

Module interactif « 20 dollars pour un mensonge »

Plonger ses étudiantes et étudiants au cœur d'une expérience scientifique grâce à une approche immersive d'apprentissage en ligne

Maëlle Jaffredou, Université de Rennes 2, Rennes, France

maelle.jaffredou@univ-rennes2.fr

Éric Pivert, Université de Rennes 2, Rennes, France

eric.pivert@univ-rennes2.fr

Pauline Mauduy-Rasset, Université de Rennes 2, Rennes, France

pauline.rasset@univ-rennes2.fr

Type de soumission

Poster

Résumé

Le module interactif « 20 dollars pour un mensonge » a été conçu par Pauline Mauduy-Rasset, maîtresse de conférences en psychologie sociale à l'Université Rennes 2. Il plonge les étudiantes et étudiants dans l'expérience de Festinger et Carlsmith sur la dissonance cognitive. Initialement destiné aux étudiantes et étudiants à distance en licence 1 Psychologie, puis ouvert à tous les niveaux, ce dispositif renforce l'engagement et la compréhension grâce à une immersion active. Soutenu par l'équipe de la Direction d'Appui à la Pédagogie (DAP) pour la conception pédagogique et numérique, il fait l'objet d'une évaluation et d'un partage à la communauté de l'enseignement supérieur.

Abstract

The interactive module « 20 Dollars for a Lie » was designed by Pauline Mauduy-Rasset, Professor in Social Psychology at the University of Rennes 2. It immerses students in the Festinger and Carlsmith experiment on cognitive dissonance. Originally designed for first-year psychology students studying online, it's now open to students at all levels. This innovative module helps learners stay engaged and better understand the topic through active participation. It was developed with support from the university's Pedagogical Support Direction (DAP) for both the educational content and digital design, and it's now being evaluated and shared across the higher education community.

Mots-clés (maximum 5)

Psychologie sociale, Expérience immersive, Pédagogie active, Enseignement à distance, Module interactif en ligne

Key words (Minimum 3 - maximum 5)

Social psychology, Immersive experience, Active pedagogy, Distance learning, Interactive online module

Introduction

Le projet « 20 dollars pour un mensonge », porté par Pauline Mauduy-Rasset, maîtresse de conférences en psychologie sociale à l'Université Rennes 2, est un module interactif conçu pour faciliter la compréhension de l'expérimentation de Festinger et Carlsmith (1959) sur la dissonance cognitive. Mis en place en 2024-2025, ce dispositif vise à dynamiser l'apprentissage en ligne en permettant aux étudiantes et étudiants de se placer dans la peau des participants à l'expérience, grâce à une approche immersive favorisant une meilleure assimilation des concepts. Il est destiné à renforcer l'engagement des étudiantes et étudiants à distance et à favoriser une meilleure compréhension des concepts en psychologie sociale. Ce projet s'adresse aux étudiantes et étudiants de licence 1 en Enseignement à Distance (EAD) en psychologie, avant d'être élargi aux niveaux licence et master. Initialement conçu pour environ 200 étudiantes et étudiants EAD, il est désormais accessible à un public plus large. Pauline Mauduy-Rasset a bénéficié de l'accompagnement de la Direction d'Appui à la Pédagogie (DAP) de l'Université Rennes 2, avec le soutien d'une ingénierie pédagogique et d'un ingénieur techno-pédagogique, tout en échangeant régulièrement avec des collègues d'autres universités. Une évaluation est menée via un questionnaire auprès des étudiantes et étudiants, permettant de recueillir des retours et d'améliorer l'outil pédagogique.

1. Repenser la relation éducative à distance à l'ère du numérique : entre présence médiée, engagement et apprentissage

1.1 Apprivoiser la distance : une pluralité de formes

Dans un contexte d'enseignement à distance où la médiation technologique transforme la relation éducative, la question de la présence constitue un enjeu central pour les concepteurs de dispositifs pédagogiques numériques. Comme le rappelle Geneviève Jacquinot-Delaunay (1993), la distance ne se limite pas à une séparation spatiale et

géographique : elle se décline en une pluralité de formes (temporelle, technologique, socioculturelle, économique et pédagogique) qui complexifient la mise en relation entre enseignants et étudiants. L'un des défis majeurs réside alors dans la capacité à « apprivoiser la distance » (G. Jacquinot-Delaunay, 1993) en recréant des formes de « présence à distance » ou de « présence en formation à distance » (Jézégou, 2010), c'est-à-dire des conditions permettant aux apprenants de ressentir une proximité sociale, affective et pédagogique, malgré l'absence de co-présence physique.

1.2 La présence à distance comme levier d'apprentissage

Les travaux d'Annie Jézégou (2010) offrent un cadre théorique permettant de comprendre les mécanismes de cette présence médiée. Elle identifie trois dimensions fondamentales : la présence cognitive, qui repose sur la théorie du conflit socio-cognitif dans la résolution collaborative de problèmes ; la présence socio-affective, nourrie par un climat d'apprentissage bienveillant, convivial et égalitaire ; et la présence pédagogique, incarnée par l'enseignante ou l'enseignant qui soutient activement les deux premières par des interventions régulatrices et facilitatrices. Dans cette perspective, les interactions à distance ne sont pas des substituts du présentiel, mais des leviers potentiels de construction d'une relation éducative authentique, pour peu que le dispositif soit conçu en ce sens.

C'est ce à quoi souhaite répondre le module interactif « 20 dollars pour un mensonge », développé à l'Université Rennes 2 pour les étudiantes et étudiants de licence 1 en psychologie à distance. Ce projet mobilise une approche immersive et expérientielle, plaçant les apprenants dans la peau des participants à l'expérience fondatrice de Festinger et Carlsmith (1959). En proposant une narration interactive et des choix engageants, il favorise à la fois l'implication cognitive (par la mobilisation de concepts clés en psychologie sociale), l'engagement émotionnel (par l'identification aux personnages) et le sentiment d'être accompagné dans l'apprentissage (par un scénario structuré et guidé). Il s'inscrit ainsi dans la logique d'un renforcement des présences multiples, au sens de Jézégou, dans un environnement numérique.

1.3 L'accompagnement pédagogique actif

Par ailleurs, les pratiques d'étude et d'apprentissage des étudiantes et étudiants évoluent sous l'effet du développement des outils numériques, qu'ils soient institutionnels ou informels. Cette dynamique rejoint les observations de Didier Paquelin (2011), qui distingue notamment les distances cognitive et pragmatique : la première renvoie à la compréhension des contenus, la seconde à la capacité de transférer les savoirs dans des situations concrètes. L'usage pertinent du numérique, à travers des dispositifs interactifs et scénarisés

comme « 20 dollars pour un mensonge », permet précisément de réduire ces deux formes de distance, en rendant l'apprentissage plus contextualisé, plus actif, et donc potentiellement plus signifiant.

Enfin, dans une perspective socio-constructiviste, l'appropriation des savoirs passe par une interactivité signifiante entre pairs, mais aussi entre l'apprenante ou apprenant et le dispositif. Dans ce sens, le numérique ne doit pas être conçu comme un simple vecteur de contenu, mais comme un espace d'interactions, de construction partagée du sens, et de négociation des savoirs. De plus, pour Linard (2000), l'apprentissage à distance présuppose une autonomie qui n'existe souvent pas d'emblée. Cette posture implique donc un accompagnement pédagogique actif, tel que le conçoit Peraya (2014), qui souligne l'importance pour l'enseignante ou enseignant de jouer un rôle de médiateur pédagogique, c'est-à-dire de rendre explicites les intentions d'apprentissage, de structurer les parcours, d'assurer la lisibilité des ressources et de favoriser l'engagement réflexif des apprenantes et apprenants. L'accompagnement ne se limite donc pas à une simple assistance technique ou disciplinaire : il vise à soutenir l'autonomisation progressive des étudiantes et étudiants dans un environnement complexe, tout en maintenant une forme de proximité relationnelle et cognitive. L'expérience du module interactif évoqué ici illustre ainsi la volonté de mobiliser les potentialités du numérique pour recréer des formes de proximité, à la fois cognitive, affective et sociale, essentielles à la réussite en formation à distance.

2. Le module interactif « 20 dollars pour un mensonge » : un dispositif immersif au service de l'apprentissage

2.1 Genèse et objectifs pédagogiques du projet

Conçu en 2024-2025 pour des étudiantes et étudiants inscrits en licence 1 Psychologie à distance (EAD), le module interactif « 20 dollars pour un mensonge » s'inscrit dans une volonté de renforcer la relation éducative à distance, souvent affaiblie par la médiation technologique. Il répond à un double constat : les difficultés de compréhension des expériences en psychologie sociale par les étudiantes et étudiants à distance, et leur manque d'engagement dans ce format d'enseignement en ligne.

“Lors des échanges avec les étudiantes et étudiants sur le forum, j'ai eu l'impression qu'ils avaient beaucoup plus de difficultés que les étudiantes en étudiants en présentiel pour comprendre les expériences, que ce soit sur les objectifs, l'opérationnalisation ou les résultats.”

(Pauline Mauduy-Rasset)

Ce projet est né d'une volonté de l'enseignante, Pauline Mauduy-Rasset, de faire comprendre l'expérimentation de Festinger et Carlsmith (1959) à ses étudiantes et étudiants à distance. En présentiel, elle s'appuyait sur des mimiques et des mises en situation physiques pour incarner les différents personnages de l'expérience et en faire ressentir les enjeux. Mais en contexte distanciel, l'absence de présence physique limitait fortement la capacité à transmettre les dimensions émotionnelles et interactionnelles de l'expérience, pourtant essentielles à sa compréhension.

Le module vise donc à dynamiser le cours en ligne grâce à l'interactivité et l'immersion ; mais également à faciliter l'appropriation des concepts fondamentaux, notamment la dissonance cognitive ; et à renforcer l'engagement des apprenantes et apprenants par une approche expérientielle active.

Ce module a été créé en collaboration avec l'équipe de la Direction d'Appui à la Pédagogie (DAP) de l'Université Rennes 2, qui a accompagné l'enseignante dans la structuration du storytelling, la scénarisation, la conception technologique et l'évaluation. Des tests ont permis d'ajuster l'outil selon les retours des étudiantes, étudiants et des pairs. L'outil est reproductible, notamment pour d'autres expériences classiques en psychologie.

2.2 Déroulement de l'activité

Le module, présenté en début de cours puis mis à disposition des étudiantes et étudiants pour une utilisation en asynchrone, est organisé en trois temps :

- Une introduction qui resitue l'expérience dans son contexte historique et théorique
- Une simulation immersive et interactive dans laquelle l'étudiante ou étudiant incarne un participant à l'expérience originale. L'environnement visuel, les interactions avec les personnages virtuels et les choix à effectuer sont pensés pour reproduire les dilemmes émotionnels et tensions cognitives de l'étude.
- Un questionnaire de fin permettant de recueillir les ressentis, les retours anonymes sur l'expérience vécue, et une prise de recul critique de la part des étudiantes et étudiants

Le module mobilise ainsi les principes de narration interactive et de gamification légère pour favoriser l'appropriation des savoirs.

2.3 Quelques exemples concrets du module

L'environnement numérique du module vise à favoriser l'engagement affectif des apprenantes et apprenants en proposant un visuel relatant l'expérience originale réalisée par Festinger et Carlsmith (1959) :

- Le module s'ouvre sur une interface visuelle évoquant les années 1960 (téléphone rotatif, décors rétro) pour stimuler la curiosité et créer un ancrage émotionnel.
- Les étudiantes et étudiants interagissent avec un environnement numérique comprenant des objets de manipulation (plots en bois, minuteur) et des personnages virtuels comme le Dr. Brooks qui leur demandent d'évaluer leur expérience, ou encore un personnage nommé Miss Nancy qui accueille les participants dans un couloir rétro, les guidant vers le laboratoire. Ces personnages permettent une forme de relation dialoguée, même en l'absence de l'enseignante.
- Des quiz intégrés jalonnent le parcours pour encourager l'interaction et la réflexion critique sur les objectifs de l'expérience, les perceptions des participants, et les résultats obtenus.

Cette approche immersive agit comme un levier pour transformer les pratiques d'apprentissage, en amenant les étudiantes et étudiants à adopter une posture active, autonome, mais également connectée émotionnellement à l'expérience.

2.4 Évaluation du dispositif et perspectives d'évolution

Un questionnaire anonyme diffusé aux étudiantes et étudiants ayant testé le module a permis d'évaluer la pertinence pédagogique et technique de celui-ci. L'objectif étant de recueillir leurs avis et suggestions afin de nous aider à améliorer l'outil, tant sur le plan pédagogique que technique, afin qu'il réponde au mieux à leurs besoins et attentes.

Dans une perspective d'évolution, plusieurs pistes sont envisagées : ouverture du module à d'autres niveaux d'études (licence et master), adaptation à un format immersif en réalité virtuelle pour renforcer l'effet de présence, création de modules similaires pour d'autres expériences classiques du cours.

La création de ce module interactif en ligne montre qu'il est possible d'améliorer l'expérience d'apprentissage des étudiantes et étudiants à distance en psychologie sociale en mobilisant des approches interactives et immersives. Le projet s'inscrit dans une dynamique de mutualisation des pratiques pédagogiques. Ainsi, certains éléments clés sont à prendre en compte pour reproduire cette activité dans d'autres contextes :

- La création d'un storytelling clair et précis
- S'assurer de l'équilibre entre exhaustivité et utilité de l'information
- La mise en place de tests du module pour intégrer les retours des étudiantes, étudiants et des pairs
- Une collaboration avec des ingénieurs pédagogiques et techno-pédagogiques
- La mise en place d'une évaluation continue par les apprenantes et apprenants pour récolter leur vécu

- L'intégration progressive du module dans l'enseignement, en complémentarité avec les formats traditionnels

Conclusion

Le module « 20 dollars pour un mensonge » illustre la manière dont les outils numériques peuvent être mobilisés pour repenser l'expérience d'apprentissage à distance. En s'appuyant sur des fondements théoriques, en particulier les travaux de Jacquinot-Delaunay, Jézégou, Paquelin, Linard et Peraya, ce projet démontre qu'il est possible de concevoir des dispositifs qui recréent des formes de proximité cognitive, affective et pédagogique, essentielles à l'apprentissage et à l'engagement des étudiantes et étudiants. Par son approche immersive et scénarisée, ce dispositif propose une expérience d'apprentissage, favorisant la participation active, la réflexivité et la compréhension en profondeur.

Références bibliographiques

- Jacquinot, G. (1993). Apprivoiser la distance et supprimer l'absence ? ou les défis de la formation à distance. *Revue française de pédagogie*, 102(1), 55–67.
- Jézégou, A. (2010). Créer de la présence à distance en e-learning. *Distances et Savoirs*, 8(2), 257–274.
- Linard, M. (2000). L'autonomie de l'apprenant et les TIC. *Actes des deuxièmes rencontres Réseaux Humains/Réseaux Technologiques*, Poitiers, 24, 41-49.
- Paquelin, D. (2011). La distance : questions de proximités. *Distances et Savoirs*, 9(4), 565–590.
- Peraya, D. (2014). Distances, absence, proximités et présences : des concepts en déplacement. *Distances et Médiations Des Savoirs*, 2014-12.