

Un environnement numérique pour l'entraînement au travail en équipe : ECC'IPE

Nicolas MICHINOV

Professeur des Universités, Université Rennes 2, Laboratoire de Psychologie : Cognition, Comportement, Communication (LP3C)

et

Éric JAMET

Professeur des Universités, Université Rennes 2, Laboratoire de Psychologie : Cognition, Comportement, Communication (LP3C)

et

Estelle MICHINOV

Professeure des Universités, Université Rennes 2, Laboratoire de Psychologie : Cognition, Comportement, Communication (LP3C)

Une contribution au développement des compétences collaboratives⁴

La question du développement des compétences sociales, et notamment celles qui consistent à savoir travailler en équipe, apparaît comme un enjeu majeur dans un monde professionnel en mutation. Face à cet enjeu, les dispositifs de formation mis en place pour favoriser le développement de ces compétences se sont multipliés ces dernières années (jeux sérieux, *escape-game*, *Legos serious play*®, *team-building*, etc.). Néanmoins, la conception de ces dispositifs ne repose pas toujours sur des fondements scientifiques solides et empiriquement validés à partir d'évaluations rigoureuses sur leur efficacité. Dès lors, il y a un enjeu à valider scientifiquement les interventions destinées à faciliter le développement des compétences à travailler en équipe. Pour cela, l'environnement numérique ECC'IPE (Entraînement aux Compétences Collaboratives et Interventions sur PlateformE) a été élaboré à partir de connaissances en psychologie sociale sur le fonctionnement des groupes et selon une démarche de conception centrée utilisateur. Certains processus socio-cognitifs reconnus pour faciliter la collaboration ont été implémentés, comme le guidage pendant l'activité à partir de conseils sur la manière de communiquer et de confronter ses idées, et/ou de *feedbacks* centrés sur les résultats et les contributions de chacun dans le groupe. Les effets de ces processus seront évalués sur l'efficacité du travail en équipe et auront vocation à devenir adaptatifs grâce à l'intelligence artificielle en s'appuyant sur des marqueurs comportementaux.

Références :

- Michinov, E., & Michinov, N. (2013). Travail collaboratif et mémoire transactive: Revue critique et perspectives de recherche. *Le Travail Humain*, 1, 1-26. <https://doi.org/10.3917/th.761.0001>
- Michinov, E. (2016). Quand l'intelligence vient au groupe. *Cerveau & Psycho*, n°78.
- Cotard, C., & Michinov, E. (2018). When team member familiarity affects transactive memory and skills: A simulation-based training among police teams. *Ergonomics*, 61, 1–30. <https://doi.org/10.1080/00140139.2018.1510547>
- Michinov, N., Anquetil, E., & Michinov, E. (2020). Guiding the use of collective feedback displayed on heatmaps to reduce group conformity and improve learning in Peer Instruction. *Journal of Computer Assisted Learning*, 36 (6), 1026-1037. <https://doi.org/10.1111/jcal.12457>
- Hémon, B., Cherbonnier, A., Michinov, E., Jamet, E., & Michinov, N. (2022). When instructions based on constructive controversy boost synergy in online groups. *International Journal of Human-Computer Interaction*, <https://doi.org/10.1080/10447318.2022.2132028>

⁴ Avec la collaboration du Laboratoire d'informatique, de modélisation et d'optimisation des systèmes (LIMOS-UMR-6158 CNRS/UCA ; cf *infra*).