
L'Université en 2035 : comment la préparer "à faire société" dès aujourd'hui ?

Marcel Lebrun*^{1,2}, Benoit Raucent³, Jean-Charles Cailliez, Pierre Belin, Ella Hamonic, and Quentin D'aspremont

¹Groupe interdisciplinaire de Recherche sur la Socialisation, l'Education et la Formation (Girsef) – Place Montesquieu, 1/14 1348 Louvain-la-Neuve, Belgique

²Louvain Learning Lab (LLL) – 54, Grand-Rue, 1348, Louvain-la-Neuve, Belgique

³Université Catholique de Louvain (UCL) – Place de l'Université 1 - 1348 Louvain-La-Neuve, Belgique

Résumé

Que sera "l'école" au XXIème siècle ? Quelles sont les tendances actuelles dans lesquelles se nichent les formes de l'enseignement supérieur du début de troisième millénaire ? Quels défis et quelles valeurs fondent ces transformations ? Quelles compétences pour les dirigeants et les enseignants pour afin de à la fois contribuer à l'émergence de l'innovation et participer à son instauration dans les structures ? Au confluent de différentes tendances telles les approches par compétences ou programme, les méthodes actives et créatives, les dispositifs hybrides, la culture numérique ... peut-on déjà esquisser l'université de demain ? De quelle façon "fera-t-elle société" dans les années à venir ?

À l'occasion de ces 20 ans d'existence, notre laboratoire a mis en place une formule originale pour préparer en mode co-élaboratif et dès à présent les 20 ans à venir : Imaginer l'université en 2035. Basée sur les principes de l'innovation ouverte, à mi-chemin entre un *Hackathon* et un *Thinktank*, l'activité Hack'Apprendre est conçue comme un laboratoire, un espace où explorer le futur de la pédagogie pour susciter l'inspiration et encourager l'action. C'est ainsi que pendant toute une journée (amorcée au préalable et collectivement par un recueil d'idées) environ 80 participants (entrepreneurs, responsables, administratifs, enseignants et étudiants) travaillant en 8 groupes tutorés ont problématisé la thématique (à l'aide de différentes techniques de créativité inspirées du *Creative Problem solving* (CPS) et du *Design Thinking* tels que PPCo (Plus, Potentiels, Craintes & Options), *Concept Box*, etc.) avant d'émettre leurs solutions et propositions. Le scénario constitué de différents temps de divergence et de convergence était fortement marqué par le CQFD propre au brainstorming (ne pas Critiquer, favoriser l'émergence d'une Quantité d'idées, idées Farfelues bienvenues et Démultiplication des idées). La journée s'est clôturée par une présentation brève des "projets" sous la forme d'un *pitch* de 180 secondes et la remise de coups de cœur par des acteurs de l'innovation résolus à accompagner et à continuer le développement de certaines innovations présentées. Même si "le numérique" était bien présent par ses caractéristiques potentielles d'ouverture, de reconfiguration des espaces-temps, d'interpénétration des contextes et d'interdisciplinarité, d'apprentissages toute la vie durant ... il n'était cependant pas placé en point de mire de ces mutations.

Lors de la communication, nous présenterons la méthodologie particulière de cette journée, les perceptions des tuteurs, l'évaluation réalisée auprès des participants et quelques résultats

*Intervenant

en termes d'orientation pour les années à venir. Les conclusions mettront en évidence 8 pistes qui conduisent l'Université à "faire davantage société".

Références

OCDE (2008). *University futures*.

Forbes (2013). *5 Trends Guiding Future 'Changemaker Universities'*.

EDUCAUSE (2015). *The Future of the University, Speculative Design for Innovation in Higher Education*.

Louvain Learning Lab (2015). *2035 idées pour imaginer l'université en 2035*. <http://2035idees.be>

Creative Wallonia (2014). *Dispositifs, méthodes et techniques pour stimuler et animer des processus créatifs*. <http://bit.ly/CW-Creativite>

Mots-Clés: Université, Formation, société