

l'enseignement en question(s)

Les pédagogies actives ont-elles leur place à l'université ?

Loin des cours magistraux, des professeurs d'université utilisent des méthodes d'apprentissage actives. Plus proches, selon eux, de la réalité à laquelle les étudiants seront vite confrontés.

Lundi après-midi, 16 heures. Une grosse vingtaine d'étudiants de 1^{re} année en sciences économiques et de gestion, à l'Université de Namur, entre en classe. La journée touche à sa fin, les mines sont un peu fatiguées. Encore deux heures à tenir... Mais le cours d'anglais François-Xavier Fievez n'est pas un cours comme les autres. Loin du monologue professoral, des bâillements à gorge déployée et des exercices de grammaire ennuyeux, les étudiants, ici, sont actifs; ce sont eux qui font le cours.

Au programme: apprendre plusieurs pages de vocabulaire de manière ludique. « Dans les syllabi, les listes sont longues et rébarbatives », explique François-Xavier Fievez. *Lorsqu'ils étudient des pages de vocabulaire, les étudiants ont du mal à le réutiliser dans un autre contexte.* Alors, depuis septembre 2015, le professeur s'est lancé le défi d'enseigner la matière d'une tout autre manière: l'apprentissage par les jeux-cadres (lire l'encadré ci-dessous). « Ce sont des jeux vidés de leur contenu, et dont on ne garde

que les règles », décrit l'enseignant. La structure du jeu conservée, il suffit de le remplir du contenu souhaité, selon le contexte d'utilisation.

Des étudiants rodés

Ce lundi, le prof a décidé de confronter sa classe au « mind-mapping ». Après quelques explications, les jeunes se réveillent, prêts à s'activer. Ils sont

rodés: cela fait plusieurs mois maintenant qu'ils apprennent l'anglais de la sorte. L'objectif du jour: partir d'une idée centrale pour créer quatre concepts clés qui s'y rapportent, puis trois sous-concepts qui convergent vers ces mots-clés. Le tout rédigé sur de petites fiches (voir photo).

Répartis en plusieurs groupes de trois ou quatre, les étudiants se lancent. Première étape: un brainstorming, sur base d'un thème central (un différent pour chaque groupe), pour créer les sous-catégories. Les idées fusent, ça chahute dans tous les coins. Mais le brouhaha est productif. « Attention, vos concepts ne doivent être ni trop vagues, ni trop évidents », lance l'enseignant, en passant d'une équipe à

l'autre.

Une fois tous les mots écrits, on retourne les fiches. Ne restent visibles que les sous-concepts.

« L'intelligence collective »

Les jeunes se déplacent désormais dans la pièce, passant dans chaque groupe. Le but: deviner les mots-clés et l'idée centrale des autres équipes. « On peut se

poser des questions, mais uniquement en anglais », précise-t-on. Sur un banc, les mots « generation », « changes » et « ecology » sont dévoilés. Deux jeunes réfléchissent: « Future? », tentent-ils, face au gardien des fiches. « Almost! », répond le dernier. Après plusieurs essais, la bonne réponse sort: « Think of the future! »

A les observer, les étudiants s'investissent dans la tâche. Pour François-Xavier Fievez, les faire travailler en groupe « est essentiel pour qu'ils ne soient pas toujours dépendants d'une seule personne qui leur apprendrait tout. C'est le fruit d'une intelligence collective, davantage à l'image de ce qu'ils vont être amenés à faire dans la vie active et ce

à quoi ils seront confrontés. » Travailler en équipe, s'écouter, se répartir les tâches, oser, créer et proposer.

Les étudiants, eux, apprécient la méthode. L'un dit que c'est « plus intéressant que d'être assis à s'ennuyer », tandis qu'un autre met l'accent sur « la sociabilité » qui se crée à travers un tel apprentissage. Un troisième avoue: « Il serait utile de mettre en place une telle pédagogie au cours de néerlandais... »

Pour terminer, François-Xavier Fievez invite la classe à exploiter le vocabulaire sous une forme plus artistique. En guise de consigne: « Utilisez le mot dans une représentation graphique pour le traduire. » Crayons en main, les étudiants se mettent à dessiner. Dans un coin, un groupe « brainstorme » et un membre dessine. Dans un autre, les étudiants se sont réparti les mots de vocabulaire et tous font glisser le crayon. « Il s'agit d'amener une dimension créative au cours », commente le prof. Et de conclure: « Ce n'est plus du remplissage de cerveau où j'ai l'impression de parler dans le vide! » ■

VALENTINE ANTOINE

le prof « Confronter les étudiants à la réalité »

ENTRETIEN

A l'université catholique de Louvain, les programmes de la section polytechnique (EPL) ont été réformés depuis septembre 2000: dès la 1^{re} année, les étudiants en ingénieur civil se trouvent directement plongés dans le concret, grâce à « l'apprentissage par problèmes et par projets ». Une méthode d'enseignement active, à l'opposé des traditionnels cours magistraux pourtant nombreux en 1^{re} année du supérieur. Benoît Raucant, professeur à l'EPL et président du Louvain learning lab (l'institut de pédagogie universitaire), est à l'origine de cette méthode.

En quoi cet apprentissage consiste-t-il ?

Il s'agit d'une méthode pluridis-

ciplinaire visant à mettre les étudiants en activité. Nous divisons les 400 étudiants en groupes de quatre à six personnes et nous les faisons travailler sur un problème, une thématique liée à l'actualité pour les motiver. Les deux premières semaines, ils travaillent sur le problème, sur la réflexion. Ensuite, pendant dix semaines, ils travaillent sur un projet à réaliser, un prototype à créer pour résoudre ce problème. Nous, nous assurons un suivi et leur donnons de nouvelles tâches chaque semaine.

A quel genre de problème sont-

ils confrontés ?

Il peut s'agir, par exemple, d'un problème similaire à la catastrophe nucléaire de Fukushima, mais en Belgique. Le défi imposé aux étudiants est que, si un tel accident se produisait chez nous, comment y faire face sans qu'aucun homme ne doive pénétrer à l'intérieur de la centrale pour résoudre les choses. Ils sont alors amenés à créer un robot qui pourra le faire.

Quels sont les avantages d'une telle méthode ?

D'abord, cet apprentissage actif donne du sens aux étudiants, cela les confronte à la réalité. En-

suite, réaliser un tel projet permet de lutter contre la problématique de l'isolement de l'étudiant. Ils sont tout de suite en équipe, un élément moteur en termes de motivation et d'apprentissage. Ils s'écourent, se répartissent les tâches et s'épaulent, aussi. Ils ne sont plus de simples numéros. Enfin, la pédagogie par projets permet de travailler sur une matière qui est tout sauf désincarnée. On est dans du concret, les étudiants se rendent tout de suite compte de ce qu'est un ingénieur, ce à quoi il sert, ce qu'il fait, etc. En outre, en travaillant par eux-mêmes et en étant actifs, ces jeunes retiennent plus de matière, et plus longtemps. ■

Propos recueillis par
V. AN.

JEUX-CADRES**Apprendre mieux et plus vite**

Les pédagogies actives ont la cote, et pas uniquement dans le domaine de l'enseignement. Les jeux-cadres (imaginés par un dénommé Thiagi), par exemple, sont tout aussi adaptables à une classe d'universitaires qu'à une classe du primaire, mais également à des équipes en entreprises ou à n'importe quel groupe de personnes. En tant qu'outils pédagogiques, les jeux-cadres font partie de ce qu'on appelle l'« accelerated learning », ou le « mieux apprendre », concept repris en France par Bruno Hourst. Devenue une

réelle entreprise, le « mieux apprendre » rassemble un certain nombre de pratiques pédagogiques et des formations interactives pour apprendre et communiquer des savoirs de manière différente.

En tant que pratique pédagogique, les jeux-cadres « *permettent de transmettre ou de générer du contenu entre apprenants*, précise Nathalie Jacquemin, représentante du « mieux apprendre » en Belgique. C'est *l'apprentissage par les pairs, d'une manière plus digeste, où le savoir n'est plus transmis par une seule personne* ».

V.A.N.

Pour en savoir plus : www.thiagi.fr