes et leur définition

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Catégorie** | **Qualification** | **Nom de code** | **Définition** |
| Recherche qualitative | Connaissances théoriques | RQ\_CT | Connaissances théoriques préalables de la recherche qualitative : participation à un cours, lecture de livres théoriques, etc. |
| Expériences pratiques | RQ\_EX | Expériences pratiques préalables de la recherche qualitative : participation à une recherche, conduite d’entretien, etc. |
| Projet authentique | Essence | PA\_ES | Le projet authentique dans ses caractéristiques essentielles. |
| Expérience préalable | PA\_EX | Une expérience d’apprentissage par projet authentique préalable. |
| Gestion du temps | PA\_TPS | La gestion du temps dans l’apprentissage par projet authentique. |
| Apprentissage | Essence | APP\_ES | L’apprentissage, en termes de compétences et connaissances à développer durant le cours. |
| Etayage | Consignes d’activités | ET\_CONS | Les consignes d’activités, données comme complément aux descriptions d’activités. |
| Descriptions d’activités | ET\_DESC | Les descriptions d’activités, données en amont. |
| Disponibilité  Réactivité | ET\_DISP | La disponibilité et la réactivité de l’enseignante. |
| Feedbacks personnels | ET\_FB\_PERSO | Les feedbacks personnels donnés par l’enseignante, y compris les notes. |
| Feedbacks globaux | ET\_FB\_GL | Les feedbacks globaux adressés par l’enseignante au groupe. |
| Utilité du feedback | ET\_FB\_UT | Le feedback est considéré utile pour l’apprentissage et/ou l’avancement dans le projet authentique. |
| Renvoi aux travaux des étudiants | ET\_TR | Les travaux des autres étudiants sont mentionnés comme ressource d’apprentissage et de réflexion. |
| Choix de l’enseignant | ET\_CHX | L’enseignant doit faire des choix parmi plusieurs propositions des étudiants pour que le projet authentique puisse avancer. |
| Rôles | Enseignant | RO\_GUI | Le rôle de l’enseignant dans cette forme d’apprentissage par projet authentique. |
| Etudiant | RO\_ETU | Le rôle de l’étudiant dans cette forme d’apprentissage par projet authentique. |
| Emotions | Positives | EM\_POS | Sérénité, tranquillité, plaisir et autres émotions positives. |
| Négatives | EM\_NEG | Colère, fatigue, surcharge, angoisse, incertitudes et autres émotions négatives. |
| Ambiguës | EM\_AMB | Rires et autres émotions ambigües. |
| Forum | LMS\_FORUM | L’outil forum du LMS. |
| Learning Management System | E-mails | LMS\_MAIL | La fonctionnalité d’envoi automatique d’e-mails par le LMS. |
| Réflexion | LMS\_REFL | Le journal, outil de réflexion du LMS. |
| Positif | ATT\_PO | Qualification positive d’un élément. |
| Attributs | Négatif | ATT\_NEG | Qualification négative d’un élément. |
| Difficile | ATT\_DIFF | Caractère difficile d’un élément. |
| Facile | ATT\_FAC | Caractère facile d’un élément. |
| Absent | ATT\_ABS | Un élément est qualifié par son absence. |
| Présent | ATT\_PRES | Un élément est qualifié par sa présence. |
| Avantage | ATT\_AV | Un élément est qualifié par son avantage. |
| Limite | ATT\_LIM | Un élément est qualifié par sa limite. |
| Adapté | ATT\_ADAP | Un élément est qualifié par le fait d’être adapté au contexte. |
| Inadapté | ATT\_INADAP | Un élément est qualifié par le fait d’être inadapté au contexte. |