Repenser l'apprentissage de la méthodologie universitaire par le jeu de rôle

ARENTS Manon – laboratoire DIPHE m.arents@univ-lyon2.fr

LANEYRIE Elsa – laboratoire GRePS elsa.laneyrie@univ-lyon2.fr

BALTENNECK Nicolas – laboratoire DIPHE nicolas.baltenneck@univ-lyon2.fr

Université Lumière Lyon 2 – 5 avenue Pierre Mendès France, Bron 69 500

RÉSUMÉ

La crise sanitaire ayant impacté l'année universitaire 2020/2021 à considérablement modifié la manière d'enseigner et d'apprendre à l'université. À ce titre, nous souhaitons présenter une recherche menée, visant à transformer un TD de méthodologie universitaire classique, dispensé aux étudiants de premières années de psychologie, en jeu de rôle.

Les objectifs étaient de lutter contre le décrochage universitaire, assurer l'engagement des étudiants en les rendant plus acteurs de leur apprentissage. Afin de réaliser cette transformation, nous nous sommes appuyés sur des théories relatives aux mécanismes permettant de consolider le sentiment d'efficacité personnelle, la motivation, l'engagement et la coopération entre les étudiants.

Afin de procéder à cette transformation, une histoire comportant de nombreuses péripéties a été inventée et déployée au cours des 12 séances du semestre. Cette dernière permettait de dispenser les différents objectifs de la maquette universitaire tout en mettant les étudiants en situation de défi. Les enseignants devaient également se prêter au jeu de l'intrigue afin de rendre l'expérience d'enseignement plus immersive. Afin de se saisir de l'impact de cette transformation, nous avons réalisé des entretiens et des questionnaires à destinations des étudiants et des enseignants.

Les résultats obtenus montrent que les étudiants se sont saisis de ce cadre pédagogique ludique, s'engageant et se mobilisant tout au long du semestre malgré une charge de travail conséquente et une situation sanitaire incertaine.

Ce dispositif inclus également les enseignants qui se sont saisi de ces enjeux et outils pédagogiques. Ce protocole pédagogique permet à l'enseignant de faire preuve de créativité tout en lui garantissant un cadre de travail défini, préservant ainsi l'équilibre du cours et évitant une surcharge de travail.

Proposer un enseignement au format jeu de rôle tout au long du semestre permet de mobiliser les étudiants et les enseignants si celui-ci propose un équilibre entre les défis ludiques et pédagogiques. La fluidité de l'intrigue pondérée avec des mises en situation réalistes se pense comme une voie d'accès aux apprentissages universitaires.

	Mots-clés
Comité scientifique	MOTIVATION, ENGAGEMENT
Approche de l'étude	GAMIFICATION, PÉDAGOGIE, COOPÉRATION

ABSTRACT

The health crisis that impacted the 2020/2021 academic year has significantly changed the way in which university teaching and learning are taught. As such, we would like to present research conducted to transform a TD of classical academic methodology, taught to first-year psychology students, into a role play.

The objectives were to fight against university dropout, ensure student engagement by making them more involved in their learning. In order to achieve this transformation, we have relied on theories of mechanisms to strengthen the sense of personal effectiveness, motivation, commitment and cooperation among students.

In order to carry out this transformation, a story with many twists and turns was invented and deployed during the 12 sessions of the semester. The latter made it possible to dispense with the different objectives of the university model while putting students in a challenging situation. Teachers also had to play the plot game to make the teaching experience more immersive. In order to understand the impact of this transformation, we conducted interviews and questionnaires for students and teachers.

The results obtained show that the students seized on this playful educational framework, engaging and mobilizing themselves throughout the semester despite a significant workload and an uncertain health situation.

This system also includes teachers who have taken up these educational issues and tools. This teaching protocol allows the teacher to show creativity while guaranteeing a defined work environment, thus preserving the balance of the course and avoiding a work overload. Offering a role-play format throughout the semester makes it possible to mobilize students and teachers if it offers a balance between fun and educational challenges. The fluidity of the weighted intrigue with realistic scenarios is seen as a pathway to university learning.

	Key words
Comité scientifique	MOTIVATION, COMMITMENT
Approche de l'étude	GAMIFICATION, PEDAGOGY, COOPERATION

OBJET D'ÉTUDE

Face à la crise sanitaire liée au virus SARS-CoV-2, la fermeture des universités a contraint de repenser les enseignements pour les animer à distance. Les enjeux étaient multiples : continuer les enseignements, ne pas pénaliser les étudiants et veiller à prévenir le décrochage universitaire. Ce changement de pratique implique une adaptation tant des étudiants que des enseignants. Pour faire cela, nous avons transformé un enseignement de travaux dirigés (TD) de méthodologie universitaire en jeu de rôle.

La formation à la méthodologie universitaire fait partie du socle commun à tous les étudiants de licence en France. Pensée comme facteur de réussite, protégeant les étudiants du décrochage universitaire, l'enseignement méthodologique ne suscite pourtant pas toujours l'adhésion et l'implication des étudiants, car les apprentissages sont souvent décontextualisés de leurs objectifs pédagogiques.

Afin de palier cela, nous avons proposé un nouvel environnement de travail alliant exigences universitaires et jeu de rôle afin de susciter un engagement dans l'appropriation des connaissances. Notre hypothèse de départ est que le format ludique du TD permettrait aux étudiants de rentrer dans une dynamique d'apprentissages plus aisément qu'avec un format classique (Ferreira, 2014). Inscrire du jeu dans la posture des étudiants pourrait accroître la motivation, le sentiment de compétence et d'efficacité personnelle, replaçant l'apprenant au cœur de la dynamique d'apprentissage. Si le format initial a été remanié, les objectifs pédagogiques et universitaires ont été conservés et enrichis. Nous avons donc questionné comment cet enseignement de TD a modifié, d'une part la pratique enseignante, le plaisir à enseigner, et d'autre part, le positionnement des étudiants vis-à-vis de leur apprentissage, leur motivation, leur investissement dans les sous-groupes de travail.

Intégrer une forme ludique dans un enseignement est une proposition nécessitant un équilibre entre *gamification* et adhésion au cadre académique pour les étudiants ainsi que pour les enseignants. Proposer une histoire faite d'énigmes à suivre, séances après séances, présente l'intérêt de proposer une multitude d'activités et d'exercices aux étudiants. Chaque activité permettant de faire avancer l'intrigue mais également de développer de nouvelles compétences (Ferreira, 2014).

Il s'agit de tendre vers un engagement continu des étudiants tout au long du semestre par le biais de ressorts pédagogiques variés (Lieury et Fenouillet, 2019). Cette volonté d'engager les étudiants dans une posture d'acteur va de pair avec la nécessité de leur proposer une activité diversifiée, intégrant un ensemble de processus pédagogiques, tout en représentant un défi à même de susciter un engagement cognitif et la collaboration avec autrui. Le TD avait pour enjeu de maximiser la coopération entre les étudiants afin d'œuvrer vers un double objectif commun : élucider l'énigme et valider l'enseignement universitaire. La coopération pouvant se manifester

sous différents aspects, en fonction de son caractère, imposé ou non, et de la présence ou absence d'une hiérarchie au sein du groupe concerné.

Les étudiants étaient divisés en différentes équipes, chacune représentant un pôle de performance particulier avec des éléments singuliers et une thématique différente permettant d'aboutir à la résolution de l'énigme. Ce positionnement coopératif se justifie par la diversité des profils étudiants, il est nécessaire de renforcer le sentiment d'appartenance à la culture universitaire, pour favoriser le bien-être et la persévérance des étudiants (St-Amand, 2017).

MÉTHODOLOGIE

1. Construction du nouveau format de TD

L'intégralité du dispositif a été déployé en distanciel : ce choix d'un enseignement entièrement dématérialisé permet d'offrir une continuité et une cohérence pédagogique tout au long du semestre pour les étudiants comme pour les enseignants. Les supports doivent répondre à la double contrainte de servir l'intrigue de l'histoire, et dispenser un contenu pédagogique. Le recours à la *gamification* offre un équilibre entre les exigences du cadre académique et un format plus souple.

Afin de mener à bien ce dispositif, des réunions de l'équipe de recherche ont été organisées tous les mois, lors du déroulement du semestre, afin d'assurer la cohérence pédagogique, ludique, esthétique et conceptuelle des outils développés. Or, si un dispositif agréable implique un socle pédagogique conséquent, ce dernier a été rediscuté et agrémenté. Chaque enjeu pédagogique est abordé à travers les différentes étapes du TD.

Des documents de cadrage ont été réalisés pour chaque étape, donnant aux enseignants une trame à suivre tout au long du TD. Avant le début du semestre, une réunion avec tous les intervenants a été réalisée afin de les préparer à la singularité de ce dispositif.

La dernière séance ayant pour objectif de réaliser une synthèse des apprentissages réalisés tout au long du TD, un jeu vidéo narratif a été créé en collaboration avec un game designer. Dans cette dernière étape, il s'agissait de mettre les étudiants en situation d'experts en remobilisant l'intégralité du contenu du TD.

À l'issue du dispositif, deux retours d'expérience ont été réalisées. Un premier concernait les étudiants et portait notamment sur l'équilibre entre l'apport ludique et pédagogique ainsi que sur leur motivation tout au long du TD. Le second concernait les enseignants. Ces retours d'expériences offraient des perspectives d'améliorations concernant le fond et la forme de l'enseignement.

2. Publics concernés

Ce dispositif a été déployé auprès de 472 étudiants de première année et a mobilisé huit enseignants pour assurer son déroulé. Le recrutement des enseignants pour ce jeu se basait sur un critère motivationnel. De ce fait, les enseignants ont été informés de la particularité de ce format en amont, l'équipe de chercheurs ayant bien pris le soin de préciser l'importance du rôle de

l'enseignant comme membre et régisseur du dispositif. De fait, cette approche requiert une équipe enseignante sensible à ces problématiques acceptant de voir sa posture professionnelle modifiée. Il s'agit donc de proposer une posture propre aux jeux de rôles : le maître du jeu.

Narrateur omniscient, il énonce l'histoire à laquelle les étudiants participent. Posture singulière, « dans » et « hors » le jeu, l'enseignant est le garant des règles, celui qui veille au respect des normes établies afin d'en assurer la pérennité.

3.Outils de mesure

Afin de rendre compte de la motivation et la procrastination des étudiants, un formulaire à été rempli par chaque groupe de travail, leur permettant d'émettre leurs ressentis, tant vis-à-vis de l'enseignement dans sa globalité, de l'intrigue, de la charge de travail et de l'agréabilité du cours.

En ce qui concerne les enseignants, plusieurs outils de mesure ont été mis en œuvre afin de connaître leur positionnement. Un questionnaire préalable à l'animation des TD, permettait de mieux connaître les intervenants et un à l'issue de chaque séance permettait d'avoir leur retour sur le contenu pédagogique et ludique. Enfin, un retour d'expérience a été organisé à la fin du semestre. À partir d'une liste de questions communes traitant du vécu des enseignants quant à la préparation, l'animation et l'évaluation des TD, l'objectif était de faire le point et d'identifier des pistes d'améliorations.

RÉSULTATS

Ajouter une petite phrase d'intro pour annoncer tes résultats

1. L'engagement des étudiants – un enseignement « ludique » et « intéressant »

Les adjectifs « ludiques » et « intéressant » ressortent particulièrement du discours des étudiants. Cela semble témoigner d'un ressenti global positif de la part des étudiants. Les occurrences des adjectifs « impliqués », « curieux », « incompréhension » et « charge de travail » apparaissent significativement dans les discours également ($p\text{-value} < 0.05$).

Ces occurrences mettent en lumière la place que peuvent prendre ces dimensions dans la bonne compréhension du TD. Confirmant l'attrait pour ce dispositif tout en interrogeant sa fluidité, sa cohérence interne et la quantité de travail demandé aux étudiants. Ces données sont congruentes avec ce que les enseignants ont pu observer en cours à savoir une forte participation des étudiants et une assiduité et une ponctualité certaine.

2. La satisfaction des enseignants

Les enseignants font part d'un ressenti commun positif, de part le dispositif déployé dans l'ensemble, notamment sa cohérence interne mais également de part le plaisir ressenti. En effet, tous témoignent d'une agréabilité du rôle de maître du jeu, aucun ne fait part d'un sentiment de malaise concernant sa posture adoptée.

Les modalités d'accompagnement des étudiants leur conviennent, ils sont positivement surpris par les réactions et l'adhésion de ces derniers. Leur engagement et leur investissement restent complets et ils définissent l'expérience comme une « agréable surprise ».

CONCLUSIONS

Proposer un format de cours ludique implique une adhésion des joueurs comme des enseignants à des codes prédéfinis qui permettent le bon déroulement de l'activité. En effet, des invariants sont repérables entre le dispositif pédagogique précédent et celui-ci, notamment la place accordée aux travaux de groupe, la coopération entre les étudiants, les apports méthodologiques et l'utilisation d'outils-ressources.

Pour autant, présenter ces enseignements sous un angle différent suscite l'intérêt et la curiosité des étudiants et des enseignants.

Adapter le format pédagogique semble un ressort permettant de faire évoluer la posture des étudiants, leur proposant d'apparaître comme acteurs de la situation d'apprentissage (Cahour, 2006). Le format du jeu de rôle et les réactions et comportements qu'il amène problématise la question de la mise en sens de cet enseignement pour ceux qui le dispensent, leur position étant, de fait, amenée à évoluer.

Cette alternative se veut stimulante et favoriserait le plaisir à enseigner sans bouleverser la posture enseignante. Pour autant, elle suppose de nombreuses heures de travail en amont et ne semble pas totalement adaptée à un format tel que celui expérimenté. En effet, un cours d'une heure quarante-cinq toutes les semaines pourrait mettre en péril l'immersion des étudiants tout en fragilisant la possibilité de rentrer dans les apprentissages.

Un dispositif de cette ampleur requiert un savoir-faire singulier, un partenariat avec des professionnels du jeu (escape game, game designer ...) est nécessaire pour le mener à bien. Une cellule dédiée aux alternatives pédagogiques au sein des universités pourrait permettre d'élaborer de tels dispositifs, permettant ainsi de développer plus d'attrait pour les étudiants comme pour les enseignants vis-à-vis de certains TD peu appréciés.

Au-delà, c'est également une autre forme de relation qui se crée entre les étudiants, de part le concret des objectifs communs et la diversité des compétences sollicitées, favorisant la coopération entre eux. La relation enseignant-étudiant se trouve également changée, la posture du Maître du Jeu permettant une plus grande proximité et un échange plus agréable.

Se pose néanmoins la problématique de l'évaluation d'un tel dispositif. En effet, les compétences mobilisées sont diverses et, en matière d'apprentissage, c'est sur le long terme qu'il est possible de constater l'existence ou non d'effets significatifs. Aussi, les mesures réalisées rendent compte d'une réalité concernant un instant précis mais, il faudrait les répliquer sur le long terme afin d'observer une pérennité des résultats obtenus.

RÉFÉRENCES

Cahour, B. (2006). Les affects en situation d'interaction coopérative: proposition méthodologique. *Le travail humain*, 69(4), 379-400.

Dozot, C., Piret, A., & Romainville, M. (2009). L'estime de soi des étudiants de première année du supérieur en abandon d'études. Une recherche-action sur les variations de l'estime de soi d'étudiants décrocheurs pris en charge dans un dispositif de réorientation, en Communauté française de Belgique. *L'orientation scolaire et professionnelle*, (38/2), 205-230.

Ferreira, A. (2014). Jeux sérieux et langue de spécialité: trois exemples de ludification pour l'apprentissage de l'anglais naval. Recherche et pratiques pédagogiques en langues de spécialité. Cahiers de l'Aplut, 33(1), 66-90.

Lieury, A., & Fenouillet, F. (2019). Chapitre 1. Les motivations. In *Éducation Sup: Vol. 4e éd. Motivation et réussite scolaire* (p. 3-25). Paris: Dunod. Cairn.info. Consulté à l'adresse <https://www.cairn.info/motivation-et-reussite-scolaire--9782100791668-p-3.htm>

St-Amand, J., Bowen, F., & Wan Jung Lin, T. (2017). Le sentiment d'appartenance à l'école: une analyse conceptuelle. *Canadian Journal of Education/Revue canadienne de l'éducation*, 40(1), 1-32.