

L'AUDITOIRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Fiche d'activité

Résumé :

Selon la recherche, l'apprentissage peut être positivement influencé par les activités interactives proposées par les enseignants (Trigwell, Prosser & Waterhouse, 1999).

Cependant, l'interactivité n'est pas une fin en soi.

En fonction des objectifs d'apprentissage visés, différentes stratégies d'enseignement face à un grand groupe peuvent être choisies et mises en oeuvre (du cours magistral à la classe inversée, en passant par les techniques d'animation et les outils technologiques).

Objectifs :

- Mener une réflexion sur les principes, les fonctions et les modalités des techniques d'interaction
- Etablir un lien entre les objectifs d'apprentissage et les méthodes d'enseignement (interactives) pour choisir les techniques adaptées à son enseignement.
- Décrire divers modes d'interactivité en situation d'enseignement (déroulement, avantages, inconvénients)
- Repenser vos enseignements en développant des scénarios faisant davantage appel à l'interactivité

CONTENU

Buzz groups, penser-comparer-partager, one-minute-paper, billets d'entrée, billets de sortie, un-deux-tous, philips 6/6, quizz visible, questions-réponses, aquarium, remue-méninge, jigsaw, session posters, syndicats, tweet-wall, quescussion, classe inversée, mind-mapping.

L'AUDITOIRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Aperçu de quelques techniques d'animation interactives

BUZZ GROUPS

Former des mini groupes de discussion pour l'exploration orale d'une thématique.

- Poser une question précise (à laquelle il n'y a pas de bonne réponse)
- Discussion en buzz groups
- Formulation du raisonnement, des questions et des réponses formulées

PENSER-COMPARER-PARTAGER

- Annoncer une question
- Laisser 10 sec pour PENSER individuellement
- Demander qu'ils COMPARENT avec le voisin
- Interrogez pour PARTAGER

ONE-MINUTE-PAPER

- Construire des questions précises
- En 1 min, demandez leur de rédiger leur réponse sur une demi feuille anonyme
- Analysez certains résultats en fin de cours

BILLETS D'ENTREE

En entrant dans la classe, les étudiants écrivent : les questions qui n'ont pas reçu de réponses aux cours précédents, une observation sur leurs apprentissages, une déclaration sur leurs attentes)
Essayez d'y répondre au fur et à mesure.

BILLETS DE SORTIE

En sortant du cours, les étudiants écrivent : une des choses les plus importantes qu'ils ont apprises, une question restée sans réponse

Essayez d'y revenir au cours prochain.

UN-DEUX-TOUS

- Arrêtez l'exposé pour proposer : de répondre à une question, de formuler une question de précision, d'anticiper la suite logique des événements, de choisir une démarche pour résoudre un problème, de trouver des applications. Les étudiants répondent seuls par écrit
- Ils comparent leurs réponses à 2 pendant 2 min pour rédiger une réponse commune
- Interrogez quelques duos

PHILIPS 6/6

- Répartir en sous-groupes de 6
- Dans chaque groupe, définir un rapporteur
- En plénière, chaque rapporteur expose la production
- L'enseignant synthétise au tableau

QUIZZ VISIBLE

- Préparez plusieurs questions à choix multiples (a/b/c/d)
- Posez les en plénière
- Demandez à chaque étudiant de voter (à l'aide de télé-voteurs ou de feuillets de couleurs)
- Analysez les réponses et tirez-en profit

QUESTIONS REPONSES

- Au début du cours, tous les étudiants notent l'ensemble des questions que la thématique leur inspire
- A la fin du cours, on s'assure que toutes les questions ont trouvé réponse

L'AUDITOIRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Aperçu de quelques techniques d'animation interactives

AQUARIUM

Désignez 5 à 10 étudiants pour préparer un sujet pour le prochain cours

- Au cours suivant, organisez un débat/jeu de rôle entre ces 5-10 étudiants (l'aquarium). Les autres étudiants sont observateurs
- Ensuite, les observateurs rendent un feedback sur ce qu'ils ont appris et/ou retenu

REMUE-MENINGE

- Annoncer une problématique
- Laisser 10 secondes
- Récolter toutes les associations d'idées, préconceptions et questions liées à la problématique
- Réunir en familles
- Résoudre

JIGSAW

- Répartir le grand groupe en groupes de 5
- Attribuer une thématique/question par groupe
- Former de nouveaux groupes constitués par une personne de chaque ancien groupe
- Chaque étudiant présente sa thématique ou ses réponses aux autres

SESSION POSTER

- En milieu de cursus, demandez aux étudiants par groupes de 3 de réaliser un poster sur un concept
- Organisez une session poster.
- Chaque groupe présente son poster aux autres étudiants.
- Organisez une session de feedback.

SYNDICATS

- Le groupe est divisé en sous-groupes (4-8)
- 3 ou 4 questions sont posées + des références sont suggérées (lecture à répartir)
- Les résultats des lectures sont présentés et discutés à différents moments du cursus en plénière

TWEET-WALL

- Installez un rétroprojecteur branché sur #tweetdesk
- En début de cours, créez un hashtag du cours (#hérosulb)
- Expliquez le principe aux étudiants, laissez-les installer twitter si nécessaire
- Postez-y une question (!140 caractères)
- Suivez le flux durant l'exposé et alimentez oralement le débat
- Une fois le cours terminé, postez-y des informations, médias supplémentaires

QUESCUSSION

C'est un type de discussion entière conduit sous forme de questions. Tout ce qui est dit, doit l'être sous forme de questions. Les participants peuvent parler toutes les 4 interventions (au maximum)

CLASSE INVERSEE

- A domicile, les étudiants prennent connaissance via des vidéos ou autres médias interactifs des thématiques du cours.
- En auditoire, les étudiants approfondissent ces thématiques.
- L'enseignant leur fournit un encadrement spécifique.

MIND MAPPING

Ou carte heuristique, elle est censée représenter graphiquement et créativement les liens à établir entre différents concepts en respectant le cheminement associatif de la pensée

L'AUDITOIRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Quelques questions à se poser.

Quels sont les objectifs pédagogiques de l'activité?

Comment évaluer l'atteinte de ces objectifs?

Quelle tâche et/ou question soumettre aux étudiants?

Quelles étapes seront nécessaire à la réalisation de l'activité?

Avec combien d'étudiants l'activité pourrait-elle fonctionner, au minimum/au maximum?

Quelles phases devraient-elles se dérouler en présentiel ou à distance?

Comment évaluer le succès/la qualité du dispositif ?

Comment réguler le dispositif pour qu'il soit davantage efficient?

L'AUDITOIRE DONT VOUS ETES LE HEROS

A quoi penser ?

OBJECTIFS

- Comprendre la matière de manière individuelle et autonome?
- Développer des compétences de haut niveau?
- Réfléchir en groupe autour de thématiques : comparer/partager?
- Transposer des apprentissages théoriques à des situations concrètes et réelles?

TACHE

- Quelles questions poser aux étudiants?
- Quels projets proposer aux étudiants?
- Sur quels supports les faire travailler?
- Les faire travailler de manière synchrone ou asynchrone?
- Intégrer les technologies?

REGROUPEMENT

- Faire travailler les étudiants seuls, en sous-groupes ou en plénière?
- Morceler le projet en différentes étapes?
- Accorder une note unique ou des notes différentes au sein d'un même groupe?
- Fixer les groupes une fois pour toutes ou varier les regroupements?

TIMING

- Prévoir la durée de l'activité et de chacune de ces étapes?
- Décider du moment où proposer les techniques interactives : début du cours, milieu du cours, fin du cours, durant tout le cours, à domicile?

MISE EN COMMUN

- Organiser un tour de table ou un tour des groupes
- Interroger quelques étudiants au hasard
- Récolter par écrit les participations des étudiants
- Récolter en ligne (asynchrone) le résultat du travail des étudiants

L'AUDITOIRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Bibliographie

Horgan, J. (2003) Lecturing for learning. Dans H. Fry, S. Letteridge, & S. Marshall (Ed), A handbook for teaching and learning in higher education (2è éd., p. 75-90). New York: Routledge-Falmer Press.

Prégent, R., Bernard, H. & Kozanitis, A. (2009). Enseigner à l'université dans une approche programme (Chapitre 3. Amorcer le développement des compétences par des exposés fondés sur des situations authentiques). Montréal : Presses internationales Polytechnique.

Ramsden, P. (2003). Learning to teach in higher education (2nd ed.). London : Routledge.

Daele, A. & Berthuaume, D. (2011). Enseigner à un grand groupe. Les mémos du CSE.
http://www.unil.ch/files/live/sites/cse/files/shared/brochures/memento_grands_groupes_v2.pdf

Teaching Strategies : Large Classes and Lectures. Center for Research on Teaching and Learning. University of Michigan, USA. <http://www.crit.umich.edu/tstrategies/tsllc.php>

Svincki, M. & Mc Keachie, W. J. (Eds.) (2011). McKeachie's teaching tips. Strategies, research and theory for college and university teachers (13th ed.) Belmont, CA : Wadsworth

Teaching Large Classes. The University of Queensland, Australie.
<http://www.tedi.uq.edu.au/largeclasses/>

Berthiaume, D. & Rege-Colet, N. (2013). La pédagogie de l'enseignement supérieur : repères théoriques et applications pratiques. Exploration. Recherches en sciences de l'éducation. Vol. 161

<http://www.classeinversee.com/>

L'AUDITOIRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Attestation de participation

Monsieur, Madame, assistant(e) -
enseignant(e) à la faculté Solvay Brussels School Economics & Management a
participé à l'activité pédagogique organisée par le Bureau d'Appui Pédagogique de
la SBS-EM et ayant pour thème « rendre un cours en auditoire interactif ».
L'activité s'est déroulé le 4 septembre 2014 de 16h à 18h au R42.4.502.

Bruno van Pottelsberghe,
Doyen.