

CRÉATHON Apprendre à apprendre

Une première démarche participative à l'université

En bref

Le 23 mai 2023 se tenait dans plusieurs salles du site Panthéon un événement inédit dans notre université : un « Créathon » ou atelier participatif. Les volontaires disposaient de huit heures pour imaginer, par petit groupes, les éléments d'un projet pédagogique. Objectif : inventer ensemble un dispositif pour mieux apprendre à l'université.



Briser la glace :

« Le contact direct entre enseignants, personnel administratif et étudiants est très fructueux ! »

« Merci pour cette journée et pour cette organisation au top ! »

« Il faut mettre en place plus d'ateliers comme celui-ci ! »

Contexte

Passer du lycée à l'université ne va pas de soi. Si certains étudiants sont tout de suite motivés et bien armés parce qu'ils disposent d'une aptitude naturelle à l'autodidaxie, d'autres peuvent se sentir perdus : il faut tout à la fois conquérir l'autonomie dans les apprentissages, s'astreindre à une hygiène de vie et entrer dans de nouvelles formes de socialité. Les cadres scolaire et parental tombent, découvrant un espace de liberté mais aussi d'anxiété potentielle. Comment aider les néo-arrivants en Licence à effectuer cette conversion et à s'approprier leur métier d'étudiant ?

L'équipe organisatrice du Créathon est partie de l'idée que les enseignants ne sont pas les seuls à pouvoir accompagner cette conversion. Les pairs sont également de bon conseil et, plus largement, toute personne connaissant l'université et ayant traversé une expérience similaire. Cette journée de cocréation rassemblait

donc des membres de la communauté universitaire de profils et de talents divers. Nous voulions créer une émulation et sortir des sentiers battus.

L'origine du projet

Depuis la rentrée 2018, l'université propose un parcours d'accueil et d'information en ligne, appelé « EPI de rentrée ». Pourquoi ne pas étoffer cet EPI de rentrée de conseils sur l'art d'apprendre à apprendre, un art si précieux pour réussir ses études ? Cette idée a émergé lors d'un atelier de partage de pratique sur la transition lycée - université. Les participants ont constaté le manque et l'intérêt d'un dispositif sur le métier d'étudiant et un groupe de travail s'est constitué autour de cette question.

La volonté d'organiser un Créathon est née des échanges de ce groupe : un atelier participatif associant différents regards s'est imposé comme le meilleur moyen d'ouvrir des pistes pour la conception du futur dispositif. Comme cette pratique de co-construction est peu pratiquée dans notre établissement, l'équipe organisatrice s'est adjoint l'aide d'une compétence d'appui extérieure en la personne de Vincent Roger, designer pédagogique. Celui-ci a apporté son expertise et son expérience pour concevoir l'atelier et en a été l'animateur le jour "J".

Participation

La communauté universitaire allait-elle répondre à l'appel ? Trouverions-nous un nombre suffisant de participants pour rendre possible une véritable dynamique sur une journée entière ? Nous redoutions que les inscriptions ne soient pas suffisantes, mais il a finalement été nécessaire de refuser la moitié des volontaires et de leur proposer une seconde journée qui aura lieu sur l'année 2023-2024.

La majorité des UFR étaient représentées à l'atelier et plusieurs services agissant en appui de l'enseignement se sont associés : le SCD, la DPEIP, la DEVE, l'IED, la D2P et bien sûr le SUN qui était organisateur du Créathon. Enseignants et étudiants étaient au rendez-vous dans une proportion harmonieuse.



Format de l'atelier

La journée s'ouvre sur un temps d'accueil et d'explicitation des objectifs du Créathon. Les participants sont ensuite invités à constituer des petits groupes thématiques et à s'isoler dans des salles de travail pour réfléchir ensemble. Trois thématiques sont proposées :

- Gestion de l'environnement et des émotions
- Stratégies de mise au travail

- Méthodologies pour apprendre et réviser

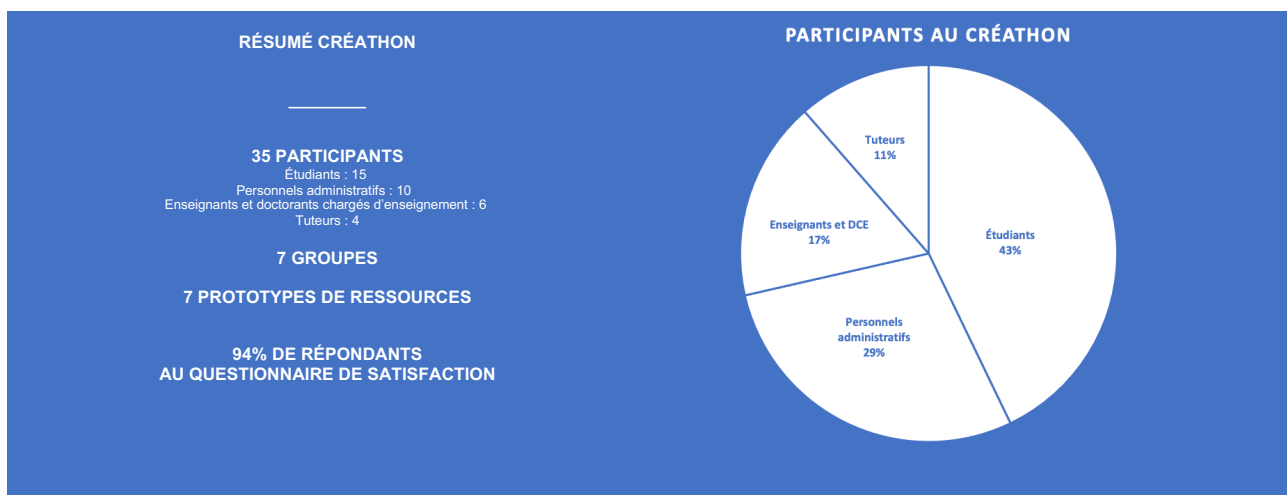
Un premier temps **exploratoire** permet de discuter et de prendre connaissance de ressources en pédagogie et psychologie cognitive. Partager les expériences, les vécus différents et les confronter à l'état de l'art pour mettre à distance les réponses spontanées ou univoques.

Un second temps permet de **conceptualiser** : faire le tri entre les idées, s'interroger sur la structuration et les modalités que pourraient prendre le futur accompagnement pédagogique : comment faire passer les messages essentiels sans surcharger mentalement les étudiants avec un « cours » de plus ?

Un troisième temps consiste à **concrétiser** une ébauche de dispositif ou de ressource : un questionnaire ludique, des pistes pour une bande-dessinée, une visualisation d'interface, un schéma mnémotechnique ... Ces ébauches ne sont évidemment pas exploitables telles quelles mais fournissent des perspectives intéressantes pour la création du futur dispositif.



L'événement en chiffres



Bilan qualitatif

La journée a été vivante. Les participants ont apprécié la mixité (étudiants, enseignants, tuteurs, personnels de l'université). Tous les groupes étaient globalement très impliqués et ont joué le jeu sur la journée entière. Le Créathon est une expérience humaine enrichissante : le côté chaleureux, l'ambiance bienveillante et consensuelle, la dynamique des échanges et leur horizontalité ont été relevés par tous. Les participants ont unanimement salué la belle énergie créative de la journée ainsi que l'accueil et l'accompagnement.

Quelques-uns se montrent plus réservés sur les objectifs et l'organisation des rythmes et temps de travail. Ils regrettent qu'il n'y ait pas eu davantage de guidage et déplorent un manque de matériel pour la création. Les enseignants auraient parfois désiré une approche plus théorique et moins empirique. La journée, en effet, ne laisse pas assez de temps pour des questions de fond : qu'est-ce que la motivation ? Est-elle seulement du ressort de la volonté ?... Les étudiants quant à eux n'avaient pas toujours une idée exacte de l'objectif de la journée et certains s'attendaient à recevoir des conseils pour eux-mêmes, sur le mode d'un enseignement magistral.

Globalement, le format a créé la surprise et a su convaincre de l'intérêt de ce type de démarche participative. Les discussions mêlant plusieurs points de vue sont vraiment constructives et rafraîchissantes. Elles renforcent le sentiment d'appartenance et permettent d'apporter sa pierre à l'édifice commun. Les participants se sentent concernés par le résultat concret du dispositif futur. Un bilan très positif, et un format d'action qui mériterait d'être dupliqué sur d'autres thématiques !



Pour aller plus loin :

Un aperçu en images :

Des ressources sur l'EPI « Apprendre à apprendre »

Éléments d'identification du projet :

Périmètre : Université

Porteurs de projet : Service SUN

Public : Tous les étudiants de l'université

Période : 2023