Direction d'Appui à la Pédagogie

Faire travailler les étudiants en amphi autour d'un projet de groupe

Comment remplacer un examen individuel sur table par une activité plus dynamique et engageante pour les étudiantes et étudiants ? C'est à partir de cette question que **Rozenn Décret-Rouillard**, maîtresse de conférences en Sciences de l'éducation et de la formation à l'Université Rennes 2, a repensé l'évaluation de son cours de 3e année de licence, consacré à la gouvernance scolaire dans les pays francophones.

Elle s'est appuyée sur un projet collectif, réunissant près de 160 étudiantes et étudiants dans un amphithéâtre, et les a invités à **concevoir en équipe un jeu pédagogique** à partir des notions abordées en cours. Le dispositif a été conçu et mis en œuvre avec une ingénieure de la Direction d'Appui à la Pédagogie (DAP), tant sur le plan méthodologique que dans l'organisation du projet et des modalités d'évaluation.

En quoi consiste le dispositif ?

Sur plusieurs séances, les apports théoriques transmis par l'enseignante, enrichis par des interventions d'experts internationaux, sont progressivement réinvestis dans des productions concrètes à imaginer, tester et améliorer. L'amphithéâtre devient alors un **espace de création, d'expérimentation et de collaboration**.

Le projet est rythmé par des étapes claires : idéation, prototypage, tests croisés. Il se conclut par une évaluation finale sous la forme d'un World Café, permettant de faire tester un grand nombre de productions en un temps limité. Les étudiantes et étudiants endossent une posture de concepteurs-formateurs, évaluent les productions de leurs pairs et prennent du recul sur leur propre démarche à travers un carnet de bord réflexif.

3e séance dédiée à l'idéation et au choix du format3e séance dédiée à l'idéation et au choix du format3e séance dédiée à l'idéation et au choix du format

Jeu pédagogique *Les 7 gouvernances*, présenté lors de la 6e séance

Jeu *Le Buzzer des Gouvernances*, conçu pour une activité pédagogique comparant les systèmes de gouvernance québécois et français, présenté lors de la 6e séance

Jeu pédagogique *La nuit des CSS*, présenté lors de la 6e séancePrototype d'un jeu pédagogique, testé et évalué par les pairs lors de la 6e séance

Test de l'un des projets lors du World Café : les étudiantes et étudiants expérimentent les mécanismes ludiques créés par leurs pairs, illustrant l'aspect physique et engageant de cette modalité d'évaluation

Fiche pratique

Le document proposé en téléchargement revient de manière détaillée sur ce projet : objectifs pédagogiques, répartition des rôles, organisation des séances, modalités d'évaluation et ressources mobilisées.

Il présente également un **retour critique sur l'expérience**, en mettant en lumière les points forts du dispositif et les ajustements envisagés.

Il ne s'agit pas seulement de "faire travailler les étudiants en groupe", mais de **repenser l'évaluation, la dynamique de l'amphi et le lien entre théorie et pratique**.

Télécharger la fiche pratique "Faire travailler les étudiants en amphi autour d'un projet de groupe"

Transcription de la fiche pratique "Faire travailler les étudiants en amphi autour d'un projet de groupe"

Faire travailler les étudiants en amphi autour d'un projet de groupe

Création de jeux pédagogiques par des étudiants sur la gouvernance scolaire en pays francophones

Nom et prénom du référent : **Rozenn Décret-Rouillard**, maîtresse de conférences en Sciences de l'éducation et de la formation à l'Université Rennes 2

Année de mise en œuvre : 1er semestre de l'année 2025-2026

Mots-clés

Jeu pédagogique, *serious game*, ludopédagogie, World Café, évaluation par les pairs, carnet de bord, réflexivité, travail de groupe, prototypage, gouvernance scolaire.

Autres personnes impliquées

Maëlle Jaffredou : ingénieure pédagogique à la Direction d'Appui à la Pédagogie (DAP) de l'Université Rennes 2

Roula Hadchiti : intervention pour le Canada (Québec)

Moussa Sagayar : intervention pour le Niger

Photo prise lors de la 3e séance dédiée à la l'idéation et au choix du format. Des étudiantes et étudiants sont rassemblés en groupe et travaillent assis, debout ou sur des tables dans un amphithéâtre.

Contexte

- **Discipline** : gouvernance scolaire en pays francophones
- **Format d'enseignement** : cours magistral (CM)
- **Type d'activité** : projet de groupe avec production d'un jeu pédagogique (numérique ou non). Évaluation finale sous forme de World Café (tests et évaluation par les pairs), accompagné d'un journal de bord réflexif.
- **Durée** : six séances de deux heures dont la séance d'évaluation finale

- **Lieu d'enseignement** : amphi B7 pour les cours théoriques et la production des jeux pédagogiques (cours 1 à 5), dans une salle de travaux dirigés (TD) disponible en plus pour les séances 3, 4 et 5. Amphi T et plateaux A, E et F, situés au rez-de-chaussée du Pôle numérique Rennes Villejean (PNRV), bâtiment T du Campus Villejean, pour l'évaluation finale.
- **Particularités** :
  - Le cours comprend des interventions d'une experte du Québec et d'un expert du Niger.
  - Utilisation d'un carnet de bord ou journal pour accompagner la réflexion sur le projet. L'évaluation finale se fait par les pairs et les enseignantes et enseignants via un format World Café.
- **Objectifs de l'activité :**
  - **Pédagogiques** : réinvestir les notions du cours, transformer des contenus théoriques en éléments de jeu, en s'appuyant sur des éléments du cours ainsi que sur des recherches personnelles. Développer la capacité à concevoir des outils éducatifs, en adoptant une posture adéquate, pour un public cible. Évaluer les apprentissages autrement.
  - **Méthodologiques et créatifs** : stimuler la créativité. Apprendre à concevoir un prototype et s'initier à la démarche expérimentale (tester, observer, ajuster).
  - **Collaboratifs** : travailler en équipe, s'initier à la gestion de projet (planification, échéances, itérations). Développer les compétences orales (présentation orale du jeu) et apprendre à donner et recevoir un *feedback* constructif.
  - **Réflexifs** : analyser la valeur pédagogique d'un jeu. Réfléchir à l'articulation entre ludique et apprentissage. Prendre du recul sur l'expérience de groupe via le carnet de bord.
- **Compétences développées** : réinvestir les notions du cours, adopter une posture de concepteur-formateur, identifier les mécanismes d'apprentissage, expliciter et analyser la démarche de conception, prendre du recul sur la dynamique de groupe, développer des compétences (créatives, organisationnelles, théoriques).
- **Compétence visée** : appréhender les enjeux de la gouvernance scolaire dans différents pays francophones.

Public visé

- **Effectif** : 161 étudiantes et étudiants
- **Niveau d'études** : licence 3
- **Filière** : Sciences de l'éducation et de la formation
- **Particularités** : groupes constitués de huit étudiantes et étudiants environ (soit 20 groupes au total). Les groupes sont constitués en amont de l'activité.

Rôles dans l'activité

- **Enseignante (référente)** : définir les objectifs du cours, assurer la cohérence et le contenu pédagogique, évaluer le jeu pédagogique et son contenu, gérer la logistique de chaque séance, apporter des éléments théoriques sur la gouvernance scolaire en France à partir des connaissances des étudiantes et étudiants, problématiser la notion de "gouvernance".
- **Ingénieure pédagogique** : co-animer les séances, apporter du contenu méthodologique et des consignes claires en termes d'attendu, préparer les modalités d'évaluation et le déroulé du World Café, concevoir des ressources pédagogiques, gérer la logistique de chaque séance.
- **Intervenants (Québec et Niger)** : apporter des éléments théoriques et contextuels sur la gouvernance scolaire dans leur pays.
- **Étudiantes et étudiants** : créer un jeu pédagogique en groupe à l'aide des ressources fournies, compléter le carnet de bord (individuel et collectif), tester et évaluer les jeux des pairs (rôle de visiteur), animer leur table de jeu (rôle d'animateur).

Exemples de ressources produites

- **Une grille d'évaluation critériée** détaillant les attentes pour l'examen, visant à observer cinq compétences clés : la maîtrise des contenus théoriques du cours, la clarté des règles et la jouabilité, le respect des consignes de format et de temps, l'originalité visuelle et la créativité, ainsi que l'impact pédagogique et l'engagement des joueurs. Cette grille est utilisée par l'enseignante et l'ingénieure pédagogique lors de l'activité World Café de la dernière séance. L'ensemble de cette grille est noté sur 15 points, avec quatre niveaux d'acquisition allant de "non acquis" à "dépassé".
- **Un journal de bord réflexif** a été conçu pour accompagner les étudiantes et étudiants en les guidant pas à pas dans leur réflexion individuelle sur les activités menées, les choix pédagogiques, les compétences mobilisées et la dynamique de groupe, dans une logique progressive : décrire, analyser, ajuster, relier à la théorie.
- **La fiche d'intention** sert à concevoir et structurer le jeu pédagogique de chaque groupe. Elle permet de définir le cadre de leur projet en précisant le thème, les objectifs d'apprentissage, le format (quiz, plateau, *escape game*), ainsi que les aspects techniques comme la mécanique de jeu et le matériel nécessaire. La fiche encourage également la réflexion sur l'ambiance ludique et l'organisation du travail collaboratif au sein d'un groupe.
- **Un tutoriel "Créer un jeu de cartes avec Canva"**. Il s'agit d'un guide pédagogique conçu pour accompagner les étudiantes et étudiants dans la création d'un jeu de cartes personnalisé via la version gratuite de Canva. Il détaille les étapes techniques essentielles, telles que le paramétrage des dimensions avec fond perdu, l'organisation des pages pour le recto et le verso, ainsi que les règles de mise en page pour l'impression. Le guide propose également des conseils pratiques et des exemples visuels.

Évaluation

L'activité fait l'objet de deux types d'évaluation.

1. **Évaluation par les pairs (World Café)**

- Les pairs testent les jeux et fournissent un retour à l'aide d'une fiche d'évaluation.
- Chaque groupe pourra tester sept jeux différents.

Critères d'évaluation par les pairs (note sur 5) : clarté des règles (sur 1), originalité (sur 1), lien avec le cours (sur 2), respect du *timing* (sur 1).

2. **Évaluation par l'enseignante et l'ingénieure pédagogique** (note sur 15)

- Elle porte sur la qualité de l'objet produit et ses contenus pédagogiques.
- Critères d'exigence (échelle de notation sur 15) :
  - C1, liens avec le cours (sur 5 points)
  - C2, clarté et jouabilité (sur 3 points)
  - C3, respect des consignes (sur 3 points)
  - C4, originalité, visuel (sur 2 points)
  - C5, réception et impact pédagogique (sur 2 points)

Une partie de la note est basée sur le carnet de bord réflexif.

Le carnet de bord (1 à 2 pages) est à rendre jusqu'à une semaine après l'évaluation des productions. Il doit comporter une partie commune (description du jeu, conception, organisation, difficultés et réussites) et des contributions individuelles (tâches réalisées, compétences développées, éléments retenus du cours, réussites et difficultés individuelles).

Trois photos représentant :

- Un groupe d'étudiantes se tenant debout autour d'une table pour présenter et tester l'un des projets de jeu durant la séance d'évaluation. L'enseignante

les observe, grille d'évaluation à la main.
- Des étudiantes assises au sol pour tester un prototype de jeu pédagogique. À leurs pieds, des supports de jeu imprimés et, sur le mur derrière elles, une grande fiche d'évaluation par les pairs, alimentée au fur et à mesure par les groupes qui passent tester les jeux.
- La phase de test de l'un des projets de groupe lors du "World Café": les étudiantes et étudiants utilisent des cerceaux bleus et des disques colorés disposés au sol. Ils expérimentent les mécanismes ludiques créés par leurs pairs, illustrant l'aspect physique et engageant de cette modalité d'évaluation.

Déroulé de l'activité

L'activité se déroule sur six séances de cours de deux heures, réparties de la manière suivante :

- **Séance 1** : une heure de cours sur la gouvernance scolaire en pays francophones par Rozenn Décret-Rouillard. Puis, une heure visant à donner les consignes du projet et quelques apports sur le jeu (ludopédagogie, *serious game*). Attendus pour la fin de la séance : groupe constitué et idée de formats possibles.
- **Séance 2** : intervention de Roula Hadchiti (Québec) sur deux heures. Attendus lors de la séance : échanges et apports théoriques.
- **Séance 3** : une heure de cours suivi d'une heure d'activité pour le projet de groupe (idéation et choix du format). Choix du thème, *brainstorming*, esquisse du prototype. Attendus pour la fin de la séance : fiche d'intention de jeu (nom, thème, format, objectifs).
- **Séance 4** : intervention de Moussa Sagayar (Niger) sur une heure. Puis, mise en production, mini tests et ajustements. Attendus lors de la séance : un prototype jouable.
- **Séance 5** : sur deux heures, finalisation du jeu, test croisé avec un autre groupe, préparation du pitch. Attendus pour la fin de la séance : fiche de jeu finalisée, prototype jouable et un pitch clair.
- **Séance 6** : deux heures de tests des jeux et évaluation (World Café). Jeux testés et évalués par les pairs, retour collectif.

Déroulé du World Café

Séance 6

L'évaluation dure deux heures et a lieu dans l'amphi T et les plateaux A, E et F.

1. **Briefing commun** (10 min) : tout le monde dans l'amphi T. Rappel des objectifs, fonctionnement du World Café, fiches d'évaluation par les pairs et règles de rotation (toutes les 10 minutes).
2. **Installation** (5 min) : les six ou sept groupes de chaque salle s'installent à leur table. Ils complètent une fiche d'évaluation par les pairs avec le nom du jeu et les membres du groupe.
3. **Tests et rotation, World Café** (sept rotations x 10 min = 70 min) :

- Un à deux animatrices ou animateurs par groupe restent à la table pour expliquer le jeu. Les groupes s'organisent pour faire tourner les rôles.
- Les autres étudiantes et étudiants sont visiteurs et tournent pour tester sept jeux différents.
- Les visiteurs jouent une version courte du jeu et remplissent la fiche d'évaluation par les pairs.
- L'enseignante et l'ingénieure pédagogique passent dans chaque groupe pour évaluer les productions, à l'aide d'une grille critériée.

4. **Mini-pause, collecte et retour en amphi** (5 min) : les animatrices et animateurs récupèrent leurs fiches d'évaluation et les groupes se rassemblent dans l'amphi T.
5. **Échange sur les jeux testés et bilan global du cours** (20 min) : échange collectif sur ce qui a fonctionné dans les jeux, puis bilan sur le cours et le projet (appréciation, difficultés, éléments utiles, conseils d'amélioration).

Clôture (5 min) : remerciements et rappel du carnet de bord à rendre.

Ressources, outils, moyens

- **Matériel d'installation pour le World Café** : jeux des groupes installés sur tables, fiches d'évaluation par les pairs (sur grands post-it), feuilles et post-it pour synthèses, chronomètre, son pour les rotations. 20 tables réservées pour la séance finale.
- **Outils pour la conception** : matériel de récupération (carton, feuilles, crayon, etc.). Exemples d'outils suggérés : Canva, Genially, Edulab.
- **Ressources fournies** : contenu de cours sur la gouvernance scolaire. Ressources sur le jeu et *serious game*. Ressources pour faciliter le travail en groupe (compte-rendu, rétroplanning, diagramme de Gantt permettant de visualiser dans le temps les diverses tâches composant un projet, contrat d'équipe, carnet de bord). Fiche d'intention de jeu, trame de règles du jeu, ressources pour préparer un pitch.

Plateforme de cours : l'ensemble des ressources sont déposées sur l'espace de cours Cursus.

Évolution de l'activité

- **Problématique initiale** : remplacer un examen sur table individuel par une activité plus dynamique et engageante pour les étudiantes et étudiants.
- **Améliorations envisagées pour l'année prochaine** :
  - Transmettre la grille d'évaluation et les critères dès le début du projet, en même temps que les consignes et le carnet de bord
  - Réserver les salles et tables le plus tôt possible
  - Donner des exemples d'outils numériques à utiliser (Canva, Genially, Edulab)
  - Prévoir l'utilisation de l'Edulab pour les séances de prototypage
  - Faire en sorte que l'évaluation par les pairs ne soit pas directement faite face aux groupes évalués pour éviter d'éventuels conflits
  - Prévoir une activité à la fin de la séance d'évaluation, pour vérifier l'ancrage des éléments du cours par les étudiantes et étudiants
  - Clarifier les droits d'auteurs autour de la réadaptation de jeux déjà existants
  - Prévoir un journal de bord par groupe et non par personne pour faciliter la correction

Points fort de l'activité

- **Évaluation dynamique et collaborative** : l'utilisation du format World Café pour l'évaluation par les pairs permet l'expérimentation, l'échange de réflexions et un bilan collectif, rendant la séance interactive.
- **Réflexivité accrue** : le carnet de bord force les étudiantes et étudiants à prendre du recul sur leur démarche de conception, l'organisation de groupe et le lien entre théorie et pratique.
- **Posture professionnelle** : le projet place les étudiantes et étudiants en posture de concepteurs-formateurs, développant leur capacité à créer des outils éducatifs alignés sur des objectifs d'apprentissage.
- **Diversité des apports** : le cours est enrichi par des interventions d'experts internationaux (Québec, Niger), contextualisant le sujet.
- **Processus itératif** : le déroulé encourage une démarche expérimentale avec étapes claires (idéation, prototypage, test interne, test croisé, finalisation), favorisant l'ajustement continu.

Comment s'approprier cette pratique pédagogique ?

- **Rythme du projet structuré** : découper le projet sur plusieurs séances avec des attendus clairs (idéation, prototypage, test croisé). Accompagner la

conception par des étapes intermédiaires (fiche d'intention, prototype, règles claires).

- **Encourager la réflexivité** : mettre en place un journal de bord ou carnet réflexif pour inciter les étudiantes et étudiants à analyser leurs choix, leur organisation au sein du groupe, et les liens avec la théorie.
- **Varier les modalités d'évaluation** : intégrer une évaluation par les pairs avec des critères précis (clarté, lien avec le cours, jouabilité) pour valoriser la production et le *feedback*. Le format World Café est idéal pour tester de nombreux projets en un temps limité.
- **Grille d'évaluation critériée** : transmettre la grille à toutes les personnes concernées par cette activité (étudiantes et étudiants, correctrices et correcteurs enseignants et ingénieurs pédagogiques) afin de leur permettre de visualiser les attentes d'évaluation.
- **Fournir des ressources méthodologiques** : mettre à disposition des outils pour la gestion de projet (diagramme de Gantt, contrat d'équipe) et la conception.

Exemples de productions étudiantes

Quatre photos de jeux pédagogiques :

- Photo d'une table sur laquelle sont alignées les cartes du jeu *La nuit des CSS*. Une grande fiche d’évaluation par les pairs et deux affiches plus petites, servant de rappel des règles, sont accrochées au mur à l'arrière-plan.
- Photo d'un plateau de jeu coloré de type "parcours", posé sur une table, accompagné de pions et d'un dé. Autour du plateau se trouvent des boîtes de rangement artisanales pour les cartes et plusieurs feuilles de papier décrivant les règles et le contenu pédagogique du jeu.
- Photo du jeu *Les 7 gouvernances* : une quarantaine de cartes de sept couleurs différentes et représentant des portraits sont disposées sur une table. Un panneau incliné liste différents pays comme le Mexique, la Finlande ou encore la France, tandis qu'un livret de règles détaillé est placé à côté des cartes pour guider les joueurs.
- Photo du jeu *Le Buzzer des Gouvernances* : divers supports imprimés, notamment des fiches de règles illustrées de bulles colorées, des cartes de félicitations et des plateaux de jeu arborant les drapeaux de la France et du Québec sont disposés sur une table. L'ensemble a été conçu pour une activité pédagogique comparant les systèmes de gouvernance de ces deux régions francophones.

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

Logos :

- Université Rennes 2
- Creative Commons
    - Attribution : signature de l’autrice initiale
    - Non commercial : interdiction de tirer un profit commercial de l’œuvre sans autorisation de l'autrice

12 janvier 2026