

De l'expérimentation à l'essaimage de la ludopédagogie à l'université d'Artois



Entre mise en pratique avec les étudiants et sensibilisation des enseignants, la ludopédagogie se développe à l'université d'Artois et offre de nouvelles opportunités pédagogiques.

Cette exposition présente des photographies et des témoignages d'étudiants et de personnels de l'université qui ont participé à des enseignements ludicisés et des ateliers de formation. Ce retour d'expérience est issu des expérimentations pédagogiques d'Anne-Ryslène Zaual.

Chargée de mission à l'innovation pédagogique depuis septembre 2021, elle dirige le CEntre de Transformations et d'Innovations Pédagogiques de l'université d'Artois. Maître de conférences en sciences de gestion, elle enseigne principalement la stratégie, l'innovation, le management. Elle anime également un atelier de développement personnel pour des étudiants de deuxième année de Master. Certifiée aux méthodes LEGO® SERIOUS PLAY® et Arc en Ciel DISC ©®, elle ludicise régulièrement ses contenus pédagogiques pour dispenser des enseignements plus inclusifs. Depuis 2020, elle mène une recherche pour apprécier les impacts de la ludopédagogie dans l'enseignement supérieur.

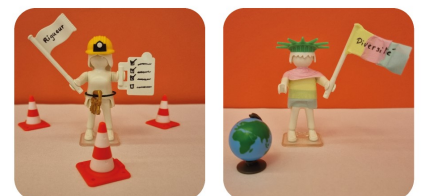
« J'ai commencé à utiliser des jeux pour enseigner autrement et laisser davantage de place aux étudiants, en particulier pour créer ensemble. Pour moi, c'est important qu'ils soient plus actifs et deviennent acteurs de leurs apprentissages. Avec le jeu, ils s'engagent plus facilement dans le travail en équipe qui est facilité par la présence de médiateurs ludiques et d'un climat bienveillant. Ils apprennent à collaborer en incluant chaque membre de leur équipe et développent ainsi des compétences intra et inter-personnelles : introspection et remise en question, écoute, empathie et ouverture à la pluralité des points de vue, affirmation de soi et assertivité... »



L'université d'Artois est engagée depuis 2013 dans la transformation des pratiques pédagogiques. Le CEntre de Transformations et d'Innovations Pédagogiques a pour mission d'inspirer, d'accompagner, d'innover et de collaborer. Le CETIP, c'est aussi une équipe de 6 collaborateurs animés par cinq valeurs guidant au quotidien leurs comportements et actions : l'enthousiasme, la bienveillance, la diversité, la créativité et la rigueur.

Tous les mois, des ateliers sont proposés aux enseignants de l'université d'Artois pour renforcer leurs compétences pédagogiques, et plus largement, soutenir leur développement professionnel. Des ateliers permettent, par exemple, de découvrir comment faciliter le travail en équipe avec des jeux ou encore comment ludiciser les techniques de recherche d'emploi.

En 2023, le Service Commun de Documentation et le CETIP lancent LUDEX, un service de prêt de jeux et de matériels ludiques pour les enseignants pour favoriser la « scalabilité » des outils pédagogiques ludiques et l'émergence de « communautés apprenantes ludiques » comme le préconise le rapport de l'ANRT (« La pédagogie par le jeu : une priorité pour réenchanter les apprentissages », décembre 2021).



Le jeu Team 3 pour favoriser la collaboration

Les étudiants et les personnels de l'Université d'Artois ont expérimenté Team 3. Dans ce jeu, les joueurs collaborent pour construire une structure le plus rapidement possible. Mais il y a un piège ! Chaque joueur a un rôle particulier : l'un ne peut pas parler, l'autre ne peut pas voir, et le dernier est leur intermédiaire. Découvrez les témoignages des participants.



« Un jeu original et amusant pour sensibiliser aux problèmes de communication dans une équipe. »

*Ingénieur pédagogique,
CETIP*

« C'est un jeu qui nous a aidés à nous adapter à chaque rôle parce qu'on devait en changer. C'était fun et c'était différent des autres cours classiques. »

Étudiant

« Reproduire, à partir d'un plan, une structure avec 5 pièces le plus rapidement possible peut s'apparenter à un jeu d'enfant ! Mais les apparences sont trompeuses pour nos étudiants ! A tour de rôle, ils endossent trois rôles différents, comportant chacun des difficultés particulières à surmonter : donner des instructions sans parler, traduire des gestes en paroles, construire les yeux bandés.

Parce qu'ils expérimentent les vulnérabilités inhérentes à chacun de ces rôles, les étudiants s'entraînent à accéder à des réalités différentes et donc à faire preuve d'empathie. Ils expriment alors librement leurs émotions (déception, frustration, joie), ce qui reste encore insolite dans un format de cours classique à l'université.

Enfin, en sortant de leurs schémas habituels de communication, ils s'exercent à trouver en eux des trésors d'imagination pour coopérer de manière efficace, en dépit des obstacles qui se dressent devant eux, parfois de manière inattendue. »

Enseignante en gestion, UFR EGASS

« En endossant les différents rôles proposés dans le jeu, on apprend à faire confiance aux autres, et à se reposer sur eux pour réussir un objectif commun. J'ai apprécié le parallèle, proposé par la collègue qui l'utilise, entre les différents rôles du jeu Team 3 et les différents métiers de l'informatique. »

Enseignant en informatique, IUT de Lens

Le jeu Team 3 pour favoriser la collaboration



« Un brise-glace qui prône l'esprit d'équipe et qui met en avant toutes les techniques de communication, en utilisant un jeu de construction. Parfait pour une découverte de soi et des autres. »

*Responsable de l'accueil des publics,
Bibliothèque Universitaire d'Arras*

« Je pense que ce jeu nous a permis de nous challenger et de travailler en équipe. Il y avait des règles à suivre. C'était un peu dur pour chacun, mais on s'est bien débrouillé. On a travaillé en équipe, on avait une stratégie. »

Étudiant

« Le fait de travailler en équipe aide à développer les compétences liées au relationnel et au travail en équipe, surtout que nous n'étions pas forcément avec des personnes avec qui nous avions des affinités. Il y a aussi le côté fun de l'activité qui permet de déstresser et de se motiver, c'était différents des autres cours classiques. »

Étudiant

« C'est à la fois un jeu et un outil de sensibilisation qui, selon moi, devrait être plus connu, car il permet des communications qui ne sont pas toujours aussi évidentes qu'on le pense. En y jouant, on se rend compte des difficultés de chacun et on cherche des moyens de faire passer le message. Si l'on souhaite sensibiliser au handicap, ce jeu est très intéressant. »

Conseillère Pédagogique, CETIP

« Team 3 est un bon moyen de travailler la communication, l'écoute et la coopération au sein d'un groupe. Les règles du jeu sont simples et m'ont permis à la fois d'identifier les obstacles à la communication, mes propres stratégies, celles des autres et mes capacités à m'adapter pour atteindre un objectif commun. »

*Ingénieure pédagogique,
CETIP*



Des images pour libérer la parole

On dit souvent qu'une image vaut mille mots ! Les images sont un tremplin à l'imagination et à la communication interpersonnelle. Les étudiants et les personnels de l'Université d'Artois ont utilisé des photographies ou des cartes illustrées pour mieux communiquer en groupe. Découvrez leurs témoignages.

« Concernant la technique du photo-expression, je m'étais inscrite à la formation avec, en ligne de mire, mon poste de future responsable d'équipe. Comme je l'avais dit lors du premier exercice de la formation où nous devons expliquer nos attentes à partir d'images, j'avais envie d'avoir un panel de techniques d'animation de réunions dans lesquelles piocher. J'avais ainsi choisi, pour décrire mon propos, une jolie photo colorée de bobines de fils, je m'en rappelle encore !

Ce que j'apprécie tout particulièrement dans cette technique, c'est qu'elle permet de décentrer l'attention sur la personne qui prend la parole, en lui donnant un facilitateur, un objet physique que va regarder le reste du groupe. J'aime beaucoup le fait que l'on puisse prendre conscience de la diversité des points de vue et des représentations de chacun. Cela permet à mon sens, de rapidement balayer les incompréhensions au sein d'une équipe, puisque l'on sait que l'on ne fonctionne pas tous de la même manière. »



Responsable de la Bibliothèque de Liévin

« Le jeu Songes a facilité ce moment de rencontre. Nous avons en effet, chacune notre tour, choisi des cartes sans consigne particulière. Nous avons remarqué que naturellement, les cartes étaient tournées vers nos tracas du quotidien : stress de la fin d'études, du mémoire, difficile conciliation entre vie étudiante, professionnelle et personnelle ... Si ce partage d'expériences personnelles nous a permis de développer notre empathie à l'égard des membres de notre groupe, il nous a aussi permis d'apprendre à nous connaître. »

Étudiants

« Avec l'image, il y a l'imaginaire derrière, et chacun y trouve un sens différent. »

Étudiant

« Dixit ou Songes concourent à libérer la parole des étudiants et à développer, de manière originale voire décalée, certaines compétences comme l'imagination, la création de sens, la mise en récit de leurs idées et expériences. Les photos ou images oniriques constituent en effet un support intéressant pour mettre en avant les émotions individuelles des étudiants et amorcer une discussion collective.

Parce qu'elles élargissent l'éventail des perceptions et interprétations possibles d'une situation, ces activités facilitent, dans une ambiance détendue, la confrontation des points de vue. Elles incitent ainsi les étudiants à prendre du recul par rapport à leurs propres croyances et les encouragent à exercer leur sens critique. »

Enseignante en gestion, UFR EGASS

Des images pour libérer la parole



« Je vois deux utilités, ça force les personnes qui parlent trop à faire synthétique et ça pousse les personnes qui ne parlent pas assez à trouver quelque chose à dire. »

Étudiant

« Quand on me parle de « photo-expression », je pense tout de suite à « brise-glace ». C'est un support fédérateur qui facilite l'écoute et autorise l'expression d'un point de vue, d'une opinion et d'un ressenti. »

Ingénieure pédagogique, CETIP

« Pour moi, la photo-expression touche une dimension intime car le support de l'image conduit à exprimer des choses qui surgissent de manière inconsciente. À partir d'une consigne, il faut vite choisir une image de façon presque instinctive puis, ensuite, celui qui encadre le groupe conduit à verbaliser à partir du support.

Chacun découvre progressivement les couleurs, les objets représentés et comprend, peu à peu, en écoutant les autres pourquoi il a choisi cette image par rapport au sujet abordé. Lorsqu'il prend la parole, il peut se dévoiler davantage ou jouer du détour de l'humour mais il nourrit à sa manière une vision collective de l'objet de la consigne.

À la fin, on a envie de garder son image avec soi parce qu'elle a su nous faire révéler notre point de vue du moment. Il est toujours possible de créer son propre jeu d'images à partir de supports libres de droit ! »

*Vice-présidente déléguée à la réussite étudiante
et enseignante en Arts du spectacle,
UFR Lettres & Arts*

« Le temps d'inclusion et de prise de contact avec chacun, grâce aux images, avant de se lancer dans la réalisation du travail final est un atout non négligeable dans l'harmonie groupale. »

Étudiants



« On se rend compte que les interprétations et perceptions des individus varient et cela même si l'on se réfère un seul mot ou objectif. Il permet de travailler la coopération et collaboration entre chacun et surtout l'écoute. Cette méthode permet aussi, si on l'utilise avec des étudiants, de démontrer que parfois il n'y a ni bonne ni mauvaise réponse, ce qui est parfois difficile à concevoir pour eux. »

Conseillère Pédagogique, CETIP

Des kits PLAYMOBIL Pro pour encourager la résolution de problèmes

Les étudiants et les personnels de l'Université d'Artois ont utilisé les kits de modélisation Playmobil Pro qui encouragent la résolution de problèmes et la pensée créative par le brainstorming et le prototypage. Découvrez leurs témoignages.

« Je trouve que c'était original et différent des cours ordinaires. Cela permet de travailler en équipe, de communiquer et de trouver des solutions à des problèmes. Cela ajoute une touche de fun à la séance. »

Étudiant



« Novice dans l'utilisation des playmobils dans le cadre professionnel, j'étais assez sceptique bien qu'habituee aux méthodes ludiques. Après l'utilisation j'ai pu me rendre compte de l'aspect facilitateur d'idéation et de cohésion d'équipe de cette méthode innovante »

Responsable de la mission accompagnement étudiant, CAP Avenir

« Cela permet de confronter ses idées et aussi de partager son point de vue sans avoir peur du jugement, ça enlève une barrière. »

Étudiant

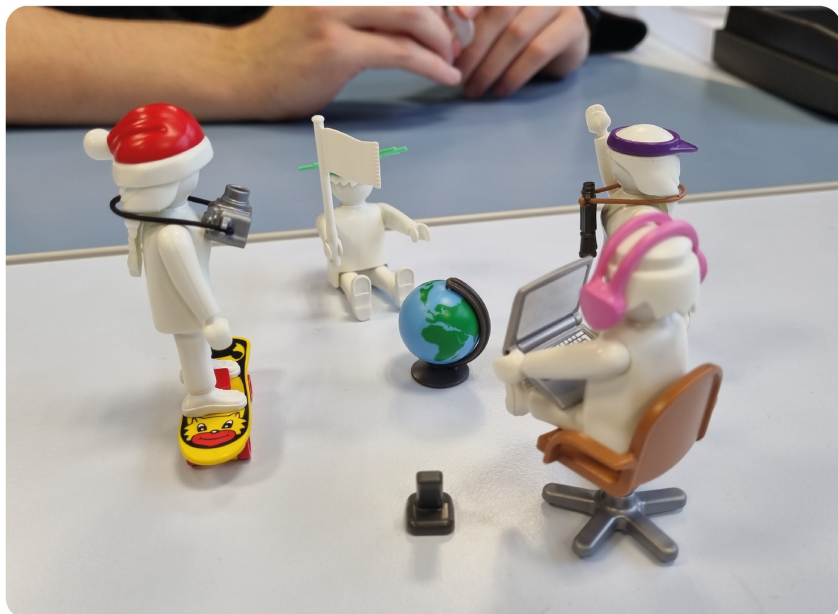
« Pour moi, utiliser les PLAYMOBIL® PRO permet de mobiliser plusieurs dimensions. Par rapport à une consigne donnée, le choix des objets donne forme aux idées qui arrivent dans le désordre à l'esprit de chacun et dans les échanges avec les autres personnes du groupe.

Ensuite, le support concret par la manipulation permet de créer de petites scènes dans l'espace qui organisent et hiérarchisent les idées. Chacun peut ainsi déplacer les objets et les personnages en fonction de son point de vue.

Enfin, l'image produite peut être décrite et verbalisée, la description peut être prise en note, ou encore la scène peut être prise en photo pour garder une trace en vue d'une poursuite ultérieure de la réflexion. En bref, l'utilisation est très constructive tout en gardant le plaisir de la dimension ludique car il est toujours possible de faire parler les personnages si on a gardé son âme d'enfant ! »

Vice-présidente déléguée à la réussite étudiante et enseignante en Arts du spectacle, UFR Lettres & Arts

Des kits PLAYMOBIL Pro pour encourager la résolution de problèmes



« Cela a permis de renforcer la communication entre nous, réfléchir ensemble, prendre en compte les idées des autres et se mettre d'accord ensemble. »

Étudiant

« Pour penser, j'ai besoin de mouvement. Je suis très sensible à la matérialité. Avec les Playmobil Pro que j'ai découverts lors d'une séance de créativité, j'ai aimé pouvoir manipuler des objets et des accessoires pour construire ensemble une représentation commune. Cela permet aussi de laisser une trace à l'issue de la réunion de travail. »

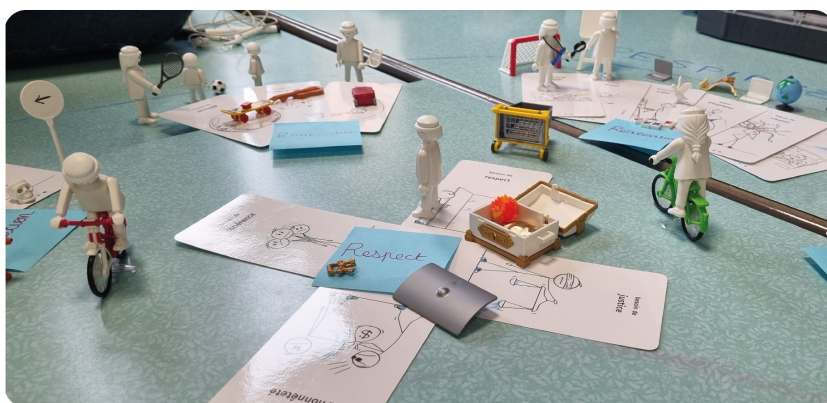
Formatrice, Bibliothèque universitaire d'Arras

J'ai pu expérimenter l'utilisation des PLAYMOBIL® dans le cadre d'un processus créatif. Ils ont permis à la fois d'illustrer des réflexions personnelles, mais également de construire une vision partagée imagée sans se censurer.

Ingénieure pédagogique, CETIP

« Un outil utile pour permettre à chacun de s'exprimer en concevant et en accessorisant ses propres figurines PLAYMOBIL®. Le matériel laisse une place très importante à la créativité et permet des réponses plus personnelles. »

Ingénieur pédagogique, CETIP

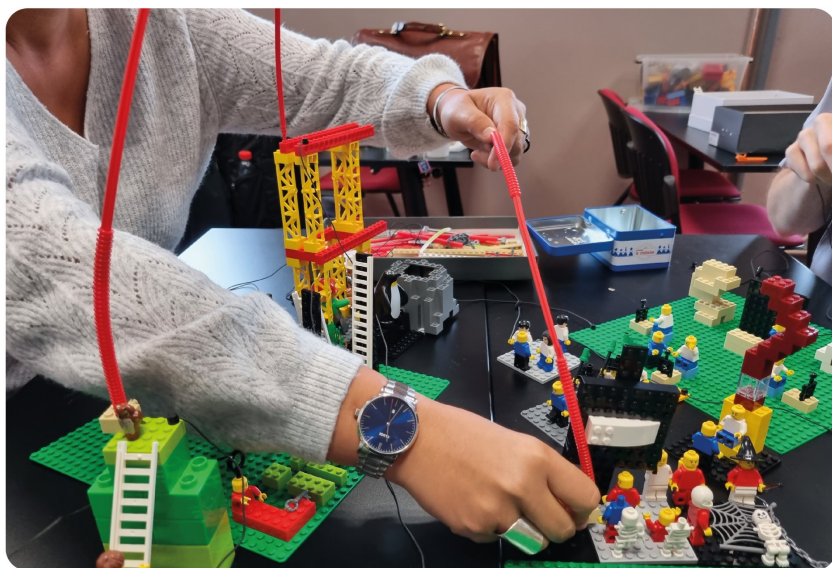


C'était vraiment bien, ça a permis de se découvrir en groupe et de se représenter avec les figurines PLAYMOBIL. Ça a apporté en termes de cohésion d'équipe, de confiance en soi, de communication...

Étudiant

Des briques LEGO® pour renforcer la créativité

Élaborée dans les années 90, la méthode LEGO® SERIOUS PLAY® est utilisée pour la résolution de problématiques complexes et comme outil d'aide à la décision. Les étudiants et les personnels de l'Université d'Artois ont expérimenté cette méthode qui offre une grande liberté d'action tout en renforçant la pensée métaphorique grâce à des assortiments de briques spécifiques. Découvrez les témoignages des participants.



« Nous n'étions pas simplement assises derrière nos ordinateurs à fixer le tableau. Nous étions en mouvement et notre travail manuel était au service de notre travail cognitif. »

Étudiants

« Avec surprise, nous avons réalisé que cette maquette mettait justement en évidence les idées de chacune d'entre nous, sans valorisation particulière des pensées de l'une de nous. Nous étions sur un pied d'égalité. »

Etudiants

La méthode LEGO® SERIOUS PLAY® m'a beaucoup surpris. Je ne connaissais les briques LEGO® que pour leur utilisation en tant que jouets. J'ai eu la chance de voir les étudiants y participer et d'observer leur implication au fur et mesure de l'atelier. Cette méthode peut s'adapter aux différents contextes et ne se limite pas à un public ou un objectif.

Conseillère pédagogique, CETIP

« Utiliser un jouet pour enfant, comme une brique LEGO®, à l'université interroge les étudiants. Mais une fois passé l'effet de surprise, ils s'engagent avec enthousiasme dans cette méthode d'apprentissage originale. A tour de rôle, les étudiants construisent, parlent et partagent leurs idées et leurs expériences personnelles pour répondre collectivement à une problématique sérieuse.

Les règles de bienveillance et de suspension du jugement participent à libérer leur parole, y compris pour les plus introvertis, et à renforcer de manière significative l'implication de chacun au sein des équipes. »

Enseignante en gestion, UFR EGASS

Des briques LEGO® pour renforcer la créativité



« Nous n'avions majoritairement jamais auparavant utilisé le jeu comme médiateur de travail. Étonnamment, nous nous laissons facilement prendre au jeu et les consignes précises nous permettent de structurer nos idées et de faire émerger notre créativité. Le médiateur LEGO® est facilitateur dans l'expression et l'illustration des situations vécues par chacun et dans le partage au groupe. »

Étudiants

« Ces activités permettent de fournir un support (les briques) pour s'exprimer à l'oral. On peut disposer les briques comme on le souhaite pour représenter (presque) tout ce que l'on veut, et ainsi adapter les constructions aux informations que l'on souhaite faire passer dans le discours. ».

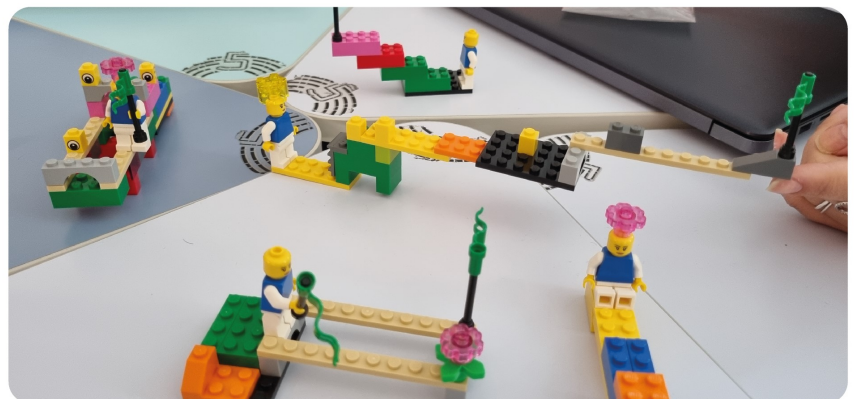
Enseignant en informatique, IUT de Lens

« J'ai perçu la méthode LEGO® SERIOUS PLAY® comme un outil pouvant faciliter la participation de tous les étudiants sur la base de l'authenticité des propos et de la spontanéité. La prise de parole est libérée de la crainte du jugement des pairs. »

Enseignante en droit public, UFR EGASS

Un temps d'échange respectueux et décomplexé qui permet un partage salubre des expériences et ressentis. Une réelle coopération au sein des groupes, avec une écoute active, des échanges constructifs et un travail collectif, et non une organisation radicale de la division du travail comme cela est trop souvent le cas.

Enseignant en économie, UFR EGASS



« Nous avons tous, à l'unanimité, pris du plaisir à exécuter cette activité ludique. Ce fut un moment de partage, d'échanges et de mise en commun dans le respect et l'absence de jugement. Nous avons beaucoup apprécié de pouvoir construire de manière cohésive et spontanée, une définition de la stratégie inclusive. La scène composée de toutes nos idées individuelles a mis en lumière des valeurs communes. »

Étudiants