

Comment créer un outil pédagogique

Marie-Christine LLORCA
Pédagogue – AGO- mcllorca@free.fr
www.ago-formation.fr

1. Qu'est ce qu'est un outil pédagogique ?

Pourquoi un outil est pédagogique ?

Un simple support (carte, tableau, film) n'est pas un outil pédagogique ; par contre un support devient un outil pédagogique dans le cadre d'une démarche quand il est élaboré pour aider un public à atteindre un objectif et /ou résoudre une problématique, dans un contexte donné. L'outil, c'est plus que le marteau, c'est utiliser le marteau à bon escient.

L'outil est pédagogique parce qu'il favorise la relation d'apprentissage que le formateur organise entre celui qui apprend et l'objet d'apprentissage. La pédagogie est une action intentionnelle qui vise à provoquer des effets d'apprentissage. Un outil pédagogique est obligatoirement intentionnel ; il sert en quelque sorte de médiateur, de facilitateur pour apprendre.

Un support n'est pas un outil

Un bon support, des cartes de qualité, par exemple, ne deviendra un bon outil que s'il est utilisé de façon pertinente dans une démarche d'apprentissage qui les intègre, à un moment donné. Si les cartes sont utilisées au bon moment dans une progression, avec une consigne de production adaptée au thème et à l'objectif avec une bonne animation du raisonnement de l'individu et du groupe, un transfert clair dans la problématique du public, les cartes **dans** la méthode, deviennent un outil pédagogique. D'autre part, le même support devient un outil plus ou moins actif et interactif en fonction de la tonalité pédagogique de la méthode. Un film peut être projeté comme on ferait un cours magistral et servir de simple support de transmission de l'information ; il peut aussi être projeté, interrompu en faisant faire des hypothèses aux apprenants sur la suite, puis poursuivi pour vérifier les hypothèses. Sa qualité d'outil est accrue, parce que l'action de l'apprenant est sollicitée.

Ne pas confondre activité et agitation motrice

Quand on parle d'outil, on parle d'activité et d'interactivité. L'activité en pédagogie est essentiellement celle que l'on va solliciter chez l'apprenant entre lui et la situation à résoudre. Ainsi des outils peuvent avoir l'apparence de mettre en activité : discussions de groupes, jeux de cartes, affichages ; mais, si l'on n'a pas décodé en amont le processus de raisonnement ou d'analyse que l'outil impliquait, ou n'impliquait pas, il peut « agiter » l'apprenant, le mettre en relation, en mouvement, mais ne pas le mettre en apprentissage. L'outil est pédagogique si l'activité est cognitive.

Décoder les outils

Nous sommes souvent friands d'outils, parce qu'ils sont supposés être « bien ficelés » pour résoudre la difficulté que nous pose l'apprenant... Mais, bien utiliser un outil inconnu, c'est savoir le décoder, repérer ses principes sous jacents: pour quelle fonction a-t-il été créé, quel processus de raisonnement implique-t-il et dans quel type d'animation pédagogique s'inscrit-il ? Cette compétence de décodage, de lecture de l'implicite servira aussi bien à la bonne utilisation qu'à la création de nouveaux outils. Le risque est, sinon, de plaquer un outil ou d'en reproduire l'habillage sans reconstruire un processus. Savoir décoder permet de mieux créer !

2. Un outil pédagogique en 20 questions ...

Ce set de 20 questions permet de vérifier la qualité d'un outil au fur et à mesure de sa création. Elles concernent surtout la phase de conception ; elles ne développent pas les phases d'expérimentation, de diffusion et de création de l'outil. Elles définissent la qualité d'un outil pédagogique-type...

- | | |
|---|--|
| <p>1. Besoins A quoi sert cet outil , à quels besoins repérés correspond l'outil ? est ce que ce sont des besoins des destinataires repérés, des difficultés de formation rencontrées dans une séance ?</p> | <p>11. Support Quel support utiliser pour être en cohérence avec les destinataires, les objectifs et le contenu (papier, film, tableau, cartes...)</p> |
| <p>2. Public` Quel est le destinataire visé ? âge, niveau d'abstraction, problématique particulière, pathologie</p> | <p>12. Ergonomie Comment rendre l'outil facilement utilisable par le destinataire : les consignes, les mises en situation, les graphiques, les manipulations, la taille des polices de caractère</p> |
| <p>3. Objectifs Quels sont les objectifs visés en matière de compétences, comment faire pour les atteindre, en quoi l'outil apporte un plus pour faciliter l'appropriation par les participants</p> | <p>13. Mise en activité Comment interpeller le destinataire, faire qu'il se sente l'acteur de l'outil (dans la formulation, dans les exemples et le graphisme)</p> |
| <p>4. Contenu Quel contenu proposer pour être en cohérence avec le thème et les objectifs</p> | <p>14. Interactions Est-ce-que l'outil suscite des interactions entre le destinataire et les autres participants, entre le destinataire et le formateur, entre le destinataire et l'environnement</p> |
| <p>5. Stratégies implicites Quels types de raisonnement et d'effort de résolution l'outil peut permettre et qui serait en cohérence avec les objectifs (effort de type cognitif : comparer, déduire, calculer ; travail représentationnel : donner sa vision de, discuter, échanger ; type de stratégie : rapidité, intuition, mémorisation, prise de parole en public...)</p> | <p>15. Confort Comment faire pour que l'outil soit agréable et dynamisant et qu'il ne mette pas en difficulté (éviter la gêne, mise en danger, jugement de valeur)</p> |
| <p>6. Ingéniosité Est-ce que des principes de jeux de société de techniques d'animation, de techniques de créativité ou de techniques de développement personnel sont utilisables ; sont-ils pertinents avec l'objectif, le contenu et le public (nécessité de s'approprier les mécanismes sous-jacents et les techniques d'élaboration implicites de ces méthodes pour ne pas les plaquer)</p> | <p>16. Reproductibilité Quelles sont les conditions de reproductibilité, de passation : (effectif, local, matériel) comment décrire assez clairement le scénario pour que l'outil puisse être utilisé par d'autres, est ce qu'il est facile d'utilisation</p> |
| <p>7. Attractivité Est ce que l'outil est attractif, agréable, facile à manipuler</p> | <p>17. Bases Théoriques Sur quelles bases théoriques s'appuie l'outil, quelle conception de la personne et de l'apprentissage sont implicites, peut –on les expliciter ?</p> |
| <p>8. Méthode Quelles méthodes pédagogiques utiliser dans l'outil (cela résume les deux questions précédentes)</p> | <p>18. Sources Ses sources (données, expériences ...) sont-elles identifiées, valides et actualisées, peut-on les citer</p> |
| <p>9. Structure Progression La structure est-elle identifiable et cohérente, en lien avec l'objectif, quelle progression implique l'outil, quel découpage en séances, quelle est la pertinence du découpage</p> | <p>19. Titre Quel titre lui donner (cette question se pose au début et se décide à la fin) : le titre, c'est l'identité de l'outil, la possibilité de s'en souvenir et de l'adopter ...il doit être cohérent avec sa fonction et l'univers de référence auquel on veut renvoyer .</p> |
| <p>10. Rôle du Participant Quel est le rôle du participant et du groupe (éventuellement) aux différentes étapes</p> | |

Doc. MC LLORCA

3. Pour aller plus loin en ingéniosité ...

L'ingéniosité (qualité N°6) est un point d'achoppement dans la création d'un outil : soit l'idée est là, comme une fulgurance, soit on peine à créer. En effet, quand on crée un outil, ce qui transforme la simple situation d'apprentissage en outil ingénieux, c'est quand il y a un « plus » de créativité, quand les consignes, leur enchaînement et la façon de mettre en mouvement l'apprenant, sont particulièrement ingénieuses. Or, devenir créatif est possible, si l'on admet que la créativité n'est pas une qualité innée, mais qu'elle peut être un jeu de composition libre de formes choisies !

Quatre domaines de la formation des adultes, de l'activité intellectuelle ou plus largement de l'apprentissage sont intéressants à utiliser pour nourrir sa capacité à être créatif¹. Il ne s'agit pas de les plaquer, mais bien, comme cela a été évoqué précédemment, de décoder pour mieux créer.

- **Les règles des jeux de société** nous intéressent parce qu'elles apportent à la fois le cadre, par la règle du jeu, l'aspect ludique et l'activité intellectuelle. Les différents types de jeu vont permettre des mises en situations diverses qui peuvent faciliter l'objectif d'acquisition que je me suis fixé

Les cartes vont favoriser les appariements, les tris, les suites : les jeux de type scrabble peuvent faire travailler le vocabulaire, les jeux narratifs de type consignes d'écriture, peuvent faire générer des cas, les jeux d'images permettre des recherches d'intrus ou d'indices, les jeux de défis des mises à l'épreuve de connaissances (trivial, jeu de l'oie avec questions) que l'on pourra utiliser dans l'évaluation ; les jeux de stratégie proposent des plateaux avec provocation d'échanges et de transactions ...

- **Les consignes de formation** sont intéressantes à utiliser parce qu'elles organisent la mise en relation à la tâche et les relations dans le groupe. Elles permettent de cadrer la découverte et de la résolution de la tâche en sollicitant les stratégies de raisonnement de la personne. Elles favorisent en cela la construction des compétences cognitives et adaptatives.

Divers types de consignes peuvent être utilisés : L'analyse de la tâche (les participants analysent une tâche et toutes les étapes de sa résolution à voix haute avant de la résoudre) favorisent la compréhension avant l'action ; l'analyse des erreurs faites habituellement dans une tâche, suivie d'une classification des erreurs les plus fréquentes et l'extraction de ses propres erreurs permet d'augmenter le raisonnement stratégique et le transfert avec les pratiques de la vie quotidienne ; l'invitation à utiliser la méthode de résolution d'un autre participant, une fois les différentes méthodes exposées, favorise la décentration et la capacité d'alliance thérapeutique ; l'exploitation de l'intersession en formation permet le travail de projets d'expérimentation à domicile ; La réalisation « exceptionnelle » qui réunit toutes les notions vues pendant la formation, permet de travailler la compétence sans la remettre au retour à domicile, l'étude de cas à partir de données écrites, suivie d'une recherche d'informations auprès du formateur ou de sources différentes permet de modéliser les bonnes pratiques en les ayant comprises et pas seulement apprises

- **Les consignes de créativité** ont été inventées pour générer des idées nouvelles, des façons de voir qui débouchent sur des solutions innovantes dans des contextes aussi divers que l'entreprise ou la formation. Elles nous intéressent pour travailler les représentations, l'élargissement de points de vue, la construction d'idées et les collaborations

Les exercices de présentation (les présentations croisées, où les uns présentent les autres, se présenter par ses qualités et défauts...) permettent de générer rapidement une dynamique de groupe et de percevoir les patients par des aspects inconnus, utiles à la compréhension globale de la place de la pathologie dans sa vie ; les exercices de nouvelles perceptions sur le

¹ Je n'évoque pas ici les consignes pédagogiques pour les enfants, mais bien sûr, on gagnera à s'inspirer des mises en situation proposées par les enseignants, de la formulation des consignes de travail et de la structuration des jeux éducatifs...

monde : (imaginer que quelque chose disparaisse par ex) permettent de repérer la représentation d'un système établie (imaginons la disparition du système de soin par exemple...) ; les exercices sur la diversité du monde (la réaction à l'événement en se mettant à la place de tel ou tel témoin d'une scène en en se projetant sur son âge, son sexe, sa condition, son métier, son état de santé et en imaginant ce qui la pousse à avoir ce point de vue sur la situation) permettent de travailler le point de vue des différents acteurs et favorisent la décentration utile dans la construction d'une alliance thérapeutique ; Le système idéal (imaginer l'utopie pour avoir de nouvelles idées : quel serait le système idéal d'organisation des repas dans la famille, du l'éducation en ambulatoire ?) permet de repérer des besoins et les façons dont les patients résolvent les situations, ce système n'existant pas ; l'utilisation des représentations heuristiques (ou cartes mentales) permet de solliciter la représentation, l'intuition, l'émotion avant un apprentissage stratégique ou notionnel et favorise la prise en compte de la personne toute entière ...

Les méthodologies de la relation d'aide et de l'accompagnement de parcours sont intéressantes, non seulement parce qu'elle se réfèrent à des principes relationnels (écoute non-directive) à une croyance dans la capacité d'action et de restauration du pouvoir d'action du patient-apprenant empowerment), mais aussi parce qu'elle peuvent proposer des outils et des méthodologies pertinents pour accompagner la construction progressive de l'autonomie par le transfert dans le quotidien et l'individualisation

Les principes de l'écoute active et de la reformulation vont nous permettre d'installer des entretiens collaboratifs, le principe de cheminement et d'étapes dans l'accompagnement de parcours nous invite à construire une progression avec points de bilan dans un principe de parcours éducatif dans lequel un des moyens est la formation ; la conception d'un individu stratégique nous fait solliciter chez la personne ses pratiques au quotidien et l'analyse qu'elle en fait ; la prise en compte de ses relations à son environnement nous amène à la faire travailler sur l'analyse des contraintes et des ressources qu'elle y repère pour mieux ancrer le changement généré ...

En conclusion rapide et provisoire

Créer un outil pédagogique, c'est finalement organiser une situation d'apprentissage de façon ingénieuse et efficace avec un support facilitant. L'esthétique, l'attractivité ou la sophistication de l'outil ne font pas l'apprentissage : utiliser un bâton dans le sable peut atteindre des sommets d'efficacité pédagogique quand celui qui le tient apprend...

Références bibliographiques, pour aller encore plus loin

- **Pour les consignes de jeux de société** : LHÔTE, JM, **Dictionnaire des jeux de société**, Flammarion, Paris, 1996
- **Pour les consignes de formation** : JOUSSE, Nicolas, **Animer un stage de formation**, Editions d'Organisation, Paris, 2003
- **Pour les consignes de créativité** : FUSTIER, Michel et Bernadette, **Exercices de créativité à l'usage du formateur**, Editions d'organisation, Paris 2006
- **Pour les consignes d'accompagnement de parcours** : TREMBLAY, Luc, **La relation d'aide**, Editions Chroniques sociales, Lyon 2006
- **Pour aller jusqu'à la finalisation d'un outil** : Le guide méthodologique "Comment créer un outil pédagogique en santé" de FREROTTE M., SPIECE C., GRIGNARD S. et VANDOORNE C., Service promotion de la santé de l'UNMS Bruxelles.

Quelques conseils pour concevoir un jeu éducatif

Brigitte Jobbet-Duval, Yves Magar, éduSanté

Il n'y a pas de recettes idéales pour faire un bon jeu, efficace et distrayant. Il y a toutefois certaines conditions à respecter.

1. Le jeu intègre tous les joueurs dans un espace commun. Il faut donc que d'une manière pratique, le plateau soit visible, atteignable par tous. Pour les petits groupes jusqu'à 8 joueurs, un plateau de jeu à poser sur une table est le format idéal, de préférence carré. En revanche pour des jeux en grands groupes, un panneau vertical de 120 x 80 cm semble mieux convenir, avec des pions maintenus par un système de magnets, de scratch...
2. Le jeu doit être délimité dans le temps (la partie doit pouvoir se jouer en 1 heure environ).
3. Le jeu nécessite une part, plus ou moins importante, d'incertitude. Il s'agit donc du hasard produit par le lancer du dé, la flèche de la roue de la fortune, le tirage au sort... Ce hasard permet de ne jamais rejouer exactement la même partie. Il faut toutefois le doser : trop de hasard ne laisse aucune place au joueur pour qu'il montre son habileté, sa stratégie. Trop peu de hasard finit par lasser le joueur par manque de " probabilités ".
4. Le jeu se déroule selon des règles et des consignes bien précises. Il faut qu'elles soient claires, logiques, intégrant tous les joueurs et surtout envisageant tous les cas de figures dans lesquels les joueurs pourront se trouver au cours d'une partie. La règle du jeu est très difficile et fastidieuse à écrire. Elle est très pénible à lire et parfaitement inutile si elle est trop longue ou trop complexe. Tous les joueurs sont soumis aux mêmes règles, extérieures à eux.
5. Le jeu éducatif a pour but de faire passer un message. Pour que l'on reste dans le jeu et donc dans la liberté de ton et la distance, le message et les situations ne doivent pas être trop ancrés dans la « pénible » réalité. L'espace du jeu se situe entre la réalité et la fiction. Les deux paramètres doivent donc figurer. Ainsi, si on désire réaliser un jeu linéaire sur la vie quotidienne d'une personne souffrant de migraine ou BPCO, dans le style du jeu de l'oie, on veillera à ce que le parcours ne soit pas trop narratif et qu'il y ait des embûches inattendues et humoristiques.
6. L'intérêt du jeu est la dynamique qui se crée au cours de la partie, entre les joueurs. Il est donc conseillé d'introduire des cases ou des cartes qui incitent le joueur à demander l'avis ou l'aide des autres participants.
7. Le jeu ne doit jamais mettre en échec un joueur, même s'il y a toujours (ou presque) un gagnant et un perdant. Pour cette raison, s'il y a des questions, elles seront à choix multiples avec en général quatre possibilités de réponses : une absurde, deux plausibles, une exacte. Le jeu est, par essence, un outil de communication affectif et c'est à ce titre là qu'il est efficace et opérant.
8. Le jeu doit avoir comme principe que toute nouvelle partie redistribue complètement les chances. Et s'il est réussi, quel que soit le thème, les participants auront envie de rejouer.
9. Le jeu doit être libre, c'est-à-dire que l'on ne peut en aucun cas obliger un participant à jouer s'il ne le désire pas.