



HAL
open science

ATELIER : TRICYCLE CONTRE LA MONTRE

Xavier Bollen, Delphine Ducarme, Etienne Galmiche, Benoit Raucent,
Mélanie Souhait

► **To cite this version:**

Xavier Bollen, Delphine Ducarme, Etienne Galmiche, Benoit Raucent, Mélanie Souhait. ATELIER : TRICYCLE CONTRE LA MONTRE: Le travail en équipe et le développement des compétences transversales. 8e colloque Questions de Pédagogies dans l'Enseignement Supérieur, Jun 2015, Brest, France. p923. hal-01342180

HAL Id: hal-01342180

<https://hal.science/hal-01342180>

Submitted on 5 Jul 2016

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

ATELIER : TRICYCLE CONTRE LA MONTRE

Le travail en équipe et le développement des compétences transversales

Xavier Bollen, Delphine Ducarme, Etienne Galmiche,
Benoit Raucent, Mélanie Souhait

¹ *Université Catholique de Louvain, EPL, Louvain-la-Neuve, Belgique*

² *Talent Campus, Laboratoire, Ville, Pays*

xavier.bollen@uclouvain.be

Résumé

L'atelier vise à offrir participants de vivre une expérience d'activité de sensibilisation au travail en équipe. Cette activité peut s'organiser pour un très grand nombre de participants. Il s'agit de résoudre une mission situation-problème en équipe. Elle permet de développer des compétences transversales liées au travail en équipe et propose par la suite de réaliser un bilan critique sur le fonctionnement en équipe.

Mots-clés

Méthodes pédagogiques, innovation, compétences.

I. OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Depuis septembre 2000, à l'Université Catholique de Louvain, au sein des premiers cycles de l'Ecole Polytechnique (EPL), les programmes ont fait l'objet de réformes pédagogiques qui privilégient les pédagogies actives. Les étudiants apprennent par des projets et par des problèmes (APP) motivants [Raucent et al, 2004]. L'atelier proposé a été réalisé chaque année avec les étudiants de première année soit à peu près 400 étudiants durant la première semaine de cours.

L'atelier offre aux participants de réaliser une mission de type situation-problème, en équipe [Raucent et al, 2010], encadrée par un tuteur (soit un enseignant, soit un assistant chercheur, soit un pédagogue) [Bouvy et al, 2010].

Au terme de cet atelier, les participants seront capables de :

1. prendre connaissance d'un énoncé de mission et de le reformuler en vue de le traiter en équipe,
2. formuler des pistes pour traiter la mission,
3. réaliser un plan d'action et le mettre en commun,

2 Questions de pédagogies dans l'enseignement supérieur

4. communiquer en équipe sur différents aspects techniques et de fonctionnement de groupe
5. construire une solution,
6. faire le bilan des apprentissages et du fonctionnement du groupe

II. REFERENCES THEORIQUES QUI SOUTIENNENT LE DISPOSITIF : INTERETS POUR LE PARTICIPANT

Les intérêts d'une telle activité reposent sur des principes qui ont fait l'objet de validation expérimentale. Premièrement, la motivation pour l'apprentissage est soutenue par sa mise en contexte. En effet, les apprenants se retrouvent à devoir résoudre une mission motivante, concrète et en lien avec les réalités de la vie professionnelle [Raucent et al, 2010]. L'apprentissage acquiert ainsi du sens aux yeux de l'apprenant, ce qui l'incite à s'engager dans la mission [Viau, 2009].

De plus, le travail en équipe assure à l'apprenant de confronter son avis avec celui de ses collègues, ce qui va lui permettre d'approfondir leur propre connaissances et compétences. En effet, on apprend mieux si l'on fait partie d'une équipe qui poursuit les mêmes objectifs et qui accepte le débat [Bandura, 1986]. L'équipe est également guidée, encouragée, conduite, supervisée par un tuteur qui a pour mission de s'assurer que la compréhension de la mission de de l'apprentissage en profondeur [Bouvy et al, 2010].

En plus des compétences techniques qu'ils développent, les apprenants accroissent leurs compétences transversales associées au travail en équipe : communication, négociation, résolution de conflits, coopération, prise de décision... Cette mission demande en effet aux participants d'utiliser des techniques de communication pour réaliser la mission (guider les conducteurs de l'engin qui ont les yeux bandés...). Cette mission comporte également une part de travail individuel et permet de développer l'esprit d'initiative, le leadership, l'autoévaluation et l'autocritique. L'apprenant doit faire preuve d'autonomie [Raucent et al, 2010].

Finalement, le dispositif permet à l'apprenant et à l'équipe de faire le bilan sur son fonctionnement et sur le fonctionnement du travail de l'équipe. Ils peuvent mesurer les progrès et ce qui les séparent des objectifs à atteindre, et ce, grâce aux évaluations formatives proposées [Raucent et al, 2010].

III. DEROULEMENT DES ACTIVITES PROPOSEES

III.1 Enoncé de la situation

En vu de sensibiliser les étudiants à ce type de pédagogie, l'EPL organise la première semaine de cours une activité appelée APP0. Cette année académique, cette activité a été organisée en collaboration avec Talent Campus. La mission est à réaliser

par groupe de 6 participants. Le travail de préparation de la mission et le débriefing en fin de mission (voir plan de l'activité III.2) se fera dans un local composé de 4 groupes de 6 participants et un tuteur. La mission consiste à un contre la montre sur un engin à trois roues (tricycle), visible à la figure 1, par équipe de 6 participants. Les trois roues ainsi que la direction d'une seule roue (guidon) peuvent être actionnées par un participant embarqué. Les participants embarqués sont muets et masqués (donc aveugles) et ne peuvent actionner qu'une seule chose (soit une roue, soit le guidon de la roue directrice). Les participants embarqués ne peuvent pas communiquer entre eux de quelque manière que ce soit. Les roues de l'engin ne peuvent être actionnées que par les participants embarqués. Les participants sont invités à établir une stratégie pour suivre un parcours en boucle délimité par des cônes. Un exemple de parcours est donné à la figure 2. À chaque fois qu'ils toucheront un cône, ils seront pénalisés de 10 secondes et devront revenir par leurs propres moyens sur le parcours. La durée maximale pour effectuer tout le parcours est de 3 minutes. Durant l'essai, le public ne pourra donner aucune indication à l' (aux) participant(s) embarqué(s). L'(les) participant(s) du groupe (de 6) qui ne sera(ont) pas embarqué(s) sur l'engin devra(ont) rester dans la zone centrale prédéfinie au milieu du parcours et communiquer les ordres aux participants embarqués, uniquement de manière orale. Attention, l'orientation de l'engin au départ est libre, mais il devra revenir dans la même orientation à la fin du parcours. Le sens du parcours est imposé et se fait dans le sens antihoraire.



Figure 1 : L'engin à trois roues

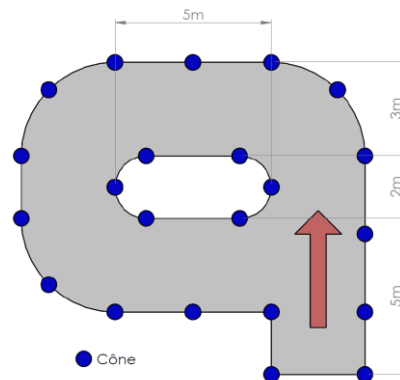


Figure 2 : Un exemple de parcours

Pour aider les participants à visualiser le problème, préalablement, un participant par groupe de 6 est invité à se rendre dans un local où il recevra des instructions complémentaires. Il pourra voir l'engin une et une seule fois. Durant cette étape, l'usage d'un appareil photo, d'un téléphone portable, etc. et la prise de note sont interdits. Les autres participants du groupe ne peuvent pas sortir de leur local sans l'autorisation explicite du tuteur.

4 Questions de pédagogies dans l'enseignement supérieur

Il est malheureusement impossible pour tous les participants de participer à la compétition. Par conséquent, les participants devront choisir une équipe de 6 et donc une stratégie par local (dans un local, il y a 4 groupes de 6 participants et un tuteur). Tous les groupes du local seront donc représentés par l'équipe participante.

III.2 Plan de l'activité

Le travail est basé sur des équipes de 6 qui sont regroupés pour certaine activité en groupe classe de 24 à 30 participants. Les participants doivent impérativement suivre la procédure suivante et respecter les délais.

Etapes	Timing	Activités	Délivrables	Lieu
Etape 1	20 minutes	En groupe de 6 Recherche de stratégies Etablir, en groupe, UNE stratégie pour aller d'un point A à un point B avec un engin 3 roues	Stratégie groupe (6)	Local de groupe
Etape 2	20 minutes	En groupe-classe : Choix de la stratégie du local. Les 4 groupes du local ensemble Présentation croisée des groupes et choix de la meilleure solution	Stratégie local	Local de groupe
Etape 3	25 minutes	Touts les participant Contre la montre (compétition) Chaque local envoie ses champions pour faire la course	Jeu	Salle concours
Etape 4	25 minutes	En équipe : Bilan du travail et du fonctionnement du groupe	Bilan individuel et de groupe	Local de groupe

III.3 Bilan du travail individuel et de groupe

A la fin de l'atelier, les participants se retrouvent en équipe dans leur local avec leur tuteur. D'abord, ils sont invités à se questionner sur la stratégie technique. Des

IV. MATERIEL UTILISE

Le nombre de locaux dépend du nombre de participants. Il faudrait un local pour 4 à 5 équipes de 6 participants avec 1 tuteur. L'atelier est intéressant avec un maximum de participants (240) et un minimum (24). Dans tous les cas, en plus des locaux de groupe, nous aurons besoin d'un local supplémentaire pour pouvoir disposer le matériel (engin tricycle) et une grande salle ou un grand et large couloir où les participants réalisent la mission. Le parcours sur lequel se déroule la mission est délimité par des cônes (25) et de la rubalise.

Les participants qui se trouvent sur l'engin portent des gants (8 paires sont disponibles) et des caches-yeux (4).

Pour réaliser le bilan du fonctionnement de groupe, des feuilles "bilan de groupe et individuel" sont disponibles (figure 1 à 3). Elle questionne la manière dont le travail en équipe a été réalisé. Les participants recevront également une feuille par groupe qui donne les consignes de la mission.

Références théoriques soutenant le dispositif

- Bandura, A., *Social foundations of thought and action : A social cognitive theory*. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall, 1986.
- Bouvy, Th., De Theux, M.N., Raucant, B., Smidts, D., Sobieski, P., Wouters, P. (2010). "Compétences et rôle du tuteur en pédagogie actives", dans *Accompagner les étudiants*. Ouvrage collectif sous la direction de Raucant, B., Verzat, C., Villeneuve, L., Bruxelles : De Boeck, collection pédagogie en développement, pp 371-396.
- Raucant, B., de Theux, M.N., Jacqmot C., Milgrom, E., Vander Borgth, C., Wouters, P. (2004). "Devenir ingénieur par apprentissage actif", *compte rendu d'innovation, Didaskalia n °24*, pp 81-101.
- Raucant, B., Milgrom, E., Bourret B., Hernandez, A., Romano, C., (2010), "Guide pratique pour une pédagogie active : les APP..., Apprentissages par Problèmes et par Projet", Toulouse et Louvain: INSA Toulouse et Ecole Polytechnique de Louvain, pp 18-28.
- Viau, R., (2009). "La motivation en contexte scolaire". Bruxelles : De Boeck.
- Ecole Polytechnique de Louvain (EPL) (2014), *Projet 1 du programme de Bachelier ingénieur civil*, <http://www.uclouvain.be/cours-2013-LFSAB1501> (page visitée en octobre 2014).