

1. Titre de la communication

En quoi les « étudiants numériques » considèrent-ils le numérique comme facteur d'apprentissage ?

2. Nom du ou des auteur(s), leur(s) adresse(s) e-mail et institution(s) de rattachement

Marcel Lebrun, marcel.lebrun@uclouvain.be

Pascal Vangrunderbeeck, pascal.vangrunderbeeck@uclouvain.be

Manuela Guisset manuela.guisset@uclouvain.be

juliecrasset1994@gmail.com

Louvain Learning Lab, Université catholique de Louvain à Louvain-la-Neuve

3. Format (symposium, communication orale ou poster)

Communication orale

4. Type (travaux de recherche OU présentation et analyses de pratiques)

Travaux de recherche (exploratoire)

5. Axe thématique dans laquelle s'inscrit la communication ou le symposium (1 : classes inversées ou renversées, 2 : TIC et évaluation, 3 : TIC et pédagogies actives, 4 : formation des enseignants aux TIC, 5 : autres thématiques)

5 : Autres thématiques (ou dans l'ordre 3 : TIC et pédagogies actives, 2 : TIC et évaluation)

6. un résumé court de 600 mots maximum avec une brève bibliographie indicative

L'omniprésence des TIC (du numérique) interroge les différents secteurs des activités humaines (mondes socioprofessionnels, usages quotidiens, loisirs ...) et en conséquence le monde de la formation et de l'éducation, « l'école » au sens large. En ce qui concerne cette communication, nous avons tenté d'approcher différentes dimensions et de valider différentes hypothèses pour répondre à la question principale suivante : si, comme on le dit, les élèves et les étudiants sont devenus en quelques années des utilisateurs intensifs du numérique, qu'en est-il de leurs façons d'apprendre ? En quoi voient-ils dans le numérique un facilitateur d'apprentissage ? En quoi le numérique soutient-il ou promeut-il les pédagogies actives ? Ces questions sont d'importance à l'heure où les enseignants interrogent leurs pratiques en vue de doter leurs étudiants des compétences utiles pour vivre et contribuer à cette société en devenir numérique. En particulier, les changements pressentis sont-ils de l'ordre de la transformation, de l'innovation de maintien ou de rupture ? Pour répondre à ces questions, nous avons déployé une enquête quantitative auprès des étudiants (N=2700) et de leurs enseignants (N=140) au sein de notre institution. Outre des questions générales permettant de cerner le profil des répondants, nous avons développé (en adaptant des modèles déjà « anciens » au monde numérique) et validé les outils suivants :

- Le rapport entretenu envers le numérique en général a été abordé au travers de différents modèles inspirés des travaux de Rogers (1962) dans une dynamique à rechercher entre les pionniers et les sceptiques et les travaux de Davis et al. (1989) sur les facteurs d'acceptabilité des technologies (utilité, facilité d'utilisation ...).

- En ce qui concerne les apprentissages (et la facilitation éventuelle apportée par le numérique), nous avons élaboré un outil adapté du cycle de Kolb (1984) en ce qui concerne les profils d'apprentissage et les méthodes pédagogiques adaptées à ces derniers (conceptualisation, expérimentation, application, débat ...). Des recherches récentes portant sur les classes inversées et les facteurs d'apprentissage qui y sont mis en œuvre sont également convoqués (Lebrun, 2016)

D'autres outils permettent de sonder les outils qu'ils utilisent (en général et lors des cours), leurs usages et appréciation envers les plateformes, les MOOCs, les ressources éducatives ... Leurs souhaits pour l'avenir (infrastructure technologique, espaces d'apprentissage ...) seront également présentés en fonction de nos variables.

Les résultats montrent un lien étroit entre les connaissances, les compétences et les postures envers le numérique en général d'une part et les apports de ce numérique pour apprendre d'autre part. Ces résultats sont nuancés en fonction des caractéristiques des répondants et leurs appartenances facultaires. Certains résultats relatifs aux étudiants seront également présentés en contraste avec ceux récoltés auprès des enseignants. Des conclusions portant sur les modalités de la formation des enseignants seront tirées de cette recherche exploratoire.

Références

Davis, F., Bagozzi, R.P. et Warshaw, P.R. (1989). User Acceptance of Computer Technology: a Comparison of Two Theoretical Models. *Management Science*, 35.

Kolb, D.A. (1984). *Experiential learning : experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, N.J. : Prentice-Hall.

Lebrun, M., Gilson C. et Goffinet, C. (2016). Contribution à une typologie des classes inversées : éléments descriptifs de différents types, configurations pédagogiques et effets. *Education & Formation*.

Rogers, Everett M. (1962). *Diffusion of innovations*. 1st ed. New York, NY: Free Press.

7. 3-5 mots-clés

Numérique, apprentissage, attitudes, compétences, pédagogie

1. Titre de la communication

Un escape game pour préparer des étudiants de master au stage en entreprise.

2. Nom du ou des auteur(s), leur(s) adresse(s) e-mail et institution(s) de rattachement

Pascal Vangrunderbeeck, pascal.vangrunderbeeck@uclouvain.be, Louvain Learning Lab (UCL)

Emilie Malcourant, emilie.malacourant@uclouvain.be, Louvain Learning Lab (UCL)

Julie Lecoq, julie.lecoq@uclouvain.be, Louvain Learning Lab (UCL)

Isabelle Motte, isabelle.motte@uclouvain.be, Cellule TICE (UCL)

Delphine Ducarme, delphine.ducarme@uclouvain.be, Ecole Polytechnique de Louvain (UCL)

Jean-Pierre Raskin, jean-pierre.raskin@uclouvain.be, Ecole Polytechnique de Louvain (UCL)

3. Format (symposium, communication orale ou poster)

Communication orale

4. Type (travaux de recherche OU présentation et analyses de pratiques)

Présentation et analyses de pratiques

5. Axe thématique dans laquelle s'inscrit la communication ou le symposium (1 : classes inversées ou renversées, 2 : TIC et évaluation, 3 : TIC et pédagogies actives, 4 : formation des enseignants aux TIC, 5 : autres thématiques)

3 : TIC et pédagogies actives

6. un résumé court de 600 mots maximum avec une brève bibliographie indicative

Cette communication illustre la mise en œuvre d'une activité de type "Escape Game" dont l'objectif vise la prise de conscience des compétences et des comportements à adopter par des étudiants de Master avant leur première expérience de stage en entreprise.

De manière à associer l'apprentissage visé à une activité ludique, un escape game pédagogique (Vermeulen, 2016) a été développé. Il s'agit d'un jeu d'évasion, qui consiste généralement pour un groupe de joueurs à collaborer pour trouver les indices et résoudre des énigmes de manière à s'échapper d'une pièce ou d'une succession de pièces dans un temps limité.

Dans le contexte de l'EPL, cette activité s'inscrit dans un ensemble de pratiques liées aux apprentissages par projets ou par problèmes (Raucent et. al, 2017). Dans le cadre de l'activité "préparation au stage" les conditions de jeu ont été adaptées pour créer des situations prétextes à l'expérimentation de dynamiques différentes (blocage, nécessité de s'adresser à un extérieur pour trouver une solution, etc.). Le champ lexical de l'intrigue a également été adapté au contexte spécifique des étudiants. Dans le cas présent il s'agissait d'étudiants de Master de l'Ecole Polytechnique de Louvain (UCL), le champ lexical devait donc être pertinent pour de futurs ingénieurs. De plus, pour favoriser la posture réflexive sur les compétences à mobiliser lors d'un stage différents paramètres ont été pris en compte.

Tout d'abord, les étudiants ont été alternativement joueurs et observateurs de la dynamique. Les joueurs étaient plongés dans un scénario de gestion de projet, instauration d'une dynamique d'équipe et atteinte d'objectifs. La tâche des observateurs était d'observer la

situation, de l'analyser et d'en donner un feedback constructif.

Ensuite, le jeu a été découpé en différentes phases permettant une alternance entre moments de jeu à part entière et moments réflexifs et de débriefing sur le vécu et le ressenti tant des joueurs que des observateurs.

La dernière étape du jeu consistait pour les étudiants à extrapoler leur expérience pour réfléchir à leur futur stage. Pour ce faire, les enseignants responsables de l'activité ont assuré un transfert, lors d'un débriefing général, des situations et questionnements vécus dans le jeu de manière à les adapter au contexte spécifique du stage.

Lors de la communication, nous aborderons, la démarche d'adaptation du jeu pour favoriser la dynamique de groupe et développer la démarche réflexive. Nous présenterons plusieurs éléments positifs et critiques issus de l'expérience. Ce premier bilan ouvre des perspectives pour améliorer ce type de dispositif en vue de sa pérennisation à d'autres contextes de l'UCL.

Références

Julian Alvarez et Pascal Chaumette, « Présentation d'un modèle dédié à l'évaluation d'activités ludo-pédagogiques et retours d'expériences », Recherche et pratiques pédagogiques en langues de spécialité, Vol.36 N°2 | 2017: <http://journals.openedition.org/apliut/5659>

Gaëlle Guigon, Jérémie Humeau, Mathieu Vermeulen. Escape Classroom : un escape game pour l'enseignement. 9ème Colloque Questions de Pédagogie dans l'Enseignement Supérieur (QPES 2017), Jun 2017, Grenoble, France. : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01503763>

Mathieu Vermeulen. Un modèle formel de jeux sérieux de type étude de cas pour l'enseignement supérieur : le modèle DISCO. RJC'EIAH 2016, Jun 2016 : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01322650>

Benoit Raucent, Elie Milgrom, Christophe Romano, "Guide pratique pour une pédagogie active : Les APP (Apprentissages par Problèmes et par Projets)". 2ème édition, Coédité par l'INSA Toulouse & l'Ecole Polytechnique de Louvain (2107)

7. 3-5 mots-clés

escape game, dynamique de groupe, stage

1. Titre de la communication

Typologie des vidéos pédagogiques en mode « Do it by yourself » dans la formation des enseignants.

2. Nom du ou des auteur(s), leur(s) adresse(s) e-mail et institution(s) de rattachement

Isabelle Motte, isabelle.motte@uclouvain.be, Cellule TICE (UCL)

Pascal Vangrunderbeeck, pascal.vangrunderbeeck@uclouvain.be, Louvain Learning Lab (UCL)

Manuela Guisset, manuela.guisset@uclouvain.be, Louvain Learning Lab (UCL)

3. Format (symposium, communication orale ou poster)

Communication orale

4. Type (travaux de recherche OU présentation et analyses de pratiques)

Présentation et analyses de pratiques

5. Axe thématique dans laquelle s'inscrit la communication ou le symposium (1 : classes inversées ou renversées, 2 : TIC et évaluation, 3 : TIC et pédagogies actives, 4 : formation des enseignants aux TIC, 5 : autres thématiques)

1 : classes inversées ou renversées, 4 : formation des enseignants aux TIC

6. un résumé court de 600 mots maximum avec une brève bibliographie indicative

Le Louvain Learning Lab (LLL) accompagne les enseignants de l'Université Catholique de Louvain (UCL) dans le développement de leurs compétences pédagogiques. Dans ce cadre, les missions du LLL incluent de promouvoir les usages numériques à haute valeur ajoutée pour l'apprentissage, notamment via des cycles de formation consacrés aux classes inversées (Lebrun & Lecoq, 2017).

La réalisation de vidéos s'est imposée comme l'une des thématiques d'atelier pratique dès la première édition en 2014. L'accompagnement des enseignants dans la réalisation de vidéos pédagogiques (Profweb, 2017) constitue un véritable défi car l'éventail des outils se décline selon les fonctionnalités et selon les systèmes d'exploitation variés. C'est pourquoi, nous basant sur la typologie des ressources multimédia proposée par Martin et al. (2015) nous avons réalisé un important travail de veille sur les usages et les outils et rassemblé ces informations sur un site d'auto-formation en collaboration avec l'équipe TICE des services informatiques de l'UCL (Université Catholique de Louvain, 2018). Le site MediaTICE compte aujourd'hui plus de 50 pages et près de la moitié des articles sont consacrés aux usages, aux modèles pédagogiques et aux conseils pratiques pour scénariser et réaliser des vidéos. Les contributeurs réguliers sont au nombre de 5 mais le site commence à être connu dans notre institution et bénéficie régulièrement d'enrichissements d'autres membres de la communauté universitaires (conseillers et enseignants praticiens).

Après 4 années de pratique, nous avons dégagé 4 approches pour créer des vidéos :

- 1) Filmer des personnes : Nous avons notamment composé un kit de matériel pour filmer avec son smartphone que les enseignants UCLouvain peuvent commander en interne.
- 2) Enregistrer un écran : Les enseignants qui ont investi dans la composition de diaporamas de

présentation de qualité appréciant de les valoriser au travers de vidéos réalisées en enregistrant l'écran de leur ordinateur.

3) Réaliser une animation : Plusieurs services en ligne permettent aujourd'hui de réaliser des vidéos d'animation, avec un style de dessin animé ou avec une main animée qui écrit.

4) Monter ses vidéos : Si les enseignants souhaitent exploiter des extraits de vidéos existantes, c'est vers une solution de montage que nous les orientons.

En 2014, notre formation vidéo durait 3 heures et était organisée dans une logique d'ateliers avec plusieurs groupes selon les usages et selon les systèmes d'exploitation. Mais il s'est avéré que les enseignants intéressés ont besoin d'être guidés pour définir leur projet vidéo. C'est pourquoi nous commençons aujourd'hui par une formation non technique de 3 heures au cours de laquelle nous présentons des typologies d'usages, des modèles pour situer la vidéo dans le cours et de nombreux exemples. Nous proposons notamment une lecture parallèle du modèle pragmatique d'apprentissage (Lebrun, 2005) et des usages pédagogiques des TIC (Romero, 2015) qui nous semble très éclairante. La formation technique est ensuite dispensée sous forme de 4 ateliers de 1h30 pour ciblant chacune une des thématiques ci-dessus.

Notre communication dressera un bilan de 4 années d'accompagnement et de formation des enseignants UCL.

Références

Lebrun, M. (2005). eLearning pour enseigner et apprendre. Allier pédagogie et technologie. Louvain-la-Neuve: Academia-Bruylant.

Lebrun, M., & Lecoq, J. (2017). Guide pratique pour débiter en classe inversée. (L. L. (UCL), Producteur). Récupéré sur https://cdn.uclouvain.be/groups/cms-editors-III/carnets/Classes_Inversees.pdf

Martin, P., Van de Poël, J.-F., & Verpoorten, D. (2015, Novembre). Production multimédia à l'ULg : vers une typologie des usages pédagogiques et des ressources mobilisées. (L. B. Communication présentée à la 11e journée d'étude ABC-éduc (ABCDay), Éditeur)

Profweb. (2017, Septembre 19). Planifier, réaliser et diffuser des vidéos éducatives : lignes directrices et astuces pour les enseignants. Récupéré sur Profweb: <http://www.profweb.ca/publications/dossiers/planifier-realiser-et-diffuser-des-videos-educatives-lignes-directrices-et-astuces-pour-les-enseignants>

Romero, M. (2015). Usages pédagogiques des TIC : de la consommation à la cocréation participative. Récupéré sur VTE: <https://www.vteducation.org/fr/articles/collaboration-avec-les-technologies/usages-pedagogiques-des-tic-de-la-consommation-a-la>

Université Catholique de Louvain (UCL). (2018). Exploiter des vidéos en formation. (Cellule TICE, & Louvain Learning Lab, Producteurs) Récupéré sur Site d'auto-formation Mediatice: <https://mediatice.uclouvain.be/exploiter-des-videos/>

7. 3-5 mots-clés

vidéo, autonomie, accompagnement, typologie

1. Titre de la communication

Conception et animation de deux escape game pour sensibiliser les enseignants aux usages pédagogiques du numérique à l'Université.

2. Nom du ou des auteur(s), leur(s) adresse(s) e-mail et institution(s) de rattachement

Pascal Vangrunderbeeck, pascal.vangrunderbeeck@uclouvain.be, Louvain Learning Lab (UCL)
Isabelle Motte, isabelle.motte@uclouvain.be, Cellule TICE (UCL)
Manuela Guisset, manuela.guisset@uclouvain.be, Louvain Learning Lab (UCL)

3. Format (symposium, communication orale ou poster)

Communication orale

4. Type (travaux de recherche OU présentation et analyses de pratiques)

Présentation et analyses de pratiques

5. Axe thématique dans laquelle s'inscrit la communication ou le symposium (1 : classes inversées ou renversées, 2 : TIC et évaluation, 3 : TIC et pédagogies actives, 4 : formation des enseignants aux TIC, 5 : autres thématiques)

4 : formation des enseignants aux TIC

6. un résumé court de 600 mots maximum avec une brève bibliographie indicative

Depuis 2017, le Louvain Learning Lab (LLL) expérimente la conception et l'animation d'escape games pour sensibiliser les enseignants aux usages pédagogiques du numérique. Deux escape games ont été développés. Un premier sur base d'Enigma (Nadam & Dumont, 2017) afin de familiariser les enseignants universitaires aux usages pédagogiques du numérique. Un second conçu spécifiquement pour sensibiliser les enseignants à sept domaines d'usages de la plateforme de formation en ligne utilisée à l'université.

Si les scénarios des deux escape games diffèrent, ils ont en commun de favoriser l'engagement et la motivation des participants, dont la taille des groupes peut varier de 4 à 32 joueurs. Les groupes de participants explorent un environnement mixte (numérique et physique) et résolvent des énigmes de manière collaborative dans un temps limité (Vermeulen, 2016) tout en manipulant les ressources numériques spécifiques au contexte de l'université.

Plusieurs modèles sont proposés pour offrir à l'enseignant la possibilité d'évaluer ses pratiques de manière réflexive en lien avec les activités pédagogiques (Vermeulen, 2016). Les cinq dimensions du modèle évolutif CEPaJe (acronyme de « Contexte », « Enseignant », « Pédagogie », « Apprenant » & « Jeu ») proposé par Alvarez (2017) serviront de fil conducteur au retour d'expérience. La présentation abordera les questions à se poser en termes de conception et d'animation, en particulier pour envisager la phase de débriefing du jeu. Comme le souligne Alvarez, le débriefing est un élément essentiel d'un dispositif d'apprentissage ludique qui permet de dégager collectivement des pistes de travail ou de réflexion sur les usages du numérique. Le débriefing est une transition indispensable et un critère déterminant pour conserver un équilibre entre la dimension ludique de l'activité et sa visée d'apprentissage.

Notre communication aura pour but de partager les retours d'expériences positifs et critiques ainsi que les perspectives issues de ces dispositifs pédagogiques.

Références

ALVAREZ, J. (2014). Serious game : questions et réflexions autour de son appropriation dans un contexte d'enseignement, dans Revue Psychologie Clinique, Tordo. F., Tisseron. S., Paris, Editions L'Harmattan

Alvarez, J., & Chaumette, P. (2017, Juin). *Présentation d'un modèle dédié à l'évaluation d'activités ludo-pédagogiques et retours d'expériences*. Récupéré sur Recherche et pratiques pédagogiques en langues de spécialité: <http://journals.openedition.org/apliut/5659>

Le Mauff, G. (2017, Novembre). Les belles échappées. Récupéré sur Réseau des Learning Labs: <https://www.learninglab-network.com/les-belles-echappees/>

Centre de recherche LICEF. Guide de définition des compétences selon MISA. Récupéré sur [telug.quebec.ca](http://benhur.telug.quebec.ca):
<http://benhur.telug.quebec.ca/SPIP/inf9013/IMG/pdf/GuideDefinitionCompetence.pdf>

Nadam, P., & Dumont, J. (2017, Aout). Enigma. Récupéré sur Scape.enepe: <http://scape.enepe.fr/enigma.html>

Nadam, P., & Dumont, J. (2018). 20 conseils pour concevoir des Escape Game Pédagogiques. Récupéré sur scape.enepe.fr: http://scape.enepe.fr/IMG/pdf/scape_20conseils.pdf

7. 3-5 mots-clés

escape game, tice, accompagnement