

Pédagogies alternatives : se laisser déplacer

Marie-Noëlle LOVENFOSSE

Dans une société où les innovations sont monnaie courante, rien d'étonnant à ce que les méthodes pédagogiques soient, elles aussi, appelées à évoluer. Se ressemblent-elles toutes ? Quelles sont leurs ambitions, leurs apports, mais aussi leurs limites ? Comment les intégrer dans le quotidien scolaire et à quelles conditions ? Vastes questions. Nous vous proposons quelques éléments de réflexion, glanés lors de récentes interviews de Laurent LESCOUARCH¹ et Carole BLARINGHEM².

“ Ces pédagogies, explique Laurent LESCOUARCH, sont intéressantes parce qu'elles nous déplacent. Nos systèmes actuels, obsédés par la réussite scolaire, oublient que, dans les missions de l'école, figure aussi la réussite éducative, c'est-à-dire le développement de la personne. Les pédagogies alternatives donnent une place différente à l'élève, pris en tant que sujet, auteur, acteur. Elles le responsabilisent en le mettant vraiment en projet, font davantage connaître la « saveur des savoirs » et donnent du sens aux apprentissages. » Autre intérêt non négligeable, à un moment où on se lamente sur le manque d'engagement des citoyens, ces pédagogies ayant en commun de penser la question du développement du sujet dans une collectivité, elles permettraient d'apprendre très tôt à être responsabilisé, dans une vie de classe conçue comme une communauté d'apprentissage. « C'est essentiel, souligne le chercheur, parce que l'école est un milieu qui « vend » de la démocratie, mais pratique l'autocratie au quotidien. Comment forme-t-on un citoyen démocrate aujourd'hui ? Peut-être en lui apprenant dès le plus jeune âge à prendre des décisions, à penser, à critiquer. » Tout ce qui touche au climat scolaire, à l'aménagement du milieu, à l'équilibre entre moments d'enseignement et de loisir, a également une grande importance. « Au fondamental, poursuit L. LESCOUARCH, la cour de récréation devrait faire l'objet d'une réelle réflexion : comment penser le jeu de l'enfant, élément de l'éducation, dans

l'établissement ? Au secondaire, ne devrait-on pas se poser la question de savoir comment faire de l'établissement un vrai lieu de vie, avec des foyers socio-éducatifs gérés, travaillés par et avec les élèves ? Il y a là de réels enjeux et ces pédagogies peuvent constituer des points de repère, de vigilance, et inspirer des changements en prenant plus en compte la dimension globale de l'éducation. »

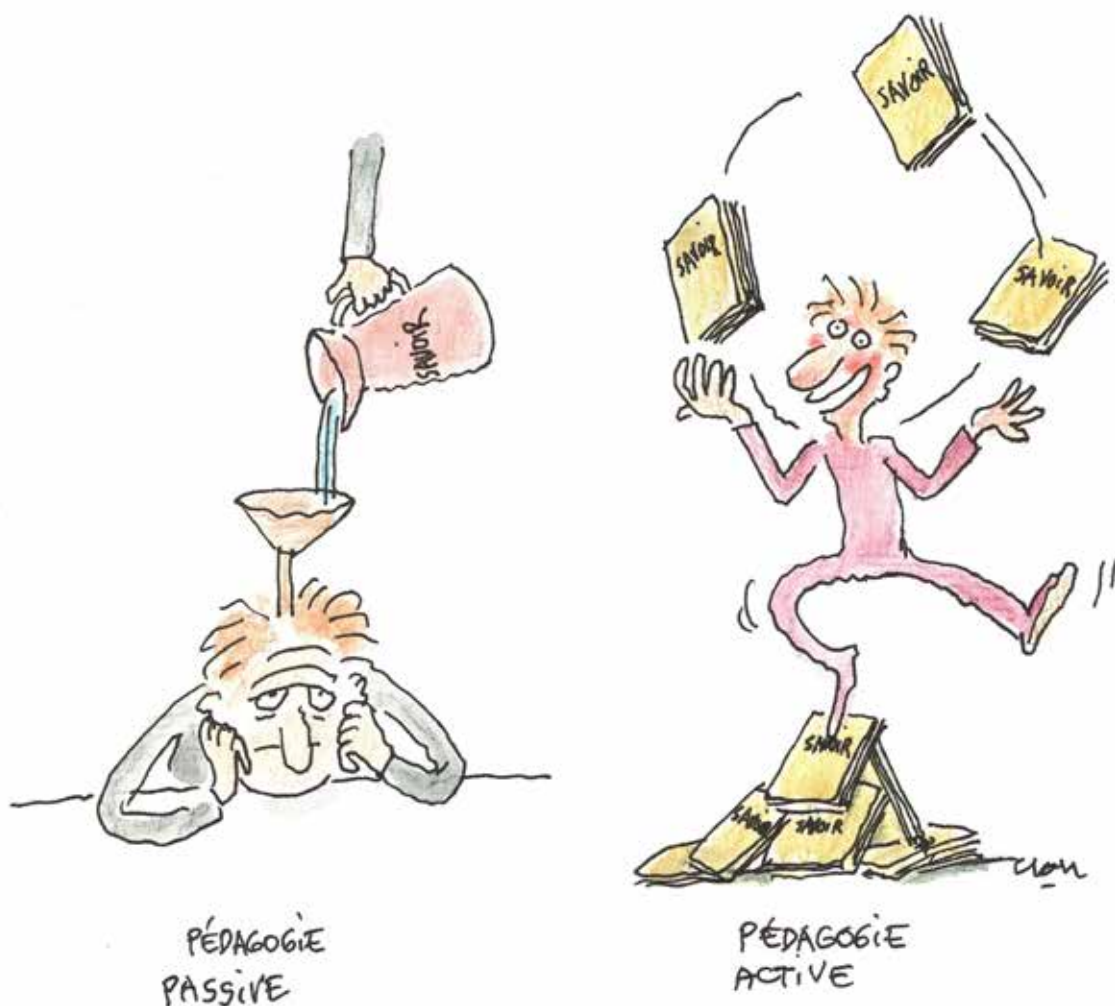
Limites...

L. LESCOUARCH rappelle qu'au départ, on pensait les pédagogies actives plus spécifiquement adaptées aux élèves de milieux populaires, censés entrer plus facilement dans les apprentissages grâce à elles. Or, les travaux actuels en sociologie, psychologie cognitive ou encore pédagogie explicite, montrent qu'il y a peut-être un malentendu à ce propos, les élèves des milieux populaires ayant sans doute particulièrement besoin que les choses soient très claires dans les enjeux d'apprentissage. « Il y a un risque, avec la pédagogie de projet, la pédagogie ludique, que certains élèves ne voient pas, derrière l'apparence de l'activité, les enjeux d'apprentissage scolaire et qu'ils ne vivent que la surface des choses, commente le chercheur. Cela peut se compenser en étant attentif à ce qu'il y ait des phases où on retravaille avec eux le fait que c'est bien des savoirs qu'on acquiert de cette manière. À cette condition, ce sont des pédagogies extrêmement mobilisatrices. Mon point de vigilance, c'est que toute technique s'inscrit dans ce que Ph. MEIRIEU appelle une triangulation entre théorie, valeurs et

pratiques. Toute technique est une pratique et a du sens par rapport aux valeurs de ceux qui l'ont construite et aux théories qu'il y a derrière. » Gare, donc, à des transferts intempestifs de techniques ou d'outils qui, séparés de la philosophie de base ayant amené à leur élaboration, risqueraient de conduire à « créer des contre-sens monstrueux. »

Casser le rythme

Les changements de comportement des jeunes d'aujourd'hui ont des répercussions sur la manière d'envisager les pratiques pédagogiques. Ce n'est pas moi qui le dis, mais Carole BLARINGHEM. Elle constate que des cours ex cathedra, où tout est écrit à la virgule près, existent encore, mais les enseignants qui les donnent font face à des amphithéâtres vides. C'est pour éviter cela qu'elle-même fait appel à une série de pratiques qui rendent les étudiants véritablement acteurs de leur apprentissage. « Ce n'est pas évident d'inviter 600 étudiants à s'exprimer dans un auditoire, observe-t-elle. J'utilise la plateforme web Wooclap, pour favoriser l'interactivité. Quand je termine une partie de cours, je leur pose des questions pour voir s'ils ont bien compris. Ils prennent leur smartphone et répondent avec un sms. Je les invite aussi à en discuter avec leurs voisins. » Cela lui permet de conclure : « Vous êtes 58 % à avoir répondu ça. Qu'est-ce qui fait que votre réponse est fautive ? ». Elle leur repasse alors la parole et ils s'expliquent. Mais l'interaction est également possible sans moyens informatiques. « Au début,



précise-t-elle, je distribuais des cartons rouges et des cartons verts aux étudiants en début de cours, puis je posais des questions et ils y répondaient à l'aide des cartons. Une demi-heure de cours suivie d'un quart d'heure de questions, ça permet de casser le rythme. »

Racontez-moi mon cours !

L'enseignante utilise aussi parfois le Design Thinking³. Elle pose une question à ses étudiants et leur demande de trouver des idées et de prototyper une solution juridique autrement que par écrit. Elle leur demande aussi de construire des cas pratiques, par petits groupes de 4 ou 5. Ils restituent ensuite ce qu'ils ont partagé et ce sont eux qui animent le cours. C'est du travail collaboratif ou co-élaboratif, qui amène beaucoup d'interactivité, de créativité. Elle n'hésite pas non plus à leur demander de lui « raconter » son cours. Ils le reçoivent à l'avance, doivent chercher des informations qui s'y rapportent, puis l'ex-

pliquer au travers d'une histoire racontée oralement, dessinée sous forme de manga ou présentée en rap, pour montrer qu'ils l'ont compris et qu'ils ont trouvé une solution au problème juridique proposé. « Je les encourage, enchaîne C. BLARINGHEM. Je leur dis : cherchez, trouvez, vous êtes jeunes, vous avez des idées, vous êtes capables de faire plein de choses, vous avez de l'imagination, lâchez-vous ! Et comme ils ont fait ça eux-mêmes, ils n'oublient pas. Pour que ça marche, il faut bien expliquer le pourquoi du comment de la méthode utilisée. Ils sont capables de réaliser des choses très surprenantes et adaptables dans la pratique de leur futur métier. S'ils ont peur de se tromper, je les invite à me poser des questions et s'il y a une erreur, ce n'est pas grave, je les interroge pour les amener à trouver eux-mêmes la solution. Ils sont hyper créatifs. Il est très important aussi qu'ils apprennent à parler de manière compréhensible par le commun des mortels. C'est loin d'être une évidence pour des juristes ! Je

leur fais faire des émissions de télé ou de radio de quelques minutes. Ils doivent y expliquer, de la manière la plus simple possible, un problème juridique complexe. Ça leur permet d'envisager leur métier de juriste d'une manière différente. » ■

1. Enseignant-chercheur à l'Université de Rouen, il était auparavant instituteur en France, spécialisé dans le travail sur les élèves en difficulté. Il était interviewé par Chr. CAVILLOT (FESeC) et a évoqué la pédagogie de l'étagage (voir entrées libres n°140, juin 2019)

2. Maître-assistante à la Faculté de Droit de l'Université catholique de Lille, elle intervient dans les domaines du droit patrimonial de la famille, du droit commercial et du droit des sociétés. Elle est également directrice-déléguée au Laboratoire d'Innovation Pédagogique (LIP) de l'Université catholique de Lille, directrice-déléguée d'HÉMiSF4iRE Design School/Innovation pédagogique, et responsable pédagogique du Master Management de l'Innovation et Design Thinking de l'École 360 de l'Institut catholique de Lille.

3. Appliquer la démarche d'un designer pour répondre à un problème ou à un projet d'innovation. Cette manière de réfléchir et d'innover s'appuie de manière très importante sur les besoins et les retours des utilisateurs.