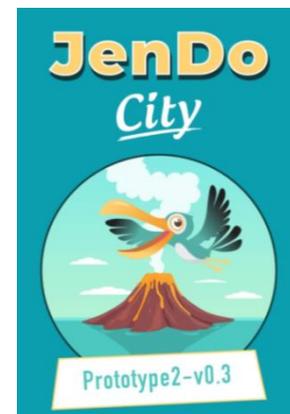


Accompagner la construction de l'orientation : potentiel d'un jeu épistémique et numérique

*Catherine Loisy, maître de conférences émérite, CREAD –
Université de Bretagne occidentale*

Conférence donnée à l'Onisep, le 13 mars 2024



Ma trajectoire de recherche

- Étude du déploiement du C2i2e
 - Intérêt porté à la *démarche portfolio* (mise en mots de l'expérience et interactions sociales)
- Étude du *développement de l'activité des enseignants* confrontés à de nouvelles demandes institutionnelles
 - Demande d'accompagner la *construction du projet d'orientation* dans l'enseignement secondaire
 - *INO, évaluation de l'expérimentation FOLIOS, contribution au GT international organisé à l'Université de Mons, JenDo*
 - Demande de *déploiement des compétences* et de l'approche-programme dans l'enseignement supérieur (*DevSup*)
- Étude des *trajectoires de développement*
 - *ReVEA, PREMaTT*

PLAN DE L'INTERVENTION

Accompagner la construction de l'orientation : potentiel d'un jeu épistémique et numérique

Introduction générale

Méthodologie de conception du jeu

Fondements théoriques sur l'orientation mobilisés par le collectif

Caractéristiques du prototype du jeu JenDo

Retours sur les expérimentations

Comment conclure ?

Accompagner la construction de l'orientation : potentiel d'un jeu épistémique et numérique



INTRODUCTION GÉNÉRALE

Contexte sociétal

- *Quand l'environnement était stable*
 - *Les modèles classiques Ψ et SEF fonctionnaient*
 - *Développement personnel \neq Projet d'orientation et du développement professionnel ;*
 - *Accompagnement : contexte = facteur accessoire.*
- **Nouveau contrat social**
 - **Parcours professionnels plus évolutifs (imprévisibilité) ;**
 - **Attentes d'adaptabilité, flexibilité, créativité, autogestion des transitions.**
- ➡ ***Conduites individuelles et intérêts professionnels instables.***
- **Aujourd'hui**
 - **Inquiétude face aux crises (Tritiaux & Pieters, 2016) ;**
 - **Besoin d'articuler projets personnel et professionnel (Carosin et al. 2021).**

Contexte institutionnel

- Passage de la conception technicienne (examen psychotechnique) à une conception éducative
 - « *se construire un cadre représentatif adéquat pour faire face aux transitions scolaires, professionnelles, mais aussi personnelles* » (Guichard, 2001, p. 50).
- La nécessité d'éduquer à l'orientation est perçue par l'institution
 - « *Ce choix doit être préparé par une éducation et une information approfondies* » (Circulaire n° 96-230 du 1^{er} octobre 1996, NOR : MENL9602627C) ;
 - Liberté de l'équipe éducative dans le choix des méthodes et outils qui devraient faciliter la tâche.
- Pourtant, les jeunes n'ont pas toujours le sentiment d'avoir été bien accompagnés (CNESCO, 2018).

Problématique du projet JenDo

- Contexte favorable pour l'éducation à l'orientation
 - Existence de ressources sur les métiers et les formations ;
 - Temps dédiés à l'orientation ;
 - Rôles d'accompagnants identifiés.
- Malgré cela, perception de manques
 - Tous les élèves ne perçoivent pas l'intérêt de construire leur projet d'orientation ;
 - Les professeurs ont le sentiment de manquer de leviers pour donner du sens à cette tâche.
 - Les professeurs ne savent pas toujours créer des situations visant la compétence à s'orienter ;
 - Sentiment que les tâches se limitent à faire accumuler des connaissances disparates sur soi, les métiers et formations.
- JenDo proposait de répondre à ces questionnements.

Contextes de la recherche

- Contexte de financement du projet
 - Réponse à l'appel à projets des incubateurs académiques du Ministère de l'éducation nationale
 - Objectif : élaborer le prototype d'un jeu épistémique et numérique (JEN) dédié à l'orientation
 - Académie de Lyon
 - Niveau concerné : enseignement secondaire
- Contexte scientifique de ma recherche
 - Psychologie du développement
 - Contribution à l'élaboration de cadres :
 - Sur la construction du projet d'orientation (Carosin et al. 2021) ;
 - Sur l'activité d'accompagnement de l'orientation par les enseignants (Loisy & Aldon, soumis).

Accompagner la construction de l'orientation : potentiel d'un jeu épistémique et numérique



MÉTHODOLOGIE DE CONCEPTION DU JEU

Principes de la conception de JenDo

- Démarche itérative selon le principe de la recherche orientée par la conception (Sanchez & Monod-Ansaldi, 2015)
 - Cycle de conception fondé sur les phases : hypothèse / conception / expérience / analyse ;
 - Le retour d'expérience conduit à affiner les hypothèses (validité écologique) ;
- ➡ **Nouveau cycle.**
- Démarche collective
 - Une équipe pluridisciplinaire réunie à l'IFÉ-ENS de Lyon
 - Retours réguliers des élèves, utilisateurs finaux [UX Design].
- Démarche étayée scientifiquement
 - La conception s'appuie sur des cadres théoriques ;
 - Elle peut amener à réinterroger les théories.

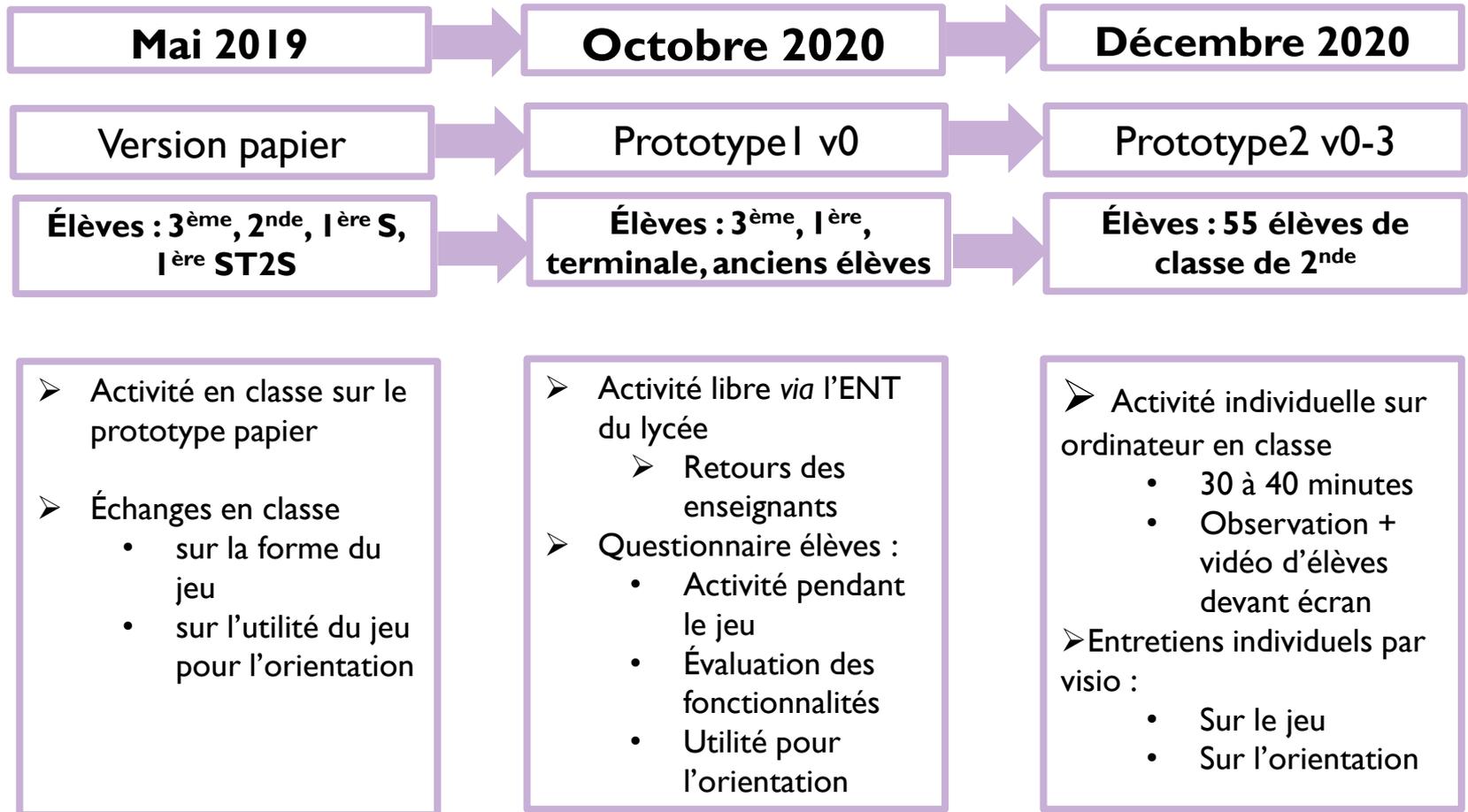
Les acteurs impliqués

- Acteurs de la conception : une trentaine de personnes
 - Enseignants de collèges et de lycées ;
 - PsyEN et représentants de l'Onisep ;
 - Cadres de l'éducation : inspecteurs, membres de la DANE ;
 - Le réseau CANOPÉ a assuré le développement du prototype (design et développement informatique) ;
 - Chercheurs.
- Acteurs de la mise en œuvre : enseignants et élèves
 - L'observation de l'activité des élèves par les enseignants nourrit la conception à la phase suivante ;
 - Retour des élèves sur les ressentis et apports de l'outil
 - Le produit doit répondre aux « *attentes, besoins (formulés ou non) et capacités des utilisateurs* » (Daumal, 2015, p.5),

Trois cycles (contraintes liées à la période de confinement lié à la pandémie de CoVid-19)

Avril 2019 Hackathon 1 Synthèse des décisions	Mai 2019 Retour élèves Puis implantation	Juin 2019 Hackathon 2 Synthèse des décisions	Octobre 2019 Retour élèves Puis développement informatique	Novembre 2019 Hackathon 3 Synthèse des décisions	Décembre 2020 Retour élèves
Caractéristiques générales et grandes étapes du déroulement du jeu	Observations de l'utilisation de la version papier et discussions avec les élèves (enseignants)	Ébauche du synopsis précis, place des avatars, et discussion des choix	Observations de l'activité sur ENT et questionnaire élèves (enseignants)	Réflexions sur l'équilibre du jeu (gains et pertes, missions du joueur, relations avec les autres joueurs)	Activité en classe (observation) et entretiens avec les élèves (chercheurs)
Version papier		Prototype 1		Prototype 2	
Chercheurs, enseignants, PsyEN, développeurs	Élèves Puis Développeurs	Chercheurs, enseignants, PsyEN, développeurs	Élèves Puis Développeurs	Chercheurs, enseignants, PsyEN, développeurs	Élèves

Calendrier de l'implication des élèves



Accompagner la construction de l'orientation : potentiel d'un jeu épistémique et numérique



FONDEMENTS THÉORIQUES SUR L'ORIENTATION MOBILISÉS PAR LE COLLECTIF

Perspective anthropologique

- Le développement repose sur l'appropriation de capacités humaines externalisées (Sève, 1974).
- Ces capacités s'intercalent comme médiateurs (Vygotski, 2014)
 - Les outils médiatisent l'activité sur des objets tangibles ;
 - Les instruments psychologiques médiatisent l'activité sur les conduites en direction d'autrui et de soi-même.
- L'activité joue un rôle dans le développement (Yvon & Clot, 2004)
 - « *en agissant sur la nature extérieure pour la transformer, il modifie sa propre nature* » (Vygotski, 1985, p. 44).
- Mise en patrimoine des acquis historiques (Brossard, 1993)
 - Appropriation par les générations suivantes ;
 - Remise en patrimoine.
- Transmission sociale des moyens d'action (Rochex, 1997).

Dialectique entre conditions du milieu et sujet

- Les conditions offertes par le milieu (interactions et objets sociaux) sont à situer dialectiquement avec l'expérience vécue de la personne
 - « *les facteurs essentiels pour déterminer l'influence du milieu sur le développement psychologique... sont les expériences vécues* » (Vygotski, 2018, p. 117) ;
 - Or, les transformations du monde sociétal ont été plus rapides que le développement d'outils et d'instruments pour soutenir le développement de la compétence à s'orienter (Carosin et al. 2021).
- La question du sens
 - « *La notion d'expérience vécue conduit à donner de l'importance au sens que le sujet accorde à la situation, comment il la vit sur le plan psychoaffectif, son rapport à cette expérience* » (Loisy, 2022).

Life designing : concevoir et orienter sa vie

- **Modèle intégratif**
 - Le parcours professionnel n'est pas dissocié de ce qui constitue la vie.
- **Fondements théoriques**
 - Théories constructivistes et sociales du développement ;
 - Centration sur le rapport du sujet à son environnement.
- **Design** (Savickas et al. 2010)
 - Construction de buts signifiants ;
 - L'orientation découle du sens de la vie, et non l'inverse (Bégin, Bleau, & Landry, 2000).
- **Designing**
 - Accent mis sur l'action en train de se faire ;
 - Place centrale accordée au *récit de vie* (Francequin, 2002).

La compétence à s'orienter

- Cadre général de la notion de compétence
 - Organisation de l'activité (Coulet, 2011)
 - Composantes : connaissances ; règles d'action ; prises d'indices (inférences, anticipations) ; valeurs (Chauvigné, 2018)
- Compétence à s'orienter (Loisy & Aldon, soumis)
 - Connaissances : de soi inter-reliées à celles sur les métiers et les formations (Canzittu & Demeuse, 2017) ;
 - Règles d'action :
 - Mettre au jour les idéaux sociaux (motivation), explorer le sens, se confronter aux contradictions (Soidet *et al.* 2018) ;
 - Capacité à gérer l'information (Bennett & Lemoine, 2014).
 - Développement de la capacité d'analyse et de réinvestissement des constats, au fil de l'activité.
- Cela implique d'accepter de s'impliquer dans une tâche complexe.

Principes instanciés dans le jeu (Loisy & Aldon, 2021)

1. Anticiper un projet de vie
 - Formaliser la vie envisagée en lien avec ses idéaux sociaux
2. Se projeter
 - Élaborer des intentions
3. Développer concomitamment le triptyque
 - Connaissance de soi / Connaissance des métiers / Connaissance des formations
- Tâches pour mobiliser et développer son habileté à mettre sa vie en récit (Savickas et al. 2010)
 - Produire une trace de son projet, mais sous une forme symbolique spatiale et visuelle ;
 - Peu de traces écrites permet de contourner l'hétérogénéité face à l'activité écrite.

Principes pour les accompagnants

- **Accepter l'idée de multiples voies de développement** (Moro & Schneuwly, 1997)
 - Au niveau de l'orientation, tolérer des changements radicaux dans les choix d'exploration des élèves pour permettre une liberté d'action.
- **Prendre conscience qu'il faut apprendre à l'élève à réguler son activité**
 - Il existera des régulations par le jeu si son développement informatique est finalisé (jauges) ;
 - Pour l'instant, les enseignants du projet régulaient l'activité des élèves pendant l'expérimentation ;
 - Il est toujours utile que l'enseignant régule la construction du projet, a minima au démarrage de l'activité :
 - JenDo est conçu pour jouer en autonomie, mais l'engagement gagne à être fait avec un enseignant.

Accompagner la construction de l'orientation : potentiel d'un jeu épistémique et numérique



CARACTÉRISTIQUES DU PROTOTYPE DU JEU JenDo

Avatar et environnement spatial

- Le choix : faire construire et gérer un environnement imaginaire.
- Un avatar personnalisé par le joueur
 - Souvent, il choisit de lui donner une apparence et des qualités proches des siennes
- Trois espaces géographiques et sociaux disponibles dans le prototype
 - Campagne, montagne, côte



L'avatar construit un environnement

- Les actions déterminent l'avancée de la construction
 - Au départ, choix d'un bâtiment symbolisant un domaine de métiers ;
 - Puis, liberté d'exploration :
 - Aller d'un lieu à un autre pour découvrir différentes facettes d'un même métier ;
 - Investir un seul terrain pour approfondir la découverte de l'implémentation d'un métier.
- Jauges non achevées dans le prototype.

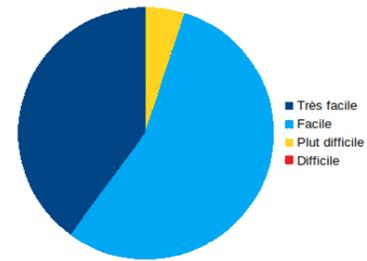
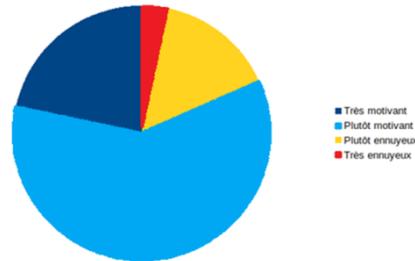


Accompagner la construction de l'orientation : potentiel d'un jeu épistémique et numérique

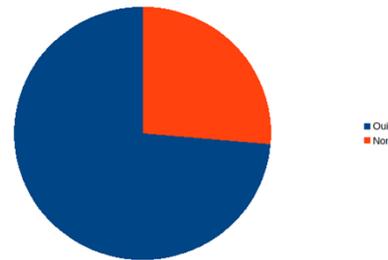


RETOURS SUR LES EXPÉRIMENTATIONS

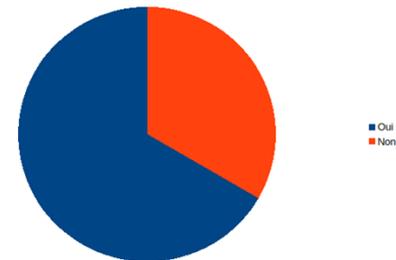
Retour des élèves



Les participants trouvent le jeu **très facile** ou **facile** à prendre en main ;
Ils trouvent le jeu **très motivant** ou **plutôt motivant**.



Adaptation aux préoccupations
de jeunes



Adaptation à la construction de
l'orientation

Près des trois quarts des participants trouvent le jeu **adapté à leurs
préoccupations** ;
Plus de la moitié trouvent le jeu **adapté à la construction de l'orientation**.

Intérêt de JenDo perçu par une enseignante

- Intérêt du jeu par rapport à son propre besoin d'outils
 - Les outils à disposition sont peu nombreux ;
 - Ils ne prennent en compte le développement de la compétence à s'orienter entre collège et lycée.
- Dans JenDo, les principes adoptés sur l'orientation et les directions sont ambitieux et adaptés
 - Construction dans le temps : « *laisser rêver les élèves [...] et se construire tout simplement* » ;
 - Possibilité d'utilisation quand « *ils sont prêts à le faire* » ;
 - Jeu adapté à l'hétérogénéité des élèves et des parcours ;
 - Le jeu a créé une attente : « *des élèves qui avaient participé à la première phase... [m'ont] redemandé, ce qu'il en était* ».

Synthèse de l'expérimentation

- Le joueur mobilise la compétence à s'orienter dans une activité sociale signifiante.
- En l'incitant à penser son environnement géographique et social, le jeu participe de la construction d'un plan de vie.
- Le format visuel et spatial facilite l'élaboration d'une forme originale de récit de vie
 - JenDo soutient l'orientation de manière plus inclusive.
- La situation est suffisamment ouverte
 - Pour offrir aux enseignants les conditions pour des situations et des tâches variées ;
 - Pour s'adapter à tout niveau de construction de la compétence à s'orienter ;
 - Pour s'adapter aux évolutions du projet d'orientation au fil du développement du jeune.

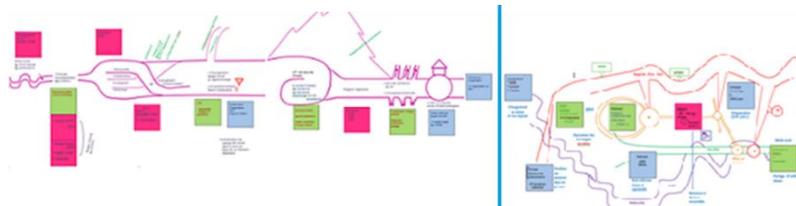
Accompagner la construction de l'orientation : potentiel d'un jeu épistémique et numérique



COMMENT CONCLURE ?

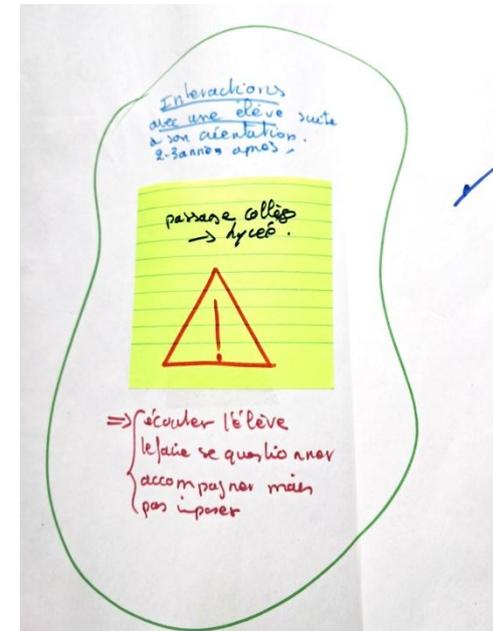
Saisir le développement de l'activité

- La « *Méthode trajectoire* » (Loisy, 2021 ; 2022)
 - Des outils symboliques pour dire, écrire et représenter visuellement l'expérience vécue du développement :
 1. Mise au jour de « *moments* » vécus comme fondateurs de développement / leurs conditions sociales / et comment ce moment a pu permettre des « *processus évolutifs qui, sans lui, ne pourraient pas apparaître* » (Vygotski, 2011, p. 243) ;
 2. Mise au jour des caractéristiques de ces situations et des évolutions postérieures ;
 3. *Représentation visuelle* de la trajectoire, instrument qui mobilise notamment la dimension cognitive (simulations, inférences, comparaisons) et la dimension psychoaffectif (réactivation des affects associés).



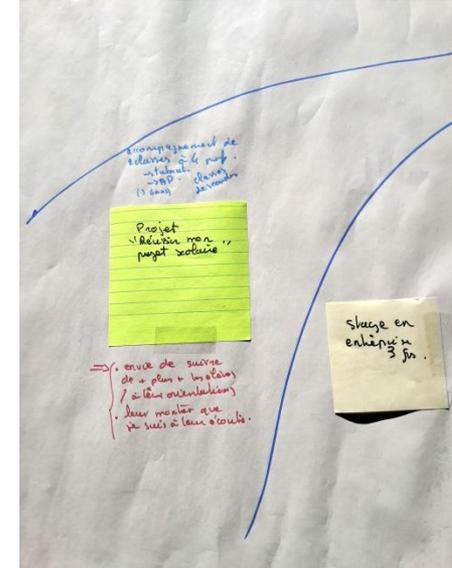
Étude sur l'orientation. Le moment fondateur

- Passage au lycée (PP) / Échanges avec une ancienne élève sur son orientation et ses choix de vie
 - **Émergence de deux questionnements**
 - Comment repérer les intérêts et motivations des élèves ?
 - « Pourquoi est-ce que nous n'avons pas réussi à voir qu'elle avait quand même un profil plus porté sur l'aide sociale, l'aide des personnes ? »
 - Pourquoi privilégier la voie générale ?
 - « Et pourquoi est-ce que nous nous sommes focalisés uniquement sur ses compétences, sur ses résultats ? [...] Comment faire pour ne pas trop les diriger vers une voie ? ».



Étude sur l'orientation. *Des projets, des situations avec tâches et régulations*

- L'enseignante impulse des projets internes à son établissement avec d'autres collègues qui s'intéressent à l'orientation
 - Ces « moments » apparaissent intégrés à la route.



- Régulièrement, elle crée des situations dans lesquelles les élèves :
 - Formulent des intentions ;
 - Font des recherches sur les sites ;
 - Formalisent leur projet.

Étude sur l'orientation. *Expérience vécue des contraintes de la forme écrite*

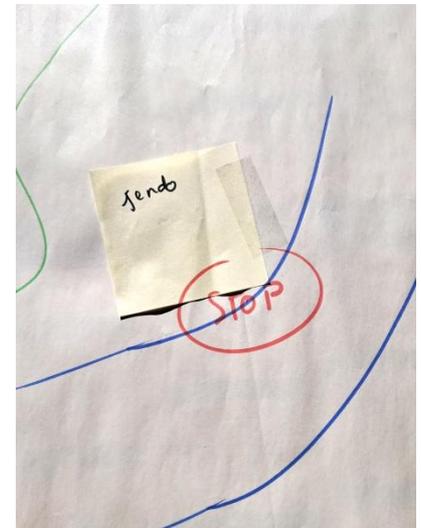
- Sans le jeu, les difficultés de certains élèves résident dans la nécessité de formaliser le projet d'orientation sous forme écrite
 - *Tous les élèves, même ceux qui « étaient perdus ou [...] avaient changé d'idée »* acceptent de faire le quizz et de chercher de pistes de métiers et de formations sur le site de l'Onisep ;
 - En revanche, *la moitié seulement* formalise sa recherche par écrit
 - *« qu'est-ce que je cherche, qu'est-ce qui me manque ? »...*
- JenDo permettrait de contourner cette difficulté.

Étude sur l'orientation. Développement d'une posture d'accompagnante

- Ne pas se cantonner à regarder la réussite scolaire, écouter attentivement l'élève
 - Repérer d'éventuelles difficultés d'un parcours réussi ;
 - Ne pas donner une réponse trop rapide et lapidaire : « *qu'il réfléchisse à un plan B* »
 - « *c'est plus être dans le fait d'écouter et d'interagir* »
- Partager la vision de l'évolution du projet professionnel au fil de la vie
 - « *dites-vous qu'il y a toujours la possibilité de changer de voie, d'aller faire autre chose, que ce soit en études ou même après, quand vous êtes dans le milieu du travail* »
- Être disponible « *c'est plus un suivi* »
- Se méfier des représentations sociales.

Étude sur l'orientation. *Une activité perçue comme contrariée*

- Manque d'outils et de temps pour les enseignants ;
- Élèves pénalisés quand ils n'ont pas fait le bon choix en classe de troisième (même avec un projet construit entre temps, et validé par l'équipe éducative)
 - Cela ôte de la crédibilité au rôle du professeur principal dans son accompagnement
- L'arrêt du développement du projet JenDo est vécu douloureusement par la répondante.



Catherine.Loisy@ens-lyon.fr



MERCI DE VOTRE ATTENTION !

RÉFÉRENCES CITÉES SUR L'ORIENTATION

Accompagner la construction de l'orientation : potentiel d'un jeu épistémique et numérique

Bégin, L., Bleau, M., & Landry, L. (2000). *L'école orientante : la formation de l'identité à l'école*. Outremont (Qc): Éditions Logiques.

Bennett, N., & Lemoine, G. J. (2014). What a difference a word makes: Understanding threats to performance in a VUCA world, *Business Horizons*, 57(3), 311-317. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2014.01.001>

Canzittu, D., & Demeuse, M. (2017). *Comment rendre une école réellement orientante ?* Louvain-la-Neuve: De Boeck supérieur.

Carosin, É., Canzittu, D., Loisy, C., Pouyau, J., & Rossier, J. (2021). Developing lifelong guidance and counselling perspective by addressing individual and collective experience of humanness, humanity and the world. *International Journal for Educational and Vocational Guidance (IJEVG)*, Springer Verlag. DOI : <https://doi.org/10.1007/s10775-021-09512-0>

CNESCO (2018). *Conférence de comparaisons internationales. Dossier de synthèse : Comment l'école française aide-t-elle les élèves à construire leur orientation ?* Paris, 8-9 novembre 2018.

Francequin G. (2002). Psychologie de l'orientation : théorie de l'action et récits de vie, *Revue canadienne du counselling*, 36(2), 161-170.

Guichard J. (2001). Quelles peuvent être les finalités individuelles et collectives de l'éducation à l'orientation ? *OSP*, 30, 49-70.

Loisy, C. et Aldon, G. (2021). Compétences à s'orienter et pouvoir d'agir. Un jeu numérique pour les développer. Dans M. Bangali, Ph. Jacquin, et L. Sovet (dir.), *Compétences à s'orienter : de la théorie à la pratique* (p. 97-124). Bruxelles, Mardaga. ISBN numérique : 9782804720711

Loisy, C. & Aldon, G. (soumis). Accompagner la construction de la compétence à s'orienter au secondaire par un jeu sérieux. Dans D. Canzittu, M. Bangali, J. Masdonati, & C. Loisy, *Compétence(s) à s'orienter : de la théorie à la pratique*.

Savickas, M. L., Nota, L., Rossier, J., Dauwalder, J.-P., Duarte, M. E., Guichard, J., Soresi, S., Van Esbroeck, R., van Vianen, A. E. M., Bignon, C. (2009). Construire sa vie (Life designing) : un paradigme pour l'orientation au 21^e siècle, *L'orientation sociale et professionnelle*, 39(1).; DOI: 10.4000/osp.2401.

Soidet, I., Blanchard, S. & Olry-Louis, I. (2018). S'orienter tout au long de la vie : bilan et perspectives de recherches, *Savoirs*, 48, 13-51. <https://doi.org/10.3917/savo.048.0013>

Tritiaux, J., & Pieters, J. (2016). *Génération Quoi. Autoportrait des 18-34 ans en Belgique francophone*. Enquête réalisée en ligne de Mai à Juillet 2016. RTBF.

RÉFÉRENCES CITÉES SUR LE DÉVELOPPEMENT ET SUR LA MÉTHODOLOGIE

Accompagner la construction de l'orientation : potentiel d'un jeu épistémique et numérique

Brossard, M. (1993). Un cadre théorique pour aborder l'étude des élèves en situation scolaire, *Enfance*, 46(2), 189-199.

Chauvigné, C. (2018). Une perspective développementale de l'évaluation des compétences. Dans C. Loisy et J.-C. Coulet (dir.), *Compétences et approche-programme. Outiller le développement d'activités responsables* (p. 135-156). Londres : ISTE.

Coulet, J.-C. (2011). La notion de compétence: un modèle pour décrire, évaluer et développer les compétences, *Le Travail Humain*, 74(1), 1-30.

Daumal, S. (2015). *Design d'expérience utilisateur : Principes et méthodes UX*. Paris, Éditions Eyrolle

Loisy, C. (2021). Une combinaison exploratoire de méthodes de recherche pour saisir le développement professionnel sous plusieurs aspects. *Nouveaux cahiers de la recherche en éducation*, 23(1), 104-126. DOI : <https://doi.org/10.7202/1084281ar>

Loisy, C. (2022). Contradictions et développement de l'agir. La Méthode trajectoire pour étudier le développement professionnel des enseignants. Dans M. Merri (dir.), *Contradictions, conflits, problèmes et préoccupations dans le développement de l'agir humain* (p. 223-245). Dijon, Éditions Raison et passions. DOI : <https://doi.org/10.3917/rp.merri.2022.01.0223>

Moro, C., & Schneuwly, B. (1997). L'outil et le signe dans le fonctionnement psychologique. Dans C. Moro, B. Schneuwly, & M. Brossard (dirs.), *Outils et signes : Perspectives actuelles de la théorie de Vygotski*. Berne: Peter Lang.

Sanchez, E, & Monod-Ansaldi, R. (2015). Recherche collaborative orientée par la conception. Un paradigme méthodologique pour prendre en compte la complexité des situations d'enseignement-apprentissage, *Éducation & Didactique*, 9(2), 73-94.

Rochex, J.-Y. (1997). L'œuvre de Vygotski : fondements pour une psychologie historico-culturelle, *Revue française de pédagogie*, 120(1), 105-147.

Sève, L. (1974). *Marxisme et théorie de la personnalité*. Paris: Éditions Sociales.

Vygotski, L.S. (1985). La méthode instrumentale en psychologie [1re éd. 1930] (Trad. C. Haus). Dans B. Schneuwly & J.-P. Bronckart (dir.), *Vygotski aujourd'hui* (p. 39-47). Paris, Delachaux et Niestlé.

Vygotski, L.S. (2014). *Histoire du développement des fonctions psychiques supérieures* (Trad. F. Sève). Paris: La Dispute [1re éd. 1931].

Vygotski, L.S. (2018). *La science du développement de l'enfant. Textes pédologiques 1931-1934* (traduits par I. Leopoldoff). Berne, Peter Lang.