

ADID SCÉNARIO PÉDAGOGIQUE P1

LES US ET COUTUMES DE LA SUISSE

AUTEURES:

MARGARITA CAMELO

MARIE DA CONCEICAO

FELICITY-VICTORIA GONCALVES

JESSY FROSSARD

MASTER MALT VOLÉE FREYA

OCTOBRE 2025

Partie 1 : Présentation du scénario pédagogique

Le cours qui est présenté dans ce travail collaboratif a pour thématique générale : Les us et coutumes de la Suisse. Il est destiné à un public adulte de primo-arrivant-e-s. Il fait partie d'une formation de base pour adultes. Elle est organisée par la Croix Rouge, dont l'objectif principal est d'aider les personnes primo-arrivant-e-s à mieux connaître les éléments essentiels pour leur intégration en Suisse. Elle comprend 14 modules: la géographie, l'histoire, la politique, les us et coutumes de la Suisse, le système juridique, le droit des étrangers, la vie pratique, le logement, la gestion budgétaire, le système éducatif, le travail, les impôts et taxes, la sécurité sociale, les questions de santé. Les personnes souhaitant s'inscrire doivent être migrantes et doivent avoir un niveau A2 minimum en français. Au terme de la formation, les participant-e-s obtiennent une attestation de participation. Deux types d'évaluations sont proposés: une après chaque module et une à la fin de la formation.

Cette formation est ouverte à tout le monde. Elle peut aider pour la naturalisation.

Aucune condition matérielle n'est requise pour participer à cette formation. Les supports sont fournis ainsi que le matériel multimédia dont les participant-e-s auront besoin.

Elle a une durée totale de 28 heures, soit 2 heures par module. Elle est de niveau post-obligatoire.

Concernant le cours que nous présentons ci-dessous, les prérequis sont : niveau minimum A2 en français, connaissance de base des concepts de la carte conceptuelle.

Les objectifs sont les suivants : Tout d'abord des objectifs théoriques avec la connaissance des valeurs suisses qui seront le fil conducteur des 4 thèmes proposés : les saisons et les événements culturels en lien ; le folklore suisse, les symboles et enfin les jeux nationaux. En ce qui concerne les objectifs de savoir-être, les apprenant-e-s devront réussir à respecter et à s'approprier les valeurs du pays, ainsi que connaître les règles de civisme propres au pays. Enfin, les objectifs de savoir-faire seront la capacité de s'intégrer dans la société lors d'événements culturels organisés par le pays d'accueil, ainsi que la capacité à utiliser du matériel multimédia pendant la séance de formation.

La séance aura une durée totale de 2 h, pause incluse.

Partie 2 : Les principes pédagogiques

Le behaviorisme:

Le behaviorisme est un courant pédagogique créé en 1913 par John Watson. Il a pour postulat que l'apprentissage est une modification de comportements. C'est une connexion entre des stimuli et des réponses comportementales observables (Skinner, 1938). Nous avons choisi de nous inspirer des principes du behaviorisme car nous souhaitons pouvoir mesurer de façon objective les progrès des apprenant-e-s et l'évolution pédagogique de la formation. L'évaluation est un moyen efficace pour permettre cette analyse, et ainsi adapter l'enseignement en fonction des réponses apportées par les apprenant-e-s. Dans notre scénario pédagogique, nous avons choisi de mettre en place deux types d'évaluation. La première est une évaluation diagnostique. Les réponses des apprenant-e-s servent d'indicateurs mesurables de leur acquis et guident l'adaptation pédagogique. La seconde évaluation est une évaluation sommative: les apprenant-e-s sont alors actifs dans l'acquisition du savoir puisqu'ils obtiennent un feedback immédiat qui leur permet d'ajuster leur comportement. Ceci permet de renforcer les savoirs. C'est au travers de l'erreur que les apprenant-e-s apprennent à modifier leur stratégie d'apprentissage: c'est le propre du conditionnement opérant (Skinner, 1938).

Le socio-constructivisme:

La théorie socio-constructiviste considère que "apprendre, c'est construire ses connaissances avec autrui" (Briswalter et Mehlinger (s.d)). Étant donné qu'un des objectifs de ce projet vise l'intégration des individus dans la société d'accueil, cette théorie est essentielle aux fondements pédagogiques des activités qui sont présentées. Par exemple, dans le temps 2, une activité de discussion est proposée afin de permettre aux apprenant-e-s de partager leurs représentations et leurs connaissances initiales. Ce moment d'échanges vise à recueillir le ressenti, la motivation et les attentes des apprenant-e-s vis-à-vis du cours. Mais ce temps d'échanges collectif favorise également la construction commune du sens et la mise en route du groupe. En accord avec Dillenbourg (2007) « les sujets ayant le même niveau de développement cognitif, mais qui abordent la situation avec des perspectives différentes, peuvent également profiter d'interactions conflictuelles (Mugny, Levy & Doise, 1978 ; Glachan & Light, 1982). »

Suivant la même logique, dans la quatrième étape, les apprenant-e-s se réunissent dans les groupes établis, pour créer un poster qui représente la synthèse des documents fournis, ainsi que leurs propres connaissances sur la thématique. Cette activité répond à une conception où l'apprentissage est un processus de construction collective. En tant que population migrante, il est probable qu'ils aient déjà été exposés aux divers scénarios socioculturels du pays. De cette façon, leurs observations et témoignages sont tout aussi importants dans la construction des nouveaux savoirs, au sein du pays dans lequel ils sont immergés.

De même, sur la base de la conception socio-constructiviste, le scénario prévoit l'utilisation des outils comme Beekee Live permettant aux apprenant-e-s de confronter leurs savoirs et leurs avis, dans le but d'identifier des concordances ou des divergences pour progresser grâce aux discussions entre pairs. En discutant avec leurs pairs, les apprenant-e-s enrichissent leurs représentations sur la Suisse et développent ainsi de nouvelles connaissances et, avec l'aide de l'enseignant-e, ils peuvent franchir leur zone proximale de développement (Vygotski, s.d). La confrontation d'idées divergentes peut aussi favoriser le conflit socio-cognitif, qui agit comme un moteur de réorganisation et d'approfondissement des savoirs.

Cette mise en commun sur Beekee Live sera organisée en deux temps : chaque groupe publie son travail, puis les autres groupes réagissent et questionnent leurs pairs. L'enseignant-e accompagne et relance les échanges, afin de favoriser l'explication, la comparaison et l'intégration des nouvelles connaissances. Ainsi, l'apprentissage est conçu comme un processus de développement « au contact du monde et des autres » (Vienneau, s.d), où les savoirs individuels se construisent collectivement.

Enfin, une mise en commun des questions subjectives sera dédiée à la fin du cours. À partir de celle-ci, les apprenant-e-s auront l'opportunité d'exprimer leurs représentations et interprétations du savoir acquis et de les ajuster, avec l'appui de l'enseignant-e. La confrontation d'idées divergentes peut être favorable dans la logique du conflit socio-cognitif puisqu'il agit comme un moteur de réorganisation et d'approfondissement des savoirs. Effectivement, «... c'est avant tout en interagissant avec les autres, en coordonnant ses approches de la réalité avec celles des autres, que l'individu maîtrise de nouvelles approches » (Doise, 1990, cité par Dillenbourg, 2007). En somme, cet espace d'échanges commun souligne cette théorie, car cela enrichit les points de vue et permet une avancée collective, notamment si les réponses ou les interprétations diffèrent.

Nous avons choisi ce principe d'apprentissage, car les apprenant-e-s ont des niveaux de français et des expériences sociales hétérogènes. Leur expérience de vie en tant que migrants dans le pays peut apporter des perspectives et des expériences enrichissantes et très variées. Donc grâce au principe socio-constructivisme cette diversité est valorisée, et transforme ainsi les différences en ressources d'apprentissage. De plus, l'apprentissage

collaboratif favorise la coopération, la communication et l'implication active de chacune et chacun, ainsi que le développement des compétences transversales essentielles telles que la fluidité verbale dans une langue seconde.

Le courant humaniste:

Le courant humaniste met en avant l'épanouissement personnel, la motivation intrinsèque et la prise en compte de la subjectivité de l'apprenant-e dans le processus d'apprentissage (Rogers, 1969), dans le but de valoriser la dignité, la liberté et la croissance personnelle de chacun-e au contact des autres. Ce courant, mis en avant par Carl Rogers et Abraham Maslow, souligne l'importance de l'expérience subjective et du développement personnel dans le processus d'apprentissage. Nous avons fait ce choix lors de la mise en commun du questionnaire, puisque le moment d'échanges collectif permet aux apprenant-e-s de co-construire leurs compétences à la fois linguistiques et interculturelles. Mais il vise également à recueillir le ressenti, la motivation et les attentes des apprenant-e-s vis-à-vis du cours. En effet, réunir les réponses de tous les apprenant-e-s est un apprentissage collaboratif qui permet à l'ensemble du groupe de partager ses réponses et de créer des réponses communes, à la fin (Scager et al., 2016).

Dans un climat de confiance et d'écoute, la discussion en groupe favorise la prise de parole, et renforce la confiance en soi et encourage l'expression des expériences personnelles. Cette approche collaborative permet à l'enseignant-e et aux apprenant-e-s d'apprendre des uns et des autres, ce qui renforce le sentiment d'appropriation, d'autonomie et de confiance chez les apprenant-e-s (Damşa et al., 2019). Ces échanges permettent également d'enrichir le vocabulaire relatif aux us et coutumes suisses et de relier ces notions aux références culturelles de chacun-e. Ainsi, le groupe s'enseigne mutuellement, ce qui renforce à la fois les compétences linguistiques et la compréhension interculturelle. Le courant humaniste se manifeste ici pleinement: il ne s'agit pas uniquement d'apprendre une langue ou des faits culturels, mais de se transformer au contact de l'autre en allant à sa rencontre.

La théorie cognitive de l'apprentissage multimédia:

Étant donné que notre cours s'adresse principalement à un public primo-arrivant, il est important de prendre en compte certains obstacles qui pourraient se présenter lors de l'acquisition de nouvelles connaissances, par exemple la maîtrise de la langue ou la compréhension générale des consignes. C'est pourquoi le matériel pédagogique doit non seulement fournir toutes les informations nécessaires, mais aussi s'appuyer sur des éléments supplémentaires afin de pallier les difficultés de compréhension qui peuvent survenir. Par conséquent, la conception de notre matériel pédagogique s'appuiera sur la CTML (Cognitive Theory of Multimedia Learning) qui indique que les gens apprennent plus profondément des mots et des images que de mots seuls (Mayer, 2009 cité par Waxman, 2023).

Cette théorie a été rigoureusement synthétisée par Waxman (2023) dans le travail *“Cognitive Theory of Multimedia Learning Applying cognitive load theory to the design of educational multimedia.”*

Fondamentalement, l'auteur identifie trois stratégies pour rendre le processus cognitif le plus efficace possible : réduire les processus extraneus, gérer les processus essentiels et promouvoir les processus génératifs, ainsi que les principes dérivés de chacune d'entre elles. D'ailleurs, l'auteur articule les différents travaux réalisés dans le domaine de l'apprentissage multimédia et mentionne un élément qui pourrait s'inscrire de manière cohérente dans la vision socioconstructiviste abordée dans le reste du cours. L'auteur cite Mayer (2006) en indiquant que, les apprenant-e-s, lorsqu'ils interagissent avec le matériel multimédia, s'engagent dans un processus connu comme “generative processing”. Celui-là « donne un sens à de nouvelles informations en les réorganisant dans une structure cohérente et en les intégrant à des connaissances antérieures pertinentes ». Cette activité cognitive, qui se produit au moment où l'apprenant interagit avec le matériel, est cohérente

avec les moments de socialisation et de construction de concepts initiaux au début du cours, qui permettent l'intégration des connaissances préalables avec les nouvelles connaissances.

En effet, la décision de nous appuyer sur la CTML a plusieurs objectifs. D'une part, articuler la vision socio-constructiviste en intégrant les connaissances initiales et nouvelles à travers le matériel pédagogique et les mises en commun. D'autre part, garantir que le traitement du nouveau contenu soit aussi efficace que possible en suivant les principes de la CTML appliqués à la conception du matériel. Et enfin, permettre le développement de la zone proximale de développement en fournissant un niveau de complexité du contenu qui permette la construction de l'apprentissage tant individuellement qu'avec ses pairs.

Synthèse:

La formation que nous élaborons s'appuie largement sur le courant socio-constructiviste. En effet, cela s'explique par l'objectif premier d'aider les personnes primo-arrivantes à acquérir les outils pour une intégration réussie dans le pays d'accueil. Cet objectif est donc principalement social et relationnel. Il apparaissait donc naturel de s'appuyer sur les principes du socio-constructivisme pour réfléchir à son organisation et à son élaboration. Des outils tels que le travail collaboratif durant les temps d'échange et de création de posters nous paraissaient plus que pertinents en ce sens. Le courant behavioriste apporte un élément supplémentaire et important quant à l'observation objective des résultats de la formation. Ceci est un point important pour nous car il nous permet d'ajuster l'enseignement au plus près des besoins du public. Le courant humaniste est également particulièrement efficient dans notre objectif pédagogique. Le lien entre les personnes est la source même de notre formation. Enfin, le tout repose également sur la théorie cognitive de l'apprentissage multimédia. Ce choix a été une évidence pour nous du fait de devoir s'adapter à un public qui ne maîtrise pas totalement la langue française. L'utilisation de supports adaptés est donc une nécessité afin de permettre à tous un apprentissage optimal.

Partie 3 : Déroulement de la séance

La séance commence par un questionnaire d'entrée que les apprenant-e-s devront remplir individuellement. Ce questionnaire sera composé de 2 parties. La première partie portera sur des questions théoriques à choix multiples, sur les connaissances des us et coutumes suisses. Par exemple, l'apprenant-e devra cocher oui ou non à la question: « Connaissez-vous la fête que l'on nomme « Rindya » ? ». Dans une seconde partie, il leur sera proposé une évaluation subjective composée d'une question à choix multiples (« Pensez-vous que ce cours vous sera utile dans votre intégration ? »), et d'une question ouverte (« Donnez au moins deux raisons à votre réponse »).

Le deuxième temps sera un temps de mise en commun sur les réponses données dans la partie de l'évaluation subjective. L'objectif est de pouvoir confronter et réfléchir sur les préconceptions et attentes des apprenant-e-s.

Le troisième temps est organisé en deux parties : premièrement les apprenant-e-s forment 4 groupes suivant les thématiques proposées. Les groupes devront être composés d'un même nombre de personnes. Une fois les groupes constitués, les apprenant-e-s reçoivent une tablette numérique où divers documents relatifs à leur thématique leur sont proposés (articles, vidéos, etc...). La consigne est de prendre 10 minutes pour découvrir les documents qui serviront à créer la carte conceptuelle dans le quatrième temps. Les apprenant-e-s prennent donc connaissance des différents supports individuellement.

Le quatrième temps est un temps collaboratif, où chaque groupe a pour consigne de créer une carte conceptuelle de sa thématique. Le document se fait sur papier avec tout le matériel mis à disposition. Une fois terminé, le groupe sera en charge de télécharger son travail sur la plateforme Beekee Live.

Le cinquième temps est un temps de mise en commun des cartes conceptuelles. Un rapporteur par groupe viendra présenter en 5 minutes sa thématique.

L'avant-dernier temps de travail sera consacré à l'évaluation formative. Les apprenant-e-s auront deux parties à compléter : une première évaluation sur les notions vues en cours. Les questions seront à choix multiples. Et une deuxième partie sera une évaluation subjective avec les mêmes questions que lors de l'évaluation diagnostique.

Enfin, le dernier temps sera dédié à une mise en commun des réponses de l'évaluation subjective, avec pour objectif d'observer les évolutions ou non concernant les préconceptions de départ.

Utilisation des outils numériques

Dans ce cours, plusieurs outils numériques sont mobilisés par l'enseignant pour soutenir l'engagement et la participation des étudiants : Kahoot, Wooclap et Beekee Live.

L'enseignant doit préparer ces outils en amont : créer les questionnaires sur Kahoot (pour introduire le cours de manière ludique et motiver les apprenants) et sur Wooclap (un premier pour une mise en commun, un second pour l'évaluation formative), ainsi que configurer la classe sur Beekee Live. Cette préparation demande une bonne anticipation, autant sur le plan matériel que pédagogique.

Du côté des apprenant-e-s, un téléphone ou une tablette suffit pour participer ; ils n'ont pas besoin de compétences numériques particulières. Le simple fait de répondre via une plateforme permet à chacun d'oser s'exprimer, ce qui démystifie l'erreur et favorise la motivation et la concentration.

Pendant le cours, l'enseignant-e adopte une posture d'animateur : il lance les questionnaires, accompagne les échanges et veille à dynamiser le groupe, notamment lors du Kahoot. Beekee Live sert principalement de support de présentation et d'échanges ; les apprenants peuvent y déposer des photos ou des commentaires, à la manière d'un fil de discussion simple et intuitif.

Les outils numériques (Kahoot, Wooclap, Beekee Live) permettent de diversifier les modalités d'apprentissage, d'impliquer activement les apprenant-e-s et de soutenir la motivation tout au long du cours. Leur utilisation demande une préparation préalable de la part de l'enseignant-e et un accompagnement attentif durant la séance. Les contraintes matérielles (connexion, appareils) doivent être anticipés pour garantir la fluidité du déroulement.

<u>Temporalité</u>	Modalités de travail	Technologies numériques
<u>Temps 1</u> 10 minutes	<u>INDIVIDUEL</u> Répondre au questionnaire d'entrée avec une partie théorique et une partie réflexive pour évaluer les connaissances et intérêts des apprenant-e-s sur cette thématique. Courant: behavioriste	Wooclap
<u>Temps 2</u> 15 minutes	<u>CLASSE</u> Mettre en commun et discuter autour des réponses données dans les questions subjectives. Courant: Socio-constructiviste	Wooclap
<u>Temps 3</u> 15 minutes	<u>INDIVIDUEL</u> Choisir parmi les 4 thématiques (Les saisons, le folklore, les symboles et les jeux nationaux) Lire individuellement les ressources écrites et visuelles mises à disposition sur des tablettes numériques. Courant: théorie cognitive de l'apprentissage multimédia	Tablettes numériques Genially
<u>Temps 4</u> 30 minutes	<u>GROUPE</u> Former des groupes en fonction des thématiques. Créer une carte conceptuelle mettant en évidence les informations des ressources données. Courant: Socio-constructiviste	Carte conceptuelle papier Beekee Live
<u>Temps 5</u> 20 minutes	<u>CLASSE</u> Mettre en commun des affiches avec un rapporteur par groupe qui présente durant 5 minutes sa thématique. Courant: Socio-constructiviste	Beekee Live
<u>Temps 6</u> 10 minutes	<u>INDIVIDUEL</u> Donner l'évaluation formative en deux parties : une partie théorique et une partie avec les mêmes questions subjectives que l'évaluation diagnostique. Courant: Béhavioriste	Wooclap
<u>Temps 7</u> 10 minutes	<u>CLASSE</u> Mettre en commun des réponses aux questions subjectives. Courant: Socio-constructiviste	Kahoot

Bibliographie

Briswalter, M., & Mehlinger, M. (s.d.). *Les théories de l'apprentissage* [Fiche de synthèse]. Université de Lorraine, Direction de l'Accompagnement, de la Construction et de l'Ingénierie Pédagogique (DACIP). <https://www.sup.univ-lorraine.fr>

Girardet, C., & Mottier Lopez, L. (2024). *Les fonctions de l'évaluation*. (CR742391 L'évaluation pour apprendre) [Présentation PDF]. Université de Genève.

Dillenbourg, P., Baker, M., Blaye, A., & O'Malley, C. (1996). The evolution of research on collaborative learning. In E. Spada & P. Reiman (Eds.), *Learning in humans and machine: Towards an interdisciplinary learning science* (pp. 189–211). Oxford, England: Elsevier.

Mosesson, M. (2025). Co-construction en éducation. Karolinska Institutet. Repéré à https://staff-ki.se.translate.goog/education-support/teaching-methods-support/co-construction-in-education? x tr sl=en& x tr tl=fr& x tr hl=fr& x tr_pto=rq

Robineault, P. G. (1984). Les approches behavioriste ou humaniste dans l'apprentissage des adultes. *Revue des sciences de l'éducation*, 10(2), 217–232. <https://doi.org/10.7202/900448ar>

Rogers, C. (1969). *Liberté pour apprendre*. Paris, France : Dunod.

Skinner, B. F. (1973). *Science et comportement humain*. Paris, France : Odile Jacob. (Éd. fr. de *Science and Human Behavior*, 1953)

Vienneau, R. (2005). *Apprentissage et enseignement : théories et pratiques*. Montréal, Canada : G. Morin

Vygotski, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA : Harvard University Press.
(Trad. fr. : *Pensée et langage*. Paris, France : La Dispute, 1997.)

Waxman, J. (2023). *Cognitive theory of multimedia learning*. In *Teaching pack: Building multimedia learning experiences*. Media Hub at the Center for Health Decision Science, Harvard T.H. Chan School of Public Health. https://media.repository.chds.hsph.harvard.edu/static/filer_public/ca/62/ca625803-3d73-4855-b3e1-765870ce3772/2023_jwaxman_monograph_cogtheory_multimed.pdf