



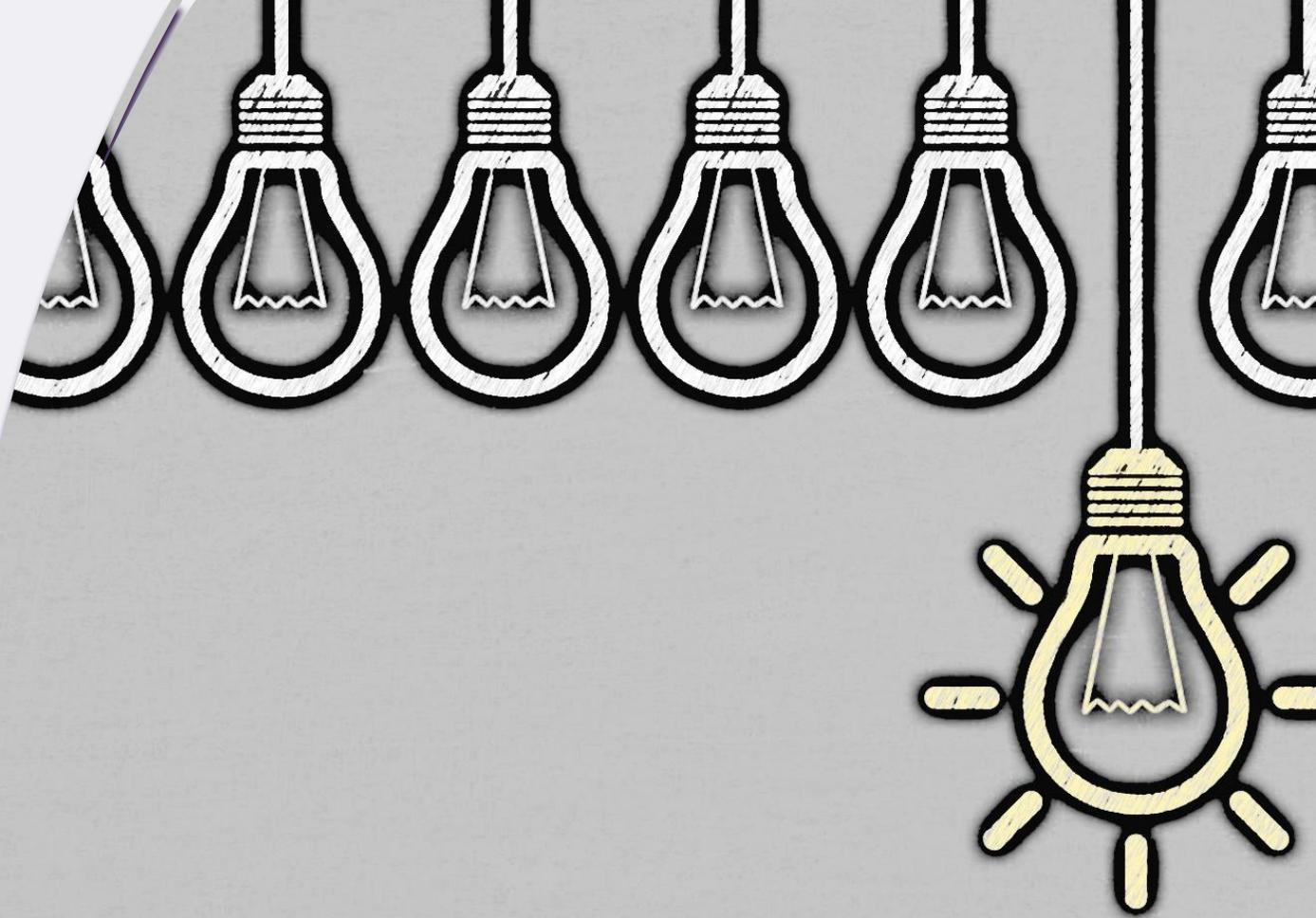
# Innovation pédagogique (IP) : pourquoi en faire... et comment ?

Catherine Bélec  
Colloque de l'AQPC  
9 juin 2023

# Amorce

---

En quoi l'innovation  
pédagogique est-elle un  
enjeu au collégial ?



# Amorces

---

- Dans quelles occasions l'évoque-t-on ?
- Qui a le rôle de faire de l'innovation pédagogique ?
- Qu'est-ce que l'innovation pédagogique ?
- Comment fait-on de l'innovation pédagogique ?



# Mise en contexte

*Je veux faire de l'innovation pédagogique et que cela ait de la résonance dans les milieux...*

## Questionnements d'origine

- Application de démarches... mais les démarches ne préparent pas aux défis
- Pourquoi est-ce que ça fonctionne parfois, et parfois non ?
- Qu'est-ce que je pourrais faire pour que ça fonctionne plus souvent ou mieux ?
- Quelles devraient collaborateurs devrais-je chercher pour palier mes failles ?

## Questionnements parallèles...

- On parle d'IP partout... mais qu'est-ce que c'est, au fond ?
- Les IP ne fonctionnent pas toujours aussi bien qu'on le voudrait, c'est beaucoup d'efforts sans avoir toujours les résultats escomptés...  
... Alors, pourquoi en fait-on ?



Résolution de problème

Amélioration de la réussite

Amélioration de la qualité  
de l'apprentissage ou de  
l'expérience  
d'apprentissage



... mais encore ?

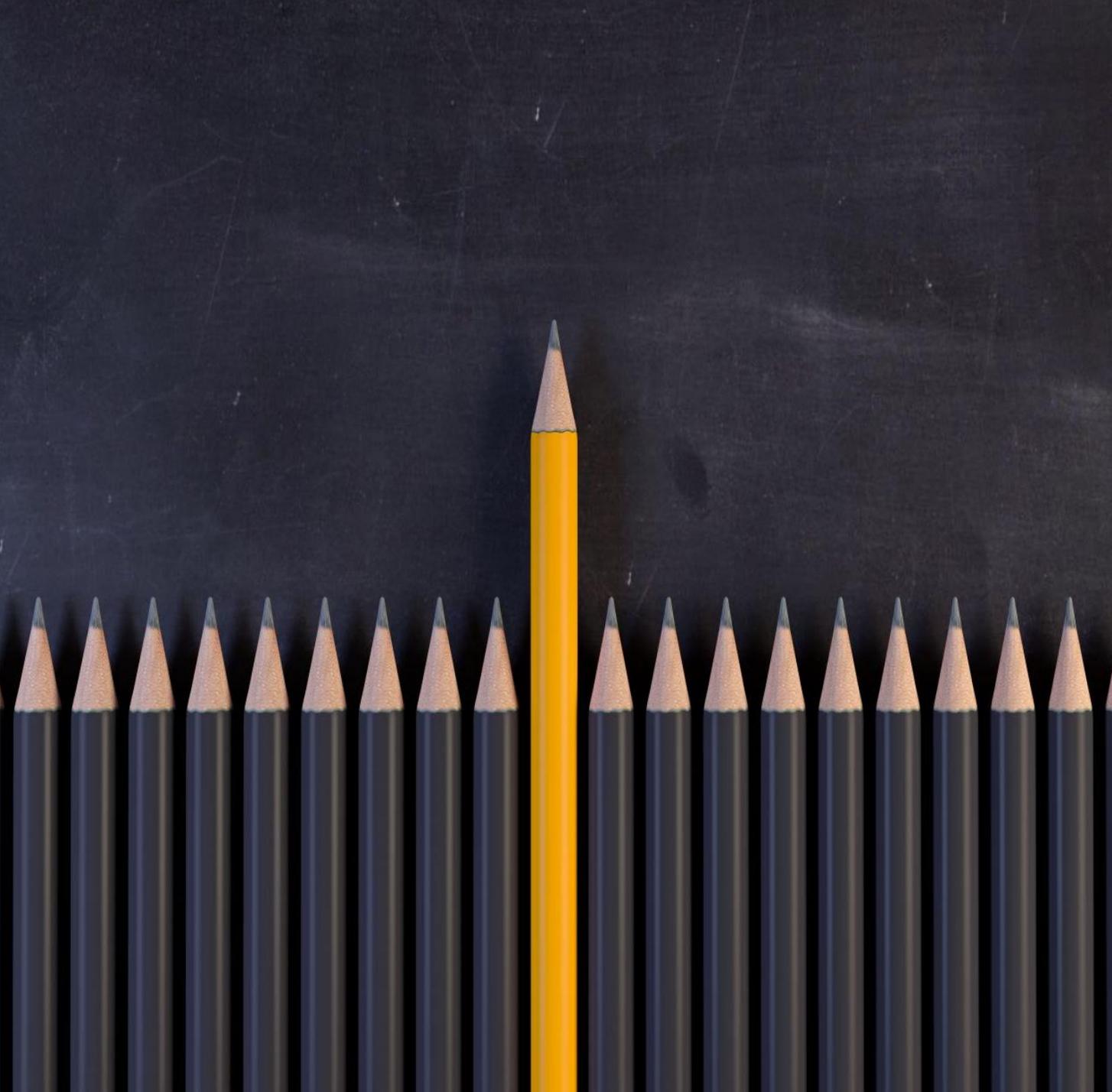
# Mise en contexte méthodologique

## Cadre doctoral sur lequel s'appuient la réflexion

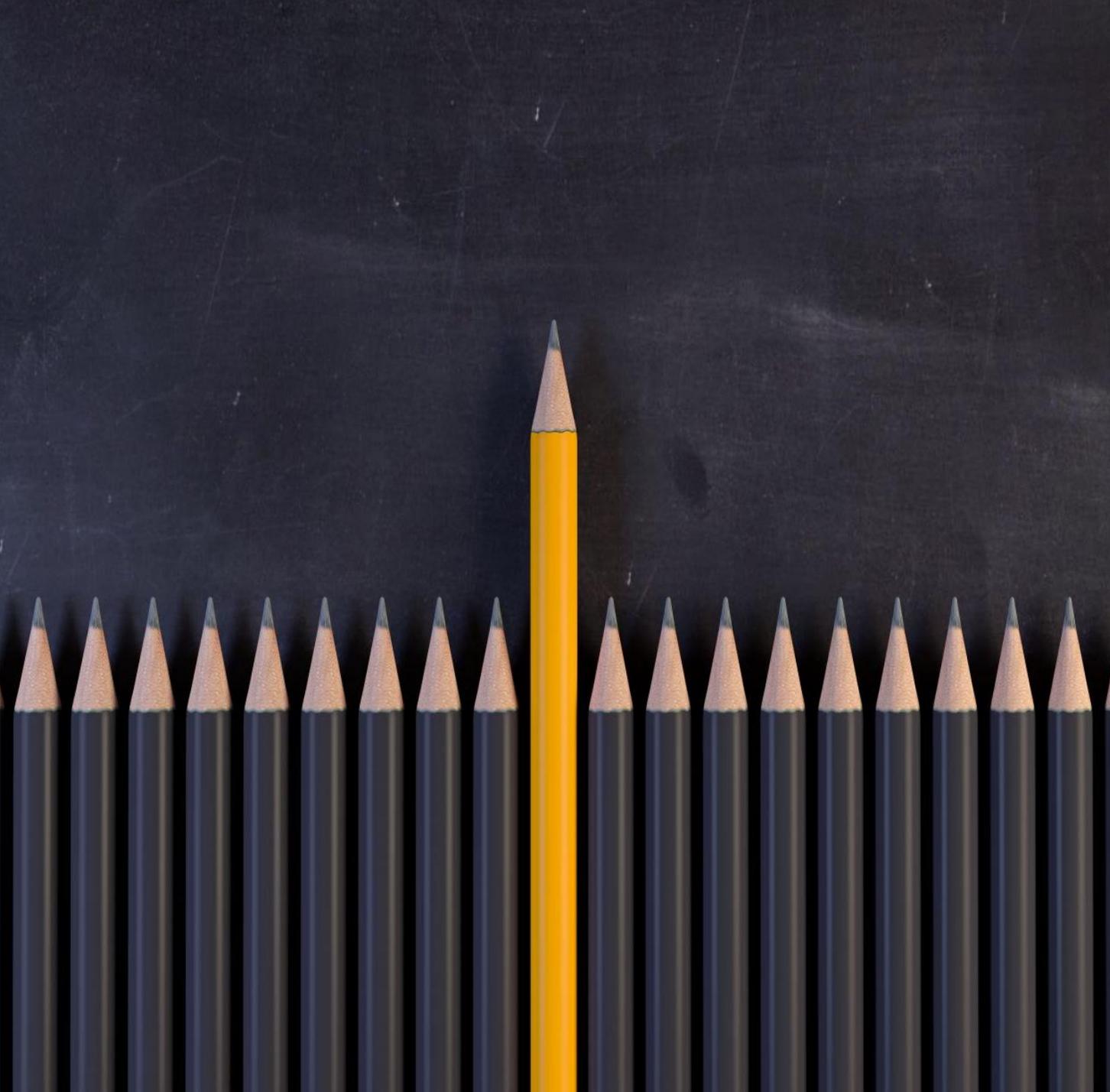
- **Cheminement** (cours, réflexivité sur les savoirs professionnels)
- **Analyse de journaux de bord** de projets d'IP et tenu au fil du cheminement
  - Sélection des actions-clés
  - Inférences à partir des retombées
  - Catégorisation en classes d'actions
  - Examen rétrospectif
- **Revue de littérature**

## Nature des IP sur lesquels s'appuient la réflexion

- Projets professionnels et de recherche
- Projets personnels et de la cohorte
- Projet pédagogique et didactique
- Numérique et « non-numérique »
- IP s'inscrivant dans une séance, un cours, un programme ou un système
- Objet divers : matériel et outils, scénarios d'apprentissage, méthodes, approche globale, programme de formation



Nouveauté,  
créativité,  
changement



**Nouveauté**

L'IP et la  
nouveau



« démarche d'implantation d'une novation dans un milieu donné, différent de celui d'où elle origine » (Bédard et Béchard, 2009).

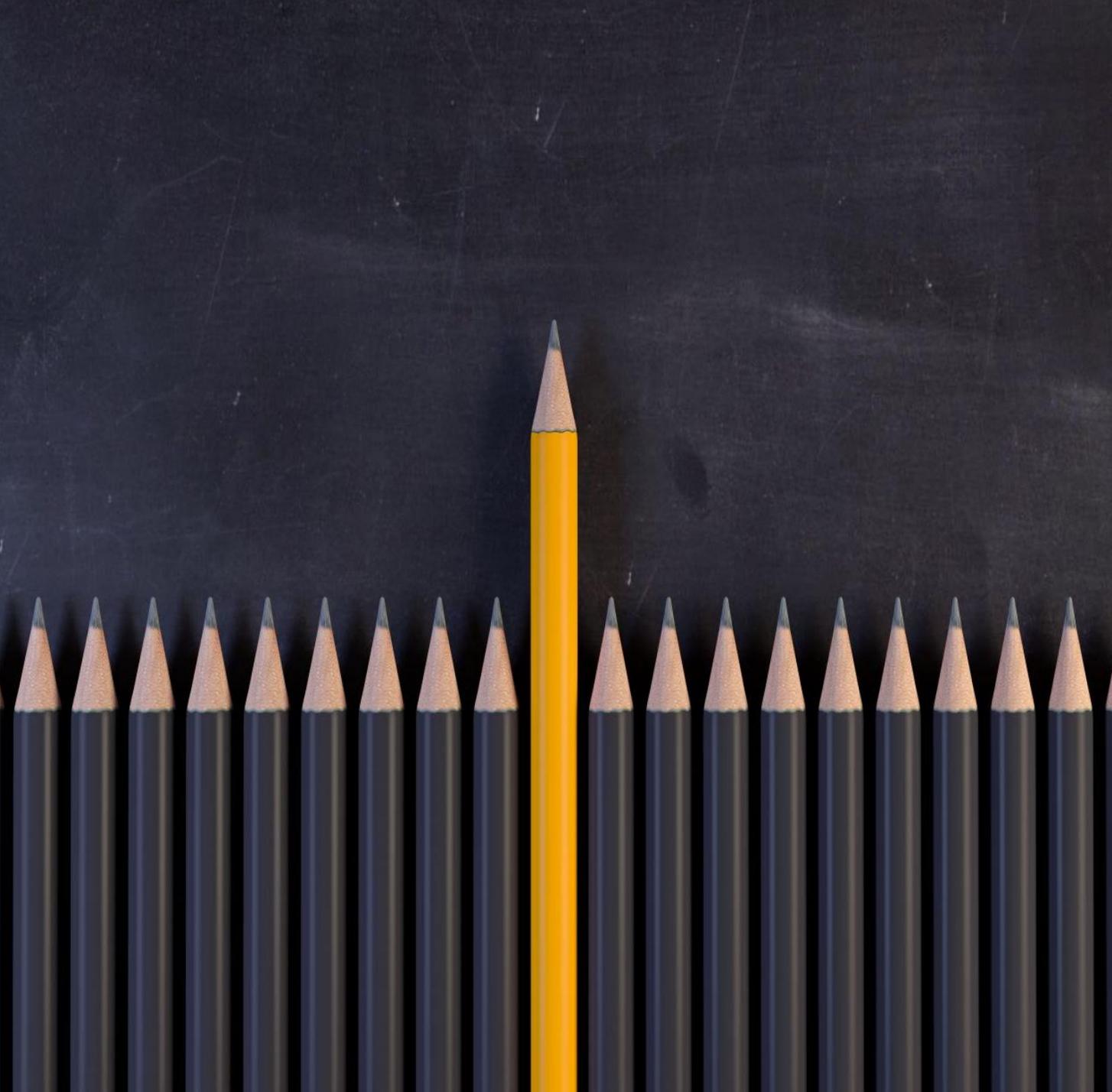
Ce « qui n'a jamais été vu ou n'est pas encore connu » (Cnrtil, n.d.)

-> La nouveauté relève moins d'un fait objectif lié à l'objet qu'à la perception de celui-ci par les acteurs du milieu

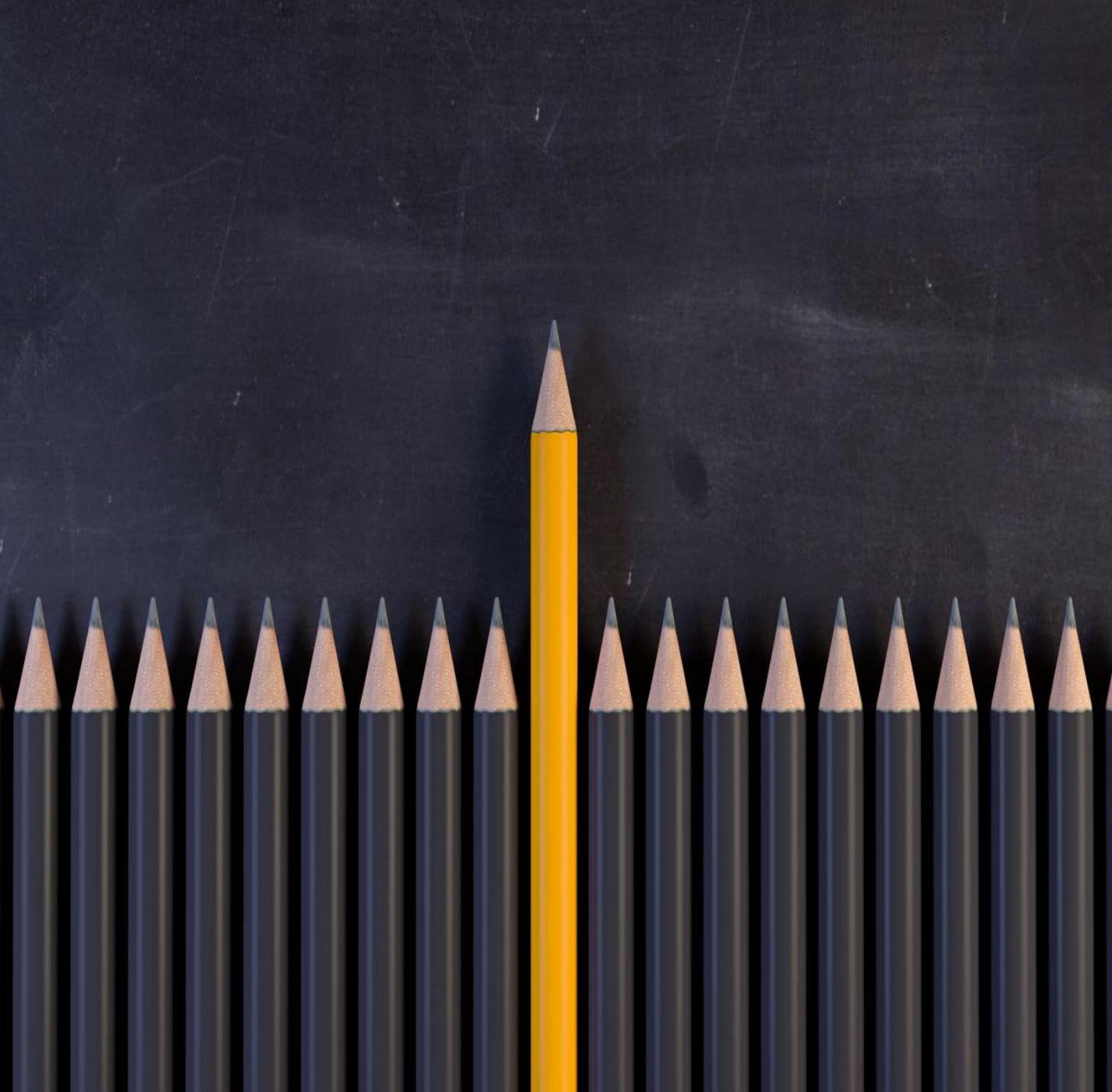


La nouveauté est donc celle de  
l'association d'un objet  
pédagogique à un milieu  
éducatif





Nouveauté,  
créativité,  
changement



**créativité**

A coastal scene at dusk or dawn, featuring a stone bridge over a body of water. The sky is a mix of purple, pink, and blue. The water is a deep blue. The bridge is made of stone and has a small arch. Several colorful light trails, in shades of yellow, green, blue, and red, are visible, appearing to flow from the bridge towards the sea. The overall mood is serene and artistic.

# Créativité

- Étymologiquement, l'innovation se rapporte à l'invention et à l'action « de forger » (Cnrtl, n.d.).
- L'imagination se définit comme une capacité à introduire de la variabilité dans un objet mental récupéré (structures, composantes, fonction) afin de créer un nouvel objet. (Drubach et al., 2007).
- > La créativité intervient dans l'action d'adaptation dans toutes les démarches impliquant une IP

# Les étapes des différentes démarches d'IP

	Étape 1 :	Étape 2	Étape 3	Étape 4	Étape 5 Évaluation	Étape 6 Diffusion
Recherche-action (Catroux, 2020)	Identification du problème	Établissement d'un plan d'action		Mise en place de l'action	Évaluation des effets de l'action	Communication et valorisation de la recherche
<i>Scholarship of Teaching and Learning</i> (SoTL) (Kreber, 2007)	Analyse de la pratique	Appropriation de connaissances	Conception du changement	Implantation du changement	Évaluation du changement	Diffusion de l'expérience
Recherche développement (Van der Maren, 2004)*	Analyse de la demande /des besoins	Cahier des charges (planification)	Conception	Préparation / prototypage / simulation	Mises au point (essais réels et régulation)	Implantation
Ingénierie pédagogique, modèle ADDIE <sup>23</sup> (Basque, 2017)**	Analyse	Design		Développement	Implantation	Évaluation
Ingénierie pédagogique (Russ-Eft et al., 2013)*	Analyse	Planification	Design	Développement	Évaluation	Implantation
<i>Design Thinking</i> (Brown, 2009)* et ***	Empathie	Analyse du problème	Idéation	Prototypage	Test	Implantation

# Étapes de l'IP (itératives)

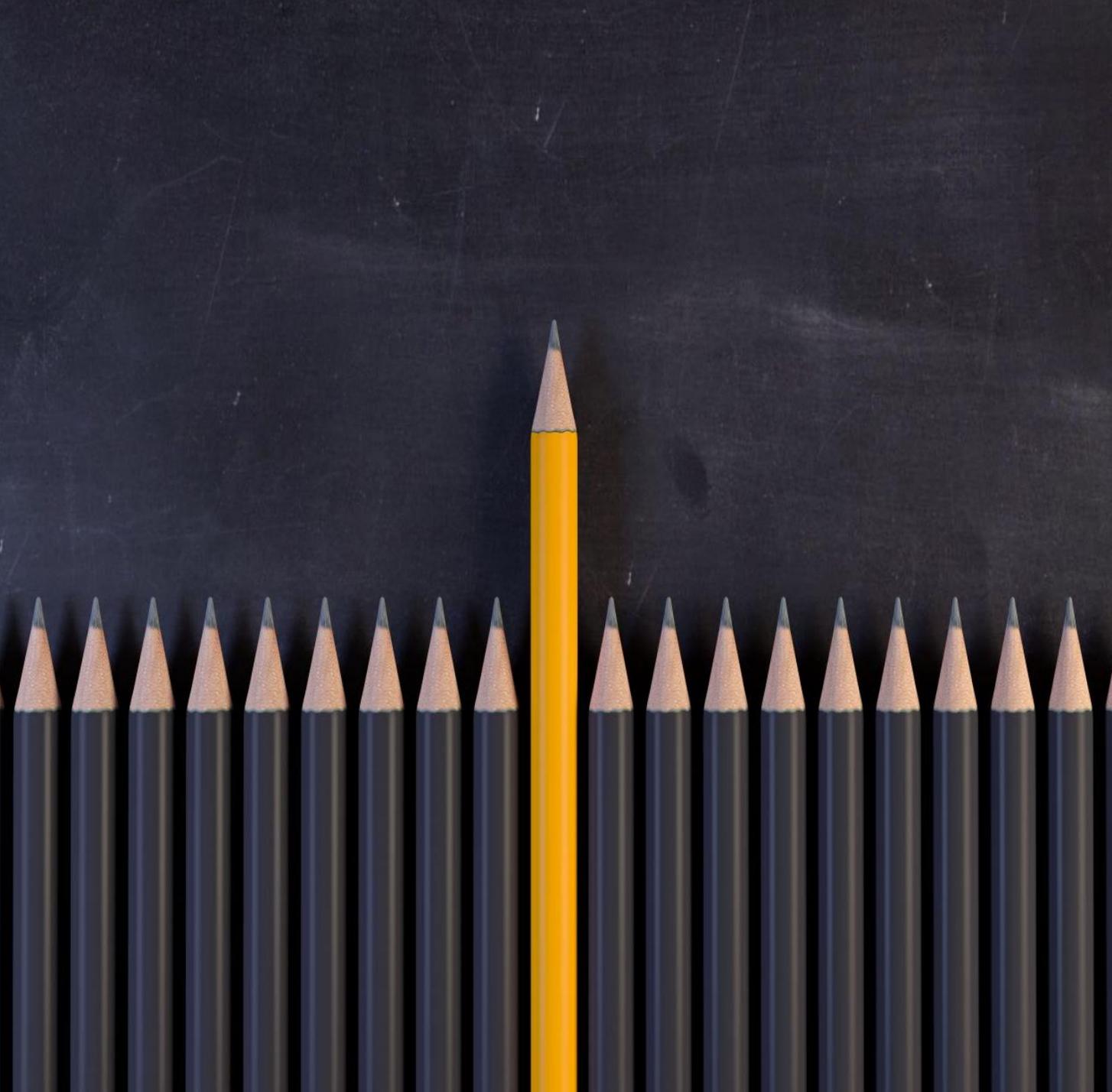
- Analyse afin de bien cerner le problème
- Élaboration d'une solution
- Mise à l'essai de la solution
- Évaluation de la solution.



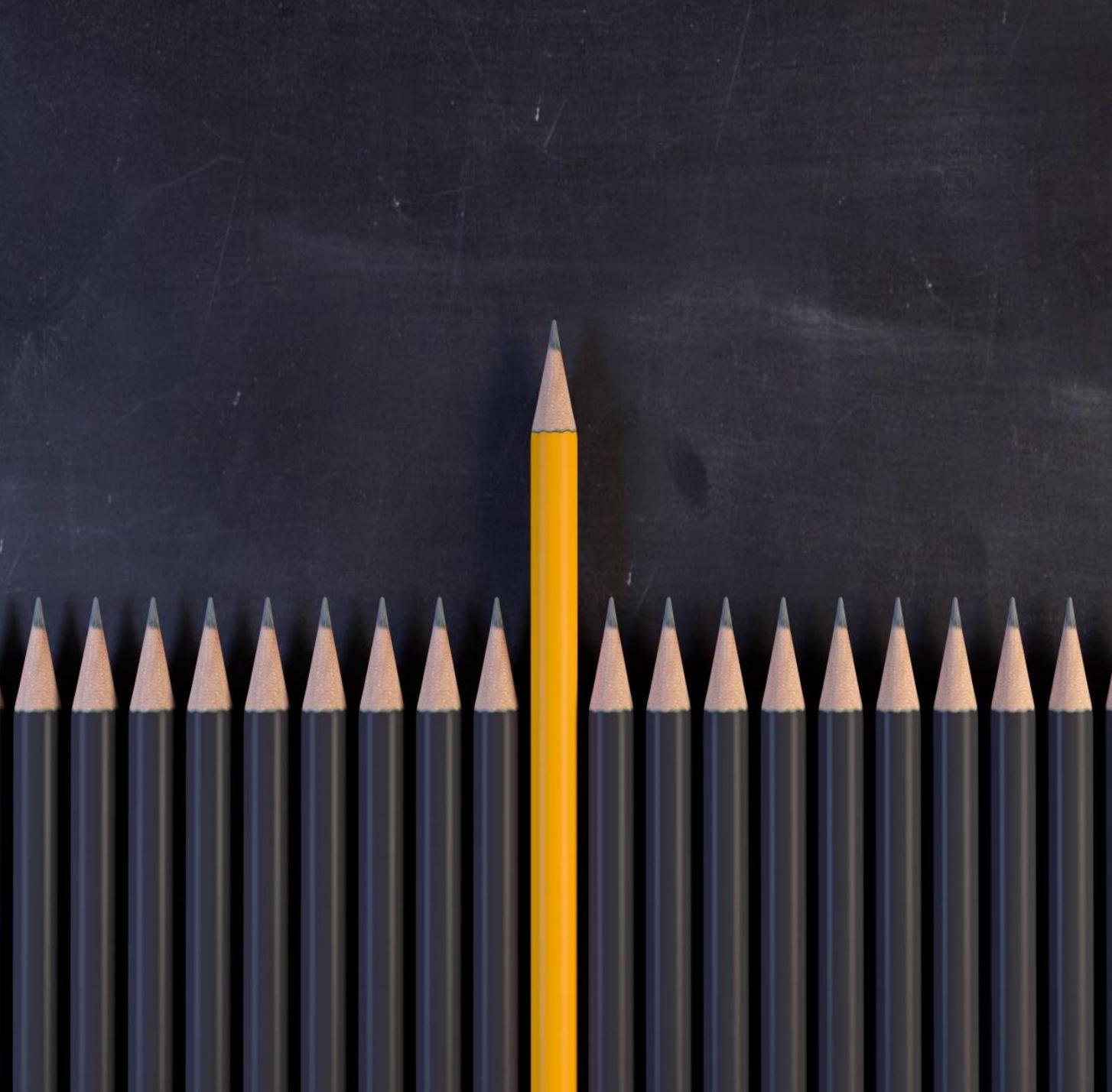


# Créativité

La créativité s'inscrit donc  
dans une action  
d'adaptation - soit d'un  
objet pédagogique, soit  
d'un milieu



Nouveauté,  
créativité,  
changement



**changement**

# Changement

- Une pratique pédagogique innovante « implique donc un changement qui s'éloigne de la norme et qui rehausse la qualité des apprentissages des étudiants » (Bédard et Béchar, 2009)
- L'IP est associée à « un projet, [à] l'idée de créer une nouvelle société, plus juste, plus mobile » (Cros, 2009)
  - > L'IP implique une **rupture** par rapport à une norme.  
Cette rupture implique la perception qu'un problème est présent et **nécessite remédiation.**



# Changement

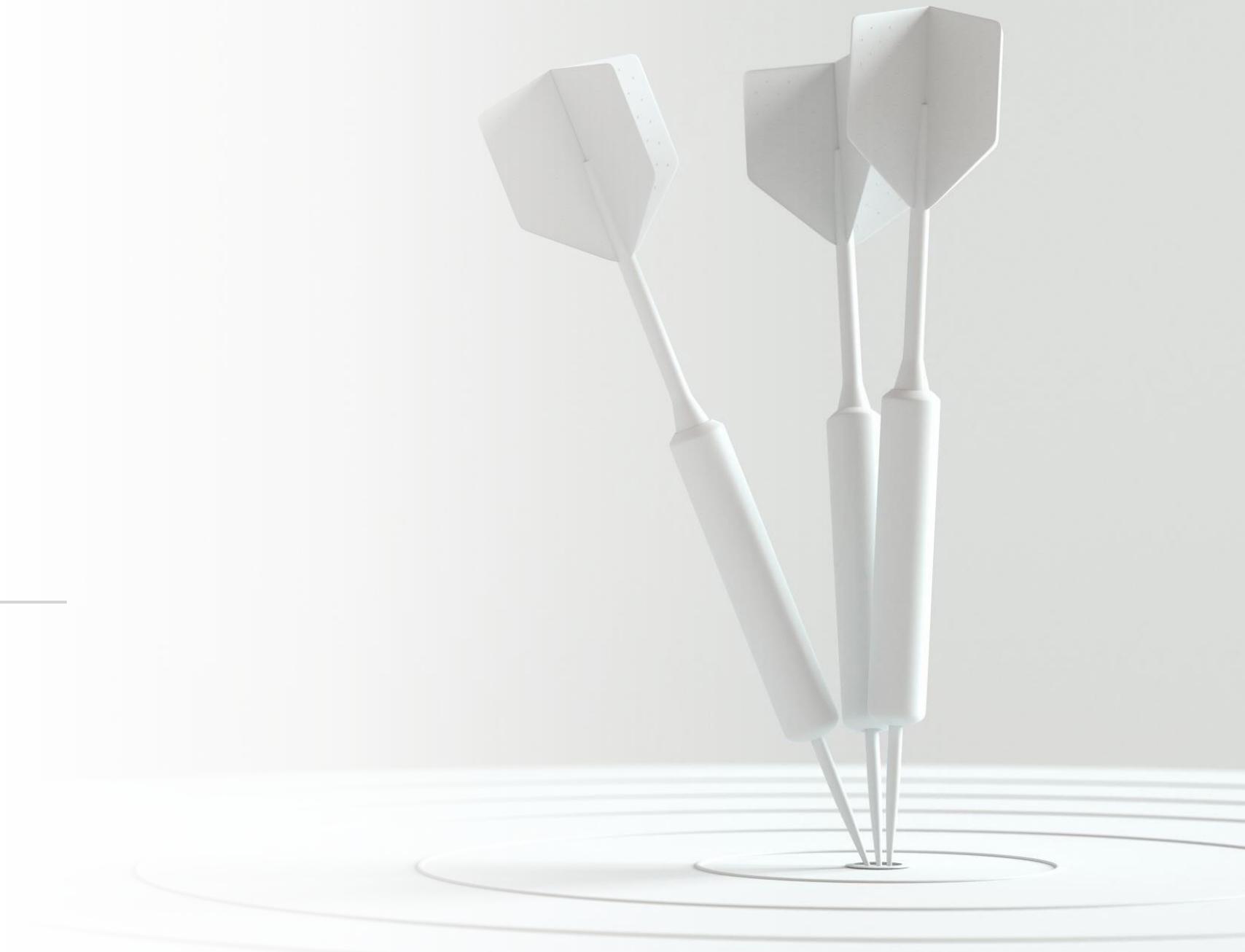
La rupture intrinsèque à l'IP implique d'envisager celle-ci dans une perspective de gestion du changement - celui de l'action, mais aussi celui lié au choix de prendre une route différente

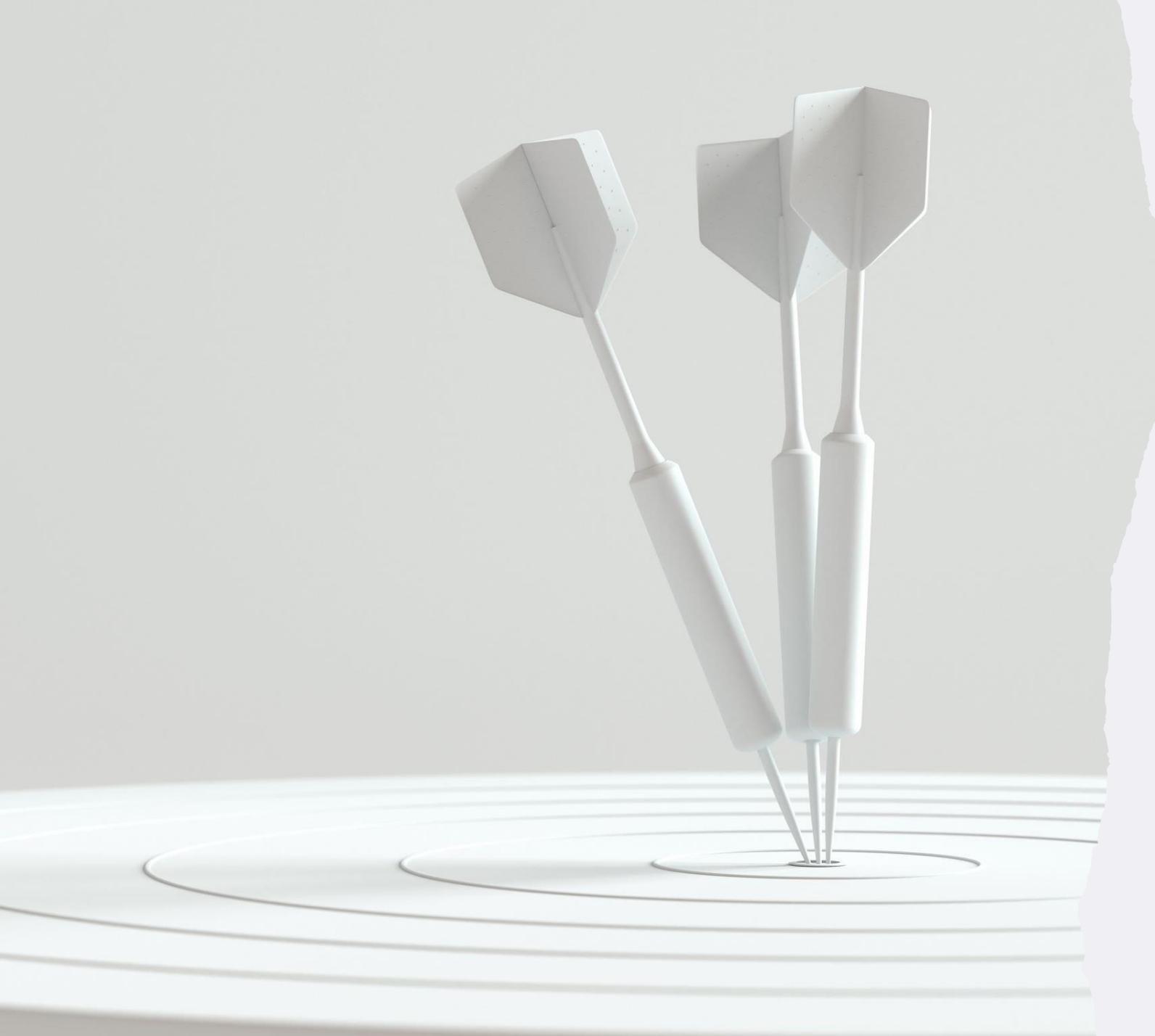




Que vise-t-on  
avec l'IP ?

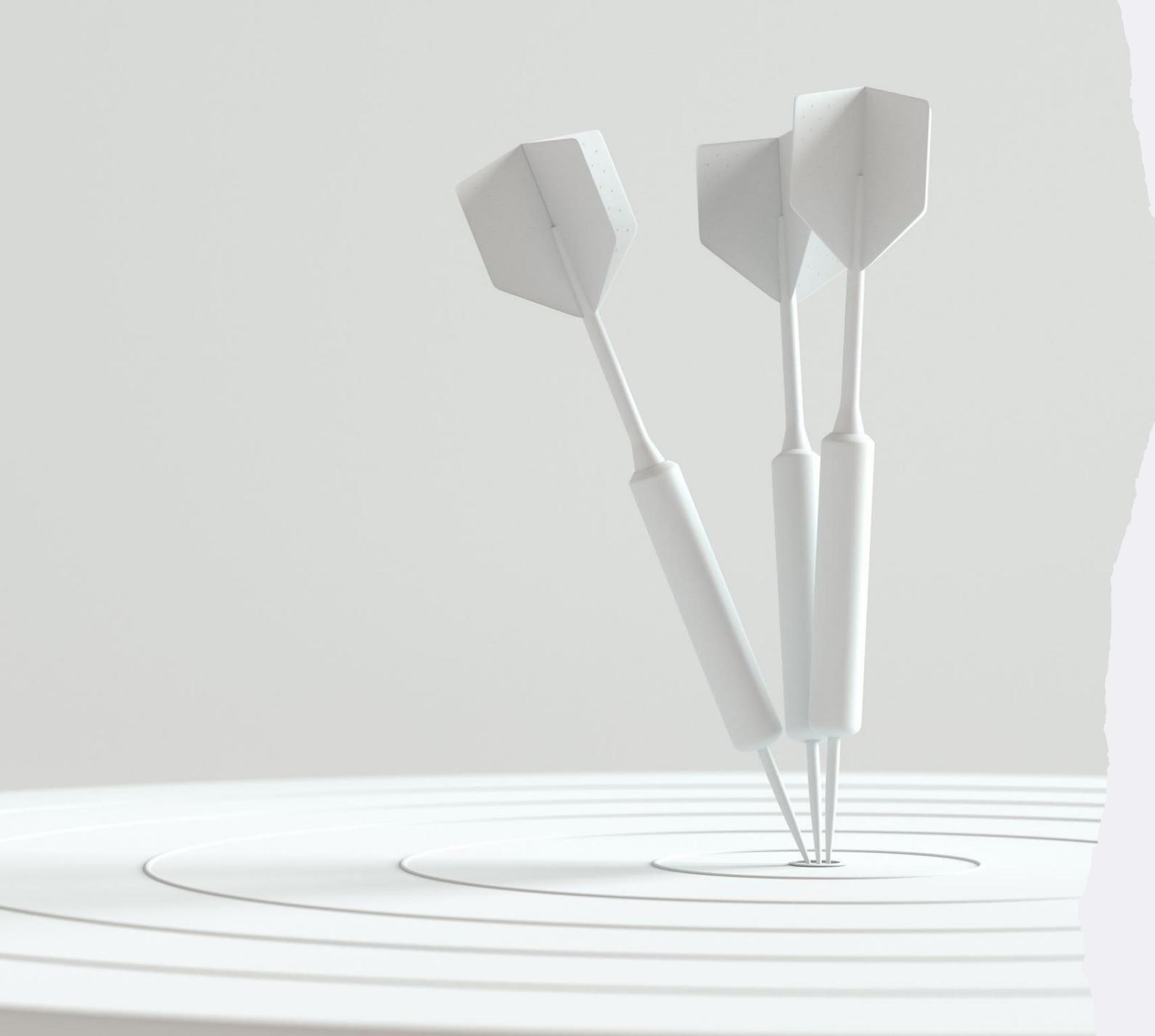
---





### **Intention :**

« Disposition d'esprit, mouvement intérieur par lequel une personne se propose, plus ou moins consciemment et plus ou moins fermement, d'atteindre ou d'essayer d'atteindre un but déterminé, indépendamment de sa réalisation, qui peut être incertaine » (Cnrtl)



L'intention de l'IP est de  
(re)donner du sens à  
l'enseignement-  
apprentissage -  
indépendamment de  
l'atteinte de l'objectif qui,  
lui, s'inscrit dans une  
perspective de résolution  
de problème.

# Pour récapituler

---

- L'IP implique une association nouvelle d'un objet pédagogique à un système éducatif
- Elle consiste en une action de coadaptation d'un objet pédagogique et d'un système éducatif
- Elle tient à la fois de l'action créative (adaptation de l'objet pédagogique) et de la gestion du changement (adaptation du milieu).



# Facteurs de variabilité des IP

- Ampleur de l'objet pédagogique ou du milieu impliqué (circonscrit ou étendu)
- Ampleur de l'adaptation à opérer (mineure ou majeure)
- Moment(s) de la démarche sur laquelle se concentre le projet (élaboration de la solution ou mises à l'essai)



# Définition de l'IP

**Vrai ou faux : l'innovation pédagogique (IP)  
implique de créer un objet pédagogique inédit ?**

# Définition de l'IP

**Vrai ou faux : l'innovation pédagogique (IP) implique de créer un objet pédagogique inédit ?**



**Faux**

L'IP consiste en une **coadaptation** d'un **objet pédagogique** et d'un **milieu éducatif**.

Elle vise à **résoudre un problème** et à **(re)donner du sens** à l'expérience d'enseignement-apprentissage.

**+ info**

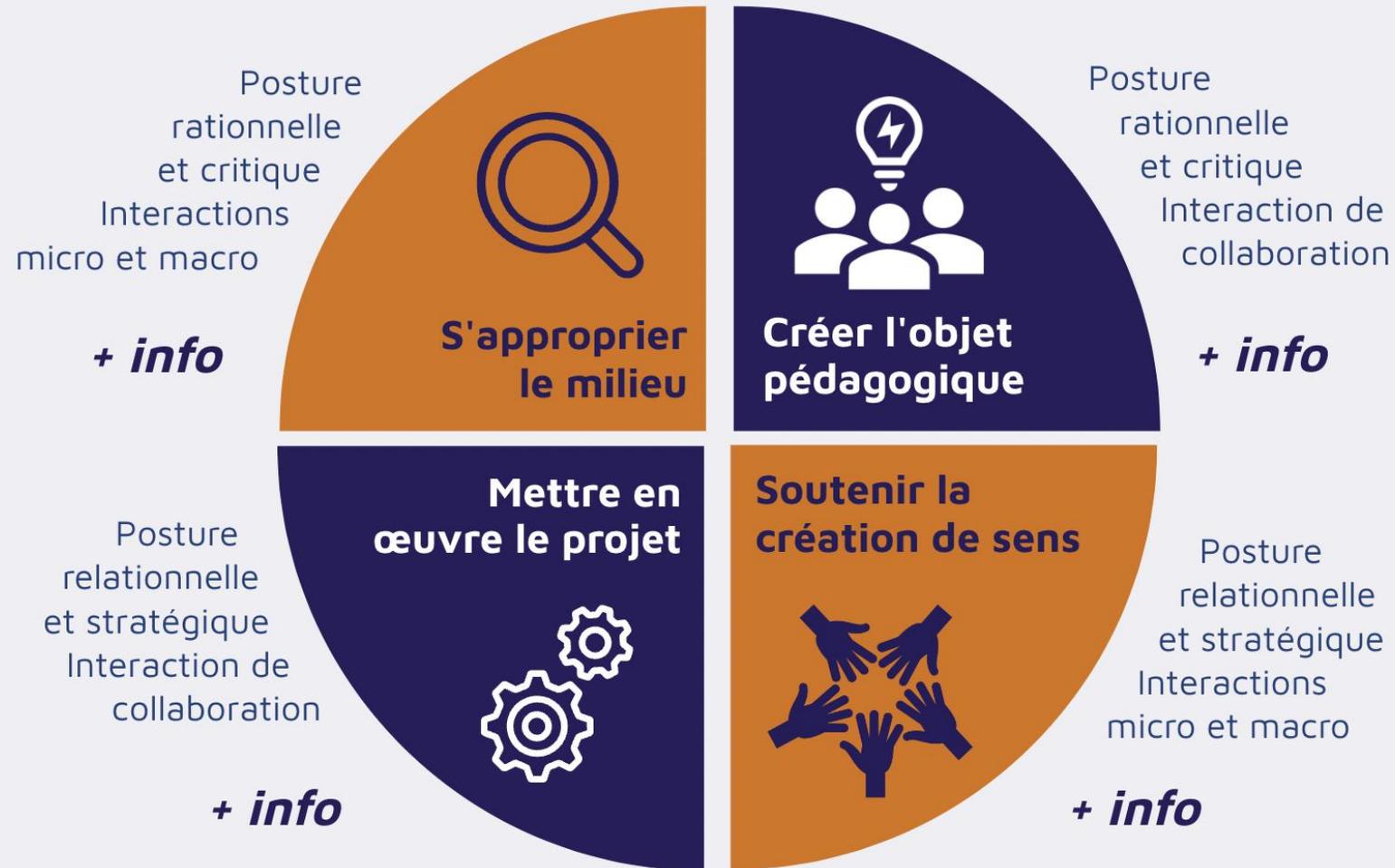
Comment agir  
avec  
compétence en  
contexte d'IP ?

---



**Défis de l'IP ?**

# Les rôles et compétences de l'**agent innovateur** efficace





- **Visée** : Exercer un jugement situé
- **Dimensions à considérer**
  - Considérer le milieu éducatif en tant que **système**
  - les **personnes actrices**  
... notamment, leur **discours vs actes**

# La personne observatrice ou la figure du « sage »

## Exemples d'actions

- Élaborer des outils de collecte de données et les mettre en œuvre
- Réaliser des rencontres d'objectivation
- Recueillir et analyser des artefacts
- Observer les personnes et leurs interactions dans leur milieu
- Réaliser des activités soutenant la perspective empathique
- Traiter les données au regard de cadres de référence
- Identifier les échos et ruptures

Posture  
relationnelle  
et stratégique  
Interaction de  
collaboration

**+ info**

**Mettre en  
œuvre le projet**



- **Visée** : Permettre l'avènement de l'action et sa conduite (régulation et avancée du processus)
- **Dimensions à considérer**
  - Les **critères de qualité** qui s'appliquent pour mobiliser les ressources
  - La **posture** de la personne leader par rapport aux personnes du système
  - Les habiletés permettant d'**inspirer confiance** et de **susciter l'adhésion**

# La personne leader

## **Exemples d'actions**

- Élaborer un cahier des charges et un échéancier
- Remplir des formulaires et demandes de ressources
- Présenter un projet clair dans une forme adaptée aux destinataires (« pitch de vente », diaporama, lettre de présentation, demande de subvention, etc.)
- Mobiliser son réseau de personnes ressources
- Adapter son action aux divers imprévus et découvertes
- Structurer une équipe en donnant des rôles
- Établir des lieux/temps de rencontre
- Faire des synthèses à des fins d'objectivation et de validation progressive.



Posture  
rationnelle  
et critique  
Interaction de  
collaboration

**+ info**

# La personne ou l'équipe créative

## Exemples d'actions

- **Visée** : Résolution du problème pédagogique / adaptation de l'objet et des structures du milieu
- **Ressources utiles**
  - Connaissance d'une grande variété d'objets pédagogiques dans de nombreux domaines
  - Habileté à saisir les méta-éléments et structures des notions ou objets pédagogique
  - Rigueur et « prudence scientifique »
- Se former (par des lectures, des colloques...)
- Mener une phase d'idéation
- Négocier des voies d'action avec les personnes actrices;
- Élaborer des voies de régulation
- Faire un prototype ou modifier/améliorer l'objet pédagogique : parcours d'utilisateur, rédaction d'un scénario, élaboration de matériel didactique
- Collaborer avec les spécialistes
- Évaluer l'objet pédagogique ou négocier de sens de l'IP avec les personnes actrices afin d'adapter

## Soutenir la création de sens



Posture  
relationnelle  
et stratégique  
Interactions  
micro et macro

**+ info**

- **Visée** : (Re)donner du sens à l'expérience d'enseignement-apprentissage dans le cadre de l'IP
- **Compétences pertinentes** :
  - Susciter des remises en question et la décristallisation des *habitus* ;
  - Alimenter les réflexions et les connaissances des personnes du milieu ;
  - Soutenir affectivement, cognitivement et socialement les personnes du milieu
- **Prises de recul pertinentes** : ne pas dévaloriser, ne pas mener, demeurer souple

# La personne accompagnatrice

## Exemples d'actions

- Activité permettant aux personnes de communiquer leur vision et le sens de leurs actions
- Guider une pratique réflexive
- Animer des activités favorisant l'empowerment et la décristallisation des *habitus* ;
- Rencontre individuelle de régulation (objectifs des acteurs)
- Rencontres d'accompagnement (vécu des acteurs)
- Soutenir la création de sens pour le milieu (formation, diffusion, organisation d'événements de réseautage, etc.)

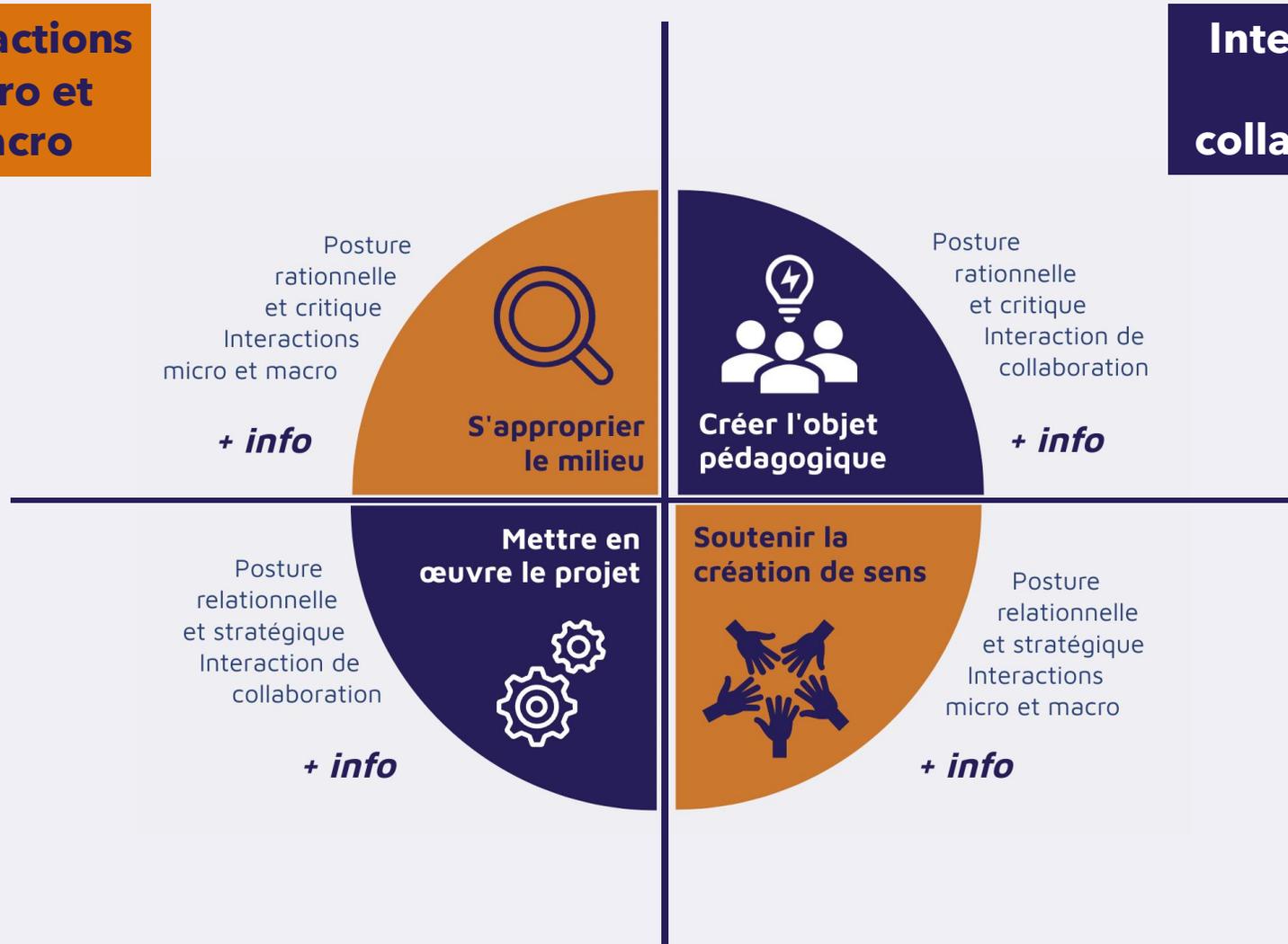
Posture rationnelle et critique

**Interactions  
micro et  
macro**

**Interactions  
de  
collaboration**

Centrées sur  
l'action et sa  
régulation

Centrées sur  
l'adaptation de  
l'objet et du  
milieu



Posture relationnelle et stratégique

# Retour sur les amorces

---

- ✓ **Qu'est-ce que l'innovation pédagogique?**
- ✓ **Comment fait-on de l'innovation pédagogique ?**
  - Dans quelles occasions l'évoque-t-on ?
  - Qui a le rôle de faire de l'innovation pédagogique ?



# Retour sur les amorces

---

- ✓ Qu'est-ce que l'innovation pédagogique?
- ✓ Comment fait-on de l'innovation pédagogique ?
- **Dans quelles occasions l'évoque-t-on ?**
- Qui a le rôle de faire de l'innovation pédagogique ?





Résolution de problème

Amélioration de la réussite

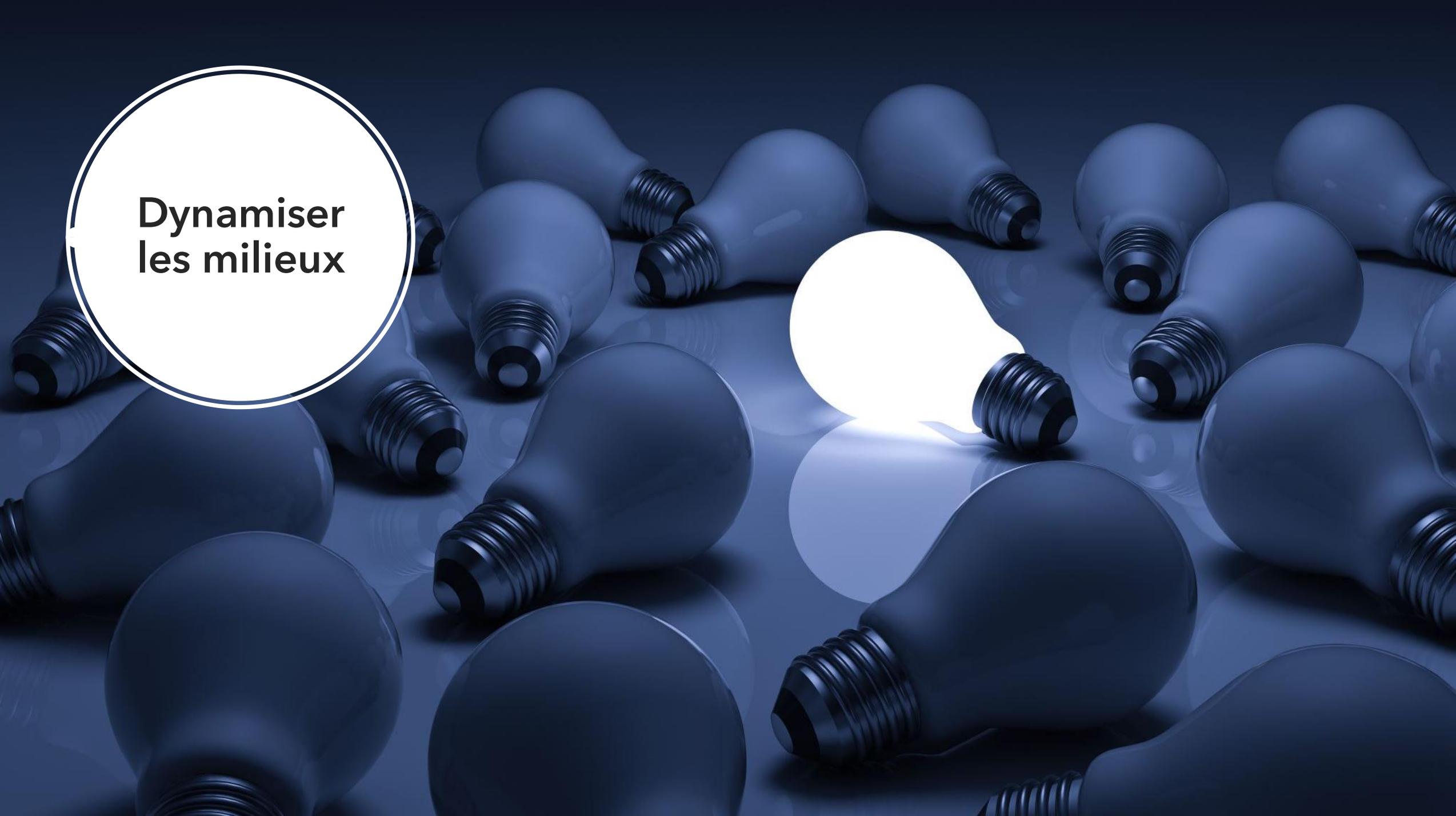
Amélioration de la qualité  
de l'apprentissage ou de  
l'expérience  
d'apprentissage



... mais encore ?

A small, vibrant green plant with several leaves is growing out of a crack in a dark, textured asphalt surface. The background is a bright, overexposed white area, creating a strong contrast with the dark pavement and the green foliage. The overall scene symbolizes growth and development in a challenging environment.

**Développement**

A collection of light bulbs, with one glowing brightly in the center, symbolizing an idea or innovation. The bulbs are arranged on a dark, reflective surface. One bulb in the center is illuminated, casting a bright glow and a reflection. The other bulbs are unlit and appear as dark shapes against the dark background. A white circular graphic with a double-line border is positioned in the upper left corner, containing the text.

**Dynamiser  
les milieux**

# Retour sur les amorces

---

- Qu'est-ce que l'innovation pédagogique?
- Comment fait-on de l'innovation pédagogique ?
- Dans quelles occasions l'évoque-t-on ?
- Qui a le rôle de faire de l'innovation pédagogique ?  
(... et la pertinence de ce référentiel)



# Tout le monde !

## Option 1 : Former une équipe en innovation pédagogique

### Exemple :

- **Personne enseignante :**  
création de l'objet
- **Personne gestionnaire :**  
mise en œuvre du projet
- **Personne conseillère pédagogique :**  
soutenir la création de sens
- **Toutes les personnes :**  
appropriation du milieu



## Option 2 : Se développer afin de devenir un agent d'innovation

- Comprendre ce qu'est l'IP et les logiques d'action qu'elle implique
- Connaître les compétences et ressources pertinentes à mobiliser en contexte d'IP
- Évaluer ses champs de forces et faiblesses afin de remédier à ces dernières - soit par la formation, soit par la collaboration avec d'autres





## **... et, par ailleurs, guider la mise en œuvre d'IP dans les classes**

- Collecter des données sur les personnes étudiantes et dégager de celles-ci des réseaux de sens
- Mettre en œuvre le projet d'IP en collaborant avec les élèves
- Adapter l'objet pédagogique à la lumière des besoins et de l'expertise des élèves
- Soutenir la création de sens des élèves



## ... et, par ailleurs, guider la mise en œuvre d'IP dans les classes

- Collecter des données sur les personnes étudiantes et dégager de celles-ci des réseaux de sens
- Mettre en œuvre le projet d'IP en collaborant avec les élèves
- Adapter l'objet pédagogique à la lumière des besoins et de l'expertise des élèves
- **Soutenir la création de sens des élèves**

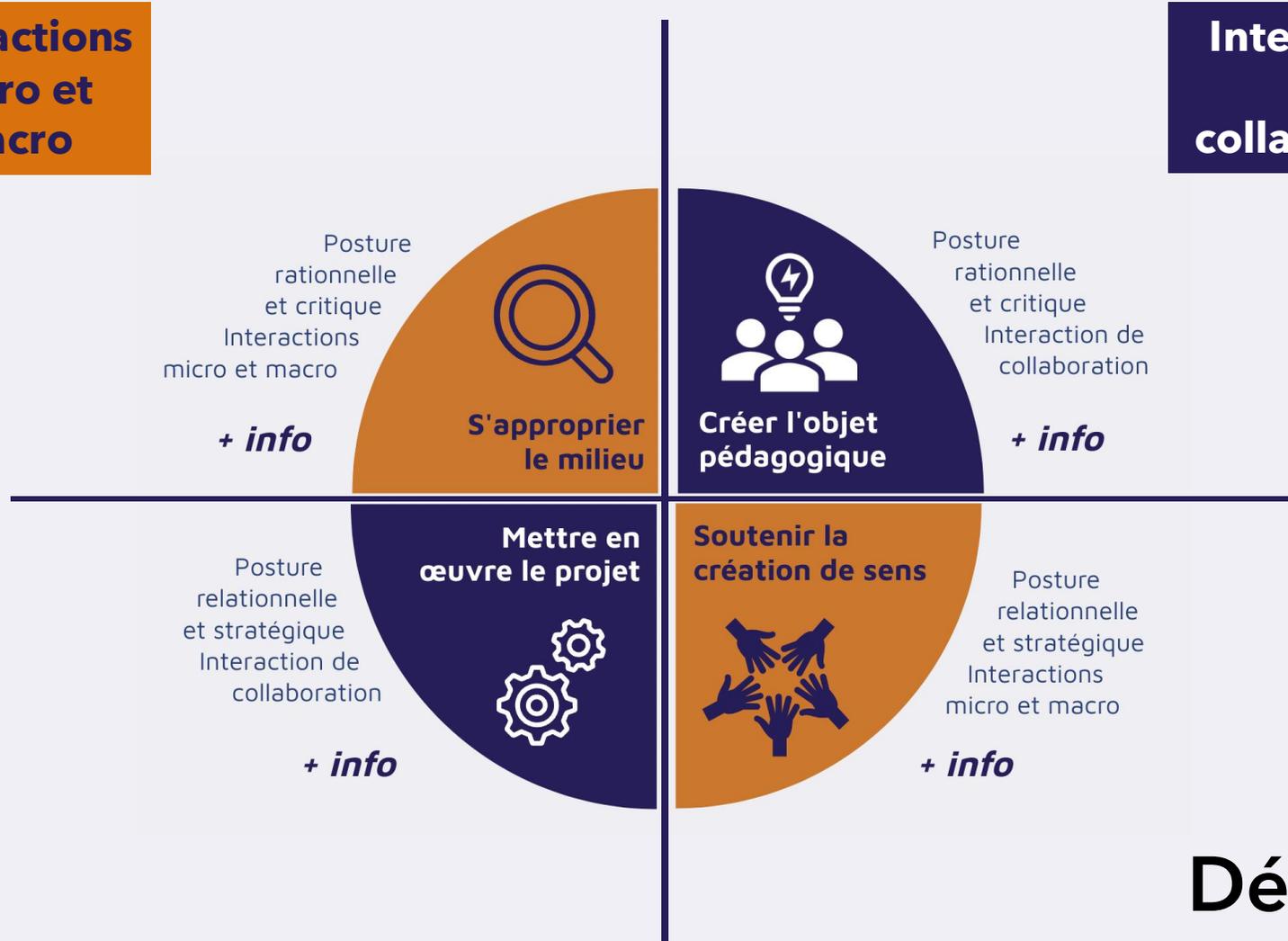
Posture rationnelle et critique

**Interactions  
micro et  
macro**

**Interactions  
de  
collaboration**

Centrées sur  
l'action et sa  
régulation

Centrées sur  
l'adaptation de  
l'objet et du  
milieu



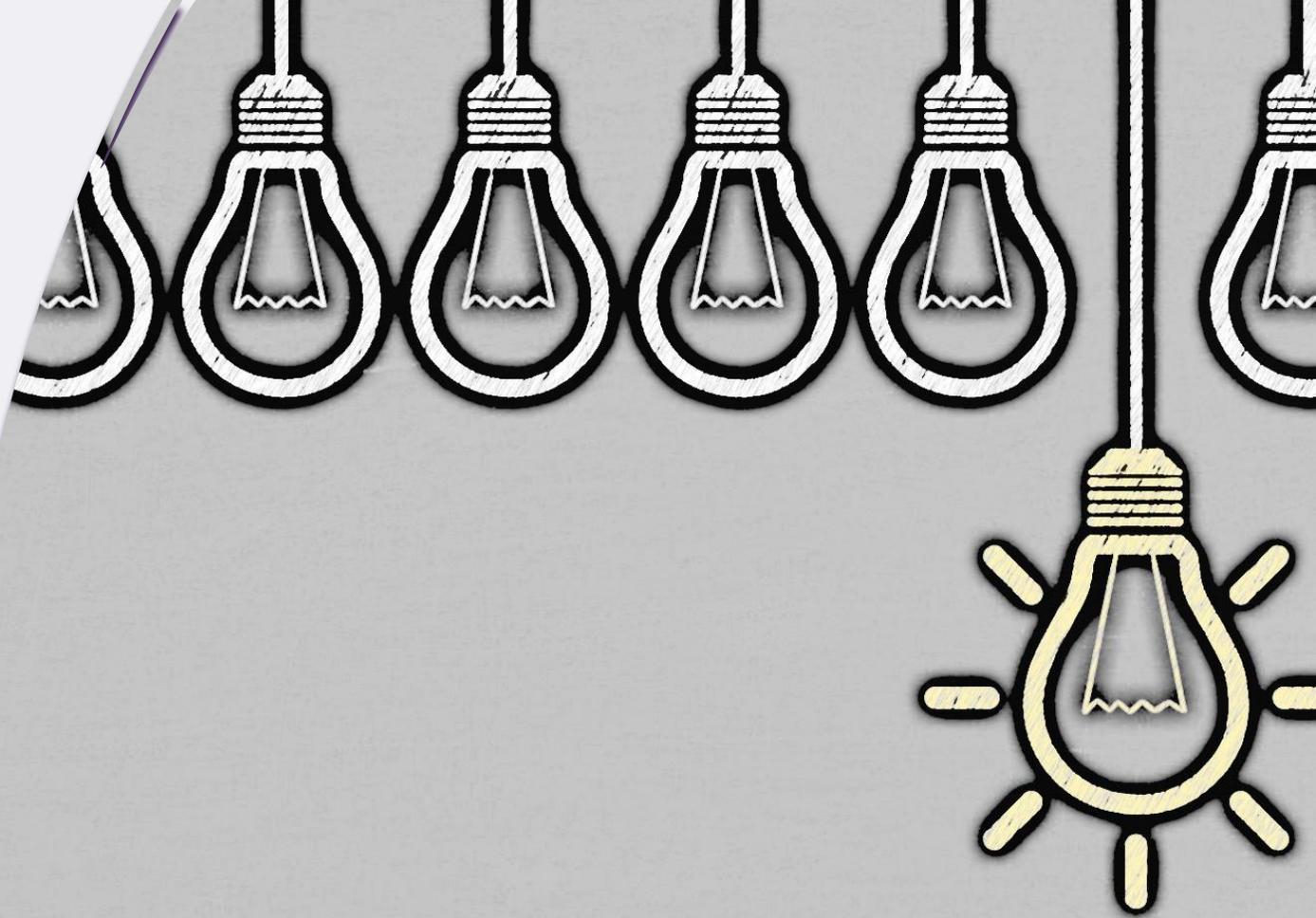
Posture relationnelle et stratégique

**Défis de l'IP ?**

# Ressources

---

- [Essai doctoral](#)
- [Balado](#)
- [Infographie](#)
- Courriel  
[c.belec@cgodin.qc.ca](mailto:c.belec@cgodin.qc.ca)





Merci !

Catherine Bélec  
Colloque de l'AQPC  
9 juin 2023

# Références

- Bédard, D. et Béchar, J. (2009). *Innover dans l'enseignement supérieur*. Presses universitaires de France.
- Bélec, C. (2022). *L'innovation pédagogique au collégial : savoirs professionnels éclairant les pratiques*. [Essai doctoral] Université de Sherbrooke. <https://savoirs.usherbrooke.ca/handle/11143/19297>
  - Infographie : <https://view.genial.ly/6228c9481a935d00191572df/interactive-content-innovation-pedagogique>
- Centre national de ressources textuelles et lexicales (CNRTL) (n.d.). <https://www.cnrtl.fr/definition/>
- Cros, F. (2009). Préface. Dans D. Bédard (dir.). *Innover dans l'enseignement supérieur* (p. 11-17). Presses universitaires de France. <https://doi.org/10.3917/puf.bedar.2009.01.0011>
- Drubach D, Benarroch EE et Mateen FJ. (2007). Imagination: its definition, purposes and neurobiology. *Revista de Neurologia*, 45(6), 353-358.