

Le "blocus", un enjeu stratégique

Le langage est au cœur de l'activité scientifique et académique : premier outil du chercheur, surtout en sciences humaines et sociales, il contribue aussi à la réussite à l'université.

UNIVERSITÉ

L'arrivée des beaux jours annonce souvent, pour un étudiant, la période du "blocus". Durant plusieurs semaines, révisions intensives et préparations aux examens formeront le quotidien d'un grand nombre de jeunes.

Pour les étudiants inscrits pour la première fois à l'université, cette période est particulièrement stressante parce qu'elle présente certaines inconnues. Comment étudier efficacement une vaste matière présentée sur de multiples supports (notes de cours, PowerPoint, ouvrages de référence, photocopies...)?

Parmi les conseils dispensés pour réussir sa première année d'université, comment distinguer ceux qui correspondent aux attentes enseignantes et aux exigences universitaires de ceux qui s'apparentent davantage à des croyances ou à des peurs peu fondées? Comment aborder les questionnaires à choix multiples (Q.C.M.), ces modes d'évaluation spécifiques de plus en plus présents dans le premier cycle universitaire? Autant de questions légitimes qui ne peuvent se contenter de réponses superficielles.

Par un heureux hasard du calendrier, la période du "blocus" coïncide cette année avec la sortie d'un jeu en ligne éponyme, issu d'un travail interdisciplinaire entre chercheurs de l'UCL et spécialistes du multimédia. Le serious game Blocus, un "jeu pédagogique sérieux", se propose de mettre au jour, sur la base d'un cours d'histoire contemporaine, quelques pratiques méthodologiques éprouvées pour réussir à l'université (www.blocus-thegame.be).

Cette découverte s'ancre dans des situations emblématiques du métier d'étudiant, qui dévoilent à l'utilisateur certains mécanismes fondamentaux des apprentissages universitaires : l'importance d'une réelle appropriation de la matière, non réductible à un apprentissage

"par cœur"; le fonctionnement d'une question d'examen, ouverte ou de type Q.C.M.; les ressources à déployer pour valider des connaissances scientifiques.

Blocus vise ainsi à souligner quelques dimensions parfois trop peu explicitées, mais néanmoins essentielles, des apprentissages à mener à l'université. Parmi ces dimensions, le rôle joué par le langage dans l'appréhension et la restitution des connaissances scientifiques figure en bonne place. Le langage est en effet au cœur de l'activité scientifique et académique : premier outil du chercheur,

surtout en sciences humaines et sociales, le langage contribue aussi à la réussite à l'université.

Dans leur étude d'un cours, les étudiants traitent massivement de mots et de

discours, et au moment de l'examen, c'est aussi sur la seule preuve apportée par le langage (écrit ou oral) que leurs connaissances seront évaluées. Or, les étudiants mésestiment souvent ce rôle central joué par le langage dans leur formation scientifique, depuis l'écoute d'un cours (qui requiert par exemple d'appréhender correctement les notions disciplinaires ou le raisonnement à travers lequel sont formulés les savoirs communiqués), jusqu'à sa reformulation en situation d'examen (où les approximations, au regard des connaissances à restituer, ne peuvent être acceptées).

Si l'enjeu d'une sensibilisation au langage à l'université est de taille, pourquoi l'exercer au travers d'un "jeu", fût-il "pédagogique" et "sérieux" comme l'est un serious game? Davantage qu'un jeu, Blocus se présente essentiellement comme un dispositif d'apprentissage en ligne permettant d'exercer, à partir de situations concrètes, les principales facettes du travail intellectuel exigé dès l'entrée à l'université. Un outil précieux pour tous ceux qui souhaitent se former dans l'enseignement supérieur...

**MARIELLE
CRAHAY ET
CATHERINE
LEROY**

Respectivement
doctorante UCL et
collaboratrice