

Contribution UMONS – MoodleMoot

Fabienne Ramon & Olivier Castin

Titre de la contribution : Un jeu de piste pour découvrir les outils numériques institutionnels : retour d'expérience et perspectives

Thématique sélectionnée : Moodle et la réussite des étudiants

Format de présentation souhaité : Conférence : 30min

Public visé : Enseignant / Ingénieur pédagogique

Niveau : Intermédiaire

Résumé court de la contribution

(accroche présente sur le programme, limitée à 120 caractères) :

Co-construction du dispositif en collaboration avec des étudiants animateurs, développement et perspectives d'évolution

Résumé de la contribution pour la sélection par le Comité de Programme

(limité à 500 mots) :

La transition de l'enseignement secondaire à l'enseignement supérieur est largement décrite dans la littérature. Les obstacles vécus par les étudiants lors de cette phase de transition sont d'ordre personnel ou social et touchent également les contenus de formation et la gestion administrative (De Clercq et Perret, 2021). Une taxonomie de ces obstacles a été proposée par Trautwein et Bosse (2017) et met en évidence, entre autres, la difficulté des étudiants à acquérir un langage académique, trouver un logement, trouver et utiliser les services d'information et de support et gérer les ressources institutionnelles. Guider l'étudiant dans l'acquisition du langage académique et des normes en vigueur s'avère donc une nécessité au regard des difficultés vécus par les primo arrivants et de leurs compétences numériques souvent surestimés (Bachy, 2021).

Lors de la Welcome Week, semaine précédant la semaine de rentrée académique, le service d'appui pédagogique (SAP), le service d'accompagnement et d'orientation étudiant (SAOE) et des représentants des étudiants ont ainsi proposé un atelier sur les outils numériques aux étudiants de 1^{ère} année (Bloc 1 de Bachelier). Le dispositif dont il est question trouve sa place dans la politique institutionnelle sur l'aide à la réussite dont un axe prioritaire est « **Accueillir les étudiants et faciliter leur transition** » en favorisant leur intégration dans l'environnement universitaire (acculturation, métier étudiant, compétences transversales ...). Cet atelier poursuit deux objectifs :

- Prendre en main la plateforme MOODLE et manipuler les outils numériques institutionnels essentiels aux étudiants ;
- Initier un premier contact avec des pairs d'années supérieures ; l'animation de l'atelier étant assurée par des étudiants UMONS provenant de différents cursus.

Cet atelier a été nommé « DÉMONS » en référence à Découvrir Mes Outils Numériques à l'UMONS. Celui-ci est proposé en groupe sous la forme d'un jeu de piste héroïque fantasy basé dans un espace Moodle. Les étudiants sont invités à répondre à une série d'énigmes qui les incitent à explorer les outils numériques institutionnels qui leur seront utiles tout au long de l'année (espace de gestion administrative MyUMONS, horaire, boîte mail, fiche de cours, helpdesk, etc.). Ils sont également invités à manipuler MOODLE et se familiariser avec les activités choix de groupe, devoir... En cas de besoin, des étudiants de différentes facultés sont disponibles pour accompagner les étudiants sur les énigmes.

Afin de rendre ce dispositif accessible à tous les nouveaux étudiants, celui-ci a ensuite été adapté pour être réalisé en autonomie de manière asynchrone dans un cours MOODLE « Stratégies d'apprentissage ». Tous les nouveaux étudiants de l'UMONS y sont inscrits dès le début de l'année académique par lien méta-cours.

Nous revenons sur la construction collective du dispositif, sa mise en place en collaboration avec des étudiants animateurs et ses perspectives d'évolution.