Module interactif "20 dollars pour un mensonge"

Le module interactif "20 dollars pour un mensonge" a été conçu par **Pauline Mauduy-Rasset**, maîtresse de conférences en psychologie sociale. Il plonge les étudiantes et étudiants dans l'expérience de Festinger et Carlsmith sur la dissonance cognitive.

Initialement destiné aux étudiantes et étudiants à distance en licence 1 Psychologie, puis ouvert à tous les niveaux, ce dispositif innovant **renforce l'engagement et la compréhension** grâce à une immersion active.

Soutenu par l'équipe de la Direction d'Appui à la Pédagogie (DAP) pour la conception pédagogique et numérique, il fait l'objet d'une évaluation et d'un partage à la communauté de l'enseignement supérieur.

Télécharger la fiche pratique "20 dollars pour un mensonge"

Transcription de la fiche pratique "20 dollars pour un mensonge"

Le module interactif "20 dollars pour un mensonge"

Plongez vos étudiantes et étudiants au cœur d'une expérience scientifique grâce à une approche immersive d'apprentissage en ligne

Nom de l'activité : module interactif "20 dollars pour un mensonge"

Nom de la référente : Pauline Mauduy-Rasset

Autres personnes impliquées : ingénieure pédagogique et ingénieur techno-pédagogique de la DAP, collègues d'autres universités et pairs

Année de mise en œuvre : 2024-2025

Contexte

- **Discipline** : psychologie sociale
- **Format d'enseignement** : travaux dirigés (TD)
- **Type d'activité** : module interactif, simulation, cas pratique
- **Durée** : 6h
- **Lieu d'enseignement** : en ligne
- **Objectifs de l'activité**
  - Dynamiser le cours en ligne en créant de l'interactivité à travers des méthodes par simulation et cas pratiques
  - Faciliter la compréhension de l'expérimentation en psychologie sociale sur le paradigme de dissonance cognitive (Festinger et Carlsmith, 1959)
  - Améliorer l'engagement des étudiantes et étudiants à distance (EAD) face aux difficultés d'apprentissage à distance
  - Permettre une immersion active pour mieux assimiler les concepts
- **Compétences développées**
  - Compréhension des expériences en psychologie sociale
  - Analyse critique des résultats expérimentaux
  - Capacité à se mettre à la place des participantes et participants d'une étude
- **Particularités éventuelles** : ouvert dans un premier temps aux étudiantes et étudiants inscrits en EAD avec qui les interactions sont limitées, puis à l'ensemble des étudiantes et étudiants (licence, master), en complément de leur enseignement.

Participantes et participants, public visé

- **Effectif** : 200 étudiantes et étudiants inscrits en EAD
- **Niveau d'étude** : 1er niveau (licence 1), puis ouvert aux autres niveaux
- **Filière** : UFR Sciences humaines, département Psychologie

Déroulé de l'activité

Module interactif inspiré de l'expérience réalisée par Festinger et Carlsmith en 1959, portant sur le "paradigme de dissonance cognitive".

Cette activité est structurée en trois temps :

1. Présentation du module interactif, venant en complément de leur enseignement
2. Participation des étudiantes et étudiants à un jeu pédagogique les mettant à la place des participantes et participants de l'expérience de Festinger et Carlsmith
3. Questionnaire final de cinq minutes pour recueillir des retours et améliorer l'outil pédagogique

Évaluation

Un questionnaire, dont les réponses sont anonymes, a été transmis aux étudiantes et étudiants ayant testé le module. L'objectif est de recueillir leurs avis et suggestions sur cette activité afin de nous aider à améliorer cet outil, tant sur le plan pédagogique que technique, afin qu'il réponde au mieux à leurs besoins et attentes.

Évolution de l'activité

- Initialement destiné aux étudiantes et étudiants inscrits en EAD, puis élargi aux niveaux licence et master
- Adaptation de ce module pour le proposer au format immersif aux étudiantes et étudiants à l'aide de casques de réalité virtuelle
- Projet en réflexion pour une généralisation à d'autres expériences du cours

Ressources, outils et moyens

- Ingénieure pédagogique et ingénieur techno-pédagogique impliqués dans la phase de clarification du *storytelling*, de conception du module interactif et d'évaluation auprès des étudiantes et étudiants
- Module interactif en ligne

- Ordinateurs ou tablettes

Points forts de l’activité

- Outil interactif favorisant l’immersion et l’apprentissage actif
- Reproductible pour d’autres expériences
- Permet une meilleure compréhension des concepts difficiles (méthode expérientielle d’après laquelle une étudiante ou un étudiant ne peut acquérir des connaissances que si elle ou il agit et se trompe, via un apprentissage en conditions réelles)

Comment s’approprier cette pratique pédagogique ?

- Suivre la formation “Comment créer une vidéo pédagogique ?” pour comprendre l’utilité d’un *storytelling* et comment le faire
- Travailler régulièrement avec les collègues ingénieure pédagogique et ingénieur techno-pédagogique pour préciser le contenu du module lors de la conception
- Échanger avec des collègues pour bénéficier d’un regard extérieur
- Tester et adapter le module en fonction des retours étudiants

Mots clés

Psychologie sociale, expérience immersive, pédagogie active

Éléments essentiels pour reproduire l’activité

- Prévoir un *storytelling* clair et précis pour faciliter l’étape de conception
- Assurer un équilibre entre exhaustivité et utilité de l’information
- Tester le module et intégrer les retours des étudiantes, étudiants et pairs
- Mutualiser les ressources pédagogiques avec d’autres collègues et universités

Pourquoi avoir modifié votre enseignement ?

“Lors des échanges avec les étudiantes et étudiants sur le forum, j’ai eu l’impression qu’ils avaient beaucoup plus de difficultés que les étudiantes et étudiants en présentiel pour comprendre les expériences, que ce soit sur les objectifs, l’opérationnalisation ou les résultats.”

“J’ai eu l’impression que l’immersion dans l’expérience pourrait les aider. De plus, cet outil est reproductible aux autres expériences mobilisées dans le cours.”

Huit captures d'écran du module interactif

1. Sur fond vert, un encart introductif et une image représentant un vieux téléphone sur une table avec des classeurs et des papiers.
2. Un décor des années 1960 : des rangées de bibliothèque remplies de livres. Un drapeau américain est disposé à côté d'un homme qui se tient debout. Il est habillé dans le style de l'époque où a eu lieu l'expérience. Il donne des éléments de contexte sur le déroulé de l'exercice.
3. Un plan du lieu sur fond bleu représentant les différents espaces dans lesquels le module se déroule : un laboratoire, une médiathèque, un hall d'entrée, un secrétariat, un second laboratoire et le bureau du docteur Abronsuis.
4. Une table sur laquelle sont disposés sept rangées de cinq petits plots en bois, nécessaires à l'expérience. Un minuteur semble lancé à gauche de l'écran. Il reste 29 minutes et 19 secondes pour réaliser l'exercice.
5. Dans un couloir entre les laboratoires 1 et 2, une femme, Miss Nancy, accueille chaque participante et participant à l'exercice. Elle porte une robe rouge à pois blancs et des lunettes de soleil. On aperçoit un homme au fond du couloir.
6. Un quiz demandant "à l'issue de cette étape, à quelle(s) recherche(s) les participants croyaient participer ?", ainsi que quatre propositions de réponses : "je ne sais pas", "une recherche sur la mesure des performances", "une recherche sur la dissonance cognitive", "une recherche sur l'évaluation des études en psychologie". Il faut sélectionner l'une des réponses, puis cliquer sur "valider".
7. Le docteur Brooks demande à chaque participante et participant d'évaluer l'exercice : "auriez-vous envie de participer à une autre expérience similaire ?" Il est possible de se positionner sur une échelle graduée de moins cinq à plus cinq.
8. Un tableau de salle de classe annonce les résultats de l'expérience : rappel du titre de l'exercice, du nombre de questions, du nombre de bonnes réponses et d'erreurs, ainsi que le prénom du participant. Ici, il s'agit de Vince.

Contact : dap-contact [at] univ-rennes2.fr (dap-contact[at]univ-rennes2[dot]fr)

Logos :

- Université Rennes 2
- Cursus IDE@L
- Creative Commons
    - Attribution : signature de l’auteur initial
    - Non commercial : interdiction de tirer un profit commercial de l’œuvre sans autorisation de l'auteur

20 Juin 2025