

La pédagogie ludique et Instagram au profit du savoir-être

Stéphanie Hovington

Université Laval, Québec, Canada, stephanie.hovington@ulaval.ca

Janie Lépine

Université Laval, Québec, Canada, janie.lepine@ulaval.ca

Résumé

Dans un contexte de formation professionnalisante, de plus en plus d'enseignants font le choix de délaisser le mode plus habituel de transmission des connaissances en utilisant différentes pédagogies actives. Cependant, les pédagogies privilégiées par les formateurs universitaires sont davantage axées sur le développement du savoir et du savoir-faire et peu d'attention est accordé au développement du savoir-être. Au Québec, la formation universitaire en psychoéducation s'appuie sur le Référentiel de compétences (OPPQ, 2018) qui comprend une dimension importante liée au savoir-être. Le développement du savoir-être chez les futurs psychoéducateurs est crucial puisque la qualité de leurs interventions auprès de personnes vulnérables en dépend. On souligne que l'utilisation d'une pédagogie ludique soutient le développement du savoir-être chez les étudiants en favorisant un engagement affectif dans la formation et les interactions au sein du groupe de pairs. De plus, la mise en œuvre d'une communauté d'apprentissage à l'aide du web social est une occasion de tirer profit de la réflexion entre pairs. Or, la pédagogie ludique et le web social sont encore peu utilisés en enseignement supérieur. Basée sur le modèle du Playful Learning Process (Forbes, 2021) et sur les principes du compagnonnage cognitif (Frenay et Bédard, 2014), le but de cette recherche SoTL est d'expérimenter un dispositif pédagogique innovant visant à favoriser le développement du savoir-être chez les étudiants en psychoéducation. La recherche répondra aux objectifs spécifiques suivants : 1- mettre à l'essai une pédagogie ludique et une communauté d'apprentissage Instagram favorisant le développement du savoir-être dans le cadre d'un cours de maîtrise en psychoéducation et 2- documenter les perceptions des étudiants quant à la pertinence et l'efficacité du dispositif pédagogique proposé.

S'inscrivant dans le paradigme interprétativiste, le projet s'appuiera sur une stratégie de recherche qualitative permettant de se rapprocher du point de vue des participants en prenant en compte leurs perceptions à propos des pratiques pédagogiques favorables au

développement du savoir-être. Les participants à cette recherche sont les étudiants inscrits au cours « Évaluation psychoéducative » du programme de maîtrise en psychoéducation à l'Université Laval. Trois sources d'information seront mises à contribution : 1- un entretien de groupe auprès des étudiants, 2- des productions étudiantes et 3- l'évaluation facultaire du cours. Les corpus de données qualitatives sera soumis à une analyse thématique. La création de ce dispositif de formation se situe sous l'angle des modes d'« agir ensemble ». Les résultats préliminaires seront discutés lors d'un atelier I-Lab afin de les questionner collectivement et d'identifier des repères d'actions pour bonifier et pérenniser l'initiative pédagogique.

Abstract

Higher education faculty have a strong dedication to providing quality learning experiences. In this context, more and more faculty members are choosing to move away from the more usual method of transmitting knowledge by using different active pedagogies. However, the pedagogies favoured by faculty members are more focused on knowledge development and know-how and little attention is paid to the development of soft skills. In Quebec, university programs in psychoeducation are based on the *Référentiel de compétences lié à l'exercice de la profession* (Ordre des psychoéducatrices et des psychoéducateurs du Québec, 2018), which includes an important dimension related to soft skills. The development of soft skills for future psychoeducators is crucial since the expectations placed on them are increasing and the quality of their interventions with vulnerable individuals depends on it. The use of a playful pedagogy supports the development of students' soft skills by awakening students' positive affect, enhancing motivation and interactions within the peer group. Yet, playful pedagogy remains an uncommon approach and games are not widely used in higher education. Based on the Playful Learning Process model (Forbes, 2021) and on the principles of cognitive companionship (Frenay and Bédard, 2014), the goal of this SoTL research is to implement an innovative pedagogical device aimed at fostering the development of soft skills in psychoeducation students. The specific objectives of the research are: 1- to experiment with a playful pedagogy and an Instagram learning community that promotes the development of soft skills in a master's degree course in psychoeducation and 2- to document students' perceptions of the relevance and effectiveness of the proposed pedagogical device.

The project will be based on an interpretivist paradigm and will use a qualitative research strategy that will allow us to get closer to the participants' point of view by taking into account their perceptions of the pedagogical practices that are favourable to the development

of soft skills. The participants in this research are the students enrolled in the course *Évaluation psychoéducative* of the Master's program in psychoeducation at Université Laval. Three sources of information will be used: 1- a group interview with the students, 2- student productions and 3- the faculty course evaluation. The corpus of qualitative data will be analyzed thematically. The preliminary results will be presented and discussed during an I-Lab workshop in order to collectively question them and identify action points to improve and perpetuate the pedagogical initiative.

Mots-clés : Créations de dispositifs de formation, AE dans le champ de l'apprentissage étudiant, démarche SOTL, jeu, pratiques pédagogiques innovantes

1. Problématique

De plus en plus d'universités sont soucieuses de la qualité de leur enseignement et l'évolution des connaissances portant sur l'enseignement et l'apprentissage fait émerger des questionnements sur les méthodes favorisant le développement de compétences chez les étudiants (Bédard et Béchar, 2009). Qu'il soit question de méthode des cas, d'approche par projets ou d'autres formes d'innovations pédagogiques, davantage d'enseignants font le choix de délaisser le mode plus habituel de transmission des connaissances (Bédard et Béchar, 2009). En effet, les pédagogies actives améliorent les apprentissages des étudiants « en situation d'interaction et d'interactivité » (Bédard et Béchar, 2009, p. 36) et peuvent soutenir le développement du savoir-être (Hovington et al., 2020). Malgré cette diversification de méthodes pédagogiques, la pédagogie ludique et les réseaux sociaux sont peu utilisés en enseignement supérieur (Downes 2010, Forbes, 2021). En particulier, le manque de recherche et de documentation sur la pédagogie ludique en enseignement supérieur peut être causé en partie par le scepticisme quant à la place des activités ludiques en contexte universitaire (Forbes, 2021; James et Nerantzi, 2019). En réponse à ce scepticisme, des chercheurs ont fourni des arguments pour soutenir et légitimer l'utilisation d'activités ludiques chez les étudiants adultes (James et Nerantzi, 2019 ; Swank, 2012). Plus spécifiquement, on souligne que les activités brise-glace et les jeux coopératifs permettent, entre autres, de stimuler les interactions entre les étudiants et de les encourager à s'engager affectivement dans leur formation (Pellon et al., 2020).

Par ailleurs, l'importance de s'intéresser au développement du savoir-être des futurs diplômés en psychoéducation n'est plus à démontrer (Leblanc, 2020; Renou, 2014). Le savoir-être, entendu comme un ensemble de comportements et d'attitudes à manifester dans

des situations professionnelles (Boudreault, 2017), représente l'assise sur laquelle la relation psychoéducative s'établit et il importe de l'intégrer dans la formation universitaire au même titre que le savoir et le savoir-faire. Néanmoins, il existe un écart entre la prémisse voulant que la personne de l'intervenant soit l'instrument principal de l'intervention (Puskas et al., 2012) et le peu d'attention qu'on lui accorde pendant la formation universitaire. En effet, une méconnaissance des ressources pédagogiques (MEES, 2019) et l'absence d'objectifs de formation explicites en lien avec le développement du savoir-être (Scallon, 2004) ont pour conséquence que peu de stratégies concrètes sont utilisées pour le développer. Or, si la formation vise à développer le savoir-être chez les étudiants, parallèlement aux savoirs et aux savoir-faire, il importe de favoriser la mise en œuvre de pratiques pédagogiques qui ne feront pas qu'espérer l'éclosion de ces compétences (Prégent et al., 2009).

Ce sont les raisons pour lesquelles notre initiative pédagogique est d'expérimenter un dispositif pédagogique composé d'une pédagogie ludique et d'une communauté d'apprentissage Instagram visant à favoriser le développement du savoir-être auprès d'un groupe d'étudiants inscrits à la maîtrise en psychoéducation.

2. Contextualisation de l'initiative pédagogique

L'expérimentation de l'initiative pédagogique se déroule dans le cadre d'un cours de maîtrise intitulé « Évaluation psychoéducative ». Ce cours, préalable au dernier stage de la formation en psychoéducation et à l'obtention du titre professionnel, cible le développement de compétences nécessaires à la conduite d'un processus d'évaluation auprès d'une personne en difficulté. Nous avons offert ce cours pour la première fois à la session d'hiver 2021 en mode virtuel, à l'aide d'un dispositif pédagogique préexistant qui comportait des analyses de cas et des contenus théoriques axés sur le développement du savoir-faire. Constatant le peu de temps de cours consacré au développement d'attitudes nécessaires à la conduite d'une évaluation psychoéducative, une subvention institutionnelle a été obtenue afin de concevoir l'innovation pédagogique. Les activités ludiques permettent de mettre en place des conditions favorables à l'apprentissage et influencent le développement des attitudes des étudiants (Forbes, 2021). Concrètement, lors de chaque séance de cours, les étudiants seront invités à participer à différentes activités ludiques centrées sur le savoir-être. De plus, des capsules vidéo pédagogiques illustrant le savoir-être en contexte d'évaluation psychoéducative seront diffusées sur une plateforme Instagram réservée aux étudiants du cours. En outre, l'utilisation d'un réseau social comme Instagram permet de dynamiser la méthode des cas à l'aide de

vidéos illustrant des situations professionnelles interactives, de promouvoir une communauté d'apprentissage auprès des étudiants (Downes, 2010) et de susciter des interactions dans un outil du web que les étudiants apprécient. Le nouveau dispositif sera mis en œuvre, en mode hybride, auprès d'un groupe d'environ 30 étudiants à la session d'hiver 2022. Notre communication vise à présenter les premiers résultats préliminaires de cette expérimentation et à la questionner collectivement à l'aide d'une Initiative-Lab. S'inscrivant sous l'axe des modes d'agir ensemble, les retombées de l'initiative pédagogique seront présentées et discutées selon deux angles d'analyse, c'est-à-dire les apprentissages liés au savoir-être perçus par les étudiants et l'apport des pratiques pédagogiques ciblées en vue de dégager leur complémentarité.

3. Un dispositif inspiré d'un cadre théorique

Le dispositif pédagogique repose sur deux modèles conceptuels de l'apprentissage, détaillés ci-après. Par ailleurs, puisque le dispositif vise à favoriser le développement du savoir-être, quelques clarifications conceptuelles seront présentées à cet égard.

La pédagogie ludique : La plupart des écrits en pédagogie ludique existent en contexte de petite enfance. Cependant, le jeu peut devenir un levier essentiel pour soutenir l'apprentissage à tous les niveaux d'enseignement (James et Nerantzi, 2019; Whitton et Moseley, 2014). En effet, des recherches menées en contexte universitaire ont permis d'identifier que la pédagogie ludique favorise le développement de l'empathie et de l'identité professionnelle (Anderton et King, 2016; Ivey et Ivey, 2007). De plus, l'utilisation d'une pédagogie ludique augmente la motivation et l'engagement des étudiants (Forbes, 2021) tout en soutenant un sentiment de cohésion au sein d'un groupe (Forbes, 2021; James et Brookfield, 2014). Dans cette perspective, le modèle Playful Learning Process élaboré par Forbes (2021) permet une analyse systémique des conditions favorables à l'utilisation d'une pédagogie ludique en contexte universitaire. Basé sur une perspective socioconstructiviste de l'apprentissage, ce modèle illustre les conditions à prendre en compte pour optimiser la mise en œuvre d'une pédagogie ludique et favoriser les apprentissages chez les étudiants. Composé de six conditions, le modèle tient compte : 1- de la posture de l'enseignant, 2- du climat relationnel, 3- des obstacles à l'apprentissage, 4- de la motivation, 5- de l'engagement et 6- de l'apprentissage en profondeur (Annexe A).

Le compagnonnage cognitif : Ancré dans une perspective socioconstructiviste, le compagnonnage cognitif est une approche pédagogique qui vise l'analyse de situations

professionnelles authentiques ainsi que l'établissement d'une relation pédagogique entre l'expert et les étudiants où les stratégies cognitives déployées sont socialement partagées (Collins et al., 1989; Frenay et Bédard, 2004; Hovington et al., 2020). La finalité de ce dialogue cognitif vise le développement d'une réflexion sur ses apprentissages (Frenay et Bédard, 2004) ainsi que l'établissement d'une communauté d'apprentissage. Une telle communauté conduit à un sentiment d'appartenance, caractérisé par l'investissement personnel et par l'interdépendance éducative entre les différents étudiants (Collins et al., 1989). Pour atteindre ces finalités, sept conditions sont associées à l'approche pédagogique du compagnonnage cognitif, elles mettent en lumière la responsabilité partagée entre l'étudiant et l'expert quant au développement des compétences (Annexe B).

Le savoir-être : Le savoir-être se construit dans le cadre d'interactions partagées entre des personnes et s'acquièrent par la formation, la pratique-terrain et l'introspection (Renou, 2005). Le Référentiel de l'Ordre précise que le savoir-être attendu du psychoéducateur est composé de plusieurs comportements professionnels (50) qui se divisent selon le rapport à soi, le rapport aux autres et le professionnalisme (OPPQ, 2018). En particulier, le savoir-être attendu lors du processus d'évaluation et d'intervention auprès d'une personne vivant des difficultés comporte des attitudes et des comportements liés à la capacité à faire preuve de transparence, de bienveillance, de respect, d'ouverture et d'honnêteté.

4- Un dispositif pédagogique favorable au développement du savoir-être

Le nouveau dispositif proposé ajoute des activités ludiques et des activités numériques et interactives centrées sur le savoir-être en contexte d'évaluation psychoéducative. Ainsi, à chaque séance de cours, des activités ludiques (par exemple : activités brise-glace et jeux de coopération) sont introduites et vécues en contexte de grand ou petits groupes. Les jeux sont variés et liés au développement d'attitudes telles que la confiance en soi, le respect, le sentiment d'appartenance et l'esprit d'équipe. Par ailleurs, cinq capsules vidéo pédagogiques illustrant des étapes du processus d'évaluation sont diffusées sur la plateforme Instagram. Les capsules vidéo pédagogiques, d'une durée de cinq minutes, présentent des situations authentiques et complexes liées aux thèmes abordés à différents moments pendant le trimestre. Les étudiants visionnent et commentent les capsules sur Instagram en s'inspirant de différentes questions qui suscitent des réflexions à propos du savoir-être. La professeure

ajoute ses rétroactions aux échanges et certains commentaires ou contenus sont revisités dans le cadre des cours subséquents.

5. Méthodologie

Dans un premier temps, l'évaluation du dispositif permettra de documenter les perceptions des étudiants quant à la pertinence et l'efficacité du dispositif pédagogique proposé. Dans un deuxième temps, la communication I-Lab permettra de s'interroger collectivement sur le bien-fondé, sur les forces et sur les limites du dispositif.

Les étudiants inscrits (n=30) au cours Évaluation psychoéducative du programme de maîtrise de l'Université Laval seront invités à participer volontairement à l'innovation et à son évaluation. Trois sources permettront de cerner leurs perceptions quant à la pertinence et l'efficacité du dispositif mis en place : des entretiens de groupe, les productions étudiantes (réflexions et commentaires sur Instagram) et l'évaluation facultaire du cours. La méthode des entretiens de groupe sera privilégiée pour recueillir le point de vue des étudiants, compte tenu de la valeur ajoutée de l'interaction pour enrichir l'exploration de leur point de vue (Savoie-Zajc, 2011). L'entretien de groupe, d'une durée d'une heure trente, sera animé par une auxiliaire de recherche en conformité avec les principes propres à cette modalité de collecte d'informations (Geoffrion, 2016). Deux aspects de l'initiative pédagogique seront discutés : 1- la pertinence et l'efficacité des pédagogies, 2- le développement du savoir-être (aspects du dispositif contributifs). Afin de faciliter le partage des expériences des individus et permettre une discussion plus approfondie, la taille des groupes se limitera à 8 à 12 participants (Krueger, 2014). De plus, les informations disponibles dans les productions étudiantes (travaux et réflexions sur Instagram) et les réponses aux questions ouvertes de l'évaluation facultaire du cours et contributives aux deux thèmes explorés lors du groupe de discussion seront analysées.

Les entretiens de groupe seront enregistrés et transcrits intégralement. Le traitement des données sera effectué à l'aide du logiciel d'analyse qualitative Nvivo. La méthode d'analyse thématique (Paillé et Muchielli, 2016) sera utilisée afin de répondre aux objectifs du projet. Elle comprend trois étapes : 1- lecture attentive du corpus et production d'une grille de codification, 2- découpage de l'ensemble du contenu en unité de sens, selon des catégories prédéterminées (par exemple. : les activités ludiques, le savoir-être, les modèles théoriques et les pistes d'amélioration) et 3- rédaction de mémos thématiques visant à faire la synthèse et les liens entre les thèmes identifiés pour en dégager des réponses aux objectifs du projet.

6. Résultats et perspectives d'utilisation

À l'instar d'initiatives pédagogiques visant le développement du savoir-être (Forbes, 2021), nous faisons l'hypothèse que la mise en œuvre d'activités ludiques en enseignement supérieur permettra de soutenir la sécurité relationnelle des étudiants en cultivant un environnement bienveillant et favorable aux apprentissages. Nous croyons aussi que les réflexions suscitées lors des jeux et des discussions sur Instagram contribueront à l'éveil de l'affect positif et à la motivation des étudiants tout en favorisant le sentiment de cohésion au sein du groupe (James et Nerantzi, 2019). En ce sens, la mise en œuvre de jeux et d'activités interactives dans le cadre des cours est une façon de légitimer la pédagogie ludique comme approche d'apprentissage auprès des étudiants universitaires. Cette initiative pédagogique se démarque dans le réseau universitaire québécois car la pédagogie ludique est peu expérimentée en enseignement supérieur (Forbes, 2021). Le projet permet de sensibiliser les enseignants aux avantages de la pédagogie ludique comme levier de développement du savoir-être dans la formation des étudiants.

Devant les attentes élevées envers les programmes de formation qui contribuent au développement des compétences des futurs professionnels notamment celles reliées au savoir-être, le projet trouve une valeur à la fois scientifique, professionnelle et sociale. En effet, les enseignants universitaires ont à cœur d'offrir des expériences d'apprentissage de qualité à leurs étudiants et l'expérimentation et le partage de bonnes pratiques pédagogiques visant le développement du savoir-être et d'une identité professionnelle forte sont essentielles.

Références bibliographiques

Forbes, L. K. (2021). The Process of Play in Learning in Higher Education: A Phenomenological Study. *Journal of Teaching and Learning*, 15(1), 57-73.

Frenay, M. et Bédard, D. (2004). Des dispositifs de formation universitaire s'inscrivant dans la perspective d'un apprentissage et d'un enseignement contextualisés pour favoriser la construction des connaissances et leur transfert. Dans A. Presseau et M. Frenay (dir.), *Le transfert des apprentissages* (p. 239-267). Les Presses de l'Université Laval.

Hovington, S., Bédard, D., et Dufour, S. (2020). Favoriser le développement du savoir-être des stagiaires en psychoéducation: la conception d'une innovation pédagogique. *Revue de psychoéducation*, 49(1), 99-119.