

# InCluedo

Une approche ludifiée de la CUA

# Contexte et enjeux

## Service Universitaire de Pédagogie

- Direction de la Formation et de l'Insertion Professionnelle de l'Université Jean Monnet de Saint Etienne
- Offre de Formation aux enseignants
- DU de Pédagogie
- Projet Include projet inter-établissements IFE - Lyon - St Etienne pour favoriser et promouvoir l'inclusion des apprenants.

Premier atelier pour sensibiliser aux pédagogies Inclusives

# Contexte et enjeux

## Difficulté perçue pour appréhender la CUA

- Beaucoup d'items,
- Difficulté pour les apprenants à se projeter, à comprendre comment l'investir de manière concrète,

## Solution à trouver :

- « **Granulariser** » pour manipuler les éléments séparément, un à un,
- **Simuler** des situations d'enseignement-apprentissage,
- **Faire un pas de coté** dans des situations décorrélées du quotidien, de l'expertise des enseignants.

# Détournement du jeu Cluedo



# Principe du jeu

1. **Un maitre de jeu** : « Je suis directrice de l'établissement Includo, et je dois ouvrir une nouvelle formation qui devra être la plus inclusive possible puisque c'est précisément l'état d'esprit affiché de mon établissement. Pour cela, j'ai convoqué mon équipe pédagogique, constituée des participants au jeu. »
2. **Chaque participant choisit son personnage d'enseignant**. Ce personnage met en avant certaines de ses compétences et donne une couleur à son expertise.



# Principe du jeu



Les participants font un tour de table pour expliquer pourquoi ils ont choisi leur personnage et ce que sont leurs valeurs, leur philosophie d'enseignement.

# Principe du jeu

## 3. La commande du chef d'établissement : un enseignement inclusif.

Pour définir l'enseignement dont il s'agit, les participants vont, comme pour l'Approche Par Compétence, commencer par définir le profil métier qui est visé par la formation.

a) En piochant une **carte profil métier**, tiré du jeu Mystérium



# Principe du jeu

## 3. La commande du chef d'établissement : un enseignement inclusif.

Pour définir l'enseignement dont il s'agit, les participants vont, comme pour l'Approche Par Compétence, commencer par définir le profil métier qui est visé par la formation.

b) Puis, avec **un dé, définir le niveau d'apprentissage visé**

Les chiffres de 1 à 6 vont désigner respectivement les niveaux Licence 1, 2, 3<sup>ème</sup> année, Master 1 et 2, Doctorat.

c) Et enfin, avec les cartes du Mysterium ou du Dixit, les participants vont définir **la nature, la teneur, l'objet de l'enseignement.**



Mon rôle d'**animatrice** du jeu – en tant que directrice de l'établissement – est d'**encourager la discussion** pour que les participants **accordent leurs représentations**, se mettent d'accord sur le **profil visé** et la **nature** de l'enseignement visé. Les cartes de **photo-langage** sont là pour **faciliter la communication**, la compréhension, l'expression et l'explicitation.

# Déroulement du jeu

4. Chaque participant tire les dés pour savoir **dans quelle salle il devra intervenir – dans quelle salle se tiendra son enseignement.**



# Déroulement du jeu

4. Chaque participant tire les dés pour savoir **dans quelle salle il devra intervenir – dans quelle salle se tiendra son enseignement.**
  - a) Les participants **qui disposent d'une salle** font partie de **l'équipe pédagogique** qui doit proposer une formation avec pour contrainte de la mettre en œuvre dans leur salle. Ils doivent donc réfléchir en équipe à leur proposition **en s'appuyant sur la CUA.**
  - b) Les participants qui ne disposent pas de salle font partie de la **Commission Pédagogique** qui aidera la directrice de l'établissement à statuer sur l'enseignement proposé. La Commission pédagogique est là pour poser des questions, demander des clarifications, vérifier le caractère inclusif de l'enseignement proposé pour sa validation finale.

Donc les deux équipes sont actives et adoptent des points de vue **complémentaires.**

Les participants peuvent disposer d'un **joker** : si la salle dans laquelle ils sont placés ne leur convient pas, ils peuvent **passer un appel à la scolarité** pour demander un changement de réservation de salle.



# Déroulement du jeu

5. Après échanges, l'équipe pédagogique présente sa proposition d'enseignement à la commission pédagogique, qui pose des questions pour clarifier les choix.

Le tour se termine par la phrase rituelle : « *Après une délibération collective et constructive, la Commission Pédagogique de l'établissement est heureuse de valider cette proposition d'enseignement. La directrice de l'établissement que je suis est très fière de vous compter parmi nos équipes. Nos étudiants vous remercient.* »

**Le but du jeu est qu'à la fin des différentes mises en situation, les participants aient reconstitué la tableau de la CUA, en ayant manipulé et réfléchi ensemble de manière plus concrète sur chacun des items.**

# Retour d'expérience

Jeu expérimenté auprès d'une classe d'étudiants en Master 2 Expertise Recherche en Sciences de l'Education et auprès des 15 enseignants inscrits au DU de Pédagogie.

1. J'avais envoyé en amont le tableau une semaine avant aux étudiants mais pas aux enseignants.
  - Ca a manqué. Attention à toujours faire cet envoi préalable.
2. Nous avons utilisé le tableau en entier. A chaque fois dans la synthèse de l'enseignement proposé, on faisait le tour du tableau pour se demander si on avait envisagé toutes les possibilités d'inclusion.
  - Faire une ligne par tour ?

# Retour d'expérience

Les étudiants sont entrés tout de suite dans les considérations de l'inclusion, en restant concentré sur les publics, alors que les enseignants étaient plus sur la scénarisation de cours et leur expertise de métier d'enseignants (avec le souci dans le temps imparti de boucler une scénarisation qui tienne la route).

- Attention donc pour l'animateur qui doit veiller à rappeler l'enjeu du jeu.
- Attention aussi pour l'animateur qui doit veiller au temps, et à ce que les enseignants ne cherchent pas à aller trop dans les détails de l'enseignement, ni ne se perdent.
- Les étudiants ont proposé de **mélanger les publics** : ça aurait été très intéressant.

# Retour d'expérience

Le jeu a tout de suite fonctionné, les participants sont entrés dans le jeu, ils « étaient » leurs personnages. Ca a fait rire et beaucoup discuter. Le fait d'être dans des univers totalement décalés et éloignés de leur expertise les a fait se centrer sur le fond du sujet, mais sans risque pour eux.

- Notes pour l'animation : penser à revenir sur les **valeurs propres à chaque personnage d'enseignant**. Demander si le Professeur Violet est **aligné avec ses valeurs** lorsqu'il propose un tel cours ? Ca permet de rester dans l'univers du jeu et l'**inclusion** doit fonctionner aussi pour chacun des enseignants...

# Notes pour l'animation

- Noter au fur et à mesure les éléments de la CUA utilisés ? Pour questionner le tour suivant ceux qui n'auront pas été bien vus et voir s'ils sont plus explicites dans la nouvelle situation ?
- Deux heures c'est un peu juste : les étudiants ont fait trois tours, mais les enseignants seulement deux.
- **Pendant le jeu, certains participants sont restés intentionnellement dans les couloirs pour pouvoir faire partie de la Commission Pédagogique.** C'est ok.
- Jouer sur l'espace en isolant les deux équipes pendant le temps de travail. Ainsi, on aurait pu avec la Commission pédagogique, réfléchir sur les attendus : les risques à éviter pour la situation, etc....
- Nous aurions pu ajouter un autre **joker** : l'appel à un **conseiller ou ingénieur pédagogique ?**

# Bilan : atteinte des objectifs

1. Connaissance de la CUA : OK
2. Compréhension de la CUA : OK
3. Appréhension des étapes de stratégie de conception d'un enseignement : OK

## Objectifs (sérendipes) :

1. Tour de table pour le choix des personnages = ice-breaker sympathique
2. Le fait de jouer ensemble autour d'un plateau de jeu et d'être **déconnecté : bulle de temps** appréciée