



ZOOM SUR

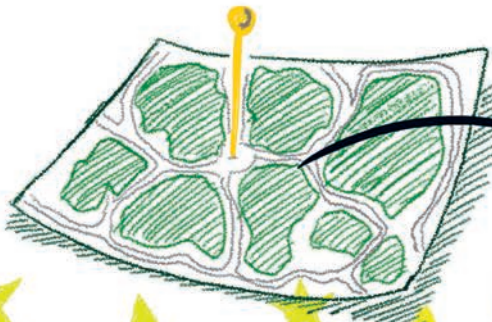
EXPÉRIMENTER, ASSEMBLER, PILOTER

L'AVENTURE D'UN DÉPARTEMENT FORMATION

GILLES MORINIÈRE

SKETCHNOTES : MAGALIE LE GALL

Au sein de Sorbonne Université, plus de 10 000 étudiants auront été formés à l'information scientifique et technique, à l'identité professionnelle, à la pensée visuelle (sketchnoting, composition d'un poster scientifique) ou aux techniques de communication (prise de parole pour défendre un projet technique). Cette multiplicité de formats a été rendue possible par des approches collaboratives, ludopédagogiques et la gamification dans les formations. Ce parcours est le résultat du travail initié et conduit depuis 2013 par Myriam Gorsse (responsable du pôle Formation de la BUPMC et responsable du Learning Network Sorbonne Universités) mais aussi le fruit du soutien de la direction du SCD (de l'UPMC puis de Sorbonne Université). Le pôle « Formation des usagers » a ainsi été créé en 2013, depuis 2018 il a pour nom « Département Formation et innovation pédagogique ». C'est de cette histoire dont il est question ici.



DE L'EXPÉRIMENTATION
AU PILOTAGE DE
L'INNOVATION PÉDAGOGIQUE

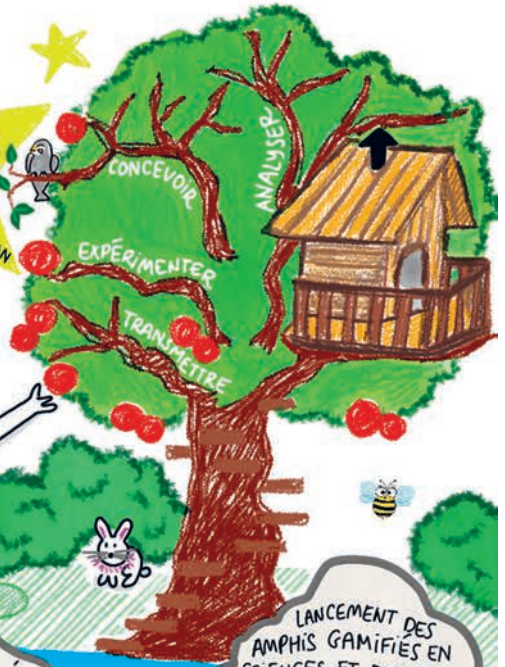


GRAND PRIX
LIVRES HEBDO 2015
PRIX DE
L'INNOVATION

CONCOURS
FUTURS PUBLICS
#LaCousinade
16 MARS 2017

SEG
AWARDS
PRIX DE LA
MEILLEURE COM'
ENTREPRISE -
INSTITUTION

LE SOUTIEN INSTITUTIONNEL
ET LA RECONNAISSANCE
SYMBOLIQUE



DÉMARCHE EN PLUSIEURS
TEMPS POUR FAVORISER
L'ACCULTURATION DES
EQUIPES : SUSCITER
L'ADHESION

Lancement d'actions
de pédago. innovantes:
Murder party, TD PRO,
Form. identité numérique
2014-2015

6800 usagers
formés/an
Création d'un JEU VIDEO
FINANCÉ PAR LA COMUE
Sorbonne Universités
2016

LANCEMENT DES
AMPHIS GAMIFIÉS EN
SCIENCES ET DES JEUX
DE PISTE EN LETTRES (L1)
SEPT 2018

JANV. 2018
FUSION:
LE PÔLE DEVIENT
DÉPARTEMENT TRANSVERSE
NON FACULTAIRE -
MOYENS RENFORCÉS

SEPT. 2013
Création d'un
POSTE DE RESPONSABLE
DU PÔLE FORMATION
(MYRIAM GORSE)

2013-2014
REFONTE DE
L'ORGANIGRAMME
DU PÔLE ET MISE EN
PLACE DES
SERVICES CONSEILS

2011-2013
Expérimentations
mise en place de
modules de pédagogie
innovante



CONSTRUCTION À

- ÉTAPE 1: LES DÉBUTS
- ÉTAPE 2: CONFORTER LES EXPÉRIMENTATIONS
- ÉTAPE 3: PASSER À L'ÉTAPE DU PILOTAGE ET DE LA GOUVERNANCE

@magaliegall



Depuis sa création, le Département Formation et innovation pédagogique repose sur trois piliers : expérimentation, co-construction avec les enseignants et gamification.

Par *expérimentation*, on entend que chaque séquence créée est considérée comme une brique de transmission (c'est-à-dire à la fois le contenu et la façon de le transmettre). Elle s'intègre à un projet précis mais pourra être réutilisée, améliorée pour servir d'autres formats, d'autres communautés. Elle est donc revisitée au fur et à mesure de son existence. Pour l'étudiant, les séances, adossées à son projet, seront donc très pratiques.

Par *co-construction*, on entend que ce que nous créons est le fruit d'un travail commun avec les enseignants : nous écoutons leurs demandes, les compétences qu'ils souhaitent que leurs étudiants obtiennent et nous suivons la progression de ces derniers (tutorat, soutenance, évaluation formative ou sommative).

Par *gamification*, on entend l'application à un format d'enseignement de mécaniques de jeu, dans le but de maintenir l'intérêt des apprenants. Il ne s'agit pas d'utiliser le jeu pour apprendre sans en avoir l'air. Il s'agit de maintenir les étudiants motivés dans leur travail. Quand on gamifie, on cherche à mettre en place un *alignement pédagogique entre les mécaniques de jeu utilisées et les compétences qu'on veut développer chez l'étudiant*.

DES PROJETS À L'ÉCOUTE DES ENSEIGNANTS

Nous avons cherché à rendre vivante cette envie de transmettre autrement en participant à la vie pédagogique de Sorbonne Université :

- Dans différents cursus niveau licence ou niveau master, nous favorisons l'apprentissage de compétences transverses :
 - *savoir être* : 2 heures de modules « prise de parole » adossés aux projets disciplinaires des étudiants ;
 - *savoir communiquer* : de 2 à 4 heures de cours et d'expérimentations sur les techniques de pensée visuelle comme le Sketchnoting. Ainsi les étudiants apprennent à associer des images à des mots puis à des idées. Ce travail est un préalable pour la création d'une infographie ou d'un poster ;

- *savoir composer* : de 2 à 4 heures de cours sur l'analyse puis la construction en groupe projet d'un poster scientifique. Cela permet d'apporter une culture graphique aux étudiants scientifiques. Ainsi ils communiqueront plus efficacement.

- Pour POLYTECH (école d'ingénieurs de Sorbonne Université), nous intervenons durant les trois années de la scolarité. Nous utilisons l'approche par compétences et tutorons les étudiants. La première année, l'enseignement porte sur les bases de la recherche et comment communiquer à l'écrit. L'année suivante, nous leur apprenons comment travailler de façon collaborative et argumentée pour produire un projet industriel nécessitant un an de travail. La dernière année, nous leur enseignons la façon de valoriser leurs compétences et comment diffuser des contenus scientifiques (poster).
- Pour les étudiants paramédicaux du master santé (niveau M1), le département assure 14 séances de 2 heures. Les étudiants doivent réaliser une revue de littérature scientifique (cet exercice de synthèse disciplinaire et bibliographique est d'un niveau scientifique élevé et représente pour l'étudiant un fort investissement) et un poster scientifique autour de cette *review*. Ainsi l'étudiant présente deux synthèses de son travail de recherche.
- Nous participons depuis plusieurs années aux « modules d'orientation et d'insertion professionnelle ». Nous avons co-construit avec les enseignants un parcours allant du L2 au M2 et, pour l'étudiant, de la découverte d'un secteur professionnel jusqu'à la création d'une identité professionnelle numérique. Durant tout ce parcours, nous insistons sur les notions de protection des données personnelles.

Au-delà des phases de co-construction et de débriefing avec les équipes pédagogiques, nous accompagnons les enseignants chercheurs au sein du « Teaching Lab » de Sorbonne Université pour développer de nouvelles compétences : savoir exprimer visuellement un contenu scientifique grâce au Sketchnoting ; exploiter ces compétences pour créer de meilleurs posters scientifiques ; intelligence kinesthésique pour l'apprentissage, c'est-à-dire rendre les étudiants actifs dans l'espace physique de nos lieux d'apprentissage.

LE Carnet de bord

ACCOMPAGNER L'ÉTUDIANT DANS SA DÉMARCHE DOCUMENTAIRE ET MESURER L'IMPACT DES DISPOSITIFS MIS EN PLACE DANS LES BU DE



CES ÉLÉMENTS SONT DISCUTÉS LORS DE LA Soutenance ET DONNENT LIEU À UNE note



@magalielegal



ET DU CÔTÉ DE LA GAMIFICATION ?

Durant plusieurs années, nous avons fait découvrir aux étudiants les bibliothèques en leur proposant une Murder Party : aux joueurs d'utiliser les outils de la bibliothèque pour échapper à la mort !

Nous avons souhaité ensuite pouvoir acculturer les étudiants à la recherche d'information par le biais du jeu Hellink. Un univers de fiction a été créé pour un jeu vidéo (à découvrir en séance de formation ou à jouer chez soi) qui a été ensuite décliné en Escape Game événementiel. Un format mixte (jouer l'Escape Game puis suivre un cours de recherche documentaire) commence à faire partie de certains de nos parcours pédagogiques.

Depuis deux ans, nous expérimentons des formats pour faire face au nombre croissant d'étudiants à former. Le pari est simple : réussir à transmettre les principes de la recherche documentaire dans des cours d'amphithéâtre

(jusqu'à 90 étudiants) et ceci sans matériel technique spécifique. Le format créé en 2018 et construit sur le principe d'un Escape Game, voit des groupes d'étudiants (de 12 à 90) résoudre des énigmes de leurs disciplines (environnement, ingénierie, biotechnologies...) et percer ensemble un mystère. Sept séances jouées au premier semestre 2018-2019 ont permis de former plusieurs centaines d'étudiants.

Le nombre croissant d'étudiants à former, mais aussi la variété des formats à mettre en place, implique aujourd'hui d'aller au-delà du domaine des expérimentations fructueuses. Pour cela, une nouvelle organisation va permettre de structurer notre action : nous sommes aujourd'hui un département transverse, desservant les trois pôles Lettres, Médecine et Sciences. Myriam Gorsse peut à présent s'appuyer sur des coordinateurs de pôle et passer donc de l'expérimentation au pilotage et à la gouvernance...

B:F

INSERTION D'UN escape game DANS UN DISPOSITIF D'APPRENTISSAGE MIXTE À L'UNIVERSITÉ

 MURIAM GORSE
PRODUCTRICE EXÉCUTIVE

 ADRIEN DEMILLY
DIR. ARTISTIQUE

 THOMAS PLANQUES
GAME DESIGNER
DIR. CRÉATIF

UN PARCOURS PÉDAGOGIQUE
(BAC -3/+3)
EN TROIS TEMPS

 SORBONNE
UNIVERSITÉ

ACCULTURATION

1 HELLSCAPE, L'ENFER DES FAKE NEWS

UN ESCAPE GAME



FORMAT
COURT =
45 MIN



ACCULTURATION
AUX BIBLIOTHÈQUES
ET AUX SCIENCES DE
L'INFORMATION

JOUÉ EN CONTINU
PENDANT LA
WELCOME WEEK
(SEPTEMBRE)

PRISE EN
COMPTES
DU MATÉRIEL
ET DES SALLES
PÉDAGOGIQUES

45.00.00

TRAVAIL
COLLABORATIF



EXERCICE
DE
L'ESPRIT
CRITIQUE



APPRENTISSAGE

DANS LE
CADRE DE LA
MTU



FORMATION AUX OUTILS
DE RECHERCHE BIBLIOGRAPHIQUES



2H
FORMAT

+ DE 60 SÉANCES
ENTRE SEPT. ET NOV.
(+ 650 étudiants - 2017)

APPRENTISSAGE
INTÉGRÉ AUX
UE DE LICENCE

EXERCICES SCÉNARISÉS
ACCOMPAGNEMENT À
UN PROJET DE
RECHERCHE



1^{ER} CONTACT
AVEC LE JEU
VIDÉO

HELLINK

CONSOLIDATION

3 JEU VIDÉO HELLINK



SERIOUS GAME
NARRATIF



DE JEU



DÉVELOPPEMENT DE
L'ESPRIT CRITIQUE

GAMEPLAY 1
RECHERCHE
D'INFORMATIONS



GAMEPLAY 2
CONFRONTATION
AVEC DES
ADVERSAIRES



UN UNIVERS
NARRATIF ET
GRAPHIQUE
COHÉRENT

DES LIEUX FAMILIERS
POUR LES ÉTUDIANTS EN
SCIENCES

DE L'HUMOUR ET DES
PERSONNAGES ATYPIQUES

@magalielegall