

SYLLABUS

Travail Collaboratif sur les Transitions

CURSUS INTERNATIONAL SCIENCES PO RENNES

Discipline : Travail collaboratif sur les transitions

(S1 : Travail collaboratif sur les transitions pédagogiques)

(S2 : Travail collaboratif sur les transitions environnementales)

Nom de l'enseignant : GREGOV Sébastien

Nombre d'heures : 22 heures en présentiel au premier semestre (11 séances de 2 heures hebdomadaires) -(idem au second semestre pour les étudiants restant à l'année ou les néo-arrivants du second semestre)

ECTS : 3

Descriptif de cours : Le cours de spécialité nouvellement proposé aux étudiants internationaux du Programme en français à Sciences Po Rennes, intitulé "Travail collaboratif sur les transitions", a pour ambition de défricher avec les étudiants l'état actuel des formes pédagogiques en usage à l'Université, qui sont en pleine transition, notamment à cause du recours massif aux nouvelles technologies, et ce particulièrement depuis la pandémie de Covid-19, et d'en inventer de nouvelles.

Dans le cadre de ce cours, les étudiant.e.s auront l'opportunité, au premier semestre, de créer, élaborer, tester et améliorer en continu un "Serious Game" qu'ils auront inventé par équipe. Il s'agit de valider par le vécu de groupe une forme alternative de pédagogie, transdisciplinaire et expérientielle, où la composante collaborative et l'intelligence collective sont cruciales dans les processus d'idéation et de réalisation. Les prises de décision sont proches d'un mode sociocratique, appliqué selon la méthode "agile".

La gageure pour les étudiant.e.s est de montrer, devant un jury d'experts, à travers le "Serious Game" qu'ils auront développé, qu'ils ont compris les enjeux de la société contemporaine, puisqu'ils ont pour but de créer un support ludo-pédagogique capable de transmettre et d'évaluer des connaissances de fond sur ladite société (ex. les enjeux de la migration, du développement durable, de la lutte contre les discriminations, etc.), en adéquation avec le profil des apprenant.e.s (ici des joueurs.euses) qu'ils auront démarché .e.s.

Les étudiant.e.s se familiariseront, entre autres, avec des applications de gestion de projet (Trello), de travail collaboratif en ligne (Klaxoon), voire des éditeurs de contenus interactif (Genially).

L'apport d'intervenants extérieurs (en présentiel ou en distanciel par visioconférence sur la plate-forme zoom) servira à étayer le sens critique et créatif des participant.e.s, par exemple : des réalisateurs d'Escape Game commerciaux, des ingénieurs pédagogiques de l'UNIR (future université de Rennes) en charge des programmes de pédagogies innovantes, des designers (Ecole de design Nantes Atlantique) et les ateliers de fabrication numérique sur Rennes (LabFab Beaulieu PNRB).

Nature et forme de l'épreuve : L'évaluation du module repose conjointement sur le contrôle continu et le contrôle terminal. Seront évalués en cours de semestre : la qualité du travail en équipe (écoute, synergie, congruence) . Enfin, en clôture de semestre, le jeu sera donné, sous la surveillance d'un.e expert.e. Seront évalués la qualité du support (digital ou physique), la participation du public, le debriefing qui suit la rencontre avec le public cible et les propositions d'amélioration proposées en fonction du feedback. A terme, le jeu validé doit être disponible sous forme de "kit numérique" sur la plateforme numérique Klaxoon. On peut imaginer qu'il soit, un jour, empruntable à la bibliothèque de l'Institut d'Etudes Politiques, en vue d'être joué par tous les étudiants, y compris francophones. Cette dernière composante d'essaimage est également évaluée dans la phase terminale. Le module, comme il est dans sa phase expérimentale, est validé par la participation assidue de l'étudiant.e en cours et la tenue du jeu à la fin du semestre.