

Guide

Mystery

Réflexions didactiques et utilisation dans l'enseignement




1. Généralités

Le mot anglais «mystery» a de nombreuses significations (énigme, mystère, roman policier) qui sont toutes pertinentes pour comprendre la méthode d'enseignement «mystery»: il s'agit de découvrir des interdépendances, d'identifier des liens, de trouver une réponse à une question complexe.

La méthode d'enseignement par le mystery a été développée par David Leat à la fin des années 90 en Grande-Bretagne, pour l'enseignement de la géographie («Thinking Through Geography» TTG) ^[1]. Ces dernières années, les méthodes de ce type, réunies dans le volume «Diercke Methoden – Denken lernen mit Geographie» (Vankan u.a. 2007), se sont implantées également en Allemagne. ^[2]

Le travail avec les mysteries permet aux apprenant-e-s d'exercer leur capacité de raisonnement, en particulier

- l'analyse de problèmes
 - la classification d'informations
 - la formulation d'hypothèses
 - la capacité d'argumentation
 - la pensée conceptuelle
- 
- Pensée systémique**

2. Objectifs didactiques^[2]

Le mystery est bien adapté pour de nombreux thèmes dans l'enseignement, en particulier pour les thèmes liés à l'EDD. Les défis de la mondialisation sont complexes et influencés par de nombreux facteurs. Cependant, les thématiques globales ont très souvent des implications dans notre quotidien, au niveau local. Ce sont ces liens avec la vie de l'apprenant-e qui éveillent sa soif d'en savoir plus et constituent par là le moteur de l'apprentissage.

Lorsque que nous recevons de nouvelles informations sur un thème, nous activons d'abord nos connaissances et nos expériences. Sur cette base, nous classifions, nous évaluons et nous interprétons les différentes informations et établissons des liens entre elles. Ainsi, nous développons nos propres représentations sur le thème. Le mystery encourage de façon ludique ce processus de construction du savoir.

La méthode du mystery permet aux élèves d'acquérir des connaissances et des compétences méthodologiques. Afin d'arriver à répondre à la question centrale, les élèves doivent:

- **pondérer les informations** (différencier les informations pertinentes – moins pertinentes – non pertinentes)
- **classer et structurer les informations** (grouper les informations qui vont ensemble et construire une structure appropriée)
- **mettre en lien les informations (pensée systémique)** (identifier les liens entre différentes informations, émettre et vérifier des hypothèses et déduire les liens de cause à effet)
- **changer de perspectives** (prendre en compte différentes perspectives: environnementales – économiques– sociales, tout comme les points de vue des différents acteurs).

Le mystery exerce la **capacité d'argumentation**. Pour vérifier les hypothèses et répondre à la question centrale, l'apprenant-e doit construire une argumentation différenciée, distinguant les éléments principaux et secondaires, les faits et les opinions, les causes et les conséquences.

Il favorise également l'**apprentissage coopératif** (les apprenant-e-s s'écoutent entre eux et résolvent les éventuels conflits).

Des personnes et des faits concrets sont mis en lien (au delà de l'analyse abstraite des chiffres, des statistiques et des interdépendances, un lien concret est fait avec des événements et des personnes).

3. Utilisation dans l'enseignement^[2]

Pour mettre en œuvre un mystery, il faut disposer d'une à deux leçons (60 à 90 minutes). Il peut être utilisé en début d'un module, ce qui permet à l'enseignant-e de se rendre compte des connaissances et des modes de raisonnement des apprenant-e-s et donc d'orienter son enseignement. Utilisé à la fin d'un module, il permet de thématiser les interdépendances déjà abordées et de les mettre en lien avec une situation concrète, afin de consolider et d'approfondir les acquis.

Le travail avec le mystery se déroule en quatre phases:

- **Introduction de la méthode:** lors de cette phase, l'enseignant-e explique la méthode et donne les consignes: en petits groupes, les apprenant-e-s doivent répondre à la question centrale au moyen de cartes d'information et de matériel présentant le contexte (voir chap. 4). Les résultats sont mis par écrit, par exemple sous la forme d'un tableau de «structure des effets» (voir chap. 5) ou d'un graphique.
- **Travail de groupe:** l'objectif est de répondre à la question centrale et d'élucider le mystère. L'enseignant-e peut au besoin apporter une aide individuelle. Idéalement, les groupes sont composés de trois à quatre apprenant-e-s.
- **Présentation et discussion des résultats:** chaque groupe présente sa solution à la classe en mettant en évidence les interdépendances et répond aux éventuelles questions.
- **Réflexion métacognitive:** discussion autour des stratégies utilisées pour résoudre le problème. Les questions suivantes peuvent être utiles pour guider la réflexion:

Comment avons-nous procédé? (dans le groupe / gestion d'informations multiples / découverte des interdépendances / gestion des problèmes et des incertitudes)

Comment avons-nous analysé la situation? (connaissances préalables / suppositions / hypothèses / causes vs. conséquences / perspectives)

Sur quoi avons-nous basé nos évaluations et nos jugements de valeur? (critères éthiques / lignes directrices de l'EDD / principe d'efficacité / égalité des chances / égalité / viabilité écologique / rentabilité économique)

Quels apprentissages ont été encouragés et quelles stratégies de résolution de problèmes ont été exercées? (apprentissage transposables / gestion de l'incertitude / utilisation dans la vie quotidienne ou dans d'autres disciplines / règles de base pour résoudre des mystery / gestion d'informations multiples)

4. Matériel nécessaire

Pour le contenu, on peut, par exemple, se baser sur des reportages, des articles de journaux ou des extraits de films qui illustrent des interdépendances au travers de situations concrètes.^[2]

Un mystery est constitué de

- une **histoire** préliminaire (basée sur un article de journal, un reportage, un extrait de film,...)
- une **question** ouverte (ou paradoxale) sur l'histoire
- 16 à 30 **cartes d'information**, qui aident à répondre à la question
- du **matériel complémentaire**, par ex. des graphiques, des statistiques, des cartes, des photos, etc.

Les cartes d'information contiennent différents types d'informations:

- des informations concernant les **personnes** de l'histoire
- des éléments permettant de dégager une **ligne narrative**. Cela crée un suspens qui motive les apprenant-e-s à résoudre le mystère et à trouver les raisons de ce qui arrive aux personnes de l'histoire.^[2]
- des **informations sur le contexte**, par ex. lieux, temps, circonstances précises de l'action.
- des **informations peu importantes ou contradictoires mais dont le contenu pourrait être en lien avec l'histoire**, qui permettent aux apprenant-e-s de développer une argumentation différenciée. Ils doivent ainsi pondérer et évaluer les informations et prendre position. De plus, cela encourage une gestion constructive des incertitudes.
- des **informations non pertinentes**, afin que les apprenant-e-s aient la possibilité de découvrir par eux-mêmes ce qui est important pour la résolution du mystery et ce qui ne l'est pas.

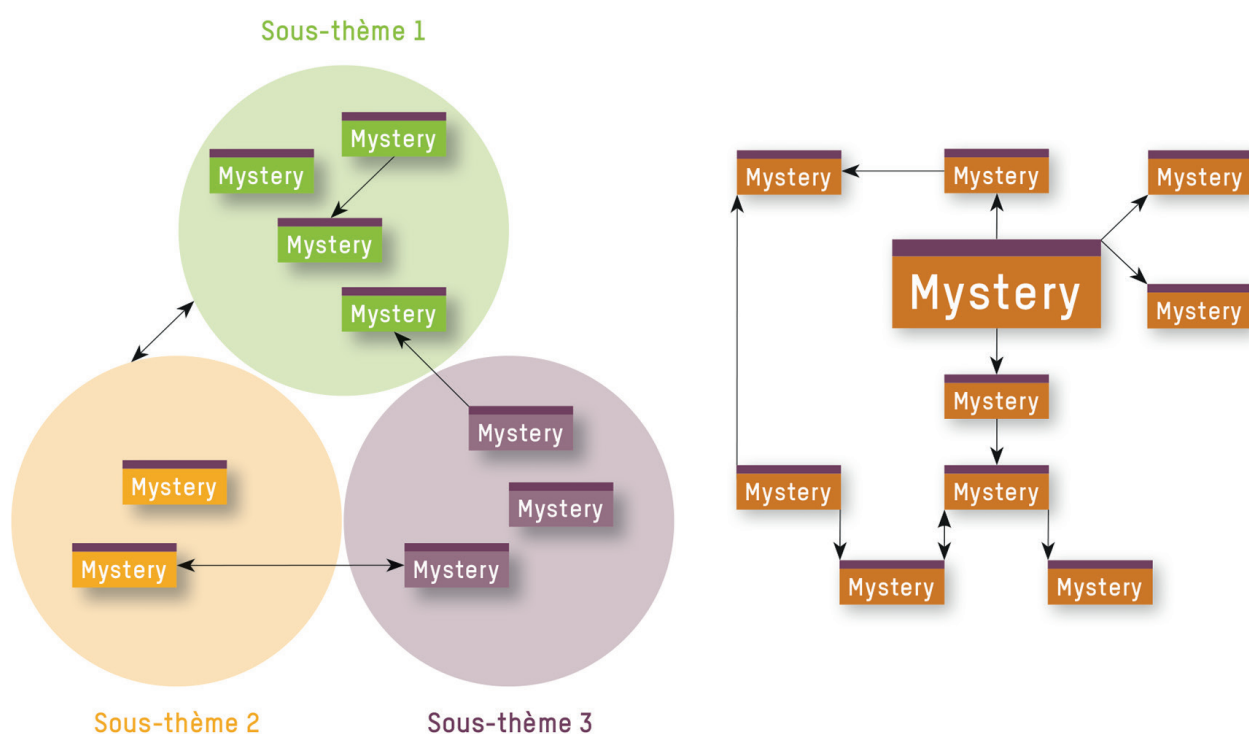
En général, il y a plusieurs solutions possibles, en fonction du thème et de la question (voir chap. 5).

5. Solution: la structure d'effets

L'issue d'un mystery est en principe ouverte. Chaque groupe trouve sa propre voie pour répondre à la question. Il n'y a donc à priori pas de solution «correcte». Le plus important réside dans la manière dont les groupes parviennent à une solution et argumentent leur réponse devant la classe. (Pour exercer l'argumentation, la méthode du débat est particulièrement adaptée, voir www.lajeunessedebat.ch). Les différentes solutions offrent de nombreux points de départ pour aborder le thème dans d'autres disciplines.

Les solutions à un mystery sont souvent présentées sous la forme d'une «structure d'effets» (voir ill. 1). Des en-têtes sur les cartes permettent de classer les informations en fonction de sous-thèmes.

Ainsi, les cartes d'informations peuvent être regroupées par thématiques et disposées de manière à mettre en évidence les liens entre elles. De plus, des liens avec l'histoire initiale et la question centrale peuvent être faits. Chaque groupe peut coller les cartes sur une feuille de flipchart et illustrer les liens au moyen de flèches ou autres symboles. La «structure d'effets» permet de représenter la solution de manière détaillée.



ill. 1: Deux exemples montrant comment les cartes d'informations peuvent être organisées sous la forme de structures d'effet (à gauche en se focalisant sur les sous-thèmes; à droite en se focalisant sur une affirmation centrale)

6. Analyse et évaluation

Il n'y a pas une seule bonne réponse au mystery. Dès lors, comment évaluer la qualité des solutions proposées par les apprenant-e-s? Plusieurs critères peuvent guider cette évaluation. La classification de Biggs/Collins (1982) distingue cinq niveaux pour évaluer les réponses en fonction de leur degré d'abstraction et de complexité:

Niveaux de réponse	Explications
Réponse non structurée	La réponse passe à côté de la question. Il s'agit tout au plus d'une sorte de répétition de la question. Les apprenant-e-s ne sont pas en mesure de faire des liens entre les informations et la question.
Réponse simple	La réponse traite d'une information significative, mais aucune conclusion n'est tirée sur son utilité ou son importance.
Réponse à plusieurs niveaux	Deux informations ou plus sont utilisées pour répondre à la question. Les liens entre les informations ne sont pas faits, et les conséquences qui seraient issues de ces liens ne sont pas tirées.
Réponse relationnelle	Les informations sont mises en lien de manière conséquente. Les apprenant-e-s arrivent à une conclusion qui tient compte de plusieurs des informations mises à disposition et qui les met en lien. Cela mène à une explication plausible et à un modèle partiel d'explication.
Réponse abstraite détaillée	Des informations supplémentaires, qui n'étaient pas contenues dans le matériel, sont utilisées. Des concepts et des interdépendances abstraits allant au delà du cas particulier sont formulés. En règle générale, différentes hypothèses contradictoires sont émises et comparées à travers des arguments pertinents.

Tab. 1: Niveaux de réponse pour évaluer une solution à un mystery (selon la taxonomie SLO de Biggs/Collins 1982)

Afin que ce schéma d'évaluation puisse être utilisé, les apprenant-e-s doivent formuler par écrit une réponse aussi détaillée que possible à la question. Cela peut se faire en groupe, comme travail individuel ou comme devoir à la maison.^[2]

7. Construction d'un mystery^[2]

Comme point de départ, il est possible d'utiliser des articles ou des extraits de film traitant d'une situation particulière et de faire le lien avec le contexte général dans lequel elle s'inscrit.

Il est nécessaire de respecter les principes suivants:

- Les apprenant-e-s doivent pouvoir s'identifier avec les personnages de l'histoire (lien avec leur univers quotidien)
- La ligne narrative doit contenir un certain suspens, ce qui nourrit la motivation des apprenant-e-s.
- La question centrale peut porter sur des relations factuelles mais elle peut également comporter des opinions ou des décisions.
- Le contexte, tels que les lieux, les temps, les circonstances détaillées de l'histoire, etc. est fourni sous forme de cartes, de photos, etc.
- Le nombre de cartes d'information se situe entre 16 et 30.
- Les textes d'information sur les cartes doivent être courts.
- Les contextes plus complexes doivent être abordés dans une phase antérieure de préparation ou une phase ultérieure de recherches.
- L'enseignant-e doit éviter de donner des explications sur les cartes d'information ou de faire des liens de causes à effets, afin que les apprenant-e-s les fassent eux-mêmes.
- Les cartes doivent contenir également des informations non pertinentes et ambiguës afin que les apprenant-e-s pondèrent et évaluent les données. Cela leur permet d'apprendre à gérer l'incertitude.

8. Références bibliographiques

- [1] **Praxis Geographie: Globales Lernen, April 4/2005**, en particulier des extraits de l'article «Mysterys als Lernmethode für globales Denken» de Stephan Schuler
- [2] **Praxis Geographie extra: Mystery, 2012**, en particulier des extraits de l'article «Denken lernen mit Mystery-Aufgaben» de Stephan Schuler
- [3] **Diercke Methoden, Denken lernen mit Geographie, Vankan u.a. 2007**
- [4] **www.geographie.uni-potsdam.de**

21

Impressum

Rédaction Philip Herdeg
Groupe de projet Gabriela Oberholzer, Philip Herdeg
Traduction: Isabelle Steinhäuslin
Concept graphique pooldesign.ch
Mise en oeuvre Kinga Kostyál, Isabelle Steinhäuslin
Illustrations pixabay.com (page de titre), atelierarbre.ch (page 5)
Copyright éducation21, Berne, février 2014

éducation21
Monbijoustrasse 31
3001 Berne
Tél. 031 321 00 22
info@education21.ch
www.education21.ch