

Des profs d'université en soif d'innovation !

Un atelier pédagogique en mode coworking avec la Haute Ecole Vinci (18 avril 2017)

Le 18 avril 2017, a été organisé dans les locaux de l'Université Catholique de Lille (UCL) un atelier pédagogique avec une cinquantaine d'universitaires de la Haute Ecole Vinci de Louvain-la-Neuve (Belgique) sur la thématique : « *Peut-on enseigner autrement à l'université, et de manière plus innovante ? Peut-on évaluer différemment nos étudiants ? Comment initier, puis amplifier une démarche d'innovation pédagogique à l'université ?* ». Cette journée en format « coworking » a réuni des chefs de département et des coordinateurs pédagogiques, enseignants-chercheurs pour la plus part, professeurs dynamiques ou responsables pédagogiques innovants, tous intéressés à découvrir les méthodes d'innovation pédagogique expérimentées à Lille comme par exemple les classes inversées, les classes renversées, les approches numériques, les serious games, les cartes mentales, les méthodes de scénarisation, d'improvisation ou de storytelling, les apprentissages par projets, les ateliers de codesign,...



La préparation en amont et l'animation de cette journée en intelligence co-élaborative ont été assurées par Jean-Charles Cailliez et Delphine Carissimo du Laboratoire d'Innovation Pédagogique de l'UCL. Le travail en équipes de 6 à 7 participants a permis de produire des réflexions sur l'enseignement académique versus l'innovation pédagogique, de découvrir une boîte à outils de méthodes interactives pouvant être expérimentées rapidement avec des étudiants et même de produire en 3 dimensions des prototypes de bulletins de notes innovants alliant l'évaluation du niveau de connaissances de élèves avec celle de l'évolution de leurs compétences. Une journée résolument créative pour insuffler à toutes et à tous le goût d'innover à l'université !

Les attentes des participants en début d'atelier

Trouver des méthodes innovantes permettant de motiver les étudiants et les enseignants ; nécessité de partager avec d'autres les méthodes pédagogiques pour évoluer, changer et s'améliorer en permanence - découvrir de nouvelles façons d'enseigner, de faire des liens entre la recherche scientifique et l'enseignement - inspiration, cohésion, plaisir et + si affinité - ancrer un envol - comment varier mes pratiques d'enseignement pour assurer un meilleur ancrage des apprentissages tout en gardant les étudiants éveillés et actifs ? - découvrir de nouvelles pratiques pédagogiques dans lesquelles les étudiants sont acteurs de leur formation - utilisation d'autres moyens pour « m'amuser » en travaillant ; améliorer les processus d'apprentissage ; découvrir, rencontrer, partager - découvrir ce qui a été proposé en termes d'innovation en parallèle avec une réflexion sur 5 années de recul ; gestion différente des espaces ; réflexion par rapport au groupe : y a-t-il une forme de consensus par rapport à l'engagement dont le changement ? Une vision partagée ? - vivre soi-même une expérience innovante en tant que participant ; permettre la contamination innovante ; partager une expérience

commune avec mes collègues pour avoir un point de départ pour un débat stratégique - être inspiré pour développer une approche pédagogique innovante - découvrir, sortir des sentiers battus, m'étonner, m'enthousiasmer, voir comme un débutant, oser, produire de l'inattendu, se libérer des limites que l'on se met - pouvoir mettre en place, dans mes cours et labos, certaines méthodes innovantes découvertes ici pour favoriser l'apprentissage et la réussite des étudiants - me ressourcer, expérimenter, découvrir des innovations mises en œuvre, rencontrer des personnes expérimentées qui vont dans le sens qui me convient et m'inspirer... - remettre en question les méthodes pédagogiques utilisées dans mes cours et dans l'institut ; essayer de faire des liens avec une formation pédagogique suivie (CAPAES) ; répondre à la question de la motivation des étudiants et des enseignants ; être confronté à l'innovation pédagogique pour expérimenter ; créer un pôle « innovation » dans notre institut - s'ouvrir à d'autres idées, d'autres façons d'enseigner, de motiver les étudiants dans leurs apprentissages, aider mes collègues à innover dans leurs pratiques - découvrir des concepts et des leviers qui vont permettre d'innover ; découvrir des outils au service de cette innovation - après 15 ans d'enseignement et en tant que responsable d'équipe, vus l'évolution du public étudiant et du paysage de l'enseignement, il faut sortir de ses rails, se renouveler et surtout être bousculé dans ses certitudes, pour évoluer dans l'enseignement et insuffler des pistes à l'équipe - découvertes pédagogiques qui conduisent à des idées = mixte entre les différentes méthodes pédagogiques - mieux comprendre l'enseignement ; comprendre comment casser les codes peut nous aider ; l'enseignement comme vecteur d'innovation ; les outils d'innovation, l'humain et le matériel ; l'étudiant comme apprenant libre, l'enseignant comme vecteur de partage - s'inspirer d'autres modèles efficaces ; s'impliquer différemment dans la pédagogie ; rencontrer des acteurs de tous horizons ; confronter des idées d'innovation ; prendre du recul sur nos idées (méthodes) reçues –



partage de pratiques ; langage commun ; idées pour « *Creative School Lab.* » - « voyage à l'étranger » (en France pour des belges) pour se ressourcer, s'ouvrir à, être inspiré ; « voyage à l'étranger » pour rencontrer des collègues éloignés - découvrir de nouvelles choses ; nouvelles méthodes créatives pour animer des réunions - découvrir de nouvelles pédagogies ; comment passionner un auditoire en le surprenant ? J'espère être surprise par la journée ; aborder des sujets « ennuyeux » pour les étudiants, mais faire tomber les a priori... et finalement les étonner, les épater ; motiver les étudiants et quand ils sortent de l'auditoire, ils ont envie d'aller travailler et sont impatients d'apprendre - chercher des idées pour motiver les étudiants à participer aux cours (lutte contre l'absentéisme en cours, contre la passivité) ; idées pour motiver une équipe d'enseignants à innover - piocher des idées afin d'améliorer les cours auxquels je participe ; trouver des moyens de motiver les étudiants - venir chercher des outils, des méthodes d'apprentissage en utilisant des nouvelles technologies ; écouter les avantages de telles méthodes et éventuellement les limites (inconvenients) de ce type d'enseignement - pour découvrir, à la fois, une nouvelle vision de l'enseignement supérieur, des outils concrets, des déclencheurs de mes propres idées innovantes, de vivre, d'échanger, de partager - penser autrement ; apprendre

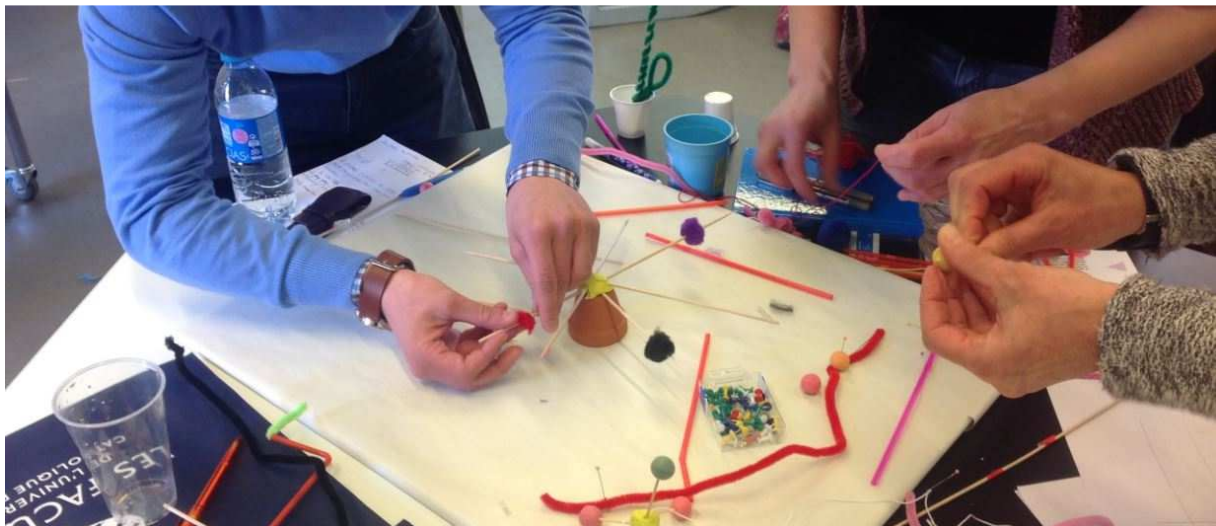
comment enseigner autrement et limiter le nombre d'échecs - les liens et les articulations entre pédagogies « classiques » et innovations pédagogiques - faire sauter le cadre pour alimenter la réflexion et les essais pédagogiques - pour donner un peu de place à l'audace en matière pédagogique, en ayant expérimenté concrètement l'une ou l'autre pratique avec mes équipes - je voudrais ressortir de cette formation en étant positif par rapport aux technologies nouvelles au service de l'apprentissage parce que je ne suis pas persuadé que la technologie puisse faire mieux qu'un bon enseignant ; quels outils ? Quelle motivation ? - découverte, étonnement, partage - découvrir de nouvelles méthodes pédagogiques ; découvrir l'innovation pédagogique ; ramener des idées, infrastructure, matériel à mettre en place dans le cadre de nouvelles constructions envisagées ou de la rénovation des bâtiments existants - outils de stimulation de la créativité ; innovations pédagogiques : critères d'efficacité (différent du nouveau pour du nouveau) ; comment initier les dynamiques collectives d'innovation pédagogique ? - grande motivation depuis longtemps à essayer de développer (innover) la démarche pédagogique ; me heurte à un système qui semble un peu figé (beaucoup de problèmes observés : surcharge, insatisfactions,...) ; comment aborder cette innovation ? Quelles portes d'entrée ? Quelles dynamiques... dans les enseignements, mais également à l'échelle des programmes ? - rendre compte de la journée via des photos, petit reportage écrit pour susciter la curiosité des collègues de la HE VINCI ; faire vivre ma créativité ; mieux connaître le Conseil Pédagogique et découvrir un fonctionnement en Haute Ecole - évaluer l'impact des modes d'apprentissage innovants et de l'enseignement par projets sur l'évolution des infrastructures et des équipements académiques, et sur leurs modes d'occupation - envie de découvrir ce que l'on définit comme « pédagogie innovante » et ce qu'il est possible d'en faire ? Apprendre à évaluer l'efficacité d'une pédagogie e. g. ne pas faire un MOOC pour le MOOC s'il n'apporte rien ; essayer de voir quel types d'évaluation sont adaptés à une pédagogie innovante ? ; Comment rendre l'étudiant acteur de sa formation ? - me faire plaisir...- entretenir une curiosité dans le domaine pédagogique qui m'a portée tout au long de ma carrière professionnelle consacrée à la formation des enseignants - apprendre de nouvelles méthodes pédagogiques et avoir envie de les appliquer dans mes enseignements - voir comment d'autres personnes font passer leur message, comment faire autrement car je n'arrive pas toujours à « tirer » tout le monde.



Leurs impressions positives en fin d'atelier

Parmi les nombreuses pistes proposées, l'idée la plus riche... et la plus nouvelle pour moi, est celle de l'intérêt (ou de la nécessité) de la biodiversité pour réfléchir à ses pratiques et pour innover - le karaoké et les compléments (débat) apportés par les différentes équipes ; bel exemple d'intelligence collective - idées nombreuses pour exploiter des tableaux blancs ; dynamisme du formateur - partage d'expériences : on peut y arriver ! - expérience du « Do It Yourself » qui invite à repousser les limites +++ ; fabuleux, merci ! - toutes les activités proposées étaient super intéressantes - ++++ passion

communicative et inspirante - question QCM : très intéressant, amusant ; journée très riche, très dense ! - belle stimulation à la pensée divergente ; boîte à outil ; ++ le casting et l'importance de la biodiversité dans les équipes - j'ai trouvé plein de pistes pour motiver les étudiants - différentes techniques de partage des productions de chaque groupe (karaoké, etc...) - la notion de coopération qui fait avancer, qui stimule, qui fait bouger, que ce soit dans la construction ou dans l'évaluation - beaucoup d'idées pour dynamiser le cours ; remise en question de l'évaluation, de son sens (ça me donne des « autorisations ») - éveil de la créativité - j'ai adoré les différentes astuces et les outils que je vais pouvoir utiliser directement = super motivant car concret et exploitable - la construction du bulletin en 3D : ludique, créativité - très difficile d'extraire le meilleur car il y a eu beaucoup de choses très intéressantes ; j'ai beaucoup apprécié la méthode « karaoké » car elle est très facile à mettre en place rapidement ; elle évite une lassitude et permet de faire participer toute la classe - le premier exercice avec les tableaux roulants car c'était un travail d'équipe = possibilité de construire des schémas avec peu de texte - le « karaoké » = exprimer, interpréter, et confronter - enthousiasme et expérience de Jean-Charles ! Merci ; le meilleur moment = le QCM intelligent ; c'est là que j'ai le mieux perçu qui était qui dans notre groupe et quelles étaient nos représentations de l'évaluation - l'aspect « boîtes à outils » transposables concrètement : méthodes claires, détaillées que l'on peut appliquer telles quelles - le « karaoké » : cette notion de partage et de collaboration est vraiment intéressante ; ça donne envie d'avoir cours - la construction en 3D du bulletin qui permet d'expérimenter la pédagogie active côté apprenant (et bien sûr la dynamique de la journée, MERCI) - message convaincant et expérimenté ; création de la maquette 3D : court et riche en créativité - la vie que vous mettez dans vos explications : enthousiasme communicateur !! Cela donne envie, permet de se positionner ; matinée TB +++ - la matinée avec les ateliers - les idées testées (QCM, karaoké,...) ; la dynamique du prof, la manière dont il capte l'attention - les différentes techniques de mise en commun du travail des groupes m'ont semblé être la partie la plus facile à mettre en œuvre - le premier exercice avec la question : « Quand a été inventée l'éducation « maître vers élève » et le pourquoi de cette manière ? - intégration de méthodes d'animation (DRAMA,...) enfin inscrites dans l'enseignement –



QCM intelligents, système bonus/malus avec babyfoots, tableaux pour le karaoké, énergie et dynamisme de l'orateur, comment repérer le « passager clandestin » ? ; cela m'a donné plein d'idées – dimensions « co-évaluation/auto-évaluation » dans l'approche par les classes inversées ; techniques de gestion de groupe en général - les différents leviers afin de créer de l'innovation pédagogique ; la diversité des outils présentés qui reposent à chaque fois sur un objectif précis - énormément d'idées intéressantes, mais ce que j'ai préféré, c'est le système de points attribués aux groupes et aux étudiants individuellement car je vais pouvoir appliquer directement un tel type de système (+

détection du passager clandestin) - la représentation schématique de l'origine de l'enseignement transmissif, avec la démarche de présentation - la classe renversée : adaptation de la classe inversée pour créer de la motivation ; mélange de plusieurs méthodes pour en créer une nouvelle - l'explication de la méthode de « classe renversée » ; cela sonne initialement comme une idée loufoque, mais en expliquant la démarche et les erreurs rencontrées cela prend tout son sens et semble « faisable » - l'exercice « karaoké » : surtout comment gérer plusieurs productions en peu de temps - partage d'expériences concrètes transposables dans sa propre pratique professionnelle - le QCM inversé ; on m'en avait déjà parlé ; mais je n'avais pas compris le concept ; ici, en faisant moi-même l'exercice, j'ai mieux compris le but et je pense que je referai l'exercice en cours l'année prochaine - les mises en action = ateliers de création = les évocations d'outils en début d'après-midi : vivre et tester les méthodes, se donner une bibliothèque de ressources ; l'appel à participer - karaoké = production collective ; maquette en 3D = mise en train dynamique, utilisation directe du matériel et de l'espace - votre présentation sur les pédagogies innovantes et l'exercice collectif sur les origines de l'enseignement sous forme de cours magistraux (process + débriefing)

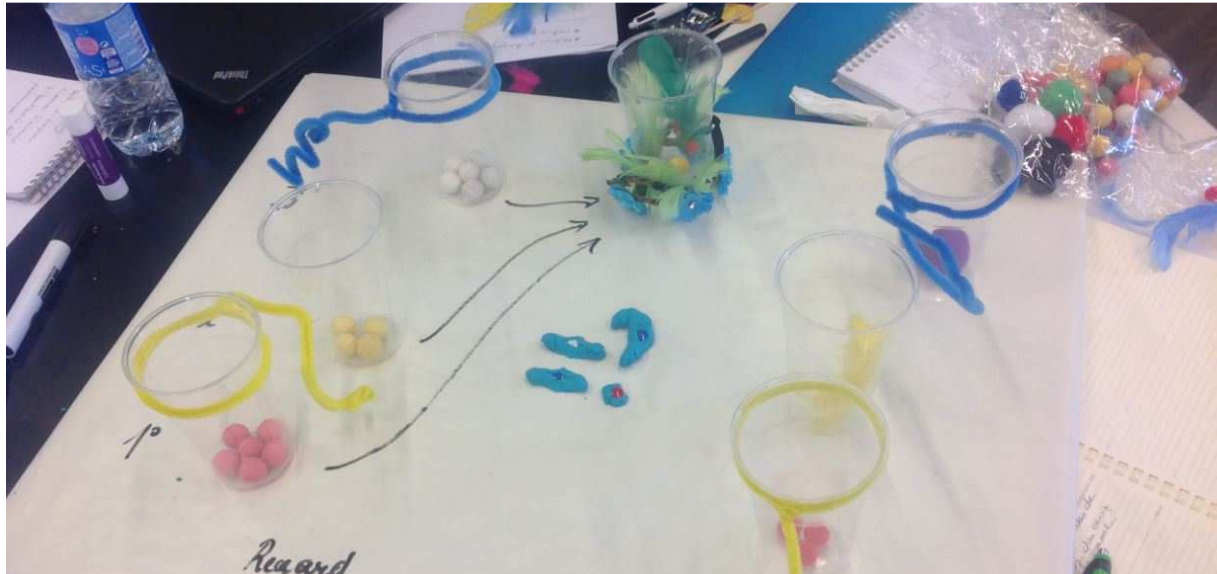
Leurs impressions négatives en fin d'atelier

La logique de « bons points », malgré la possibilité à tout moment pour un étudiant de « progresser », me questionne et me chipote, pour son aspect renforcement positif et le côté motivation extrinsèque... et moins intrinsèque - passage trop long en début d'après-midi au moment où l'annonce était « exercices en situation » - bulletin de notes en 3D : la méthode n'apporte pas d'infos en plus, d'idées en lien avec l'évaluation ; pas assez de temps, de temps de parole et d'échanges parce que beaucoup de bonnes idées déjà chez les enseignants présents - pas de visite des locaux ! - expérience de la 3D : difficulté d'être créative et de donner du sens à notre production (probablement lié au thème)... - le rythme était un peu trop soutenu ; difficile de rester pleinement participatif tout le temps –

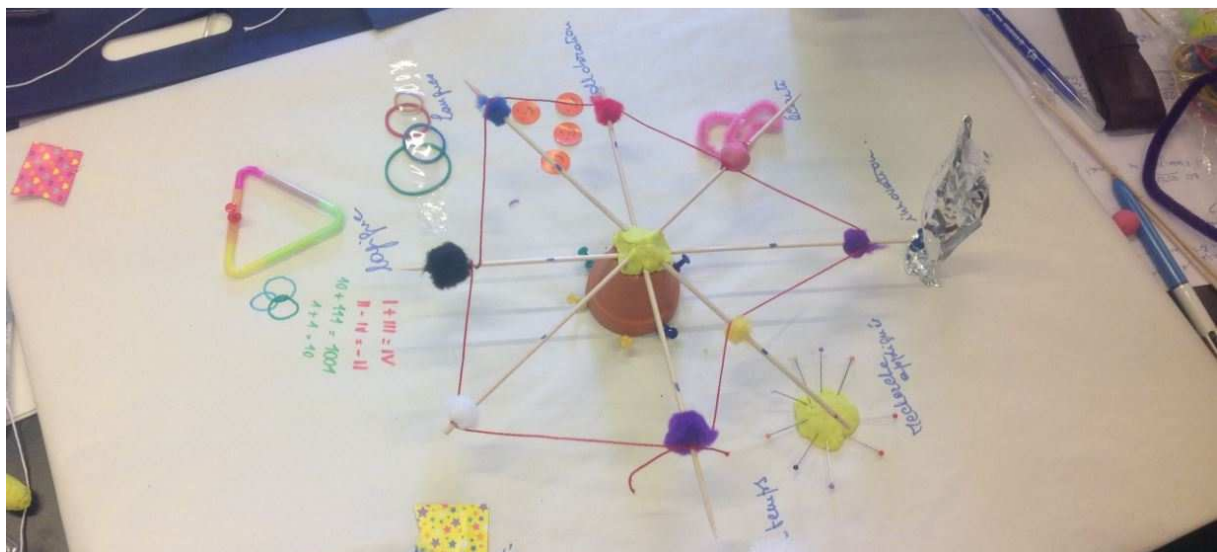


absence de pauses qui auraient permis de plus échanger nos impressions au fur et à mesure - le bulletin en 3D : je n'ai pas compris le sens du travail de manière général ; tout allait un peu vite ; pas le temps de se poser, d'intégrer - beaucoup sur la maîtrise des savoirs/maîtrise des compétences,.../fondements scientifiques - la présentation (conférence) juste avant midi car elle était (de mon point de vue) trop longue - la maquette (nécessité de créativité artistique pour laquelle je ne me sens pas de capacité, ni d'affinité) - le QCM intelligent ; moins d'intérêt personnel (déjà beaucoup de réflexions perso sur le sujet) - visionnage vidéo en accéléré = intérêt ? Débit de parole trop rapide = laisser des blancs pour intégrer - présentation des « serious game » trop longue - création en 3D pour laquelle nous n'avons pas pris assez de temps pour nous concentrer ; chacun est parti dans son idée (mais je pense que c'est lié au groupe et pas à la méthode) - le QCM intelligent : expérience trop courte

- la « conférence dessinée »,... je trouve très difficile de ne pas laisser la place aux orateurs qui ont pris la peine de faire leur Powerpoint - les vidéos car trop courtes et pas assez explicites - la maquette car certains dans le groupe donnent une direction qu'il est difficile d'insuffler - l'atelier en 3D... je ne sais pas pourquoi, parce que déjà fait ? Pourquoi ? Marre d'être avec la même équipe alors que j'ai envie d'aller rencontrer d'autres personnes ? Pourquoi ? Envie d'autres découvertes... ? -



groupes figés : faire tourner les tables pourrait être utile pour avoir chaque fois de nouveaux collègues lors des « exercices » - la slide en 3D pour le bulletin : c'est un peu trop « bricolage » pour moi ; peut-être trop dans l'innovation ? - le début de l'après-midi : plus difficile à raccrocher aux vidéos = apprenants moins « au centre » + position de « spectateur », même si c'était intéressant comme vidéos - partie théorique : assez rapide - après-midi trop dense - après-midi longue, répétitive ; approche behavioriste trop présente (points, récompenses,...) - ateliers créatifs = côté après le déjeuner (les vidéos) - le bricolage concernant l'évaluation a manqué d'un temps de réflexion préalable ; on a foncé sur la réalisation de la maquette sans prendre un peu de temps de recul -



le QCM inversé - aucun ennui, mais pour moi, entente de pratiques éprouvées depuis + de 20 ans dans l'animation et la formation - ateliers trop rapides - l'innovation pédagogique au service de qui ?... de quoi ? Au service d'elle-même ? Pas clair ; beaucoup de choses déjà expérimentées dans les mouvements pédagogiques (cahiers pédagogiques, GFEN,...) - diversifier les groupes (c'était positif de

commencer avec des personnes que l'on ne connaît pas, mais négatif de rester toute la journée avec ces personnes car pas de retour en équipe afin de se projeter - une grande partie était au final « magistrale » et du coup le local est moins adapté ; j'ai dû me tordre le cou une bonne partie de la journée pour vous regarder, ce qui est important pour moi ; même si le support est repris sur plusieurs murs, pour moi c'est l'orateur qui retient mon attention ! - le bricolage en 3D (problème perso avec la démarche ; j'en vois peu la plus-value) - exercice en 3D : trop court, frustrant car pas le temps de trouver des idées ; participation moyenne du groupe - l'activité « bricolage », je n'ai pas le sentiment de retirer quelque chose de ce genre d'activités - trop peu d'exercices pratiques, partie sur l'histoire (avec les dessins) trop longues, trop passives - savoir d'expériences manquant (« cruellement ») de référents scientifiques issus des sciences de l'éducation ; difficulté d'évoluer d'intuition pédagogique vers des choix conscients (basés sur des fondements) - le bulletin en 3D ; je n'ai pas bien compris où on voulait en venir ? - la richesse des possibilités fait que l'on doit parfois survoler - dommage de ne pas avoir pu visiter davantage les autres espaces d'innovation - j'aimerais pouvoir mieux objectiver l'impact de ces nouvelles méthodes sur l'organisation des cursus, de la logistique et des infrastructures.

Notes de Jean-Charles Cailliez, le 21 avril 2017