Le module interactif « *20 dollars pour un mensonge* »

PLONGEZ VOS ÉTUDIANTS AU CŒUR D'UNE EXPÉRIENCE SCIENTIFIQUE GRÂCE À UNE APPROCHE IMMERSIVE D'APPRENTISSAGE EN LIGNE

NOM DE L'ACTIVITÉ / DU PROJET : MODULE INTERACTIF "20 DOLLARS POUR UN MENSONGE"

ANNÉE DE MISE EN ŒUVRE : 2024/2025

NOM ET PRÉNOM DU RÉFÉRENT :
PAULINE MAUDUY - RASSET

AUTRE·S PERSONNE·S IMPLIQUÉE·S :
MAËLLE JAFFREDOU (INGÉNIEURE PÉDAGOGIQUE)
ERIC PIVERT (INGÉNIEUR TECHNO-PÉDAGOGIQUE)
COLLÈGUES D'AUTRES UNIVERSITÉS & PAIRS

CONTEXTE

DISCIPLINE : PSYCHOLOGIE SOCIALE
FORMAT D'ENSEIGNEMENT (CM, TD, TP) : TD
TYPE D'ACTIVITÉ : MODULE INTERACTIF, SIMULATION, CAS PRATIQUE
DURÉE : 6H
LIEU D'ENSEIGNEMENT : EN LIGNE

OBJECTIFS DE L'ACTIVITÉ :

- DYNAMISER LE COURS EN LIGNE EN CRÉANT DE L'INTERACTIVITÉ À TRAVERS DES MÉTHODES PAR SIMULATION ET CAS PRATIQUES.
- FACILITER LA COMPRÉHENSION DE L'EXPÉRIMENTATION EN PSYCHOLOGIE SOCIALE SUR LE PARADIGME DE DISSONANCE COGNITIVE (FESTINGER & CARLSMITH, 1959)
- AMÉLIORER L'ENGAGEMENT DES ÉTUDIANT·ES EAD FACE AUX DIFFICULTÉS D'APPRENTISSAGE À DISTANCE
- PERMETTRE UNE IMMERSION ACTIVE POUR MIEUX ASSIMILER LES CONCEPTS

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES :

- COMPRÉHENSION DES EXPÉRIENCES EN PSYCHOLOGIE SOCIALE
- ANALYSE CRITIQUE DES RÉSULTATS EXPÉRIMENTAUX
- CAPACITÉ À SE METTRE À LA PLACE DES PARTICIPANT·ES D'UNE ÉTUDE

PARTICULARITÉS ÉVENTUELLES : OUVERT DANS UN PREMIER TEMPS AUX ÉTUDIANT·ES ENSEIGNEMENT À DISTANCE AVEC QUI LES INTERACTIONS SONT LIMITÉES, PUIS À L'ENSEMBLE DES ÉTUDIANT·ES (LICENCE, MASTER), EN COMPLÉMENT DE LEUR ENSEIGNEMENT.

PARTICIPANT·ES / PUBLIC VISÉ

- EFFECTIF : 200 ÉTUDIANT·ES EN EAD
- NIVEAU D'ÉTUDE : 1ER NIVEAU (L1), OUVERT AUX AUTRES NIVEAUX
- FILIÈRE : PSYCHOLOGIE
- UFR SCIENCES HUMAINES, DÉPARTEMENT PSYCHOLOGIE

DÉROULÉ DE L'ACTIVITÉ

MODULE INTERACTIF INSPIRÉ DE L'EXPÉRIENCE RÉALISÉE PAR FESTINGER ET CARLSMITH EN 1959, PORTANT SUR LE "PARADIGME DE DISSONANCE COGNITIVE".

1. PRÉSENTATION DU MODULE INTERACTIF, VENANT EN COMPLÉMENT DE LEUR ENSEIGNEMENT
2. PARTICIPATION DES ÉTUDIANT·ES À UN JEU PÉDAGOGIQUE LES METTANT À LA PLACE DES PARTICIPANT·ES DE L'EXPÉRIENCE DE FESTINGER & CARLSMITH
3. QUESTIONNAIRE FINAL DE 5 MINUTES POUR RECUEILLIR DES RETOURS ET AMÉLIORER L'OUTIL PÉDAGOGIQUE

ÉVALUATION

UN QUESTIONNAIRE, DONT LES RÉPONSES SONT ANONYMES, A ÉTÉ TRANSMIS AUX ÉTUDIANT·ES AYANT TESTÉ LE MODULE. L'OBJECTIF EST DE RECUEILLIR LEURS AVIS ET SUGGESTIONS SUR CETTE ACTIVITÉ AFIN DE NOUS AIDER À AMÉLIORER CET OUTIL, TANT SUR LE PLAN PÉDAGOGIQUE QUE TECHNIQUE, AFIN QU'IL RÉPONDE AU MIEUX À LEURS BESOINS ET ATTENTES.

ÉVOLUTION DE L'ACTIVITÉ

- INITIALEMENT DESTINÉ AUX ÉTUDIANT·ES EN EAD, PUIS ÉLARGI AUX NIVEAUX LICENCE ET MASTER
- ADAPTATION DE CE MODULE POUR LE PROPOSER AU FORMAT IMMERSIF AUX ÉTUDIANT·ES À L'AIDE DE CASQUES DE RÉALITÉ VIRTUELLE
- PROJET EN RÉFLEXION POUR UNE GÉNÉRALISATION À D'AUTRES EXPÉRIENCES DU COURS

RESSOURCES, OUTILS, MOYENS

- INGÉNIEURE PÉDAGOGIQUE ET INGÉNIEUR TECHNO-PÉDAGOGIQUE IMPLIQUÉ·ES DANS LA PHASE DE CLARIFICATION DU STORYTELLING, DE CONCEPTION DU MODULE INTERACTIF ET D'ÉVALUATION AUPRÈS DES ÉTUDIANT·ES
- MODULE INTERACTIF EN LIGNE
- ORDINATEURS OU TABLETTES

POINTS FORTS DE L'ACTIVITÉ

- OUTIL INTERACTIF FAVORISANT L'IMMERSION ET L'APPRENTISSAGE ACTIF
- REPRODUCTIBLE POUR D'AUTRES EXPÉRIENCES
- PERMET UNE MEILLEURE COMPRÉHENSION DES CONCEPTS DIFFICILES (MÉTHODE EXPÉRIENTIELLE D'APRÈS LAQUELLE UN·E ÉTUDIANT·E NE PEUT ACQUÉRIR DES CONNAISSANCES QUE S'IL AGIT ET SE TROMPE, VIA UN APPRENTISSAGE EN CONDITIONS RÉELLES).

COMMENT S'APPROPRIER CETTE PRATIQUE PÉDAGOGIQUE ?

- SUIVRE LA FORMATION "COMMENT CRÉER UNE VIDÉO PÉDAGOGIQUE ?" POUR COMPRENDRE L'UTILITÉ D'UN STORYTELLING ET COMMENT LE FAIRE.
- TRAVAILLER RÉGULIÈREMENT AVEC LES COLLÈGUES INGÉNIEURE PÉDAGOGIQUE ET INGÉNIEUR TECHNO-PÉDAGOGIQUE POUR PRÉCISER LE CONTENU DU MODULE LORS DE LA CONCEPTION
- ÉCHANGER AVEC DES COLLÈGUES POUR BÉNÉFICIER D'UN REGARD EXTÉRIEUR
- TESTER ET ADAPTER LE MODULE EN FONCTION DES RETOURS ÉTUDIANTS

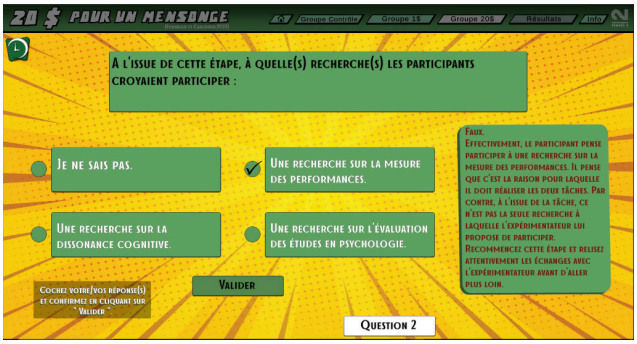
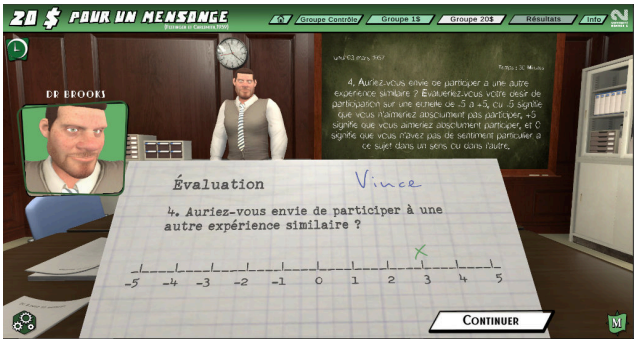
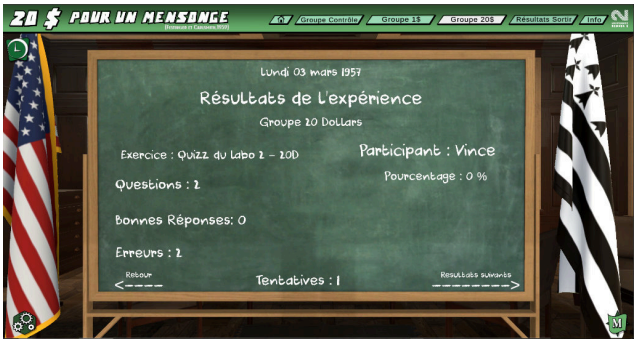
MOTS-CLÉS

PSYCHOLOGIE SOCIALE, EXPÉRIENCE IMMERSIVE, PÉDAGOGIE ACTIVE

ÉLÉMENTS ESSENTIELS POUR REPRODUIRE L'ACTIVITÉ

- PRÉVOIR UN STORYTELLING CLAIR ET PRÉCIS POUR FACILITER L'ÉTAPE DE CONCEPTION
- ASSURER UN ÉQUILIBRE ENTRE EXHAUSTIVITÉ ET UTILITÉ DE L'INFORMATION
- TESTER LE MODULE ET INTÉGRER LES RETOURS DES ÉTUDIANT·ES ET DES PAIRS
- MUTUALISER LES RESSOURCES PÉDAGOGIQUES AVEC D'AUTRES COLLÈGUES/UNIVERSITÉS

POURQUOI AVOIR MODIFIÉ VOTRE ENSEIGNEMENT ?

"LORS DES ÉCHANGES AVEC LES ÉTUDIANT·ES SUR LE FORUM, J'AI EU L'IMPRESSION QU'ILS AVAIENT BEAUCOUP PLUS DE DIFFICULTÉS QUE LES ÉTUDIANT·ES EN PRÉSENTIEL POUR COMPRENDRE LES EXPÉRIENCES, QUE CE SOIT SUR LES OBJECTIFS, L'OPÉRATIONNALISATION OU LES RÉSULTATS"

"J'AI EU L'IMPRESSION QUE L'IMMERSION DANS L'EXPÉRIENCE POURRAIT LES AIDER. DE PLUS, CET OUTIL EST REPRODUCTIBLE AUX AUTRES EXPÉRIENCES MOBILISÉES DANS LE COURS."