



8^{ème} Journée Initiatives Pédagogiques (JIP2023)
5 avril 2023 (8h30-17h30) – AgroParisTech campus Saclay

Favoriser l'engagement dans les apprentissages, quelles approches, quelles pratiques pédagogiques ?

Ateliers thématiques

A01 Expérimenter l'apprentissage actif en petits groupes tutorés
A02 Scénariser un serious game
A03 Développer et valoriser ses compétences grâce à la démarche portfolio
A04 Comprendre comment l'esprit pense pour mieux accompagner les étudiants
A05 Comment intégrer des techniques de rétroaction en classe (TRC) ?
A06 Jouer au « SoTL Challenge »
A07 Des défis absurdes, des équipes motivées, un temps limité : vos étudiant·es seront-ils à la hauteur ?
A08 Boost your entrepreneurial spirit!
A09 Fonctionnement individuel dans un travail en groupe : mythes et réalités
A10 Comment mesurer l'effet de ma pratique sur l'engagement des étudiant·es ?
A11 Apprendre à mieux travailler ensemble grâce au feedback intra-équipe
A12 Expérimentons ensemble le théâtre forum !

A01 Expérimenter l'apprentissage actif en petits groupes tutorés

Jacques-Olivier Klein, Denis Penard et Gilles Raynaud (IUT de Cachan), Géraldine Le Gludic (Direction de l'Innovation pédagogique -DIP)

Cet atelier pédagogique s'appuie sur l'expérience des animateurs et le témoignage d'étudiant·es pour faire connaître l'apprentissage par problèmes (APP), ses effets bénéfiques mesurables ou non, et les faire partager pour donner envie d'essayer soi-même et de se former.

Les animateurs partiront d'un film tourné à l'IUT de Cachan par un collègue de Cherbourg, qui retrace la toute première expérience en APP des animateurs et présente les témoignages des étudiant·es. Puis, par un jeu de questions-réponses, ils en expliciteront les aspects techniques, les limites et les bénéfices observés. Ils finiront par un atelier d'écriture d'une situation-problème («mission») adaptée aux enseignements de chacun·e qui pourra être partagée.

Au delà de cet atelier, les participant·es qui le souhaitent pourront se former à l'APP, et plus généralement à la conception de dispositifs d'apprentissage actif, avec des formations organisées par les animateurs de cet atelier.

A02 Scénariser un serious game

Audrey Lecompte, (Pôle Accompagnement et Ingénierie de Formation -PAIF- de l'Université d'Evry Val d'Essonne)

Alors que la ludification d'un cours consiste à intégrer des mécaniques de jeux à l'intérieur du cours, le serious game (jeu sérieux) est plus global. Il consiste à repenser le contenu partiel ou total de votre cours, sous la forme d'un jeu. L'objectif est de tirer avantage des propriétés des jeux vidéos pour susciter la motivation et la persévérance des étudiants.

Le serious game favorise les apprentissages car il permet :

- L'apprentissage par essais erreurs sans conséquence dans la vie réelle ;
- De rendre concrets des situations ou des concepts abstraits ;
- L'ajustement automatique du niveau de difficulté des problèmes en fonction des besoins de l'étudiant ;
- Des feedbacks immédiats.

Toutefois créer un jeu sérieux ne s'improvise pas. Il peut être laborieux d'obtenir un bon équilibre entre le ludique et le sérieux. Si la partie ludique l'emporte sur le contenu sérieux, les apprentissages seront moindres. Si le contenu sérieux l'emporte sur le côté ludique, le jeu ne sera pas joué et il n'y aura pas non plus d'apprentissage. Toute la difficulté consiste à repérer / concevoir ce juste équilibre qui créera l'engagement de l'étudiant et sa persévérance dans l'acquisition de connaissances ou de compétences.

Concevoir un jeu sérieux est une tâche complexe qui demande beaucoup de temps et d'investissement personnel. Une solution est de s'appuyer sur des jeux déjà existants mais encore faut-il pouvoir distinguer un « bon » jeu sérieux d'un mauvais. Si vous souhaitez créer un jeu sérieux vous-même, sachez que les méthodes restent empiriques. Il existe des modèles, mais qui restent très globaux. Votre créativité et votre réflexion seront de mise afin de transposer vos objectifs pédagogiques et le contenu de votre cours dans un scénario ludique et de déterminer les mécaniques de jeu que vous souhaitez utiliser.

Ce sont ces questions que nous vous proposons de travailler dans cet atelier. Objectifs de l'atelier :

- Distinguer les 6 facettes qui constituent les jeux sérieux;
- Identifier quelques mécaniques de jeu;
- Décomposer un objectif d'apprentissage en connaissances et comportements pour les transposer dans un scénario ludique

A03 Développer et valoriser ses compétences grâce à la démarche portfolio

Jeannie BISSON, Eva HUGOT (Direction de l'Innovation pédagogique -DIP)

Cet atelier a pour but de vous familiariser avec la démarche portfolio comme outil permettant de développer des compétences et de les valoriser. Nous verrons comment cette démarche permet de faire des liens durables entre les ressources mobilisées par les étudiants et le développement des compétences visées par leur diplôme. Nous verrons aussi en quoi cet outil peut permettre de valoriser les compétences acquises, tout en faisant le lien avec l'expérience et, ce faisant, en accroissant la motivation intrinsèque des étudiants concernés.

A04 Comprendre comment l'esprit pense pour mieux accompagner les étudiants

Alain Finkel (ENS Paris Saclay)

Dans cet atelier, plusieurs modèles de l'esprit seront présentés (penser vite ou lentement, penser avec la mémoire de travail, penser et mémoriser, penser avec son modèle du monde, ...).

Chacun de ces modèles sera mis en relation avec des forces et des faiblesses pour penser.

La compréhension de ces modèles doit permettre de renforcer l'engagement et la motivation des étudiants et des enseignants en augmentant leurs sentiments de contrôle et le réel contrôle de chacun des intervenants dans leurs actes de penser, donc dans leurs apprentissages.

A05 Comment intégrer des techniques de rétroaction en classe (TRC) ?

Aurelia Blanluet (Pôle pédagogie CentraleSupélec)

Que vous soyez déjà un utilisateur aguerri ou, au contraire, que vous effectuiez vos premiers pas en rétroaction, venez (re)découvrir les différentes techniques disponibles pour favoriser l'apprentissage des étudiants et dynamiser vos cours.

Cet atelier vise à explorer plusieurs aspects de ces méthodes actives d'enseignement. Dans un premier temps, une brève présentation sur les caractéristiques, les avantages et inconvénients des TRC sera effectuée. Dans un deuxième temps, nous verrons comment les intégrer dans vos cours par le biais de cas d'études.

A l'issue de cet atelier, les participants seront capables de :

1. Préciser l'objectif de la mise en place des TRC en classe
2. Identifier l'activité la plus adaptée
3. Implémenter avec succès les TRC dans un cours

Nos échanges sur les bonnes pratiques construites à partir de nos retours d'expérience nourriront l'atelier.

A06 Jouer au « SoTL Challenge »

Valérie Camel (AgroParisTech)

Le SoTL (*Scholarship of Teaching and Learning*, que l'on peut traduire par *Expertise de la pratique et de la recherche dans l'enseignement et l'apprentissage à l'université*) est une approche développée initialement en Amérique du Nord pour donner à l'enseignement une place tout aussi importante que la recherche dans la carrière d'un enseignant-chercheur. Basée sur la réflexivité, l'approche SoTL vise à permettre à l'enseignant.e d'améliorer sa pratique en vue de favoriser les apprentissages des étudiant.e.s.

Le « SoTL Challenge » est un jeu conçu spécifiquement pour placer les participant.e.s dans une posture réflexive. Il est basé sur des cartes combinées à des figurines Playmobil®, permettant à chaque équipe de proposer des scénettes afin de faciliter l'analyse de situations et la réflexivité. Selon leur positionnement initial, les participant.e.s travailleront durant l'atelier l'une ou l'autre de ces deux postures décrites dans l'approche SoTL : « praticien réflexif » ou « praticien chercheur ».

Cet atelier permettra aux participant.e.s de comprendre la démarche SoTL, de se situer individuellement au regard des étapes proposées dans cette approche, et d'identifier des personnes ressources et leviers d'action. Il offrira également des pistes de réflexion pour permettre aux participant.e.s de s'engager ultérieurement dans une démarche SoTL.

A07 Des défis absurdes, des équipes motivées, un temps limité : vos étudiant-es seront-ils à la hauteur ?

Frédéric Bouquet, Marie Jouble, Julien Bobroff (Centre d'Expérimentation Pédagogique de l'Institut Villebon-Charpak)

Nous avons testé un nouveau format d'enseignement qui renouvelle le rapport au travail en groupe, aux expériences scientifiques et assure un fort engagement des étudiant-es. Dans cet atelier, nous vous proposons de l'expérimenter vous-même puis de le transposer pour vos étudiant-es.

Nous l'avons proposé à 30 étudiants en licence, réunis en 6 équipes. Ils ont confronté leurs talents et leurs connaissances de physique pendant 2 jours au travers de 15 défis assez délirants : « Inventez un dispositif qui mesure le temps le plus précisément, sans montre ni électronique », « mimez une équation de physique », « Fabriquez le plus petit pendule et mesurez le », etc.

Le point commun de ces défis : aucun n'a une seule « bonne solution ». Tous invitent à de la créativité, de la débrouillardise, de la collaboration, du matériel très frugal, et un peu de science bien sûr.

Dans cet atelier, nous vous proposons de relever à votre tour un ou deux défis pour vous rendre compte de la dynamique que cela génère, puis de prototyper vos propres défis pour un de vos cours avec notre aide. Pas besoin d'être physicien-ne pour participer : ce format peut s'adapter à votre discipline !

Notre promesse :

- vous repartirez avec au moins un défi pour vos propres étudiant-es ;
- vous récupérerez notre super kit graphique clé en main conçu par notre designer de choc pour créer vos propres défis et votre déroulé ;
- et surtout, vous vivrez deux heures des plus intenses !

A08 Boost your entrepreneurial spirit!

Bich-Liên Doan (CentraleSupélec), Véronique Tibayrenc, Pascale Vareille (IUT de Cachan)

Objectif de l'atelier : Développer la capacité d'innovation et les compétences transversales (soft skills) de nos étudiants autour d'un atelier EUGLOH inclusif, interculturel et interdisciplinaire, à partir d'une thématique de recherche.

Mots clés : Esprit d'innovation, Interdisciplinarité, Interculturalité, Inclusion, Co-création, Design thinking

Activités proposées et échanges :

(Plénière)

- Un atelier EUGLOH, quoi, pourquoi, pour qui ?
- Exemple : Boost your entrepreneurial spirit! (Université Paris Saclay, déc. 2022)
- Input : Innover à partir des 17 ODD de l'ONU

3 ateliers successifs en équipes

1. (Ice-breaker) Interculturalité, interdisciplinarité et inclusion : de la communication à la co-collaboration
2. (Identification) D'une thématique de recherche donnée à l'identification d'une problématique / d'un besoin socio-économique ciblé
3. (Idéation) Coconstruire une solution ciblée éco-responsable intégrant un (des) ODD

(Plénière)

- Livrable : restitutions par groupe (pitch)
- Input : témoignage EUGLOH (visio-conférence ou présentiel) Le design thinking en 4 étapes, pour une démarche d'innovation centrée sur l'humain
- Échanges et appropriation de la démarche : identifiez les modalités de transposition possibles dans le curriculum de votre filière (calendrier, valorisation en micro-crédits, etc.) et identifiez des partenaires internationaux cibles dans EUGLOH.

A09 Fonctionnement individuel dans un travail en groupe : mythes et réalités

Hans Erhard, Liliana Ibanescu, Samantha Pagliaro (AgroParisTech)

Cet atelier s'appuie sur l'expérience des intervenants dans le cadre de la conception et la mise en place d'un dispositif d'évaluation par les étudiants de leur fonctionnement en mode projet. Dans ce domaine, l'observation et les réflexions des enseignants sont multiples : comment évaluer l'apport de chacun dans un fonctionnement de groupe en l'absence d'une observation directe et factuelle des enseignants-tuteurs ? Comment valoriser le développement de compétences transversales (communication interpersonnelle, gestion de soi, gestion d'équipe, management ...) et repérer le manque d'engagement de certains ? Comment faciliter le suivi du fonctionnement de l'étudiant dans un travail réalisé en groupe ? Enfin, quel type de dispositif pédagogique concevoir pour renforcer la dynamique qui voit les étudiants acteurs dans leur processus d'apprentissage dans une perspective de professionnalisation progressive ?

L'objectif de cet atelier est d'entrer dans ces questionnements à partir d'une mise en situation qui aboutira à des propositions concrètes et des échanges entre les participants et les intervenants. Ainsi, les participants seront emmenés à travailler en petits groupes pour :

1. faire ressortir des indicateurs pour la construction d'une grille critériée pour le fonctionnement individuel dans un travail en groupe
2. analyser et partager sur l'évaluation sur le fonctionnement de l'individu dans un travail en groupe

A10 Comment mesurer l'effet de ma pratique sur l'engagement des étudiant-es ?

Marine Moyon (chaire de recherche-action sur l'innovation pédagogique de l'Université Paris-Saclay), Jeanne Parmentier (Centre d'Expérimentation Pédagogique de l'Institut Villebon – Georges Charpak)

Vous souhaitez mettre en place ou mettez déjà en place des actions pour améliorer l'engagement de vos étudiant-es. Mais comment savoir si « cela marche » et mesurer l'impact de vos dispositifs sur leur engagement ? Dans le cadre de la chaire de recherche-action sur l'innovation pédagogique, plusieurs équipes ont mis en place des pratiques pédagogiques innovantes et ont mesuré leurs effets sur l'engagement des étudiants en adaptant des questionnaires standardisés issus de la recherche en sciences de l'éducation. Et si vous faisiez pareil ?

Nous présenterons brièvement ces exemples de projets ainsi que les questionnaires qu'ils ont adaptés pour l'occasion. L'atelier vous permettra d'échanger sur vos problématiques pédagogiques puis de prendre connaissance avec plusieurs questionnaires de mesure standards sur le sujet, afin pour pouvoir repartir de l'atelier en étant outillé-e pour mesurer l'impact de vos actions en classe.

A11 Apprendre à mieux travailler ensemble grâce au feedback intra-équipe

Patrick Delamaire (Polytech Paris-Saclay et HEC)

Tous les étudiants de nos formations de Paris-Saclay auront à travailler en équipe dans le monde professionnel. Il est donc intéressant de les y préparer, et aussi car cela peut faciliter leurs apprentissages en formation. L'atelier proposé ici consiste à apprendre à travailler mieux ensemble grâce à un feedback multiple entre tous les membres d'une même équipe. L'approche utilisée ici est régulièrement mise en pratique avec des étudiants de formation initiale ou de formation continue (Executive Education). Patrick le co-anime régulièrement avec des collègues divers tel que astronaute, membre de l'équipe de France de football, GIGN.

Dans cet atelier, vous pourrez vivre une mise en situation, en petite équipe, suivie d'un feedback intra-équipe. Ce type d'approche peut être utilisée dans n'importe quel cours (sciences, arts, langues, management, etc.).

Pour participer à cet atelier, tous les participants doivent venir avec un appareil connecté à internet, de préférence de manière autonome (3G, 4G, 5G), tel qu'un ordinateur, une tablette ou un smartphone.

A12 Expérimentons ensemble le théâtre forum !

Cécile Bouton (CNRS) avec la participation de Nardjis Amiour (UFR Sciences), Morgan Chabanon (CentraleSupélec), Tony Février (Institut Villebon-Charpak), Isabelle Gérard (UVSQ), Alain Virouleau (Institut Villebon-Charpak) et la comédienne et metteuse en scène Raphaële Sabater

Créé par Augusto Boal, écrivain dramaturge et metteur en scène au Brésil, le théâtre forum est un outil puissant de réflexion partagée. Il permet d'aborder collectivement une problématique donnée, de provoquer des échanges, de réfléchir et comprendre ensemble sur scène.

A partir d'une situation qui pose problème, les comédien·nes (vos collègues enseignant à l'Université Paris-Saclay et qui ont participé à la formation « théâtre forum » en juin 2021) interpréteront une scène conduisant à une impasse, ce qui provoque par la suite un moment de discussion théâtrale. Le public (les participant·es), interrogé par le metteur en scène (dénommé Joker), est invité à réfléchir sur la démarche permettant d'affronter la problématique jouée sur scène. Devenu, spectActeur, entrant en scène, se confrontant avec les autres personnages, les participant·es pourront s'ils-elles le souhaitent mettre en action leurs idées, leurs alternatives, leur volonté de changer la situation. Il s'agit en fait d'affronter et de construire ensemble, acteurs et public, des alternatives possibles à la problématique mise en scène.

Le théâtre forum permet ainsi d'analyser de manière systémique une situation, de croiser et mutualiser les expériences et les points de vue, d'explorer collectivement des marges de manœuvre et tester des pistes de solutions sur scène.