



## Ateliers de la 5<sup>ème</sup> Journée Initiatives Pédagogiques

Jeudi 28 novembre 2019

### A1 - Faciliter les apprentissages grâce aux jeux-cadres de Thiagi

*Valérie CAMEL, Geneviève DAVID (AgroParisTech)*

Introduire des jeux dans ses enseignements est une manière ludique d'engager les étudiants dans leurs apprentissages et de favoriser la rétention. Pour autant, jouer ne suffit pas : il est important de scénariser les choses pour que les apprentissages restent au cœur de l'enseignement, et que le jeu soit davantage un vecteur de médiation. A cet effet, les jeux cadres sont des structures de mise en activité des étudiants simples et peu coûteuses, donc facilement transposables au quotidien dans divers contextes d'enseignement.

Sivasailam Thiagarajan (alias Thiagi) créé depuis plus de 40 ans des jeux-cadres utilisables en formation d'adultes. Ses jeux visent à faciliter les apprentissages en mobilisant diverses activités cognitives (ex : hiérarchiser des informations, résumer, structurer, comparer, mémoriser, synthétiser, évaluer, interagir), et en faisant appel à l'imagination et à la créativité.

Lors de cet atelier, les participants expérimentent quelques jeux-cadres et réfléchissent à la transposition de ces jeux dans leur propre contexte d'enseignement. L'expérience des animatrices (formées par Thiagi et utilisatrices de plusieurs jeux dans leur pratique d'enseignement) donne des pistes pour que chaque participant fasse évoluer sa pratique.

### A2 - La fête aux idées préconçues !

*Jacques-Olivier KLEIN, Denis PENARD, Patrick RUIZ, Gilles RAYNAUD (Univ. Paris-Sud)*

Enseigner : idéalement, comme pour construire une solide maison, il faudrait commencer par de saines fondations et des explications claires de façon à faire progresser les étudiants régulièrement. Malheureusement, la réalité est bien plus complexe : un étudiant n'est pas un terrain vierge et l'apprentissage connaît des étapes de rupture. Enseigner c'est donc autant déconstruire que construire, parfois se brancher sur une structure inconnue : le savoir existant, avec tous ses imperfections, ses défauts.

Durant cet atelier, nous partons des expériences vécues de conceptions erronées d'étudiants. L'atelier permet d'envisager collectivement comment intégrer ces idées fausses à une stratégie de conception de nos enseignements. Il prend une forme coopérative de façon à favoriser la participation de chacun et permettre la créativité.

### A3 - Un jeu pour stimuler et renforcer les apprentissages

*Constance COSTON, Franck LE BILLION, Floriane MARCUCCINI (INSTN)*

L'atelier consiste en une mise en situation autour d'un projet de jeu permettant de stimuler l'envie d'apprendre des apprenants et de renforcer l'intégration des éléments de contenu. Les participants vivent une situation d'apprentissage où est utilisé un jeu les amenant en groupe et de façon ludique à se poser des questions et à répondre sur des éléments de contenu liés au mini-cours qu'ils ont suivi. Un système de monnaie et de cartes événements permet de créer une « tension » qui favorise l'investissement de chacun dans le jeu et des ressorts qui dynamisent le processus d'apprentissage.

Nous proposons aux participants à l'atelier :

- De suivre une mini-conférence
- D'apprendre les règles du jeu et l'utilisation des éléments le composant (monnaie, cartes événements)
- De jouer / apprendre en groupe et en s'amusant
- D'intégrer les principes de création / fonctionnement de ce type de jeu
- De créer leurs propres cartes de jeu.



#### **A4 - Construire un enseignement où l'étudiant apprend « à son rythme »**

*Jeanne PARMENTIER, Tony FEVRIER, Alain VIROULEAU, Cyril DAUPHIN (Institut Villebon) . Georges Charpak)*

Dans cet atelier, nous partageons comment nous avons restructuré nos objectifs d'enseignement afin de faciliter l'autonomie de nos élèves. Puis nous partageons l'organisation pratique et les outils que nous avons utilisés afin d'organiser des cours dans lesquels les étudiants apprennent à leur rythme pendant un semestre.

Les participants à cet atelier sont invités à venir avec les supports de leur propre cours qu'ils souhaiteraient adapter au rythme de leurs étudiants afin de servir d'exemples concrets lors des discussions.

#### **A5 - Se familiariser avec l'hybridation d'un cours en vue d'optimiser les apprentissages**

*Françoise BERTHOUD (CentraleSupélec)*

Quels sont les enjeux de la démarche de mise en ligne d'un cours à distance ? Comment peut-on tenir compte des différences entre les apprenants pour favoriser l'apprentissage ? En quoi nos pratiques enseignantes sont-elles impactées ?

Animé par Françoise Berthoud, ingénieure pédagogique multimédia, cet atelier-formation pratique est le lieu de réflexion et de conception d'une scénarisation de cours à distance qui vise l'accessibilité, la différenciation et l'optimisation des apprentissages.

#### **A6 - Handicap : on s'adapte, un jeu d'enfant ?**

*Ghislain RÉMY (Univ. Paris-Sud)*

Dans cet atelier les participants sont invités à vivre différentes situations de handicap afin de se figurer les caractéristiques de ces handicaps et leurs conséquences sur les activités et les apprentissages. L'atelier se poursuit par des échanges et un brainstorming sur les adaptations possibles lors des activités pédagogiques et des évaluations.

#### **A7 - Attention, cognition, métacognition : quel impact sur les apprentissages ?**

*Lionel HUSSON (CentraleSupélec), Isabelle BOURNAUD (Univ. Paris-Sud)*

Durant cet atelier, nous partons de tests ludiques pour mettre en situation plusieurs processus cognitifs et leurs caractéristiques : l'attention, les mémoires de travail et à long terme, les représentations mentales

En s'appuyant sur ces expériences partagées concrètes et sur des travaux de référence, nous réfléchissons aux questions suivantes : quelles bonnes pratiques pour favoriser les apprentissages ? Quels rôles de la métacognition pour réguler les apprentissages ?