



ENTRETIEN

Active training in libraries : bibliothécaires, faites vos jeux !

.....
Le BBF s'entretient¹ avec **ANDREW WALSH**, enseignant et bibliothécaire-formateur,
spécialiste des pédagogies actives à l'université de Huddersfield (Angleterre)
.....

“ **Andrew Walsh, vos recherches en tant qu'enseignant et bibliothécaire-formateur portent sur la place du jeu dans les dispositifs d'apprentissage et son appropriation en bibliothèque. Pourquoi ce sujet vous semble-t-il aujourd'hui si important ?**

Les compétences informationnelles m'ont toujours paru primordiales, et c'est un enjeu d'autant plus important dans le climat actuel. Tout ce que nous pouvons faire en bibliothèque pour développer les compétences informationnelles des gens et les aider à s'informer sur la société, l'éducation, la santé et leur travail au quotidien, est une contribution à une société meilleure. Avec l'essor des extrémismes, les propagandes, les *fake news* et la méfiance envers les experts qui ont pu contribuer à l'élection de Donald Trump ou au Brexit, il est vital que les bibliothécaires – qui ont les compétences nécessaires pour faire face à ces problèmes en améliorant la maîtrise de l'information – mettent tout en œuvre pour y parvenir.

Des définitions récentes² identifient les compétences informationnelles comme spécifiquement contextuelles – plutôt que comme un ensemble générique de compétences –, qui changent en fonction de la situation, y compris pour un même individu.

Je considère le jeu comme une approche plus efficace que les techniques de formation traditionnellement utilisées en bibliothèque, favorisant une compréhension socialement construite du paysage informationnel, ce qui recoupe les définitions récentes de la notion de compétences informationnelles. Cela permet aux apprenants de développer une maîtrise de l'information en lien avec leur propre contexte,

plutôt que d'acquérir des compétences génériques qui ne leur seront peut-être jamais pertinentes ou utiles.

Cela nourrit directement notre capacité à rechercher des sources d'information de qualité, à évaluer les informations que nous collectons, et à être des apprenants et des citoyens éclairés.

“ **Quel est l'impact de la pédagogie active pour les professionnels (bibliothécaires) et pour les publics (étudiants, chercheurs, enseignants) ?**

Pour les bibliothécaires, l'impact majeur est surtout un changement dans les choses qu'ils enseignent. Les bibliothécaires ressentent parfois le besoin d'enseigner « toutes les choses », en couvrant autant de contenu que possible (qui peut être immédiatement oublié par les personnes en formation). L'apprentissage ludique et actif met le focus sur l'acquisition des compétences plutôt que sur la compréhension des contenus. Beaucoup de bibliothécaires ne sont pas à l'aise avec ça, et au début ils trouvent difficile de ne pas couvrir autant de contenus, même s'ils doivent reconnaître que cela reste superficiel.

Les communautés concernées ont tendance à vraiment apprécier ces approches ludiques et profitent beaucoup plus des enseignements. Dans le contexte des bibliothèques universitaires où je travaille habituellement, je le constate non seulement pendant les séances avec les étudiants, mais je le vois également dans les retours des enseignants à propos de ces mêmes étudiants. Ceux-ci en ressortent souvent plus confiants dans leurs capacités

¹ Entretien et traduction de l'anglais par Reine Bürki.

² Par exemple celle du CLIP, « Definition of information literacy, 2018 ». Consultable en ligne : <https://infolit.org.uk/ILdefinitionCLIP2018.pdf>

et apprennent d'une façon plus efficace que lorsqu'on recourait aux modes d'apprentissage classiques.

Cela correspond également à la conception largement partagée des « bonnes pratiques pédagogiques », ce qui peut aider lorsque nous collaborons avec d'autres professionnels.

« Ces nouvelles façons d'apprendre et de transmettre sont-elles faciles à mettre en place ? »

La principale barrière est bien souvent la confiance des bibliothécaires dans leurs capacités pédagogiques. Une approche active ou ludique nécessite un plus haut niveau de compétences pédagogiques, par rapport à une simple présentation ou un cours magistral. Nous devons être prêts à adapter les séances de formation en fonction des élèves et y apporter de la souplesse en conséquence. Cela suppose également une volonté d'expérimenter et d'essayer des méthodes nouvelles, ce qui est plus facile quand on peut apprendre et partager avec d'autres. Le soutien par les pairs et le développement professionnel continu sont plus importants que jamais si on souhaite utiliser efficacement ces techniques.

Du point de vue des apprenants, leurs attentes peuvent parfois poser problème, en particulier avec les approches ludiques et créatives que j'ai souvent coutume d'utiliser. Lorsque je m'adresse à des étudiants de premier cycle, ils sont généralement conditionnés par leurs expériences antérieures à certaines façons d'apprendre. Ils ont été nourris de « bonnes réponses » et préparés à passer les tests en restituant ces contenus à l'examinateur. Ils sont habitués à rester assis en rangs (particulièrement dans les amphithéâtres, quand ils viennent de l'université), en ayant peu d'interactions possibles avec l'enseignant et le matériel. Ces expériences ne les incitent pas à être plus actifs dans leur apprentissage, et les rendent peu disposés à la créativité et au jeu.

Cela rend d'autant plus importante la façon dont nous enseignons, notamment la manière dont nous introduisons le jeu et l'action, afin de permettre aux gens d'y prendre part sans se sentir embarrassés ou exposés. En pédagogie active, on appelle ça « le permis de jouer ».

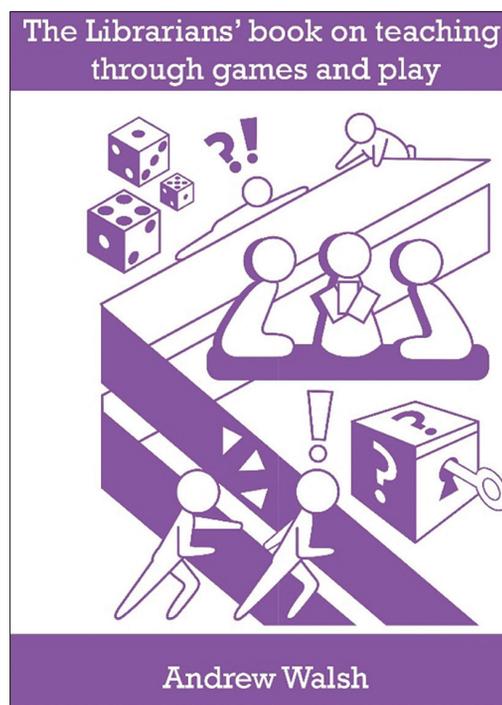
« Selon vous, quelles sont les qualités (ou compétences) nécessaires pour mener des projets pédagogiques innovants ? »

La chose capitale est le droit à l'erreur, avec le soutien des encadrants et de l'institution. Nous devrions célébrer l'erreur et les leçons que nous en tirons, tout comme nous le faisons pour des réussites notoires : les erreurs rendent possible nos succès.

Le responsable de la bibliothèque est celui qui rend possible une culture de l'expérimentation et de l'apprentissage par l'erreur, en permettant aux personnels de la bibliothèque de recourir aux compétences qu'ils ont déjà et de manière plus efficace.

« Quel serait selon vous le modèle idéal de bibliothèque au XXI^e siècle ? »

De mon point de vue, l'idéal c'est de se concentrer sur ce dont nos usagers – ou usagers potentiels – ont réellement besoin, au lieu de suivre des idées préconçues de ce que nous, professionnels de l'information, nous pensons qu'ils devraient avoir besoin. C'est-à-dire une





SÉLECTION BIBLIOGRAPHIQUE



Andrew WALSH (2018), *The Librarians' Book on Teaching Through Games and Play*, Huddersfield (Royaume-Uni), Innovative Libraries.

Andrew WALSH (2018), *The Mini Book of Teaching Tips for Librarians*, 2^e éd., Huddersfield (Royaume-Uni), Innovative Libraries.

Andrew WALSH (2018), « Giving permission to play in Higher Education », in *4th International Conference on Higher Education Advances*, Editorial Universitat Politècnica de València, p. 329-336. <http://dx.doi.org/10.4995/HEAD18.2018.7988>

Andrew WALSH et Jonny CLEMENTSON (2017), « Reasons to play in Higher Education », in *The Power of Play – Voices from the Play Community*, Aarhus (Danemark), CounterPlay, p. 181-187.

Andrew WALSH (2015), « Playful information literacy : play and information literacy in higher education », *Nordic Journal of Information Literacy in Higher Education*, 7 (1), p. 80-94.

Andrew WALSH (2015), *Innovative pedagogies series : Game based learning and IT literacy*, étude de cas, Higher Education Academy (York, Royaume-Uni).

Andrew WALSH et Ellie CLEMENT (2015), *Inspiring, Innovative and Creative Library Interventions : An i2c2 Compendium*, Huddersfield (Royaume-Uni), Innovative Libraries.

Andrew WALSH (2014), « The potential for using gamification in academic libraries in order to increase student engagement and achievement », *Nordic Journal of Information Literacy in Higher Education*, 6 (1), p. 39-51.

Andrew WALSH et Emma COONAN (2013), *Only Connect... Discovery Pathways, Library Explorations, and the Information Adventure*, Huddersfield (Royaume-Uni), Innovative Libraries.

bibliothèque constamment à l'écoute de ses parties prenantes et réactive, plutôt qu'essayant de maintenir le statu quo.

En tant que personne qui croit fermement au pouvoir du jeu, je pense également que le jeu devrait être au centre de cette bibliothèque. Je ne veux pas dire par là une bibliothèque qui contiendrait des jeux, mais une bibliothèque qui encouragerait une culture de l'apprentissage ludique. Un lieu qui laisse les gens apprendre et expérimenter avec des moyens sûrs, où l'erreur fait partie de l'apprentissage, où la créativité est bienvenue, et où les opportunités d'interactions sociales sont nombreuses.

Contenue dans l'idée du jeu, il y a la permission pour les joueurs d'ajuster les rôles à ce qui leur correspond le mieux, si bien que le sentiment d'appartenance et la disposition à faire évoluer la bibliothèque procèdent naturellement de cette culture ludique.

B:F