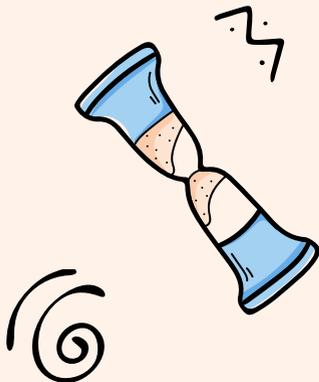




Dans le cadre d'une démarche d'actualisation du programme en Éducation spécialisée, une activité brise-glace sous forme de jeu a été conçue afin que tous les membres de l'équipe programme amorcent le processus avec les mêmes notions de base pour ainsi contribuer avantageusement aux travaux. Durant cette phase initiale de mobilisation, il était suggéré de revoir les cadres de référence en matière de développement de compétences et d'approche-programme, et ce, avant de se lancer dans l'appropriation des nouvelles compétences. En plus de rectifier les mauvaises interprétations des concepts, une telle pratique favorise une compréhension commune et ainsi soutient les prises de décisions (Cormier et Pelletier, 2022).

Le jeu de l'approche par compétences, ci-après le *jeu de l'APC*, présente 24 concepts phares en enseignement supérieur et plusieurs scénarios pédagogiques donnant un avant-goût des questionnements et choix à venir lors de l'actualisation. Il est composé de dispositifs physiques, tels qu'un plateau de jeu, des pions et des cartes concepts, en plus d'outils en ligne hébergés dans le système de votation Woodclap pour l'entrée des réponses et l'accès aux solutionnaires.



Ce jeu a marqué le début des travaux et a eu le potentiel d'agir comme un levier motivationnel et un ancrage pour le comité de travail. Fédérateur, il a mobilisé, pour une rare fois, tous les membres d'une équipe programme, et parfois d'autres actrices et acteurs impliqués, autour de discussions purement et exclusivement pédagogiques. Similaire à l'impact du premier cours sur les étudiants et étudiantes (Bélangier et Lussier, 2011), cette activité mobilisatrice devenait le reflet du type d'accompagnement pédagogique et du climat que la personne conseillère pédagogique souhaitait mettre en place et, idéalement, permettait d'établir un lien de confiance avec l'équipe.

Les travaux d'actualisation peuvent s'apparenter à plusieurs analogies : un marathon, un rallye, une excursion en montagne, une aventure guidée (De Ladurantaye, 2012). Libre à chacun de choisir une analogie et d'adapter ensuite le discours. Dans l'exemple qui nous occupe, un choix a été fait d'utiliser le thème d'un voyage en mer afin de donner un ton ludique aux travaux d'actualisation. Ce thème illustre, à sa façon, qu'un processus d'actualisation n'est pas qu'un long fleuve tranquille et que ce périple va se dérouler avec des escales sur des îles, marquant des moments propices aux remises en question. Le jeu de l'APC a fait l'objet de plusieurs adaptations, dans le cadre de différentes actualisations de programme, ce qui a permis de valider le grand potentiel de transférabilité et d'adaptabilité selon les préférences de la personne conseillère pédagogique ou de l'équipe programme. C'est entre autres pour cette raison que nous trouvons utile et pertinent d'en présenter les fondements ainsi que les principales étapes de conception et de mise en œuvre.

## En quête de sens et de pertinence

Une question légitime se pose : quel est le but d'orchestrer une activité ludique dans un exercice aussi formel qu'une actualisation programme ? Qu'on le veuille ou non, une actualisation constitue un dérangement professionnel en plus d'être un « choc programme ». La personne conseillère pédagogique devient alors une facilitatrice du changement. Elle doit non seulement guider les équipes dans l'appropriation des mécanismes et des cadres de référence en cause, mais également anticiper les « appréhensions et établir un climat de travail basé sur la transparence et le respect » (De Ladurantaye, 2012, p. 202). Toute activité, qu'elle soit sous forme de jeu ou de discussion, devient l'occasion, pour la personne conseillère pédagogique, de prendre conscience de la perception des personnes participantes devant le changement, de percevoir les dynamiques en présence et de s'ajuster en conséquence. Elle doit avoir à l'esprit que, dans une même équipe enseignante, il est à la fois possible de retrouver des individus ayant un niveau de connaissances pédagogiques élevé, mais une très faible tolérance à l'incertitude, et des individus ayant un faible niveau de connaissances pédagogiques, mais une tolérance élevée à l'incertitude. En outre, d'autres variables directement impliquées dans tout processus de changement seront perçues différemment par chaque individu, mais seront aussi influencées par les attributs de la collectivité, sa valeur, son sens ou son rythme. On constate qu'une actualisation représente un défi d'accompagnement, car elle est remplie d'incertitudes, tant pour la personne accompagnatrice que

pour les personnes accompagnées. Mais cela démontre également que cette activité est plus qu'une mise à niveau des cadres de référence. Elle représente une opportunité pour la personne conseillère pédagogique de créer des conditions favorables au succès (Deniger, 2021) en instaurant une dynamique positive et un climat de confiance.

### Le jeu de l'APC : étapes de conceptualisation

Si l'actualisation d'un programme est un processus exigeant et délicat, la conception d'un jeu est, à sa manière, une entreprise assez complexe, elle aussi, et surtout composée de plusieurs étapes.

Durant la phase de planification du jeu de l'APC, la toute première tâche a été de consulter les documents relatifs à une actualisation et de repérer les concepts essentiels ainsi que les notions théoriques devant être révisées par l'équipe programme. Les cadres de référence en matière de développement de compétences et d'approche-programme sont nombreux. Toutefois, les références essentielles ayant été consultées pour délimiter les concepts sont les politiques et les balises internes (Politique institutionnelle de gestion de programmes (PIGP) et approche-programme), des présentations réalisées au fil du temps par le service de la direction des études, la présentation du nouveau programme par le ministère de l'Enseignement supérieur (MES) et la trousse d'outils *SOS labyrinthe* (Ducharme, Paquin-Boivin et Pelletier, 2022).

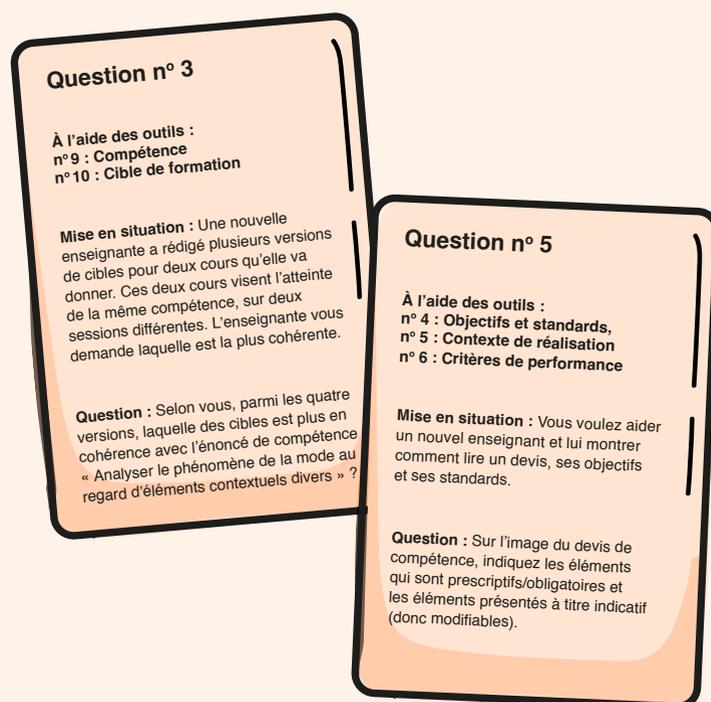
En tout, 24 concepts ont été retenus comme essentiels et rassemblés dans un livret nommé *Coffre à outils*, à raison d'un concept par page, numéroté, afin d'en faciliter la consultation et le référencement. L'explication du concept est suivie de sources et de références jugées pertinentes pour approfondir la compréhension des notions et parfois de codes QR du lectorat, et pour diriger celui-ci vers des ressources externes comme la taxonomie de Bloom et de Dicas.

Durant la phase d'organisation, il a fallu tenir compte d'un paramètre incontournable, soit le temps alloué à la tenue de l'activité brise-glace. Réalistement, les équipes programmes

ne peuvent allouer que d'une à trois heures pour cette activité. Il importe alors qu'elle reste simple et relativement courte. Voilà pourquoi la rédaction de mises en situation s'avère la solution la plus pertinente pour couvrir autant de concepts dans des délais si courts. À partir des conseils et témoignages de personnes ayant déjà coordonné des travaux d'actualisation programme, des mises en situation susceptibles d'animer les équipes ont été créées de manière à présenter des exemples d'application dans des disciplines variées. Cela a eu comme avantage de dépersonnaliser les cas et de faciliter les réflexions pédagogiques et sur le programme.

Figure 1

### Exemples de mises en situation sous forme de cartes à jouer



Les mises en situation prévoient un choix parmi des scénarios probables pour les connaissances conditionnelles, tels le niveau taxonomique approprié et l'alignement pédagogique (questions n<sup>os</sup> 3 et 5). Des questions de type vrai ou faux ont été retenues pour leur efficacité à présenter rapidement des connaissances déclaratives, telles que les éléments obligatoires et prescriptifs des devis.

Dix questions ont été créées et permettent de mettre au jeu la majorité des notions. Les questions sont souvent accompagnées de documents complémentaires que les équipes doivent consulter.

Tableau 1

## Objectifs et matériel utile pour le jeu de l'APC

| Objectifs   | Matériel requis  |
|---|--|
| Identifier le niveau taxonomique approprié pour des cibles de formation   | Une feuille proposant des cibles ayant des niveaux taxonomiques différents |
| Lire un logigramme et consulter le déploiement des compétences en heures  | Le logigramme d'un programme d'études                                      |
| Cerner les qualités recherchées d'un profil de sortie                     | Des profils de sortie de programmes  |
| Reconnaitre les éléments prescriptifs dans un énoncé de compétence        | Un devis ministériel présentant une compétence                             |
| Comprendre l'alignement pédagogique : compétence – cible – épreuve finale | Une feuille proposant des cibles ayant des niveaux taxonomiques différents |

### Quelles sont les règles du jeu ?

Une fois les questions choisies, il est temps de décider comment elles seront mises en jeu. La forme et les modalités d'une telle activité peuvent à elles seules être source de motivation ou de démotivation pour l'équipe programme. Il faut savoir doser le côté ludique avec le côté pédagogique (Lallier, 2018) et expliquer ses choix selon le but poursuivi. Celui du jeu de l'APC étant d'évaluer la maîtrise des concepts pédagogiques et de permettre une mise à niveau au sein de l'équipe, un jeu de table collaboratif a été retenu. Selon St-Pierre (2010), plusieurs conditions favorisent l'engagement dans une activité pédagogique ludique. En plus d'avoir un objectif pédagogique clair, le jeu doit comporter des instructions précises, offrir un niveau de défi suffisant, donner la possibilité d'exercer un certain contrôle

sur les options du jeu, avoir un certain esthétisme ainsi qu'une ergonomie adéquate, puis fournir des fonctions d'aide, des trucs et astuces.

Certains jeux de hasard ne permettent pas de contrôler le cheminement des personnes participantes. Comme ces dernières ne répondront pas nécessairement à toutes les questions ou pourront ne pas s'attarder sur une case, la validation de leur compréhension demeure impossible. Quant aux jeux de rôle ou d'évasion, ils sont complexes à scénariser, mais surtout, ils ne sont pas facilement modifiables pour d'autres occasions ou usages. Voilà pourquoi notre choix s'est arrêté sur un jeu sous forme de quête en sous-équipes, combinant des dispositifs tant physique qu'en ligne afin de stimuler les sens.

### Contenu du jeu par équipe

- Un plateau de jeu illustrant les étapes de la quête (dans notre cas, il s'agissait d'îles numérotées de 1 à 10, mais il pourrait s'agir de n'importe quelle autre figure)
- Des enveloppes contenant les outils complémentaires aux questions (dans notre cas, placées sous les îles correspondantes)
- Un pion pour les déplacements (dans notre cas, un petit bateau en carton)
- Une feuille de règlements et le code QR menant au système de votation Woolap
- Deux livrets *Coffre à outils*

### Durée minimale de l'activité

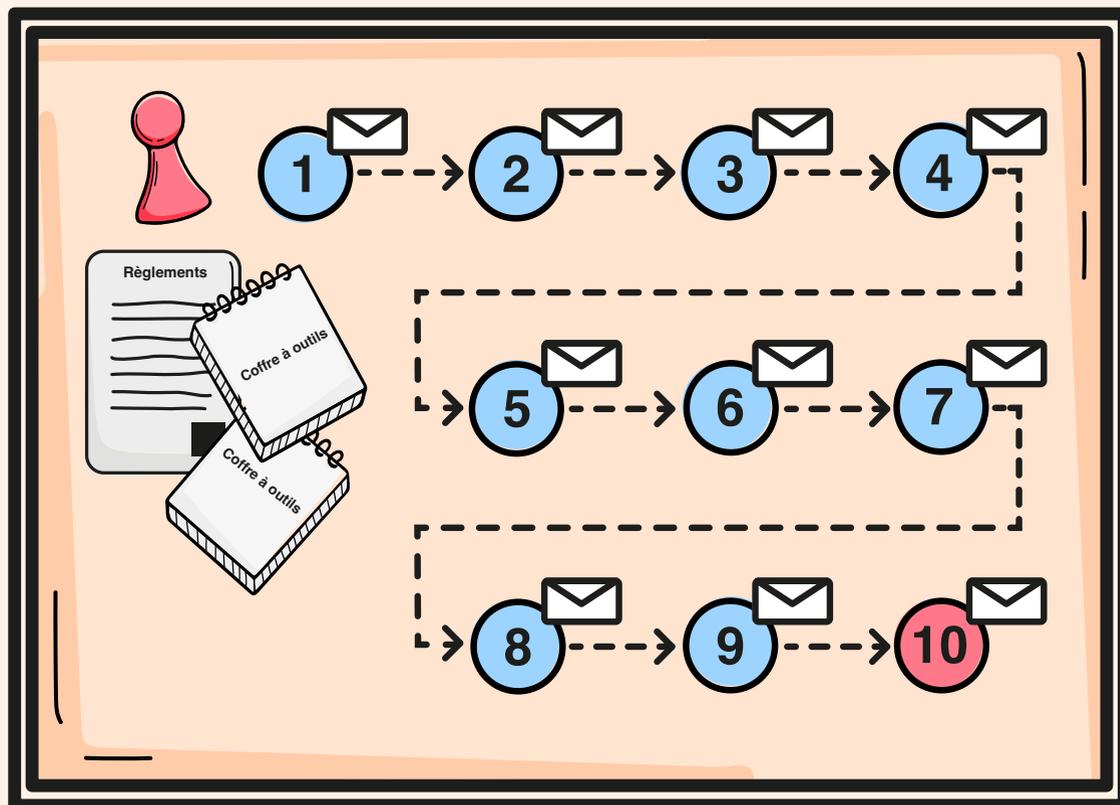
- 60 minutes pour le jeu
- 30 minutes pour le retour en groupe

### Règles de fonctionnement

- Se placer en équipe de trois ou quatre personnes
- Commencer le voyage à l'étape 1 et avancer chronologiquement
- Lire à haute voix (une personne) les consignes sur les cartes placées à chacune des étapes
- Valider (une deuxième personne) les réponses dans le système de votation et fournir ensuite la rétroaction

Figure 2

Plateau et accessoires du jeu de l'APC



Le dispositif physique est composé, principalement, d'un plateau de jeu sur lequel on trouve des étapes numérotées qui correspondent à des arrêts obligatoires, ceci afin de s'assurer que les personnes participantes soient exposées à l'entièreté des concepts. Cette façon de faire permet également de contrôler la progression des participants et participantes et de complexifier les questions au fil du jeu. L'ajout de dispositifs en ligne, comme Wooclap, retenu pour sa simplicité d'utilisation, a pour objectif de faciliter l'avancement de la quête. Les réponses sont entrées par une personne participante dans Wooclap et l'équipe obtient immédiatement une rétroaction. Cela permet aussi à la personne organisatrice de consulter les réponses une fois l'activité terminée.

### Seul, on va plus vite ; ensemble, on va plus loin

Toutes les équipes ont les mêmes questions, à l'exception de la dernière question. Une moitié des équipes, formant le premier groupe, a la question A et l'autre moitié, la question B. Le but est que les deux groupes travaillent ensemble afin de résoudre une question inspirée des jeux d'évasion. Ainsi, un petit élément de surprise les attend pour la toute dernière question. La réponse recherchée est le numéro de la carte outil, et tous les numéros ainsi recueillis par chaque équipe forment la combinaison d'un cadenas qui ouvre le « trésor caché » du groupe. Cette dernière question symbolise donc l'atteinte, en groupe, d'un but commun et démontre que même si certaines équipes progressent plus rapidement dans le jeu, elles arrivent à destination toutes ensemble, à l'image des travaux d'actualisation programme.

L'approche par le jeu permet de faire *ressentir* plutôt que d'intellectualiser la situation à l'étude et de créer une complicité entre les personnes (Chamberland, Lavoie et Marquis cité dans Johnston et Michaud, 2010). Le jeu de l'APC atteint cet objectif. Les personnes participantes ont confronté leur perception et explicité leur compréhension dans un cadre qui se veut non menaçant. De plus, le jeu de l'APC laisse place à l'erreur et stimule les interactions entre les personnes.

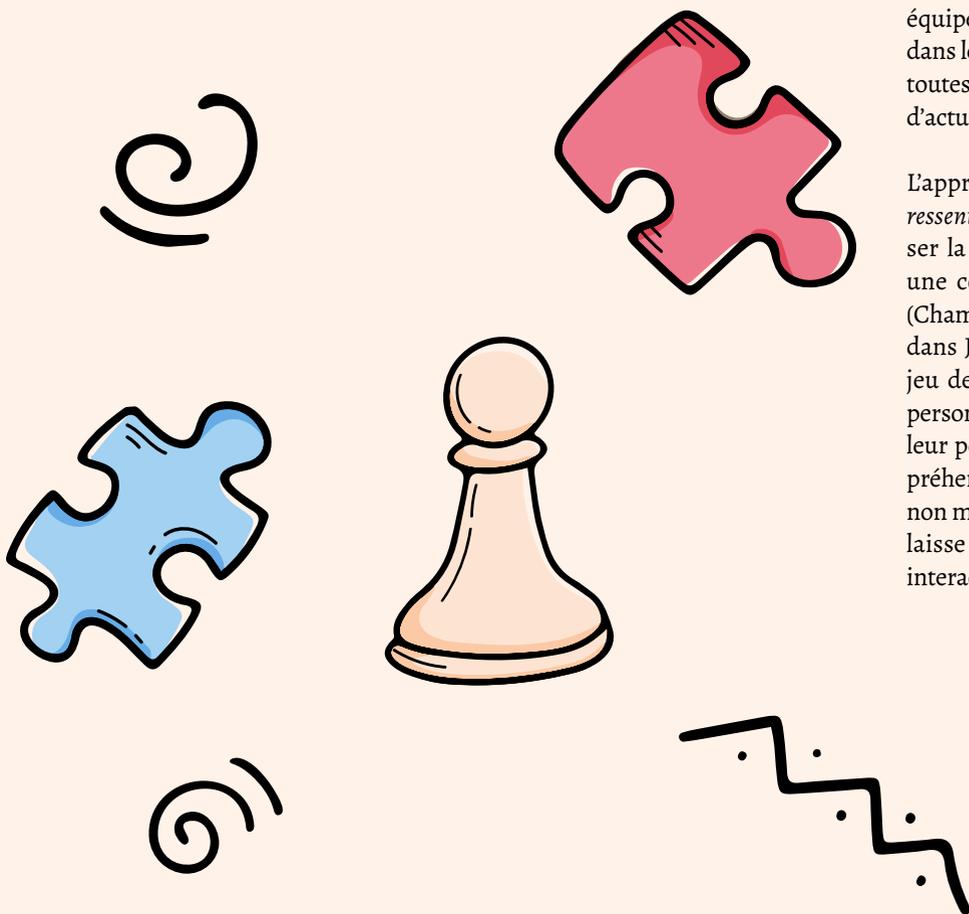


Tableau 2

## Points positifs et points de vigilance du jeu de l'APC

| Points positifs   | Pistes d'amélioration ou suggestions  |
|---|---|
| Les modalités du jeu (règles, dispositifs physique et en ligne) sont facilement comprises par les personnes participantes.  | Réduire le temps pour la mise en place. Développer des versions simplifiées, notamment en éliminant le plateau de jeu.      |
| Les personnes participantes ont des échanges sérieux.   | Au préalable, faire un diagnostic des connaissances pédagogiques.   |
| Les équipes de trois ou quatre ont permis de créer des dynamiques d'équipes positives. Cette configuration a permis de faire des observations sur la dynamique de groupe et le climat d'équipe. | Au préalable, faire un test sur les attitudes qui prévalent en situation de conflit (méthode Thomas-Kilmann, 1976).         |
| Le jeu est transférable et adaptable. Plusieurs versions du jeu ont été déployées par des collègues depuis cette première itération.  | Adapter le jeu selon l'identité des programmes concernés.   |
| <b>Points de vigilance</b>  |   |
| Certaines questions manquent de précision ou d'autres exigent la consultation d'un nombre trop élevé de ressources, ce qui complexifie inutilement le jeu.                                      | Simplifier certaines questions et limiter le nombre de ressources.  |
| Le niveau de bruit élevé peut gêner la concentration de certaines personnes participantes.  | Placer les équipes dans des salles différentes.   |
| Le temps alloué est insuffisant pour faire un retour sur les réponses.  | Modifier les questions et les ressources. Lors des autres itérations, cela a permis d'allouer plus de temps pour le retour. |

En somme, le point le plus positif de toute cette aventure a été son utilité concrète et tangible. Tout au long des travaux d'actualisation programme, les membres du comité d'actualisation faisaient référence aux questions du jeu au moment, par exemple, de sélectionner le bon niveau taxonomique ou de créer un bon profil de sortie. Le *Coffre à outils* présentant les notions s'est également avéré un outil de référence pratique pour les prises de décisions, ce qui rendait les membres du personnel enseignant du comité de travail plus autonomes

lorsqu'est venu le temps de faire des choix et de les évaluer.

### Conclusion

Une actualisation de programme est exigeante pour les parties prenantes, et la ludification d'un tel exercice peut, à première vue, paraître futile. Toutefois, une activité brise-glace comme le jeu de l'APC témoigne qu'il est possible de démarrer sérieusement le travail tout en s'amusant.

Dans ma pratique, il m'est apparu essentiel que cette activité « pré-actualisation » comporte plusieurs caractéristiques : elle devait être efficace, mais également porteuse de sens et authentique. Un élément qui n'a pas été abordé dans ce texte, mais qui est en trame de fond à cette initiative, est que ce jeu devait refléter mon type d'accompagnement comme *nouvelle* conseillère pédagogique dans cette équipe programme. Le type d'accompagnement prend son ancrage dans « notre identité personnelle, disciplinaire, pédagogique et relationnelle »

(St-Germain et Labillois, 2016, p. 30). Si l'on reste fidèle à ses ancrages, l'accompagnement sera empreint d'authenticité, une arme de liaison massive. Celle-ci facilite l'établissement d'une relation de confiance et démontre un respect envers notre propre intégrité (Houle et Pratte, 2017). Voilà pourquoi la forme des éléments et le choix des modalités de cette activité ont été pensés en respectant ma propre identité. Professeure en mode, avec une formation en design de présentation, spécialisée

dans la mise en valeur et la création d'atmosphères qui communiquent l'image de marque, cet aspect de mon identité devait transparaître.

Inspirée, comme professeure, par la pédagogie de l'inattendu de Fortin et Gonzalez, je voulais que cette activité puisse « capter [l']attention [des personnes participantes], stimuler leur mémoire et encourager leur attention active » (2017, p. 15). Des moments de surprise ont donc été au menu de l'activité, afin de respecter cette

facette de mon identité pédagogique. Le jeu, adapté à l'identité de la personne qui l'organise, a le potentiel de personnaliser l'accompagnement et de rapprocher les gens, en mettant de l'avant ses valeurs et sa couleur. Pour moi, c'est également ce que représente le jeu de l'APC. —

## Références bibliographiques

Bélangier, D.-C. et S. Lussier (2011). « Le premier cours de la session quant aux attentes des étudiants du collégial », *Pédagogie collégiale*, vol. 24, n° 2, hiver, p. 8-14.

Chamberland, G., L. Lavoie et D. Marquis (1995). *20 formules pédagogiques*, Montréal, Guérin.

Cormier, L. et I. Pelletier (2022). « Une démarche d'actualisation locale des programmes d'études : des repères pour soutenir le changement », *Éductive*, 2 juin.

De Ladurantaye, R. (2012). « Dispositif d'accompagnement du personnel enseignant vers l'approche-programme », dans L. St-Pierre (dir.), *La formation continue et l'accompagnement du personnel enseignant du collégial. Quelques leçons tirées de l'innovation et de la recherche*, Collection Performa, Chenelière Éducation, Montréal.

Deniger, M.-A. (2021). « Accompagner dans le changement », article de conférence, Journée Repcar et Repstats, Carrefour de la réussite au collégial, 23 avril.

Ducharme, M.-E., C. Paquin-Boivin et I. Pelletier (2022). *SOS labyrinthe : un processus d'évaluation et de révision de programme optimisé*, communication présentée au 41<sup>e</sup> colloque de l'AQPC, 8 au 10 juin, Laval, Collège Montmorency.

Fortin, C. et E. Gonzalez (2017). « Quand surprendre permet d'apprendre », *Pédagogie collégiale*, vol. 30, n° 3, printemps, p. 15-19.

Houle H. et M. Pratte (2007). *La fonction de conseiller pédagogique. Rapport de recherche*. Cégep de Sainte-Foy, regroupement des collèges Performa.

Johnston, D. et S. Michaud (2010). « Le jeu de rôle pour des apprentissages durables en anglais, langue seconde », *Pédagogie collégiale*, vol. 24, n° 1, automne, p. 6-10.

Lallier, A. (2018). « Apprendre en jouant, même au collégial », *Profweb*, 19 mars.

St-Germain, M. et D. Labillois (2016). « Cinq gestes pour bien accompagner le changement », *Pédagogie collégiale*, vol. 29, n° 3, printemps, p. 25-33.

St-Pierre, R. (2010). « Des jeux vidéo pour l'apprentissage ? Facteurs de motivation et de jouabilité issus du game design », *DistanceS*, vol. 12, n° 1, p. 4-26.



**Chloé Dufour**, designer de présentation de formation, est professeure en commercialisation de la mode au Cégep Marie-Victorin. Elle a enseigné plusieurs années la conception de vitrines et d'étalages avec passion, tout en évoluant dans son domaine. À la suite de l'obtention de son diplôme de 2<sup>e</sup> cycle en enseignement collégial, elle a travaillé au Service des programmes à titre de conseillère pédagogique au Réseau des répondants et des répondantes de la réussite (REPCAR) entre 2019 et 2022, pour ensuite reprendre sa fonction de professeure à l'automne 2022.

chloe.dufour@collegemv.qc.ca