

# **Transposer un dispositif pédagogique innovant :**

## **Le Roman dont vous êtes le héros**

Mathias Szpirglas

Institut de Recherche en Gestion, IAE Gustave Eiffel, Université Gustave Eiffel, Champs-sur-Marne, [mathias.szpirglas@univ-eiffel.fr](mailto:mathias.szpirglas@univ-eiffel.fr)

Rada Mogliacci

Observatoire des Pratiques Pédagogiques, Université Gustave Eiffel, Champs-sur-Marne, [rada.mogliacci@univ-eiffel.fr](mailto:rada.mogliacci@univ-eiffel.fr)

### **Résumé**

Le Roman dont vous êtes le héros est un dispositif pédagogique innovant, initialement proposé en sciences de gestion, qui consiste à faire vivre dans la fiction par les étudiants les concepts et les notions développées dans leurs cours. C'est au cours d'un atelier d'écriture où les étudiants rédigent un roman dont vous êtes le héros et l'annotent de manière à identifier les notions et les concepts du cours. Ce dispositif est terriblement efficace en sciences de gestion, mais qu'en serait-il si on le transposait dans d'autres disciplines universitaires ?

Il s'agit donc lors de l'atelier d'opérer une décontextualisation disciplinaire pour effectuer un détour qui ramène au final, l'apprenant vers la discipline étudiée. L'objet de cet atelier est de trouver comment opérer cette décontextualisation / recontextualisation pour servir au mieux l'apprentissage des autres disciplines que les sciences de gestion.

Pour cela nous proposons aux participants dans un premier temps d'imaginer la manière dont les connaissances enseignées pourraient être vécues, conceptualisées/décontextualisées, analysées et appliquées à travers la fiction. On cherchera à répondre aux questions suivantes :

Quelle pourrait être la place de la fiction dans l'enseignement de vos disciplines ? Quelle est la nature des connaissances que vous tireriez de la fiction ? Quelle est la nature des exemples de fiction que vous utilisez (illustrative, démonstrative, explicative, etc...) ? Quelles consignes spécifiques donner aux étudiants pour piloter leur atelier d'écriture ?

## **Abstract**

The novel of which you are the hero is an innovative pedagogical project - initially offered in management sciences - where students experience the concepts and notions developed in their course. During a writing workshop, students write a novel of which they are the hero and annotate it in order to identify the notions and concepts of the course. This device is tremendously effective in management sciences, but what if it was transposed into other university disciplines?

Thus, the process of the workshop is to bring about a disciplinary decontextualization - to take a detour - that ultimately leads the learner back to the studied discipline. The object of this workshop is to find out how to bring about this decontextualization / recontextualization to best support the learning of subjects other than management sciences.

In order to do this, we first offer participants to imagine how the knowledge taught could be experienced, conceptualized / decontextualized, analyzed and applied through fiction. We strive to answer the following questions:

What could be the place of fiction in teaching of your discipline? What is the nature of the knowledge that you draw from fiction? What is the nature of the examples of fiction that you use (illustrative, demonstrative, explanatory, etc. ...)? What are the specific instructions for students in order to guide their writing workshop?

## **Mots-clés**

atelier d'écriture, innovation pédagogique, essaimage, transposition disciplinaire.

## **1. Le Roman dont vous êtes le héros : un dispositif pédagogique relevant du Learning by design**

Le Roman dont vous êtes le héros trouve son origine dans une pratique de l'enseignement en gestion qui pose plusieurs problèmes au pédagogue. Tout d'abord, les sciences de gestion sont

des sciences de l'action collective et donc de l'agir ensemble. En ce sens, l'enseignement des sciences de gestion doit permettre aux apprenants à la fois de comprendre leur environnement et de trouver des moyens d'actions mais aussi d'agir dans des situations inédites. Pour cela, on utilise traditionnellement des mises en situations plus ou moins complexes ou réalistes à travers d'études de cas, de simulations ou de jeux d'entreprise, par exemple. En ce sens et pour trouver des méthodes plus efficaces et permettant un ancrage plus durable des savoirs et savoirs-faire en gestion, nous avons élaboré un nouveau dispositif pédagogique. Il permet à la fois l'expérimentation de situations inédites et leur mise en action en faisant un détour par la fiction.

Rétrospectivement depuis mes débuts d'enseignant en sciences de gestion j'ai éprouvé deux difficultés pédagogiques. Tout d'abord, pour rendre l'apprentissage efficient, il est nécessaire de donner aux apprenants en gestion une base évolutive d'exemples variés pour mettre en contexte les concepts et notions théoriques apportés dans les cours de sciences de gestion. Et ensuite, de mettre les apprenants dans une posture d'apprentissage actif où ils pourront expérimenter ces notions en situation.

La fiction est un réservoir inépuisable d'exemples car conçus et imaginés par leurs auteurs et constitue cette base de situations éclairant les notions et les concepts en sciences de gestion. Il a donc fallu imaginer comment mettre en actions, rendre concrets ces apprentissages à travers deux dimensions essentielles des sciences de gestion : l'action et le collectif. C'est pourquoi nous avons élaboré un dispositif d'apprentissage permettant de s'appuyer sur le collectif et sur la mise à l'épreuve des capacités d'action des apprenants. C'est dans cette optique que le dispositif propose une approche de **learning by design** en permettant à la fois la génération de diversité de situations et de mises en action d'environnements contrastés en collectif.

C'est une stratégie pédagogique basée sur l'engagement actif des étudiants dans leur apprentissage. Selon Yelland, Cope et Kalantzis (2008), il y a quatre processus de connaissance dans le Learning by Design :

- Vivre : c'est-à-dire, établir un lien entre ce qui est connu pour les étudiants (leur expérience personnelle ainsi que les connaissances antérieures) et ce qui est nouveau (nouveaux concepts qu'ils apprennent dans le cadre du cours).
- Conceptualiser (décontextualiser) : prendre du recul pour donner du sens à son expérience en nommant les éléments des concepts afin de les contextualiser plus tard.

- Analyser : examiner un contexte ou un événement et analyser son impact potentiel tout en exprimant cette analyse de manière articulée et cohérente.
- Appliquer : L'apprentissage a un but où les étudiants « crée des contextes dans lesquels ils conçoivent ou transforment des objets et des idées » (Yelland et al., 2008, p203).

Comme nous allons le voir, le dispositif du Roman dont vous êtes le héros permet d'aborder tour à tour ces 4 processus d'apprentissage.

### **1.1. Le roman dont vous êtes le héros : présentation du dispositif**

Sur le modèle des « livres ou romans dont vous êtes le héros » ou des « livres jeux », très à la mode dans les années 80, les étudiants écrivent des histoires présentant plusieurs scénarios alternatifs que le lecteur pourra choisir pour vivre une ou plusieurs versions de la fiction<sup>1</sup>.

Dans ce cadre, « Le Roman dont vous êtes le héros » propose un dispositif pédagogique génératif permettant aux étudiants par la création d'une œuvre de fiction, de concevoir une histoire et de mettre à l'épreuve des concepts et des notions théoriques (Szpirglas, 2021)<sup>2</sup>. Il s'agit bien pour les étudiants d'écrire un roman, c'est-à-dire une « œuvre littéraire en prose d'une certaine longueur, mêlant le réel et l'imaginaire, et qui (...) cherche à susciter l'intérêt, le plaisir du lecteur en racontant le destin d'un héros principal, une intrigue entre plusieurs personnages, présentés dans leur psychologie, leurs passions, leurs aventures, leur milieu social »<sup>3</sup>.

Les étudiants sont amenés à construire leurs propres situations-problèmes au travers de scénarios mettant en scène des personnages gravitant à l'intérieur et autour d'organisations. Pour éviter une explosion de la variété des histoires, des consignes sont données afin qu'ils concentrent leurs efforts sur des histoires centrales et quelques intrigues secondaires. Les

---

<sup>1</sup> Ce format a aussi été employé dans un épisode de la série *Black Mirror : Bandersnatch* (2018), où les spectateurs prennent des décisions pour le personnage principal et observent les effets de ces décisions sur le devenir des personnages.

<sup>2</sup> Pour une présentation extensive du dispositif pédagogique on peut se reporter à la vidéo ci-jointe : <https://youtu.be/q1EkEP8r6Ns>

<sup>3</sup> Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales : définition du roman <https://www.cnrtl.fr/definition/roman>

étudiants rédigent différentes alternatives scénaristiques qui trouveront finalement valeur en fonction des décisions prises par le lecteur. Ils élaborent dans l'écriture de leurs romans, les conséquences de chacune d'entre-elles. Et ils s'engagent ainsi, dans la construction de nouvelles connaissances. Les étudiants sont alors plongés dans une activité de création littéraire où ils prennent la responsabilité de leur apprentissage en « faisant » (Martin & Padula, 2018).

Dans un second temps (aux alentours de la moitié de la durée du module), ils rédigent des notes de bas de page, centrées sur les ressources du cours, pour enrichir la compréhension de leur histoire.

Deux avantages se dégagent de ce dispositif. Tout d'abord, l'artifice de l'étude de cas apparaît directement comme factice, puisque les étudiants construisent eux-mêmes des processus de construction du sens en « enactant » leur environnement de fiction (Weick, 1995). Ensuite, les étudiants se trouvent doublement acteurs de leur apprentissage en concevant un cadre de fiction et en le vivant en actions dans le cadre d'un scénario conçu par eux (Goffman, 1974).

## **1.2. Les avantages pédagogiques du dispositif**

Alors que l'acte de faire ou de simuler n'est pas toujours possible dans la réalité, l'écriture de la fiction permet de mettre en actions les notions et concepts théoriques du cours dans un cadre maîtrisé et d'en constater les effets sans risques. Les étudiants sont donc au cœur de l'action. Ils créent un décor et un contexte à leurs histoires. Et, leur conception permet aux étudiants d'identifier des leviers d'action qui existent au sein des organisations fictives qu'ils ont créées.

La rédaction de ces romans dont vous êtes le héros permet donc aux étudiants écrivains de comprendre intimement les notions et concepts théoriques du cours en les expérimentant dans un cadre fictionnel.

Finalement, ceci n'est pas différent que d'apprendre par la fiction. Car, les dispositifs utilisant la création fictionnelle dans l'apprentissage permettent aux étudiants de concevoir les cadres de compréhension du réel et donc de les éprouver en agissant dans et au travers ces cadres.

L'acquisition des compétences attendues dans le module repose sur quatre processus engagés dans le Learning by design dont avons choisi de retenir pour cet atelier deux principaux : la décontextualisation et la génération d'une variété de situations.

Si le dispositif est parfaitement adapté à l'enseignement des sciences de gestion en tant que sciences de l'action collective, qu'en est-il d'autres disciplines plus théoriques, ou plus pratiques ? C'est l'objectif de cet atelier de déterminer les conditions de transposition du dispositif vers d'autres disciplines que les sciences de gestion qui l'ont vu naître.

## **2. Transposer le dispositif dans d'autres disciplines**

Il s'agit donc lors de l'atelier d'opérer une décontextualisation disciplinaire pour effectuer un détour qui ramène au final, l'apprenant vers la discipline étudiée. L'objet de cet atelier est de trouver comment opérer cette décontextualisation / recontextualisation pour servir au mieux l'apprentissage des autres disciplines que les sciences de gestion.

Pour cela nous proposons aux participants dans un premier temps d'imaginer la manière dont les connaissances enseignées pourraient être vécues, conceptualisées/décontextualisées, analysées et appliquées à travers la fiction. On cherchera à répondre aux questions suivantes :

- Quelle pourrait être la place de la fiction dans l'enseignement de vos disciplines ?
- Quelle est la nature des connaissances que vous tireriez de la fiction ?
- Quelle est la nature des exemples de fiction que vous utilisez (illustrative, démonstrative, explicative, etc...) ?

Dans un second temps, nous proposons aux participants d'imaginer la manière dont l'écriture de la fiction pourrait servir les besoins pédagogiques de leurs disciplines. On cherchera ici à répondre à la question suivante :

- Quelles consignes spécifiques donner aux étudiants pour piloter leur atelier d'écriture ?

Pour conclure, la réponse à ces questions devrait permettre aux participants d'approcher les conditions spécifiques à leurs disciplines dans la mise en place du dispositif du « Roman dont vous êtes le héros ». Une fois cette transposition réalisée, ce dispositif ouvrira des perspectives intéressantes pour les participants en leur permettant d'utiliser la création de fictions dans leurs enseignements.

## Références bibliographiques

- Goffman, E. (1974). *Les cadres de l'expérience* (I. Joseph, Trad.). éd. de Minuit.
- Martin, P., & Padula, P. (2018). Innovation pédagogique à l'université : Comparaison entre apprentissage par problèmes et cours traditionnel. *Revue internationale de pédagogie de l'enseignement supérieur*. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02050158>
- Szpirglas, M. (2021). Écrire de la fiction pour vivre la théorie des organisations : Le roman dont vous êtes le héros, un dispositif pédagogique innovant. *Revue Française de Gestion, numéro spécial : Ce que fait la fiction aux organisations*.
- Weick, K. E. (1995). *Sensemaking in Organizations*. Sage Publications.
- Yelland, N., Cope, B., & Kalantzis, M. (2008). Learning by Design : Creating pedagogical frameworks for knowledge building in the twenty-first century. *Asia-Pacific Journal of Teacher Education*, 36(3), 197-213. <https://doi.org/10.1080/13598660802232597>