



UN MODÈLE MÉTHODOLOGIQUE DE RECHERCHE-DESIGN (*DESIGN-BASED RESEARCH*) POUR FAVORISER L'INNOVATION PÉDAGOGIQUE EN ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR

Josianne Basque

Centre de recherche LICEF, TÉLUQ

5800, rue Saint-Denis, bureau 1105, Montréal (Québec) H2S 3L5

josianne.basque@teluq.ca

Nous présentons le modèle méthodologique de recherche-design (*Design-Based Research*) que nous avons développé dans le cadre d'un projet de recherche dont le but était de concevoir un modèle hybride (présence-distance) de formation pour des programmes universitaires à vocation professionnelle, et ce, selon une approche-programme et dans la perspective de favoriser la persévérance et la réussite dans de tels programmes.

Mots-clés : Méthodologie de recherche ; Recherche-design ; Innovation pédagogique en enseignement supérieur

Problématique

Depuis une quinzaine d'années, un nouveau paradigme méthodologique de recherche s'est développé dans la communauté des chercheurs en sciences de l'éducation, soit celui de la recherche-design (*Design-Based Research*) (DBR). Ce courant s'est développé en réponse aux critiques formulées à l'endroit de la recherche expérimentale à l'effet que, bien souvent, cette dernière ne tient pas compte de la multiplicité des variables en cause dans des contextes réels d'apprentissage et d'enseignement, ni de la nature complexe et « désordonnée » de ces contextes et, de ce fait, ne conduit pas à des résultats qui permettent d'expliquer et de prédire l'apprentissage et de guider de manière utile les pratiques éducatives (Brown, 1992). Bell (2004), reprenant un constat de Bereiter (2002), déplore, pour sa part, que la plupart des recherches menées en sciences de l'éducation ne contribuent pas à favoriser l'innovation en éducation et souligne qu'il s'agit là précisément du but de la recherche-design : favoriser l'innovation pédagogique en vue d'améliorer la pratique éducative, et ce, en élaborant des



théories éducatives qui soient à la fois novatrices et utiles et en les testant en milieu naturel. Ces théories peuvent être de trois types selon Edelson (2002), à savoir des théories du domaine (*domain theories*), des modèles de design (*design frameworks*) et des méthodologies de design (*design methodologies*).

Wang et Hannafin (2005) définissent ainsi la recherche-design: « *a systematic but flexible methodology aimed to improve educational practices through iterative analysis, design, development, and implementation, based on collaboration among researchers and practitioners in real-world settings, and leading to contextually-sensitive design principles and theories* » (p. 6). Malgré l'intérêt grandissant observé envers cette méthodologie en sciences de l'éducation, elle a été relativement peu utilisée à ce jour, en particulier dans les milieux francophones de recherche. En outre, bien qu'on trouve des écrits énonçant des principes à suivre pour mener ce type de recherche (itérations multiples, collaboration entre praticiens et chercheurs, recherche en milieu naturel, etc.), on y trouve encore relativement peu de représentations claires des étapes qu'elle devrait suivre (Oh et Reeves, 2008), de sorte que les chercheurs sont peu outillés pour en guider son application à l'heure actuelle.

Nous présentons le modèle méthodologique de recherche-design que nous avons développé dans le cadre d'un projet de recherche mené sur une période de quatre ans, dont le but était de concevoir un modèle hybride (présence-distance) de formation pour des programmes universitaires à vocation professionnelle, et ce, selon une approche-programme et dans la perspective de favoriser la persévérance et la réussite dans de tels programmes (Basque *et al.*, 2009).¹

Présentation du modèle méthodologique de recherche-design

Notre modèle conjugue les procédés typiques mis en œuvre dans le champ du design pédagogique (analyse, design, prototypage, développement, implantation, évaluation) et les

¹ Ce projet a été financé par le Fonds québécois de recherche sur la société et la culture (FQRSC) et le Ministère de l'Éducation, des Loisirs et des Sports (MELS) du Québec dans le cadre du volet « Action concertée sur la persévérance et réussite scolaire ».



procédés utilisés en recherche qualitative, plus particulièrement en recherche-action (voir la figure 1). Dans ce modèle, le processus de design pédagogique (DP) et le processus de recherche-action:

incluent chacun des processus d'**analyse**, **conception**, **développement**, **implantation**, **révision**, bien que portant sur des objets différents : les objets du processus de DP portent sur le modèle de formation en cours développement et ses composantes, alors que les objets du processus de recherche portent sur le plan et l'instrumentation de recherche;

sont interreliés par le biais d'activités d'**évaluation** et de **théorisation**;

sont marqués par des cycles de **micro-** et de **macro-itérations** : les micro-itérations concernent des modifications apportées aux sous-composantes du modèle de formation et du modèle de recherche au cours du projet, alors que les macro-itérations concernent la mise à l'essai des versions successives de ces modèles pris dans leur ensemble. Deux macro-itérations ont été réalisées au cours du projet, chacune impliquant de multiples micro-itérations. Les macro-itérations ont impliqué une expérimentation du modèle de formation en développement auprès de deux cohortes successives d'un programme de deuxième cycle en administration offert à l'Université du Québec à Montréal.

La figure 1 montre également deux types de « théories » (Edelson, 2002) résultant de notre projet de recherche-design, à savoir une ébauche d'une typologie de facteurs de persévérance et de réussite à l'université (PRU) pour des étudiants fréquentant des programmes professionnels (théories du domaine) et un modèle innovant de formation (modèle de design), en plus de recommandations de mise en œuvre du modèle de formation développé.

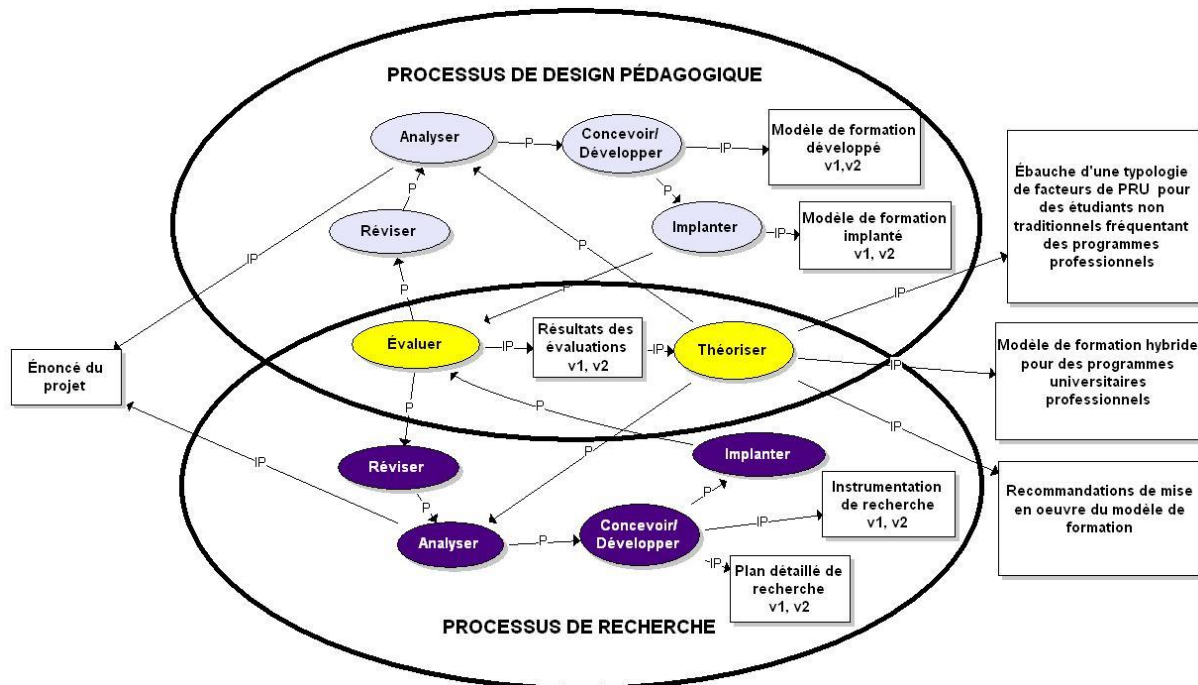


Figure 1 – Modèle méthodologique de recherche-design appliqué à notre projet

Références bibliographiques

- Basque, J. (2009). *Un modèle de formation intégrant le mentorat, la pratique en milieu de travail, la communauté de praticiens-apprenants en ligne et la co-modélisation des connaissances pour des programmes d'études universitaires à vocation professionnelle : Application à la formation en administration scolaire* (rapport de recherche no 103528). Montréal, Canada: Télé-université (TÉLUQ). Accessible dans RLibre : <http://r-libre.telug.ca/634/>
- Bereiter, C. (2002). Design research for sustained innovation. *Cognitive Studies, Bulletin of the Japanese Cognitive Science Society*, 9(3), 321-327.
- Brown, A. L. (1992). Design Experiments: Theoretical and Methodological Challenges in Creating Complex Interventions in Classroom Settings. *The Journal of the Learning Sciences*, 2(2), 141-178.



Edelson, D. (2002). Design research: What we learn when we engage in design. *The Journal of the Instructional Sciences*, 11(1), 105-121.

Oh, E. et Reeves, T. C. (2008). Design research vs. instructional systems design: Implications for educational technologists *Proceedings of World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications* (pp. 2119-2127). Chesapeake, VA: AACE.

Wang, F. et Hannafin, M. J. (2005). Design-based research and technology-enhanced learning environments. *Educational Technology Research & Development*, 53(4), 5-23.