

## Jeu concours étudiant – Vidéos sur les pratiques pédagogiques : Un événement pour des échanges entre étudiants et enseignants

A. Liné, M. Betbeder, É. Falière, J. Girier-Dufournier et O. Thual  
Toulouse INP, Université de Toulouse, France

**Résumé :** Le Vice-Président Étudiant de la Commission de la Formation et de la Vie Universitaire et la Dynamique Pédagogique de Toulouse INP ont organisé un jeu concours étudiant pour la création de vidéos sur les pratiques pédagogiques. Les trois vidéos lauréates ont présenté différents points de vue sur ces pratiques : le recours à des podcasts scientifiques, la conférence gesticulée, et la motivation des étudiants. Quelques éléments du débat, riche en échanges entre les étudiants et les enseignants présents à la remise des prix, sont évoqués. Cette expérience incite à renouveler des événements permettant ce type de rencontres.

**Mots clés :** pratiques pédagogiques, échanges entre enseignants et étudiants, capsules vidéo.

**Abstract:** The Student Vice-President of the Commission for Formation and University Life and the Teaching Dynamics of Toulouse INP organized a student contest for the creation of videos on teaching practices. The three winning videos presented different perspectives on these practices: the use of scientific podcasts, the gesticulated conference and the student motivation. Some elements of the debate, rich in exchanges between the students and the teachers present at the award ceremony, are mentioned. This experience encourages renewing events allowing this type of meetings.

**Keywords:** pedagogical practices, exchanges between teachers and students, video capsules.

|  |          |
|--|----------|
| <b>1. Introduction</b> .....                         | <b>2</b> |
| <b>2. Lancement du jeu concours</b> .....            | <b>2</b> |
| 2.1 Rencontre entre le VPE-CVFU et la DyP .....      | 2        |
| 2.2 Communication pour le jeu.....                   | 3        |
| <b>3. Vidéos lauréates</b> .....                     | <b>4</b> |
| 3.1 Les podcasts scientifiques de l'éducation .....  | 4        |
| 3.2 La conférence gesticulée.....                    | 5        |
| 3.3 Booster votre pédagogie .....                    | 5        |
| <b>4. Débat pédagogique et remise des prix</b> ..... | <b>6</b> |
| 4.1 Un débat pédagogique très intéressant.....       | 6        |
| 4.2 Résultat des votes et remise des prix.....       | 7        |
| <b>5. Conclusion et perspectives</b> .....           | <b>8</b> |
| <b>Remerciements</b> .....                           | <b>8</b> |
| <b>Webographie</b> .....                             | <b>8</b> |

## 1. Introduction

Les échanges entre les étudiants et les enseignants sont des événements rares mais en général très productifs pour l'amélioration des pratiques pédagogiques. C'est pourquoi le Vice-Président Étudiant (VPE) de la Commission de la Formation et de la Vie Universitaire (CFVU), accompagné d'étudiants motivés représentant les quatre composantes de Toulouse INP (l'ENSAT, l'ENSEEIH, l'ENSIACET et la Prépa des INP) et la Dynamique Pédagogique de Toulouse INP (DyP) ont organisé quelques réunions pour définir des actions permettant de tels dialogues. Parmi les nombreuses pistes explorées, l'organisation d'un « jeu concours étudiant » autour de la pédagogie a été retenue. Conscients de l'intérêt et de l'habileté des étudiants pour l'audiovisuel, l'idée a germé de cibler le concours sur la création de vidéos sur les pratiques pédagogiques.

Un premier paragraphe relate le lancement du jeu concours et les efforts réalisés pour diffuser l'information. Le paragraphe suivant décrit les trois vidéos lauréates en indiquant les liens. Enfin, le dernier paragraphe donne un aperçu des échanges très intéressants qui ont eu lieu lors du débat qui a précédé la remise des prix. Des perspectives pour renouveler ce type de rencontres autour d'événements motivants sont esquissées en conclusion.

## 2. Lancement du jeu concours

### 2.1 Rencontre entre le VPE-CVU et la DyP

Le « Rapport Bertrand 2014 » sur la transformation pédagogique dans l'enseignement supérieur ([1]) est un document de référence et un guide pour la DyP. L'extrait suivant (p. 14) insiste sur la nécessité d'impliquer les étudiants dans l'évolution de la pédagogie :

#### *Une implication des étudiants*

*Il est difficile d'imaginer l'évolution des dispositifs d'enseignement sans que les principaux intéressés soient consultés. Il est important de s'appuyer sur les étudiants, de les impliquer et les rendre acteurs de ces évolutions. Que ce soit dans l'évaluation des enseignements, dans leur participation active au sein des conseils de perfectionnement, dans ce qu'ils peuvent dire de leurs attentes et de leurs modes d'apprendre, impliqués dans des dispositifs innovants, ils en sont les meilleurs ambassadeurs, comme le montre le retour de certains projets IDEFI. On peut rappeler et souligner le principe de base en ingénierie : la demande/besoin de l'utilisateur étudiant doit guider notre démarche.*

C'est dans cet esprit qu'ont été organisées, fin 2017, des réunions entre des membres de l'équipe de la DyP et une délégation d'étudiants comprenant le VPE-CFVU et des représentants des composantes. Plusieurs idées visant à rassembler enseignants et étudiants autour d'événements centrés sur la pédagogie ont été explorées : semaine de la pédagogie de Toulouse INP, rencontres autour des trucks de l'AFEV (Association de la Fondation Étudiante pour la Ville), développement de jeux sérieux (serious games ou escape game), etc.

Un exemple de séances de brainstorming sur le thème « Comment apprendre ? » consistait à identifier :

- Trois pratiques pédagogiques qui me plaisent ;
- Trois pratiques pédagogiques qui ne me conviennent pas.

Ces discussions ont permis de lancer l'idée d'une consultation plus large où les étudiants pourraient s'exprimer sur ces questions. Le principe d'un concours basé sur la production de capsules vidéo s'est alors imposé.

## 2.2 Communication pour le jeu

Le titre « Vidéos sur les pratiques pédagogiques » du « jeu concours étudiant » était décliné sur le thème « Comment apprendre » en ces termes :

*Décrivez, dans une vidéo de 3 minutes, des expériences ou des dispositifs pédagogiques que vous trouvez innovants, filmez des pratiques pédagogiques qui facilitent votre apprentissage, ou laissez parler votre créativité en imaginant les cours dont vous rêvez !*



Figure 1 : Affiches pour la communication du jeu concours étudiant.

A. Liné, M. Betbeder, É. Falière, J. Girier-Dufournier et O. Thual, Jeu concours étudiant – Vidéos sur les pratiques pédagogiques : Un événement pour des échanges entre étudiants et enseignants, *J. Pratiques Pédago. INP 0320* (2018) pp. 8.

Les étudiants des quatre composantes (ENSEEIHT, ENSIACET, ENSAT, La Prépa) pouvaient participer seuls ou en équipe, faire intervenir les enseignants, utiliser des animations, bref, laisser parler leur créativité !

La communication de ce concours auprès des étudiants a été réalisée par plusieurs canaux de diffusion de l'information : mails du VPE-CFVU à tous les étudiants, actualités sur l'ENT de l'établissement (Planète), affiche de présentation, diffusion sur les écrans des composantes et événement Facebook.

Tous les étudiants ainsi que tout le personnel de Toulouse INP étaient invités à évaluer les vidéos à travers un sondage mis en ligne après la date limite de dépôt des vidéos. Les mentions « Je n'ai pas aimé », « J'ai moyennement aimé », « J'ai aimé » et « J'ai adoré » pouvaient être attribuées aux quatre critères suivants :

- La qualité pédagogique de la vidéo ;
- La méthode pédagogique présentée ;
- Le montage vidéo ;
- L'originalité de la vidéo.

### 3. Vidéos lauréates

Les trois vidéos lauréates sont brièvement décrites dans ce paragraphe.

#### 3.1 Les podcasts scientifiques de l'éducation

**Mots clés** : interaction, mémorisation.

La vidéo d'Antoine FOURNIER et Claire BOISSIÈRE ([2]), étudiants de l'ENSAT, met avant les vertus pédagogiques des podcasts scientifiques (Figure 2). Elle encourage les enseignants à recourir à des capsules vidéo construites par leurs soins ou fabriquées par des spécialistes. L'enseignant est la caution scientifique des éléments ainsi rassemblés.



Figure 2 : Vidéos « Les podcasts scientifiques de l'éducation ».

La qualité de la vidéo s'explique sans doute par l'expérience d'Antoine FOURNIER qui anime une chaîne YouTube scientifique particulière intéressante sur la biologie intitulée « [BIOSFEAR](#) » ([7]).

### 3.2 La conférence gesticulée

**Mots clés** : spectacle, éducation populaire.

Dans cette vidéo ([2]), Guillaume BOIREAULT, étudiant à l'ENSEEIH, pose des questions à Aurèle BEAUGENDRE, élève de cette même école, à la suite sa conférence gesticulée intitulée « C'est quoi un ingénieur » (Figure 3). La conférence gesticulée est à mi-chemin entre le cours magistral et le spectacle.



Figure 3 : Vidéo « La conférence gesticulée ».

### 3.3 Booster votre pédagogie

**Mots clés** : attention, climat, mémorisation.

Avec beaucoup d'enthousiasme, Doré Russel BINGUIMA, aidé de Patrik GADOSI pour le montage (Figure 4), présente une vidéo ([4]) qui exhorte les enseignants à rendre leurs cours plus attractifs afin d'éviter l'ennui, symbolisé par son sweat-shirt « Bored of School ».



Figure 4 : Vidéo « Booster votre pédagogie ».

## 4. Débat pédagogique et remise des prix

### 4.1 Un débat pédagogique très intéressant

La trentaine de minutes prévues dans l'agenda pour un débat centrée sur la pédagogie se sont révélées trop courtes tant les échanges étaient fournis et intéressants. Dans un premier temps, les auteurs des vidéos lauréates ont commenté les motivations qui les ont conduits à les réaliser. Les étudiants présents dans le public se sont largement exprimés pour faire valoir leurs points de vue sur les pratiques pédagogiques. Parmi les nombreuses idées échangées, voici quelques exemples :

- La co-construction enseignants / étudiants d'enseignements est une pratique qui devraient être développée et qui serait certainement bénéfique. Les enseignants présents ont partagé ce point de vue qui fait partie des recommandations du « Rapport Bertrand 2014 » ([1]).
- Une plus grande implication des étudiants élus dans les conseils pourrait être développée. Des ateliers d'échanges entre les enseignants et les étudiants, animés par les étudiants, pourraient être organisés.
- Les enseignements gagneraient à être agrémentés de projections de capsules vidéo illustrant certaines notions. Tous les enseignants n'ont pas la capacité de fabriquer des vidéos capables de captiver les étudiants, mais ils sont une caution scientifique pour choisir celles qui sont pertinentes pour la formation en cours.
- À partir de l'enregistrement complet d'un cours magistral, l'exercice consistant à ne garder que les passages les plus significatifs peut être comparé à la synthèse d'un texte. Les vidéos qui résulteraient d'un tel exercice de sélection seraient potentiellement intéressantes.
- On pourrait envisager la fabrication de vidéos par les étudiants pour résoudre des exercices ou des problèmes posés par les enseignants.
- Un cours est de nature à maintenir l'attention des étudiants s'il est varié. L'enchaînement de modes de transmission variés, comme la projection de vidéos,

l'utilisation des boîtiers de votes, le travail en groupe, la restitution des informations retenues ou les présentations magistrales, est plus efficace qu'un monologue classique.

- De nouvelles pratiques pédagogiques comme la construction de jeux sérieux et d'activités de type « Escape Game » devraient être développées pour captiver l'attention des étudiants.
- L'exemple d'un jeune enseignant invitant les étudiants à réfléchir aux objectifs de l'enseignement et ses applications lors du premier cours a été particulièrement apprécié. D'une manière générale, les liens entre les cours et les métiers auxquels ils préparent méritent d'être mieux développés par les enseignants.



Figure 5 : Débat pédagogique, remise des prix et discussion autour d'un buffet.

## 4.2 Résultat des votes et remise des prix

Le débat a été suivi de la remise des prix par les étudiants de l'équipe organisatrice du concours. Environ 300 votes ont permis classer les trois vidéos lauréates sur le podium dans l'ordre de leur présentation ci-dessus (notes sur 100 : 42, 33 et 25). Chaque équipe a reçu une caméra portable et un drone ainsi qu'un budget à attribuer à une association étudiante de Toulouse INP de leur choix, respectivement le « BDE ENSAT », le collectif « Ingénieur Engagés ENSEEIHT » via l'association Green7eam et « Solidarité INP ».

## 5. Conclusion et perspectives

Le jeu concours étudiant, invitant les étudiants à émettre des idées sur les pratiques pédagogiques à l'aide de courtes vidéos, s'est révélé riche en interactions et propices à d'intéressants débats. À travers les suggestions de pratiques pédagogiques contenues dans les vidéos projetées ou émises lors du débat qui a suivi, les enseignants ont eu une perception originale du ressenti des étudiants dans leur démarche d'apprentissage. De leur côté, leur participation active à cet événement a permis aux étudiants de mieux se connaître comme apprenants.

Cette expérience réussie motive la mise en place d'autres événements permettant de réunir étudiants et enseignants et de favoriser les échanges.

## Remerciements

Les auteurs et les auteures remercient les services communication de l'établissement pour leur aide logistique dans la communication autour du jeu concours étudiants. Ils et elles remercient également Hélène TAP, Vice-Présidente de la CFVU et responsable de la DyP, pour son soutien et sa participation active à cette initiative.

## Webographie

- [1] C. Bertrand, Soutenir la transformation pédagogique dans l'enseignement supérieur, Rapport de la DGSIP (2014) : <http://www.ladocumentationfrancaise.fr/rapports-publics/144000579/index.shtml>
- [2] A. Fournier et C. Boissières, Les podcasts scientifiques et l'éducation, Vidéo lauréate du « Jeu Concours Étudiant - Vidéos sur les Pratiques Pédagogiques » (JCEVPP), Chaîne YouTube de Toulouse INP : [https://youtu.be/Gc\\_y4GustHM](https://youtu.be/Gc_y4GustHM)
- [3] A. Beaugendre et G. Boireault, La conférence gesticulée, Vidéo lauréate du « Jeu Concours Étudiant - Vidéos sur les Pratiques Pédagogiques » (JCEVPP), Chaîne YouTube de Toulouse INP : <https://youtu.be/d92lOJe4ZdE>
- [4] D. R. Binguma et P. Gadosi, Boostez votre pédagogie, Vidéo lauréate du « Jeu Concours Étudiant - Vidéos sur les Pratiques Pédagogiques » (JCEVPP), Chaîne YouTube de Toulouse INP : <https://youtu.be/wt5xVpo4shs>
- [5] Vidéo de présentation de la Dynamique Pédagogique (DyP) : Chaîne YouTube de Toulouse INP :
- [6] La Dynamique Pédagogique (DyP), site internet de Toulouse INP : <http://www.inp-toulouse.fr/fr/toulouse-inp/choisir-toulouse-inp/innovation-pedagogique.html>
- [7] BIOSFEAR : Science, Fun, Découvertes, Chaîne YouTube animée par A. Fournier. <https://www.youtube.com/channel/UCCHkzqtC9D4dQW9tYxni42g>