



**HAL**  
open science

# Mettre en jeu l'apprentissage des compétences informationnelles : une expérience éducative digne de John Dewey ?

Nicole Devillard Goetgheluck

► **To cite this version:**

Nicole Devillard Goetgheluck. Mettre en jeu l'apprentissage des compétences informationnelles : une expérience éducative digne de John Dewey ?. Figures inspirantes pour l'éducation : John Dewey, Nov 2021, En ligne, France. hal-03994278

**HAL Id: hal-03994278**

**<https://hal.science/hal-03994278>**

Submitted on 17 Feb 2023

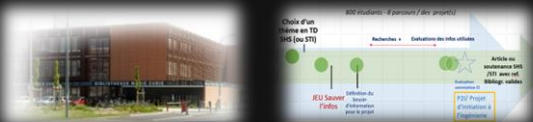
**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

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.



## Mettre en jeu l'apprentissage des compétences informationnelles : une expérience éducative digne de John Dewey ?

**Contexte :** travail de la compétence informationnelle 'évaluer l'information' dans un projet pluridisciplinaire sous forme de jeu sérieux



**Méthode :** Analyse du jeu, des activités des joueurs et des feedbacks en prenant pour cadre l'expérience éducative selon Dewey



Composantes	Selon Dewey : critères de l'expérience	Analyse du vécu /de l'expérience du jeu
<b>Situation</b>  Indéterminée  Problématique	« La « qualité » d'une expérience tient à sa valeur d'usage pour ce sujet engagé dans une situation donnée » (Bourgeois 2013, 16).  Dans tous les cas, c'est « <u>l'intranquillité</u> » qui constitue son moteur. Thiévenaz : Enquêter ou apprendre au travail p. 153 cité par (Fabre 2020, 129).  Si des solutions opposées paraissent comme également possibles, « La situation <u>indéterminée devient problématique</u> : elle pose un problème précis » selon la présentation de Deledalle (Dewey 1967, 27).	La situation est le moment du débat ; le débat porte sur des thèmes actuels en lien avec la responsabilité des ingénieurs.  Débat ouvert ; pour l'étudiant, <u>l'issue n'est pas claire, pas décidée à l'avance</u> , elle pourra être différente selon les arguments qui apparaissent dans le jeu : la solution émerge des informations échangées, non connues au départ.  Les <u>issues possibles sont contradictoires</u> et en tension ; le consensus peut être recherché ou non. Il y a bien problématisation des situations présentées.
<b>Expérience</b>	La <u>multi dimensionnalité</u> de l'expérience (Bourgeois 2013, 16-17)  1. Cognitive ; 2. Conative ; 3. Emotionnelle ;  4. Corporelle.  <u>L'engagement</u> : « il faut que le sujet se sente engagé » (Bourgeois 2013, 23) (ressources personnelles cognitives ; émotionnelles ; en actives, pour résoudre le problème. --- <u>Contre-exemple</u> = il peut y avoir des expériences rudimentaires au potentiel limité => (Bourgeois 2013, 23).	1. L'étudiant prend conscience des enjeux politiques des choix techniques ; acquiert des connaissances techniques (fiches d'information) et argumente ; 2. Plaisir à jouer (à gagner ; à interagir) ; 3. Plaisir ou Déception selon les infos reçues ; 4. Réactions vives (orales et mimiques).  <u>L'engagement</u> : étudiant leader qui énonce les règles, qui s'implique dans la dénonciation des fake news, dans l'élaboration de stratégies. --- <u>Contre-exemple</u> = parties de tests du jeu, caractères des personnages et finalités des débats mal définis, « En fait, on a échangé des cartes d'informations, (...) c'est tout » (extrait verbatim)
<b>Enquête</b>	<b>4 opérations de pensée</b> (Bourgeois 2013, 24)  1. Institution du problème ; 2. Détermination des actions/ solutions possibles ; 3. Identifier les solutions faisables efficaces ; 4. Corroboration.	1. Jeu : Lire la question du débat ; 2. Jeu : Réfléchir carte en main à la posture du personnage ; 3. Jeu : Elaborer une stratégie ; poser des cartes ; 4. Feedback : prise de conscience du vécu.
<b>Réflexivité</b>	1. Elaboration de <b>sens (signification)</b> ;  1. Elaboration de <b>sens (direction)</b> .	1. <b>Comprend le sens et les enjeux</b> d'une fausse information (jeu et feedback) ; 2. <b>Décide d'être plus actif</b> dans les débats ; de réutiliser les informations en dehors de l'école.

Nicole Goetgheluck



DATE 18, 19 ET 20 NOVEMBRE 2021

COLLOQUE JOHN DEWEY

**Bibliographie abrégée :**

Bourgeois, É. 2013. Expérience et apprentissage. La contribution de John Dewey...  
Dewey J. 1967. Logique la théorie de l'enquête...  
Étienne R. 2019. In J. Thiévenaz, Enquêter et apprendre au travail. Approcher l'expérience avec John Dewey...  
Fabre M. 2020. In J. Thiévenaz, Enquêter et apprendre au travail. Approcher l'expérience avec John Dewey...  
Fabre M. & Kéradez H.. 2017. Actualité de John Dewey : Entretien avec Michel Fabre.  
Loisy C. & Coulet J.-C. 2018. Compétences et approche-programme...  
Maury Y. 2010. Définition(s) de la culture informationnelle...  
Poumay M., Tardif J. & Georges F. 2017. Organiser la formation à partir des compétences. Un pari gagnant pour l'apprentissage dans le supérieur...

**Conclusion :** malgré les limites de notre analyse, l'expérience vécue par les étudiants touche trois dimensions : personnelle, culturelle et sociale, et peut se lire comme une expérience éducative selon J Dewey.