Apprentissage par le faire

Apprendre en faisant : l'expérience comme levier essentiel de l'apprentissage

Le concept d'"apprendre en faisant", développé notamment par John Dewey au début du XXe siècle, met en lumière l'efficacité de l'apprentissage basé sur l'expérience active des élèves. Plutôt que de se limiter à une transmission passive des connaissances par l'enseignante ou enseignant, les étudiantes et étudiants sont encouragés à développer leurs compétences par **la pratique, la réflexion et la collaboration**.

Cette pédagogie active valorise l'engagement des étudiantes et étudiants dans des activités concrètes. En découvrant, manipulant et expérimentant, elles et ils approfondissent également les notions abordées et apprennent à résoudre des problèmes réels.

Cette approche favorise l'**apprentissage expérientiel**, l'interaction sociale et la construction de connaissances directement par les étudiantes et étudiants.

Quels sont les dispositifs existants ?

Espaces d'expérimentation

Le fablab et les autres tiers-lieux de l'Université Rennes 2 offrent aux étudiantes et étudiants des espaces pour concevoir, tester et fabriquer tout en favorisant les échanges, la créativité et l'expérimentation :

- **L'Edulab**, fablab situé au bâtiment T
- **L'Espace des langues**, situé au bâtiment L
- **Le Monde virtuel** Rennes 2D de l'Espace des Langues
- **Le Ty-Maz'**, situé sur le campus Mazier

Certains de ces espaces sont équipés d'outils technologiques (imprimantes 3D, découpeuses laser, etc.) permettant de concrétiser toute sorte de projet, en mobilisant des compétences en ingénierie, design ou gestion. Par exemple, des étudiantes et étudiants en architecture peuvent y créer des prototypes, tandis que celles et ceux en sciences sociales développent des outils numériques pour leurs recherches.

Ces **environnements interdisciplinaires** renforcent non seulement les compétences techniques, mais également les aptitudes en design, collaboration et gestion de projet.

En savoir plus sur les espaces d'expérimentation

Ateliers et pédagogie ludique

La Direction d'Appui à la Pédagogie (DAP) propose ou accompagne à l'organisation **d'ateliers spécifiques et de formats ludiques** (*serious game*, ludo-pédagogie, etc.), qui enrichissent les approches pédagogiques traditionnelles. A titre d'exemples :

- **Les hackathons**, ou marathons créatifs, invitent les étudiantes et étudiants à résoudre des problématiques complexes en temps limité, tout en favorisant la créativité et le travail en équipe
- **Les ateliers collaboratifs** comme la fresque du travail en groupe ou le Ludo Collab, encouragent les participantes et participants à co-construire des solutions tout en mobilisant des connaissances issues de différentes disciplines
- **La pédagogie par projet** permet aux étudiantes et étudiants de s'impliquer dans des réalisations concrètes, de l'identification d'un problème jusqu'à la mise en œuvre d'une solution

Ces activités interactives, combinant théorie et pratique, renforcent non seulement l'apprentissage, mais aussi des compétences transversales telles que la communication, la gestion du temps et la prise de décision.

Découvrir des exemples d'ateliers et de pédagogie ludique

Contact

Pour plus d'informations ou solliciter un accompagnement :

dap-contact@univ-rennes2.fr

À voir aussi

- Espaces d'expérimentation
- Exemples d'ateliers et de pédagogie ludique
- Échange de pratiques