
Expérience d'un jeu sérieux dans le cadre d'un cours de Gestion du changement

Mélanie Latiers*¹

¹Université de Namur – Belgique

Résumé

Dans le cadre d'un cours de Gestion du changement adressé à des étudiants universitaires de Master en Sciences de gestion, cette communication présentera l'expérience de l'instauration d'un jeu sérieux et de son impact. Ce dispositif bénéficie du soutien du projet PUNCH - Pédagogie Universitaire Namuroise en CHangement - visant à soutenir l'innovation à l'UNamur.

La problématique pédagogique qui sous-tend cette expérience consiste à proposer une approche active de l'apprentissage de la gestion du changement visant à travailler les compétences en termes de "savoir être" (leadership, communication, travail en équipe, gestion des émotions...) - souvent oubliées des objectifs de formation -, de favoriser l'engagement et la motivation des étudiants et enfin de susciter un intérêt pour les théories du cours, de façon à l'enraciner dans une expérience pratique. Il s'agit également de réfléchir aux caractéristiques pertinentes à mettre en œuvre dans le cadre d'un tel jeu au départ de l'utilisation d'un jeu existant - "wallbreakers" - avec l'idée de concevoir ensuite un tel jeu adapté à des objectifs purement pédagogiques et aux fondements théoriques propre à l'unité d'enseignement. L'intervention présentera les caractéristiques de ce jeu sérieux qui s'est déroulé sur une journée : objectifs, déroulement, organisation du travail, étapes, accompagnement...

Ensuite, dans une perspective plus réflexive, dans le cadre de l'intérêt pour la recherche, nous aborderons les éléments d'impact que nous avons pu dégager au départ d'une évaluation menée auprès des étudiants quelques jours après l'expérience. Seront abordés les apports et les limites de ce type d'innovations pédagogiques. Nous aborderons tout d'abord l'impact de cette expérience en regard des objectifs pédagogiques poursuivis et nous verrons que si certains éléments semblent favorables (travail en équipe, communication...), d'autres semblent avoir moins touché les étudiants (gestion des émotions...). Ensuite, nous aborderons une réflexion sur les caractéristiques pédagogiques pertinentes des jeux utilisés à des fins pédagogiques dans la perspective de création d'un jeu propre réalisé par l'enseignante du cours (notation, rythme, scénario, variations, durée, construction des équipes...).

La méthodologie de conception du jeu "maison" sera également abordée. Les résultats de l'évaluation nous poussent en effet à consulter des expertises diversifiées à la fois sur la conception de jeux sérieux, mais également sur d'autres problématiques centrales à l'acquisition des compétences visées.

Mots-Clés: jeux sérieux – travail collaboratif, changement

*Intervenant