

# La complémentarité des pédagogies ludiques

Toute action de formation se situe au carrefour de deux dynamiques, l'une individuelle, l'autre sociale ou collective.

## *La dynamique individuelle :*

Pour chacun de nous, "se" former c'est à la fois enrichir ses savoirs et ses savoir-faire et découvrir de nouveaux territoires, de nouvelles approches, reculer les limites et les frontières, se défaire d'un déterminisme passif. C'est à la fois s'impliquer dans le "**bagage**" et dans le "**voyage**".

## **Le bagage**

Dans un monde où l'apprentissage se fait tout au long de la vie, puisque les mouvements de la science et du monde nous interdisent la pensée même d'un "thesaurus" figé dans une immobilité parnassienne, la constitution du "bagage" nécessaire à l'homme moderne pour se conduire dans la vie est une œuvre de tous les instants. Plus on avance dans la connaissance, plus on ressent son ignorance de nouvelles dimensions du savoir que notre dynamisme même nous fait découvrir. Il nous faut alors passer d'une logique exhaustive à une logique sélective mais réfléchie, si l'on ne veut pas se noyer dans un océan d'informations dont le niveau monte sans cesse.

## **Le voyage**

Voyager, c'est découvrir dans l'incertitude, partir à la recherche de nouveaux horizons, de nouvelles pistes d'action et de réalisation personnelle, c'est abandonner des codes coutumiers et sécurisants pour aller à la rencontre du monde et des autres. C'est peut-être là que l'on découvre le mieux la différence de nature entre formation et "éducation"- *educere*, (conduire en dehors) - c'est-à-dire précisément permettre de "sortir du moule" donnant ainsi l'occasion à la personne de construire son autonomie et sa liberté.

Il n'y a naturellement pas antagonisme entre le bagage et le voyage, et c'est le développement harmonieux des deux fonctions qui assoit la solidité des démarches personnelles. Mais il ne faut pas que le bagage soit à certains moments trop encombrant pour gêner, ralentir ou même empêcher le voyage, ou que le voyage, s'il n'est pas au service de l'enrichissement de la pensée et de l'action, ne devienne seulement évasion et dispersion de l'esprit.

## La dynamique collective :

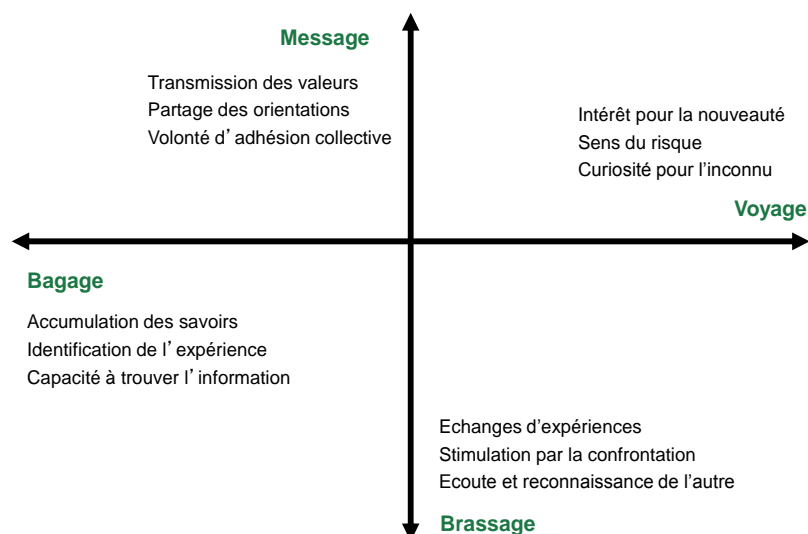
Insérés dans le monde, nous en utilisons les codes et les procédures, nous lui apportons nos ressources et nos talents. Cette aptitude à “vivre ensemble” n’est pour beaucoup ni spontanée ni facile. La formation est donc à la fois accoutumance au brassage et assimilation de messages.

### Le brassage

L’individualisation des parcours de formation a fait un peu trop oublier la richesse des échanges dans les processus d’apprentissage. Même si la sagesse des nations répète à l’envi que l’on est plus intelligents ensemble que tous seuls, la réalité des situations de formation collective conduit au contraire à isoler chaque “apprenant “ et à s’évertuer à sanctionner les échanges qui ne seraient pas autorisés. L’expression de “copier sur son voisin” l’a ainsi emporté depuis longtemps sur le fait d’échanger avec un condisciple... Or, la rencontre et l’échange avec d’autres personnes, de cultures, d’histoires, de générations, de métiers différents est un extraordinaire accélérateur de compréhension du monde et de sa richesse. L’acte pédagogique a été trop souvent réduit à la relation descendante entre le “sachant” et ”l’apprenant”, en négligeant la fertilité de l’échange transversal et libre avec ses congénères.

### Le message

La formation étant par essence un élément de la vie en société, elle véhicule nécessairement par là même des codes, des modalités, voire des valeurs de la vie collective. Toute formation transmet donc des messages dans le but de les faire partager à la fois par ses émetteurs, ses diffuseurs et ses destinataires. Ainsi, au moment des lois sur l’instruction publique - gratuite et obligatoire - de 1881- 82, Jules Ferry insistait-il sur le double but de son projet qui était de donner à tous les enfants non seulement un bagage commun mais aussi un bagage “laïque” en supprimant l’enseignement de la morale religieuse au profit d’une “instruction morale et civique”.



## Les modalités de la formation

De tous temps, les pédagogues se sont efforcés de rendre les plus efficaces possibles les modalités de leur art en multipliant les initiatives et les innovations permettant une fertilisation croisée de ces quatre fonctions, ou en en privilégiant certaines au détriment des autres.

Quelques exemples :

Socrate était, sans conteste un adepte du brassage et du voyage. Se présentant lui-même comme un grand ignorant, il prétendait qu'il ne savait rien par lui-même et qu'on ne peut apprendre qu'avec les autres, grâce à la maïeutique. C'est par la langue, et donc par l'échange que se structure d'après lui la pensée et son expression. C'est Platon qui introduira, dans l'éducation la notion du contenu - la philosophie - qui rend plus "objective" la réalité de l'apprentissage que la seule parole et donne à l'éducateur un rôle de transmetteur du savoir. En quelque sorte, moins de brassage et de voyage, mais plus de bagage et de message...

L'instruction militaire est, elle, beaucoup plus centrée sur le message. L'ardente obligation de la défense de la patrie domine et conditionne l'ensemble des trois autres fonctions. Le bagage est centré sur les connaissances nécessaires à l'accomplissement des opérations, le brassage se manifeste par l'entraînement collectif et l'esprit de "corps", et le voyage est essentiellement le "terrain d'action et d'aventure" sur lequel vont s'exercer les "missions".

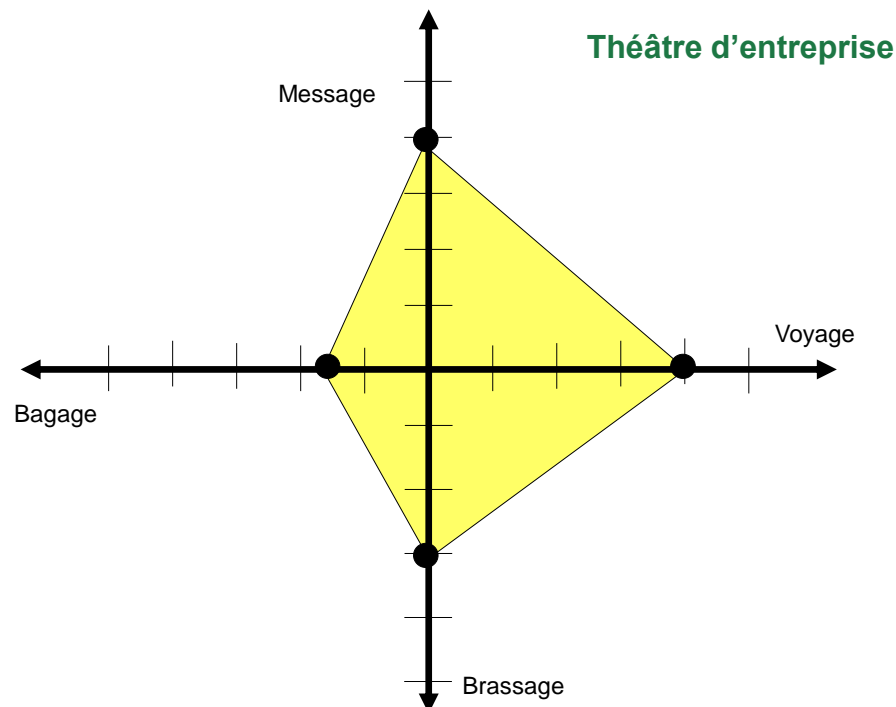
Rousseau, à l'autre extrémité, opte pour le voyage : "Pour l'enfant, ne l'enveloppez donc pas dans un maillot, allaitez-le avec le lait de sa mère, ne le dorloitez pas, laissez-le suivre son instinct de conservation et faire lui-même ses expériences, ne l'instruisez pas de ce qu'il peut apprendre lui-même, ne lui faites pas de sermons... Plus on peut reculer le développement intellectuel, mieux cela vaut. ...Autant que possible, conduisez l'enfant jusqu'à sa douzième année, sans qu'il puisse distinguer sa main droite de sa main gauche. Laissez-le grandir sans préjugés, sans habitudes et sans connaissances ! L'embryon du caractère demande du temps pour se développer : ce n'est que lorsqu'il s'est développé qu'on peut le traiter convenablement". Le bagage viendra bien assez tôt...

Aujourd'hui, les modalités pédagogiques sont fortement impactées par les nouvelles technologies de l'information et de la communication. C'est l'occasion de revisiter les véritables objectifs que l'on assigne à la formation et de passer au crible de l'analyse critique les diverses offres qui nous sont proposées. Le fait de ne retenir ici que certaines formes de pédagogies interactives ou ludiques ne doit pas empêcher d'étendre les investigations aux autres aspects de la formation, comme l'immersion, la simulation, le hors limites, la téléformation, etc.

## Les outils pédagogiques interactifs/ludiques

### ➤ Le théâtre d'entreprise

Sous ce terme se cachent en réalité deux pratiques, l'une axée sur le développement des personnes dans l'entreprise, l'autre sur l'expression théâtralisée d'une situation ou d'un projet de l'entreprise. Dans tous les cas, il s'agit d'une distanciation par rapport à la réalité vécue ou perçue par les spectateurs, distanciation qui permet de dire des choses ou de faire passer des idées ou des messages de manière accessible et acceptable. Cette démarche est rarement porteuse d'un très fort contenu rationnel et structuré, et s'adresse d'abord à des personnes individualisées plutôt qu'à un public indifférencié. Elle favorise par contre le "détour" par l'onirisme, l'humour, le décalage du temps et de l'espace. Sa représentation graphique s'apparenterait plutôt à un quadrilatère de cette forme :

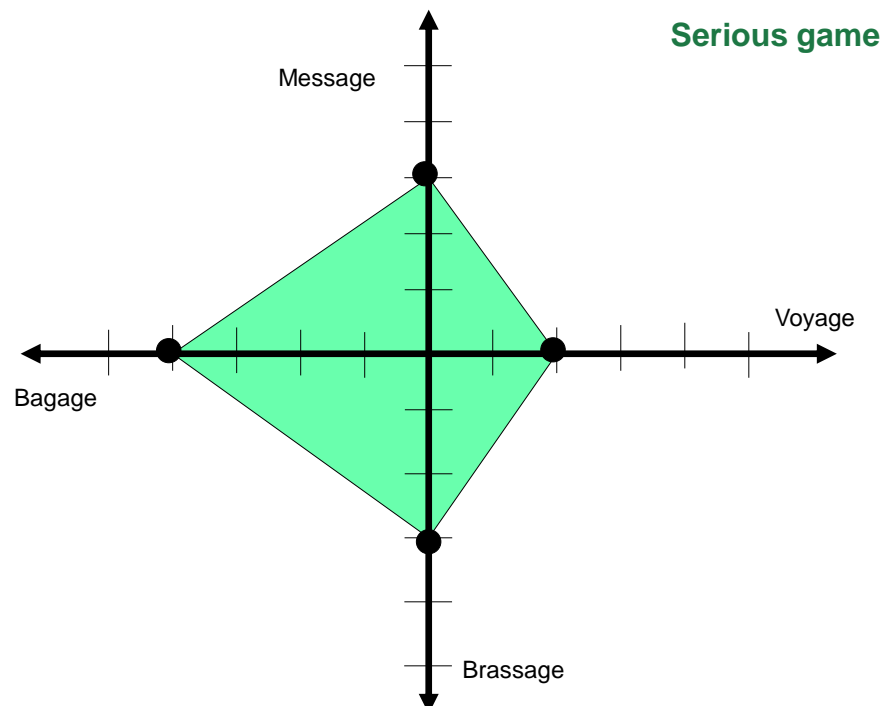


## ➤ Le serious game

Il associe des ressorts ludiques et des ressources technologiques dans le but d'entraîner des joueurs dans des actions pédagogiques sur des thèmes techniques, commerciaux, sociaux, environnementaux. Il peut être également associé à des actions de publicité (advergame) ou de sensibilisation politique ou écologique. Associant plusieurs joueurs sur un même thème, il permet une dynamique interactive sans les contraintes d'une présence simultanée de tous les joueurs sur un même lieu.

Sa vocation n'est pas de remplacer les modes traditionnels d'information ou de formation mais plutôt de les compléter et de leur faire bénéficier de l'interactivité, des interfaces graphiques et des capacités du jeu vidéo à immerger un usager dans un contexte où il sera bien plus réceptif aux messages transmis.

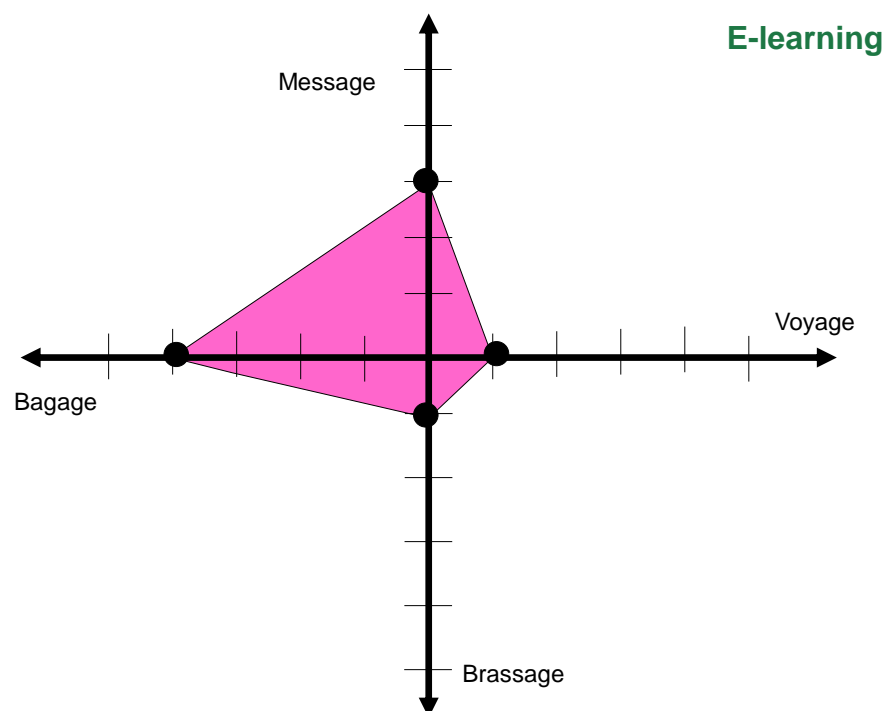
Il constitue un outil bien adapté à la transmission de messages, puisque sa configuration peut être modelée à partir des objectifs poursuivis, avec un contenu également précisément ciblé ; il peut être plus ou moins interactif selon les modalités recherchées et le niveau de détour ou d'autonomie du joueur est lié à l'intensité du message à délivrer.



## ➤ Le e-learning

On peut le définir comme “l'utilisation des nouvelles technologies multimédia et de l'Internet (Cédérom, Internet, intranet, extranet, télévision interactive, etc.) pour améliorer la qualité de l'apprentissage en facilitant l'accès à des ressources et des services, ainsi que les échanges et la collaboration à distance”. Bien utilisé, il apporte une efficacité considérable dans l'assimilation de données factuelles et dans la progressivité de l'apprentissage. Il demande néanmoins à ses utilisateurs une organisation rigoureuse de leur temps et une capacité de concentration réelle. Les déceptions nées du “tout e-learning” sont largement dues à une analyse à courte vue de sa facilité apparente de mise en œuvre par rapport à des actions de formations présentiels, assortie d'un gain financier apparent.

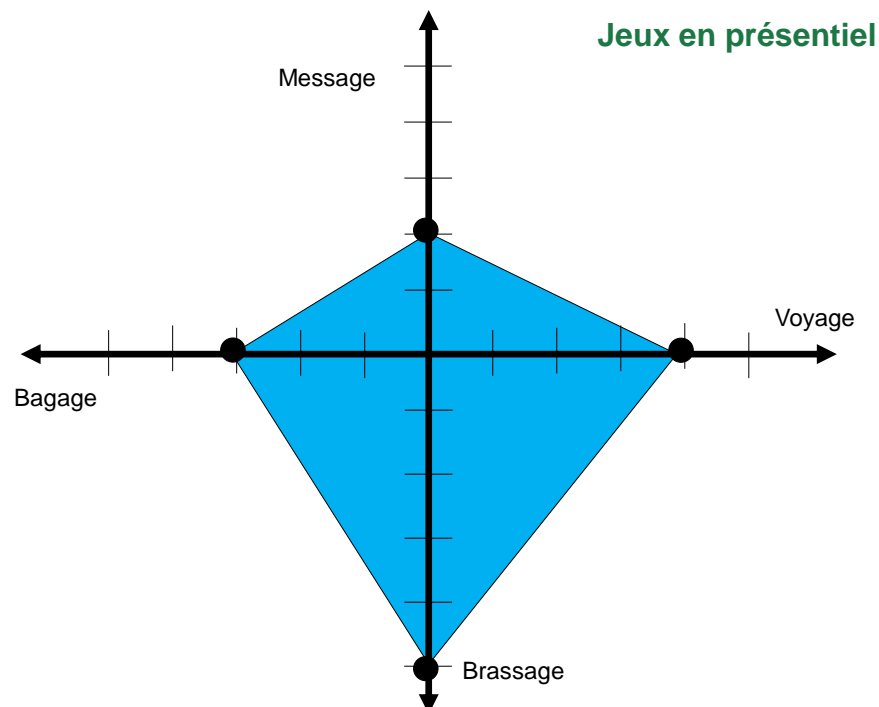
En réalité, le e-learning, très pertinent pour la mise en valeur des contenus, et par voie de conséquence pour la force des messages, n'est pas naturellement un vecteur de distanciation par rapport aux faits et aux situations et ne facilite pas, pour les raisons mêmes qui font son efficacité d'apprentissage (la concentration individuelle sur un sujet dans un lieu et dans un temps donné) le brassage entre les personnes qui en bénéficient.



## ➤ Le jeu en présentiel

Dans une définition restreinte, le jeu de formation implique une “certaine représentation de la réalité” et non pas l’immersion dans la réalité elle-même, un support matériel, des règles, une action, des acteurs, un désengagement des joueurs par rapport à leurs obligations vitales, une part de risque et d’inconnu... Animé, dans un cadre adapté, par un animateur plus attentif à l’expression des participants qu’à la quantité d’informations transmises, il est l’occasion d’une activité collaborative et d’échanges nourris. Ce sont les joueurs qui “font” le jeu et non l’inverse.

De ce fait les fonctions de “brassage” et de “voyage” sont les véritables moteurs de cette démarche, le contenu étant le “prétexte utile” de cette action, et rendant plus aléatoire la délivrance d’un message puissant et cohérent. Il s’agit de faire droit aux capacités de création et d’autonomie des participants, plus qu’à leurs qualités de mémorisation et d’application.



On pourrait poursuivre l'analyse en prenant en compte les parcours ludiques, les jeux de rôles, ou bien d'autres formes d'apprentissage utilisant la pédagogie du détour, on n'en trouverait pas une qui occupe à elle seule l'ensemble de l'espace dans les quatre directions que nous avons évoquées. C'est dire à quel point la recherche de la complémentarité est essentielle si l'on veut atteindre les objectifs que l'on poursuit. Encore faut-il savoir soi-même ce que l'on veut.

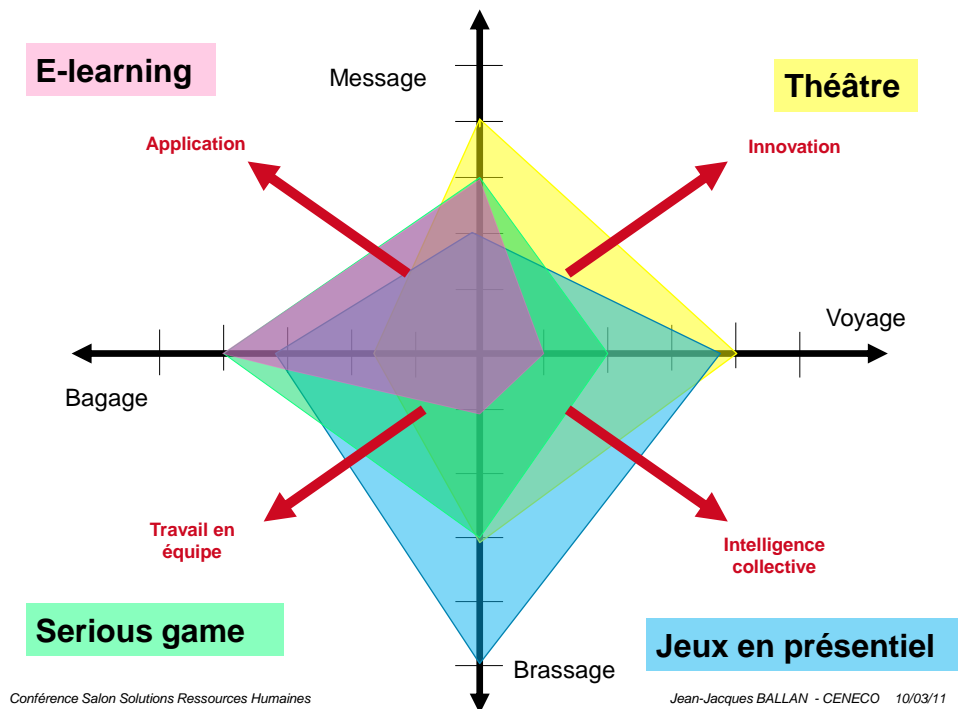
A titre d'illustration,

VOUS CHERCHEZ A	VOUS CHOISISSEZ	ET
<b>Améliorer l'efficacité de process</b>	E-learning	Serious game
<b>Renforcer l'esprit d'équipe</b>	Jeu en présentiel	Parcours ludique
<b>Accompagner le changement</b>	Jeu en présentiel	Serious game
<b>Développer l'innovation</b>	Parcours ludique	Théâtre d'entreprise
<b>Renforcer les pratiques de management</b>	Théâtre d'entreprise	Jeu en présentiel
<b>Introduire de nouvelles technologies</b>	E-learning	Jeu de rôles
<b>Sensibiliser à l'interdépendance des fonctions</b>	Jeu de rôles	Jeu en présentiel

Ce ne sont naturellement que des pistes, qui doivent être évaluées en fonction des spécificités des situations et de la *culture propre* de l'entreprise, tant il est vrai qu'entre une entreprise de l'industrie lourde et une SSII les profils des acteurs obéissent à des schémas mentaux et culturels qui peuvent être fort différents. Quel que soit le ou les modes de formation que l'on choisit pour atteindre tel ou tel objectif, une exigence s'impose : le debriefing, ou l'après-jeu.



## L'efficacité pédagogique : Complémentarités



## L'après-Jeu

L'ensemble des pédagogies ludiques a, on le voit, tout pour séduire : conception sur mesure, agrément de la participation, utilisation de moyens efficaces et modernes, relative facilité d'animation. Mais chacune a aussi ses exigences : clarté des objectifs, rigueur de la démarche, volonté de communication, fluidité de l'information de la part de la hiérarchie. Toutes recèlent un piège, car le plaisir de jouer peut faire croire que le succès suffit à son efficacité. Or il ne devrait pas y avoir de jeu sans après-jeu. En effet, le jeu est détour, sortie du quotidien, espace de liberté. Mais il doit être aussi, dans une optique de formation et d'apprentissage, porteur d'efficacité pour les personnes et pour l'organisation. Certes, il ne s'agit pas de retourner à l'école et de "donner la solution" par La Voix de son maître... Mais il faut revenir à la réalité de chacun et faire un état des enjeux et des progrès que le jeu a permis de faire et de clarifier. Le jeu doit déboucher sur des engagements ou des promesses, sur des ambitions nouvelles, personnelles et collectives.

C'est à ce prix que les outils pédagogiques interactifs et ludiques garderont et renforceront l'efficacité opérationnelle et humaine que leur reconnaissent ceux qui les pratiquent déjà.

Jean-Jacques BALLAN

10 mars 2011