IL FAUT SAUVER LE PROFESSEUR STAN FORD !

Gamification d'un enseignement de méthodologie universitaire

BALTENNECK Nicolas : MCF en psychologie du développement, Lab DIPHE, Université Lyon 2

ARENTS Manon : docteure en psychologie, Lab DIPHE, Université Lyon 2

LANEYRIE Elsa : MCF en psychologie du travail, GREPS, Université Lyon 2

CONTEXTE

Enseignement à destination des 480 étudiants inscrits en L1 Psychologie, à l'Université Lumière Lyon 2. Cette UE est repartie sur 12 semaines, 8 enseignants animent 16 TD (environ 37 étudiants). Les principaux objectifs visés par cette UE sont d'outiller les étudiants quant à la méthodologie universitaire pour éviter le décrochage universitaire et notamment en période de pandémie. Cette UE a été complétement remaniée au regard de la crise pandémique de 2020, afin de continuer les cours en distanciel tout en motivant les étudiants.

PROBLÉMATIQUE

En quoi la transformation d'un TD classique en jeu de rôle favoriserait la dynamique d'apprentissage et le plaisir chez les étudiants et les enseignants ?

APPORTS THÉORIQUES *Ludification des apprentissages - Sentiment de coopération - Posture enseignante*

- L'enseignement de méthodologie ne suscite pas toujours l'adhésion des étudiants (Dozot et al., 2009),
- Le format ludique d'un enseignement favorise la dynamique d'apprentissage (Ferreira et al., 2019 ; Van Eck, 2015),
- Intégrer une dimension ludique nécessite un équilibre entre ludification et adhésion au cadre académique (Ferreira et al., 2019),
- Un des piliers du bien-être scolaire est la coopération (Connac, 2010),
- Dispenser un enseignement alternatif est coûteux pour l'enseignant (Connac, 2010).

SYNOPSIS

Le scénario proposé consiste à secourir un enseignant-chercheur retraité, Stanley Ford, une figure allégorique de la psychologie, détenu contre sa volonté dans un centre de soins psychiatrique pour troubles démentiels. Les étudiants doivent alors, tout au long du semestre, résoudre des intrigues diverses, mobilisant des pôles de compétences visés par l'UE pour tenter de lui venir en aide.

C'est à la dernière séance que l'histoire se termine de façon ouverte, selon deux possibilités : la sortie de Stan Ford du centre de soin, ou à l'inverse, son maintien contre son gré dans l'établissement.

	ACTIVITÉS	OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES
ÉTAPE 1	Former une équipe Étudier le dossier médical	Connaitre le fonctionnement LMD - Identifier des problématiques étudiées par la psychologie - Développer la coopération
ÉTAPE 2	Trouver des articles de presse et scientifiques	Apprendre à réaliser une recherche documentaire - Distinguer ce qui relève de la presse et de la science
ÉTAPE 3	Réaliser une carte heuristique à partir d'un article scientifique	Capacité de synthèse - Capacité à présenter des résultats - Développer la coopération
ÉTAPE 4	Se former à l'éloquence Réaliser une plaidoirie	Développer l'éloquence - Développer la coopération
ÉTAPE 5	Jouer à un jeu d'évasion sérieux en ligne Débriefing collectif	Capitaliser les apprentissages acquis
ÉTAPE 6	Différentier science et pseudo-science Réaliser une synthèse scientifique	Identifier des sources fiables - Apprendre à convaincre (Dissoï Logoï) - Rédiger un document scientifique
ÉTAPE 7	Préparer une plaidoirie en utilisant des faits, des émotions, des arguments scientifiques	Développer l'éloquence et l'esprit de synthèse - Développer la coopération
IMPACTS	**Étudiants** Plaisir – Implication - Apprentissage - Travail collectif	**Enseignants** Plaisir - Implication - Développement de la pratique professionnelle

- CONNAC, S. (2010). Freinet, Profit, Oury, Collot : quelles différences ? *Spirale-Revue de recherches en éducation, 45*(1), 53-68.
- 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, M. J., MOREIRA, F., & FONSECA, D. (2019). ludification in higher education: The learning perspective.
- VAN ECK, R. (2015). Digital game-based learning: Still restless, after all these years. EDUCAUSE *review, 50*(6), 13.