

5 *approches*
PÉDAGOGIQUES
pour booster la réussite étudiante





Chez UbiCast, on a eu envie de répertorier les approches pédagogiques qui nous semblent les plus pertinentes aujourd'hui. Pour quoi faire ? **Stimuler la créativité** de chaque enseignant qui aura ce guide en main, lui permettre de **dynamiser ses cours** et surtout **donner envie d'apprendre** à ses étudiants !

Voici donc 5 approches pédagogiques qui peuvent faire une grande différence dans la motivation, l'acquisition de compétences, la rétention des connaissances, la capacité à comprendre, appliquer, analyser, évaluer, synthétiser et créer des étudiants. Toutes ces approches cherchent à s'éloigner de l'enseignement « traditionnel » qui met sur un piédestal la mémorisation par cœur, pour valoriser la pratique, la réflexion... en bref toute méthode qui donne un sens à ce qu'ils apprennent (le fameux « constructivisme »).

01

Le collaborative learning :

L'union fait la force

02

Le critical learning :

Je pense donc je suis

03

L'integrative learning :

*Quand l'expérience est un puissant levier
d'ancrage mémoriel*

04

Le problem-based learning :

Se poser les bonnes questions

05

La gamification :

Apprendre en s'amusant

01

Le collaborative learning

L'union fait la force

DÉFINITION

Le collaborative learning (ou apprentissage collaboratif) est une méthode pédagogique qui consiste à faire travailler ses étudiants en petits groupes pour résoudre un problème, comprendre un concept, mettre en application ses connaissances par une présentation orale, débattre sur une thématique ou encore réaliser un projet.

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE

Vos étudiants sont un peu trop calmes et vous souhaitez les entendre plus ? Rendre votre classe plus dynamique ? Motiver davantage vos étudiants qui semblent trop passifs ? Le collaborative learning est la solution !

Cette approche est LE moyen de **faire interagir ses étudiants entre eux**. D'autant plus que ce mode d'apprentissage **booste la motivation** des apprenants qui se sentent moins isolés en présentiel comme en distanciel.

Comment ? En leur proposant de travailler sur un projet qui les intéresse réellement, en leur offrant la possibilité d'échanger avec leurs camarades, ils seront davantage investis et donc motivés. D'ailleurs, avec ce genre d'initiatives, vous créez presque un cadre expérientiel où ils peuvent transposer leurs connaissances, ce qui va grandement **augmenter la rétention des connaissances** !

En faisant de l'apprentissage un processus social, vous permettez à vos élèves de développer de nombreuses compétences ô combien utiles avant d'entrer sur le marché du travail. Ils apprennent par exemple à argumenter, à s'exprimer, à partager leur point de vue et à défendre leurs opinions. Mais aussi à écouter, à s'enrichir du point de vue des autres, à développer de nouvelles compétences, à mieux comprendre un concept, ou encore tout simplement à **travailler en équipe**.

En produisant des synergies entre vos étudiants, vous les faites sortir de leur zone de confort pour confronter leurs idées. Rien de mieux pour gagner en compétences !

APPLICATION

Dans un premier temps, déterminez le type d'activité que vous souhaitez mettre en place : s'agira-t-il d'une présentation orale, d'un exercice de groupe, d'un débat, d'un jeu de rôle ? Vous pourriez même mettre en place un hackathon sur une semaine complète !

Dans un second temps, demandez à vos étudiants de composer eux-mêmes leurs groupes, ou bien définissez-les vous-même afin de créer des dynamiques différentes qui pourraient se révéler bénéfiques.

Ensuite, si votre établissement utilise déjà des outils vidéos à visée pédagogique, je vous conseille grandement de **suivre la logique d'une classe inversée** : délivrez les pré-requis grâce à de courtes capsules vidéo, communiquez les consignes de votre exercice collaboratif dans une petite vidéo explicative (dans laquelle vous pourrez même, si vous utilisez la [plateforme Nudgis d'UbiCast](#), ajouter un diaporama de présentation, des exemples, ou encore des ressources complémentaires utiles pour vos étudiants), puis réunissez votre classe en présentiel.

Pendant la classe, vos étudiants s'organisent en petits groupes de travail et échangent dans le but de présenter un rendu à la classe au prochain cours par exemple.

OUTILS

Pour communiquer et/ou délivrer du contenu : une plateforme vidéo pour produire des capsules vidéos pour que les étudiants possèdent les pré-requis en amont, ARTE Campus (une banque de vidéos très pertinentes pour aborder une thématique de manière plus divertissante)

Pour brainstormer : Miro (le traditionnel tableau blanc mais présenté sous sa version en ligne pour collaborer à distance), MindMap (pour créer des cartes mentales qui structureront vos idées)

Pour s'organiser : Trello, Google Sheets pour créer un diagramme de Gantt par exemple

Pour créer et présenter : Canva, Google Slides, PowerPoint, etc.

02

Le critical learning

Je pense donc je suis

DÉFINITION

Le critical learning est une approche théorique et pratique qui aide les étudiants à **remettre en question** et à **challenger les idées**, les concepts qui prévalent pour mieux développer leur esprit critique. On pourrait résumer cette méthode par le fameux « **Think outside the box** » : sortir du cadre enfermant ses croyances et les contraintes externes pour aborder une question avec un regard nouveau.

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE

En mettant en place des exercices allant dans ce sens, vous **éveillez l'esprit critique** de vos étudiants en les invitant à interroger et à évaluer des hypothèses dites « conventionnelles ». Vous leur permettez de sortir des sentiers battus en les incitant à penser par eux-mêmes, à prendre en compte une plus grande diversité d'opinions, à écouter les autres, à proposer, à remettre en question et à débattre. L'esprit critique, c'est d'ailleurs un élément fondateur de tout travail de recherche (mémoires de fin d'étude, thèses, etc.)

APPLICATION

Plusieurs choix s'offrent à vous pour mettre en application cette approche :

- Vous pouvez par exemple demander à vos élèves de lire des ouvrages, des thèses sur un sujet donné, sans leur préconiser de liste de lectures. Ils pourront alors choisir l'axe qu'ils souhaitent prendre pour traiter une question.
- En classe, vous pourrez ensuite travailler sur ce sujet ou même instaurer un débat. Pour cela, n'hésitez pas à réorganiser l'espace de votre salle de cours : disposez les tables en un grand cercle, vos apprenants se feront alors face : un bon point pour encourager à la discussion !

OUTILS

Pour faire un tour de la littérature existante sur un sujet : Google Scholar, ResearchGate, ou les bibliothèques universitaires

03

L'integrative learning

Quand l'expérience est un puissant levier d'ancrage mémoriel

DÉFINITION

L'integrative learning est une approche qui consiste à établir des liens entre des concepts et des expériences. Cette approche est très liée au « learning by doing » (ou apprentissage par la pratique) qui dit que la connaissance s'acquiert par l'expérience.

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE

L'objectif principal, vous vous en doutez, c'est de favoriser l'ancrage mémoriel des apprenants.

On peut d'ailleurs reprendre la **pyramide de rétention de l'information de Kurt Lewin** (psychologue américain) qui représente la capacité de notre cerveau à retenir de l'information. Celle-ci nous dit deux choses :

- 1) on apprend le plus en apprenant aux autres (d'où l'utilité de mettre en place des présentations orales étudiantes en suivant l'approche du collaborative learning),
- 2) **75 % de la rétention d'information proviendrait de la pratique.**

APPLICATION

Il existe plusieurs manières de mettre en pratique cette approche :

- Favorisez l'ancrage mémoriel en mettant en place des activités en classe (présentiel ou distanciel) : expériences, TP, role plays etc.
- Demandez à vos étudiants de partager leur expérience sur un sujet, invitez des intervenants à témoigner sur une thématique propre en racontant leur vécu. Le storytelling est d'ailleurs un puissant levier pédagogique qu'il serait dommage de laisser de côté !
- L'inverse fonctionne aussi : incitez vos étudiants à réaliser des stages pour développer des « compétences terrain » qu'ils pourront transposer en classe ensuite.

OUTILS

Pour partager en distanciel en synchrone : les solutions de classes virtuelles comme Glowbl, Big Blue Button, Microsoft Teams, Zoom etc.

Pour témoigner via la vidéo : [Nudgis d'UbiCast](#)

Pour s'essayer à l'immersive learning : Uptale pour créer des expériences d'apprentissage immersif et aller au-delà de la simple transmission théorique en mettant l'accent sur la pratique.



04

Le problem-based learning

Se poser les bonnes questions

DÉFINITION

Le problem-based learning (ou apprentissage par problèmes) est une approche qui demande aux étudiants, souvent regroupés en équipes, de travailler ensemble pour résoudre un problème préalablement déterminé par l'enseignant. Ils devront s'appuyer sur leurs connaissances théoriques mais aussi sur des ressources externes (revues, articles, etc.)

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE

On dit souvent que l'apprentissage requiert une participation active de l'étudiant. L'orienter vers une **compréhension approfondie** (en concevant une solution à un problème du monde réel) **plutôt que se contenter de faire appel uniquement à sa mémorisation** peut s'avérer être une bonne méthode pour l'intéresser, mener une réflexion et développer des compétences collaboratives.

APPLICATION

Déroulez 3 phases que vos apprenants devront suivre :

- 1) **identifier** le problème (vous présentez le problème ou bien vos étudiants l'identifient eux-mêmes) et **proposer** une problématique.
- 2) **développer** un plan pour résoudre ce problème de manière collaborative via des processus de brainstorming, de création et d'idéation.
- 3) proposer une approche qui répondra à la problématique et la soumettre à l'enseignant, voire la **confronter** aux problématiques développées par d'autres étudiants.

OUTILS

Pour collaborer : Miro pour le brainstorming, Canva pour créer un support de présentation.

Pour présenter le rendu sous forme de capsules vidéo : Nudgis d'UbiCast

05

La gamification

Apprendre en s'amusant

DÉFINITION

La gamification est une technique d'apprentissage basée sur le jeu. Autrement dit, il s'agit d'**incorporer des outils numériques, en classe ou en ligne, qui reprennent les codes du jeu**. Leur caractère ludique et proche d'une application de jeu ou d'un jeu vidéo dynamisera et maintiendra l'attention de vos étudiants.

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE

Vous vous dites peut-être que le jeu n'a pas sa place en cours, que cela ne fera que disperser votre audience. Détrompez-vous : en ayant recours à la gamification, vous **favorisez l'engagement en classe** tout en apportant un aspect divertissant à votre enseignement.

Lorsque l'on pense « cours théoriques », on ne pense pas tout de suite aux possibilités que cela recouvre en terme d'interaction entre enseignant/étudiants et étudiant/étudiant. Et pourtant, de nombreux outils numériques utilisés en synchrone - en classe ou à distance - voire intégrés aux plateformes de vidéo learning en asynchrone proposent aujourd'hui des exercices interactifs (questionnaires, sondages, etc.) qui permettent aux enseignants d'**interagir**, de **capter**, et de **juger de la compréhension** de leur audience. Ces méthodes permettent aussi de gagner en ancrage mémoriel. En plus de cela, en utilisant des outils dont les usages correspondent aux habitudes de vos étudiants en dehors de la sphère pédagogique (la fameuse « **Gen Z** »), vous pourrez plus facilement les engager, et leur donner envie d'apprendre.

Pourquoi ça marche ? Le jeu donne le droit de se tromper de manière infinie et d'avoir un feedback instantané (« quels sont les points d'améliorations sur lesquels je dois travailler ? »). On réduit aussi la peur des conséquences de l'échec, parce qu'en perdant, il n'y a pas de répercussions réelles ! En plus, comme c'est le cas pour la plupart des outils de gamification, vos élèves gagnent des points en cas de bonne réponse, de quoi leur **(re)donner confiance** !

APPLICATION

Plusieurs raisons peuvent vous pousser à faire appel à la gamification : vous sentez une baisse de motivation en classe par exemple, ou bien vous souhaitez vous assurer de la bonne compréhension d'un concept qui n'a pas été facile à expliquer. Alors pourquoi ne pas créer un quiz par exemple ? C'est facile, il vous faudra suivre 2 étapes :

1) **Créer un quiz** via un outil en ligne : indiquez les questions auxquelles vous souhaitez confronter vos apprenants, et proposez 4 réponses pour chaque question. Ensuite, c'est le cas pour la plupart des outils de quiz, vous allez recevoir un code qu'il faudra transmettre à votre audience pour qu'ils puissent participer en ligne.

2) Inscrivez le code sur le tableau en présentiel, dans le chat en classe virtuelle, ou dans la sidebar si l'activité est en mode asynchrone. **Faites jouer vos étudiants**, et expliquez les réponses après coup. N'oubliez pas de mesurer la compréhension de votre audience, cela vous donnera des pistes sur les points sur lesquels travailler dans vos prochaines séances.

OUTILS

Pour créer des quiz : Wooclap, Kahoot!

Pour utiliser les fonctionnalités de nuages de mots : Mentimeter

Pour favoriser la rétention des connaissances : Magma Learning, un outil qui fait appel à des processus de gamification et de personnalisation grâce à l'intelligence artificielle

À PROPOS D'UBICAST

UbiCast ? C'est l'ambition d'améliorer le succès des étudiants en faisant de la vidéo une commodité engageante, collaborative et pérenne !

Lancée en 2007, UbiCast est le leader français des solutions de video learning interactif à destination des universités, des grandes écoles et des entreprises. Son objectif ? Enseigner, communiquer et apprendre autrement.



En développant des fonctionnalités de Social Learning avancées, UbiCast a créé une plateforme vidéo de référence - Nudgis - pour que les enseignants, formateurs ou chefs d'entreprise enregistrent, éditent et diffusent leurs connaissances en vidéo.

Aujourd'hui, les solutions UbiCast sont utilisées quotidiennement dans plus de 250 établissements à travers le monde dont l'Université de Lausanne, Sciences Po Paris, l'EM Normandie, University College Dublin, Radboud University, l'Université Rennes 2 , etc. ...

Pour en savoir plus sur UbiCast, rendez-vous sur notre site web : www.ubicast.eu



ENSEIGNEZ AVEC DES VIDÉOS PÉDAGOGIQUES
ET AMÉLIOREZ LE SUCCÈS DE VOS ÉTUDIANTS.

www.ubicast.eu

