

ATELIER PRATIQUE

Dynamiser mon exposé magistral avec des techniques d'enseignement interactives

Manuela Guisset
David Vellut





Ce document est une ressources éducative libre mise à disposition selon les termes de la licence Creative Commons « *Attribution – Partage dans les mêmes conditions* » 4.0 International.

Cette licence permet aux réutilisateurs de distribuer, de remixer, d'adapter et d'utiliser le matériel sur n'importe quel support ou format, à condition que le créateur soit mentionné. La licence autorise l'utilisation commerciale. Si vous remixez, adaptez ou développez le matériel, vous devez accorder une licence au matériel modifié selon des conditions identiques. Le résumé de ces termes peut être consulté sur la page suivante : <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.fr>

Pour citer cette ressource :

Guisset, M. & Vellut, D. (2024). *Dynamiser mon exposé magistral avec des techniques d'enseignement interactives*. <http://hdl.handle.net/20.500.12279/1095>, sous licence CC BY-SA 4.0.

1

Ouverture et préactivation

Ouverture et préactivation



OBJECTIFS

Évaluer les préconceptions et connaissances préalables du public



MODALITÉS

- Sur base d'un Wooclap, demander aux étudiant·es de répondre aux questions au fur et à mesure de leur arrivée
- Commenter et débriefer avant de commencer le cours

#2

Think, Pair, Share

Think, Pair, Share



OBJECTIFS

Permettre au public étudiant de réfléchir, de partager leurs idées, questions ou solutions



MODALITÉS

- Annoncer un problème à résoudre ou une question à réfléchir
- Réfléchir individuellement à la question posée (1min)
- Échanger et comparer les réponses en sous-groupes (3min)
- Partager les idées de quelques sous-groupes en plénière (6min)

#3

Résumés au vol

Résumés au vol



OBJECTIFS

Résumer et synthétiser un concept de manière active et collective



MODALITÉS

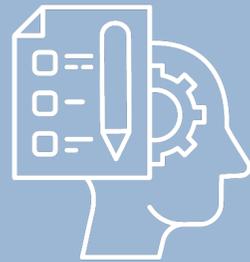
- Individuellement, noter 5 mots-clés retenus suite à un exposé (2min)
- En sous-groupes, sélectionner 10 mots-clés (2min)
- En sous-groupes, réaliser un résumé de 5 lignes contenant ces 10 mots-clés (6min)
- Partager quelques résumés en plénière (5min)

Alternative grands groupes (ou distanciel) :

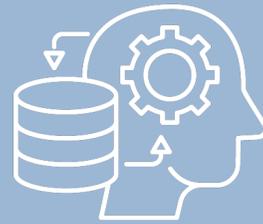
Poster les résumés sur un Padlet et demander aux étudiant·es de « liker » les résumés les plus pertinents.

Pourquoi utiliser des techniques d'enseignement interactives ?

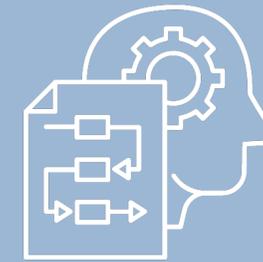
4 principes pour consolider les apprentissages



Activer



Récupérer
(en mémoire)



Espacer



Rétroagir

Les techniques de rétro-action en classe (TRC)

*Les TRC sont de courtes activités situées entre les **méthodes d'évaluation formative des apprentissages** et les **méthodes actives d'enseignement**. Elles doivent permettre aux étudiant·es d'obtenir des informations pour savoir dans quelle mesure les objectifs d'apprentissage visés sont atteints et aux enseignant·es d'avoir une idée de là où en sont les étudiant·es afin, le cas échéant, d'apporter des explications complémentaires.*

Les techniques de rétro-action en classe (TRC)

- Centrées sur les apprenant·es et conduites par l'enseignant·e
- Soutiennent un bénéfice mutuel pour les deux parties
- Visent une évaluation formative des apprentissages
- Spécifiques au contexte (objectifs, matériel et espace à disposition...)
- Ancrées dans une pratique cohérente d'alignement pédagogique

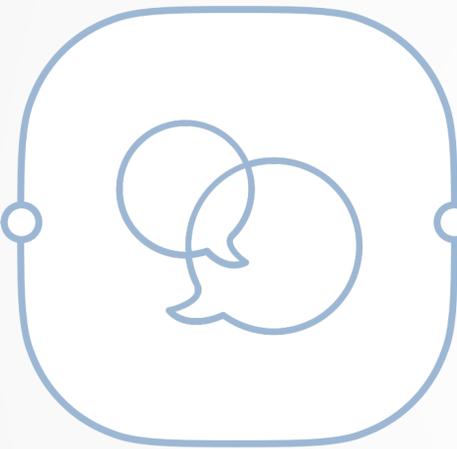
Comment structurer une activité d'apprentissage ?

PRÉPARATION



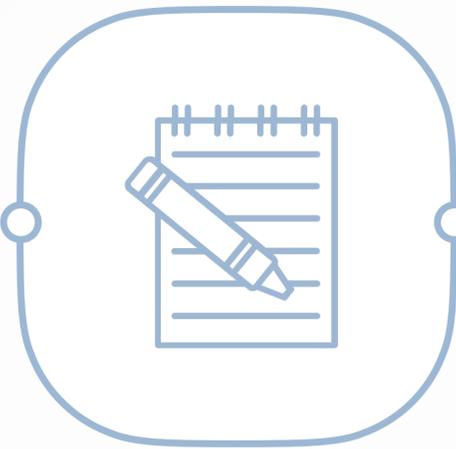
Individuellement, les personnes répondent à une question ou réalisent une tâche

PARTAGE



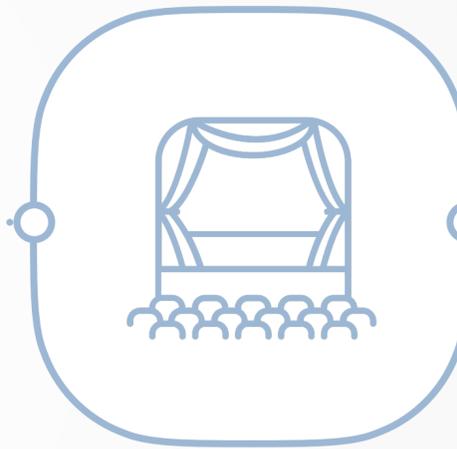
En sous-groupes, les personnes échangent leurs réflexions ou leurs réponses à la tâche

SYNTHÈSE



En équipes thématiques, les personnes synthétisent les partages

DIFFUSION



En plénière, chaque équipe thématique partage sa synthèse aux autres équipes

RÉTROACTION



En plénière, l'enseignant·e élabore et partage son feedback

Conseils et bonnes pratiques d'animation

- Choisissez des activités en lien avec vos acquis d'apprentissage
- Restez simple et résistez à l'envie de vouloir en faire trop
- Scénarisez vos activités et rédigez vos consignes le plus clairement possible
- Prenez en compte votre environnement (aspects techniques, mobilité...)
- Soignez votre entrée en matière
- Veillez à la bonne compréhension des consignes
- Gardez un certain rythme pour maintenir l'attention et l'engagement



FRUSTRER

4

Enseignement entre pairs

30 – 70

Enseignement entre pairs (30-70)



OBJECTIFS

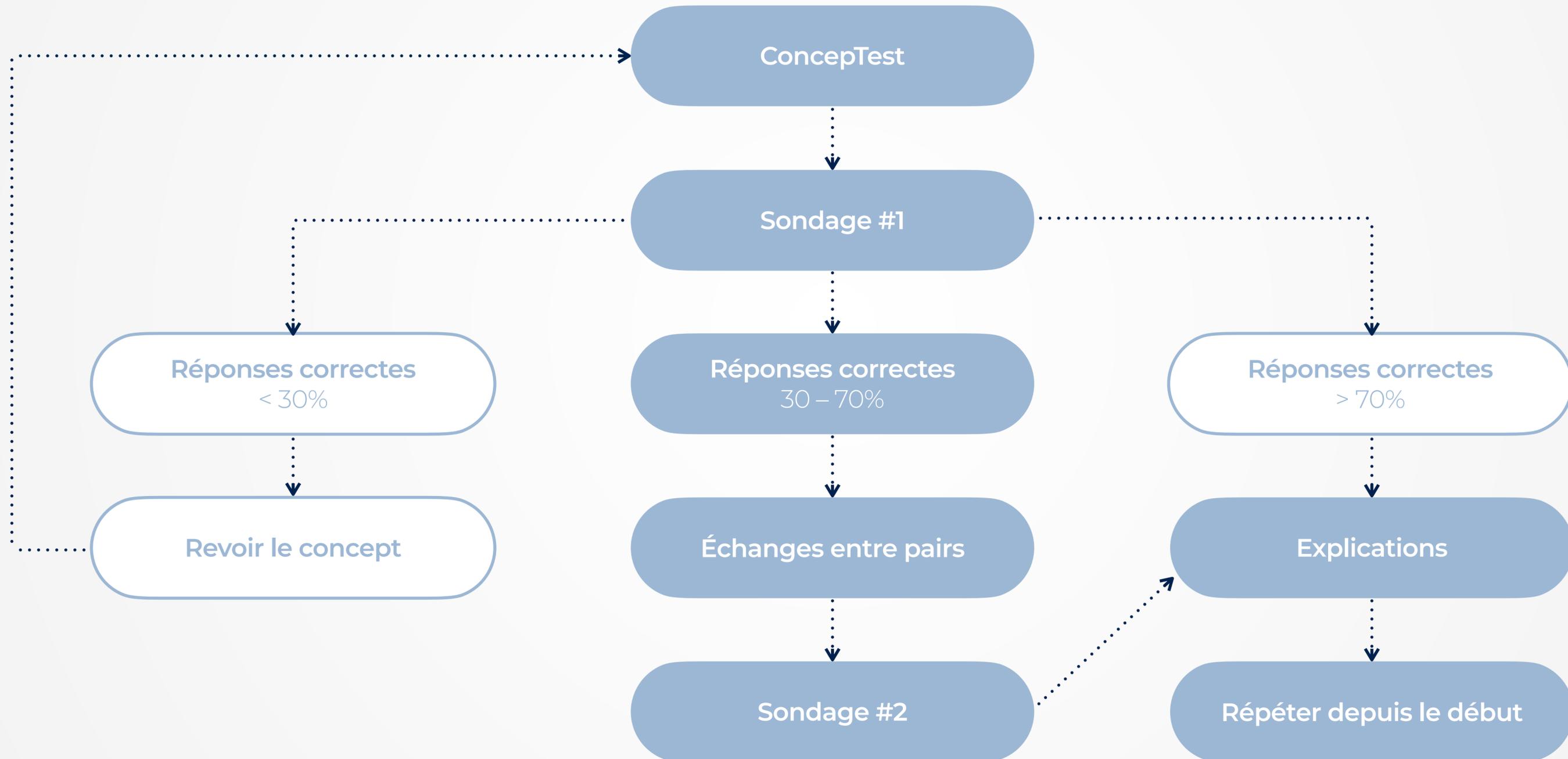
Favoriser et évaluer la compréhension de points de matière spécifiques



MODALITÉS

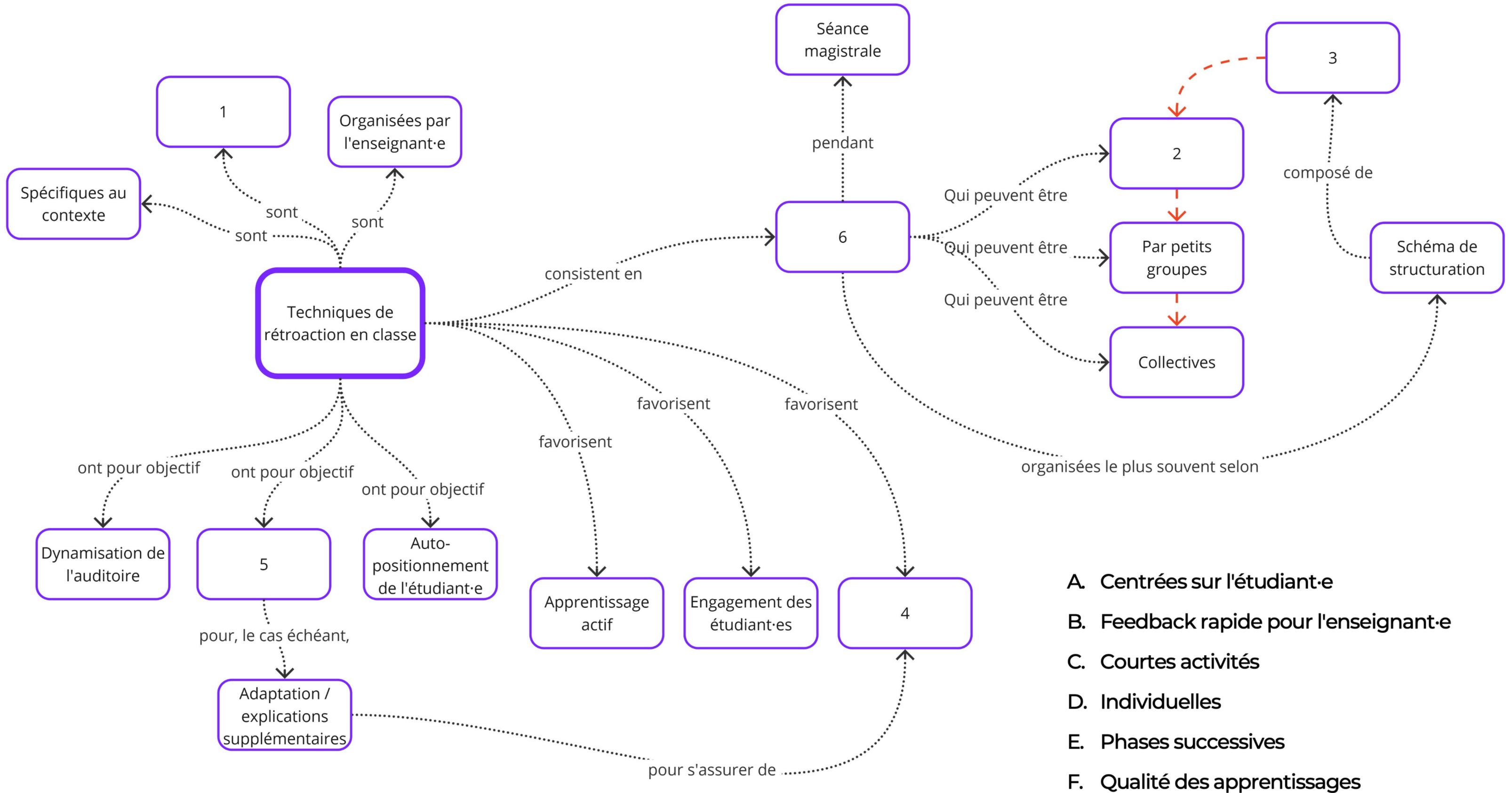
- À utiliser en ouverture ou en clôture d'activité d'apprentissage
- Présenter plusieurs questions (QCM) par ex. via Wooclap
- En fonction du seuil de réussite : échange entre pairs, nouveau vote et explications complémentaires

Enseignement entre pairs (30-70)



#5

**Cartes conceptuelles
à trous**



Carte conceptuelle à trous



OBJECTIFS

Identifier les concepts qui suscitent des problèmes chez les étudiant·es ; leur permettre d'appréhender la matière dans sa globalité et dans les liens entre ses concepts



MODALITÉS

- Préparer une carte conceptuelle d'une partie de la matière
- Sortir une partie des concepts de la carte
- Proposer la carte "trouées" et les propositions à l'écran
- Demander au public étudiant de compléter la carte sur Wooclap (question de type « glisser-déposer »)

6

Bingo

1

Alignement pédagogique

2

Évaluation

3

Faculté

4

UCLouvain

5

Support d'apprentissage

6

Notes

7

Innovation

8

Acquis d'apprentissage

9

Enseignant·e

10

Compétence

11

Enseignement hybride

12

Feedback

13

Blocus

14

Classes inversées

15

Session

16

Débat

17

Mémoire

18

Comodal

19

Jury

20

Auditoire

21

Apprentissage par projet

22

Étudiant·e

23

Travail de groupe

24

Vidéo

25

Enseignement à distance

Bingo



OBJECTIFS

Réviser des concepts et remobiliser les acquis



MODALITÉS

- Afficher à l'écran une grille de 5x5 cases ; numéroter de 1 à 25 et attribuer un concept / mot-clé à chaque case
- Demander au public de dessiner individuellement sur une feuille un tableau de 4x4 cases et de répartir des chiffres de 1 à 16
- Cocher la case quand une réponse correspond à la question posée et à un chiffre dans la grille
- Quand une ligne est complète : BINGO !

7

Clôture et réactivation

1

L'ÉLÉMENT
LE PLUS UTILE

2

CE QUE JE VAIS
METTRE EN PLACE

3

L'ÉLÉMENT
LE PLUS MARQUANT

4

UN CONSEIL
À PARTAGER À UN·E
COLLÈGUE

5

UN BESOIN OU UNE
ATTENTE SPÉCIFIQUE

6

UNE QUESTION
QUI RESTE EN
SUSPENS

Clôture et réactivation



OBJECTIFS

Permettre de réactiver les connaissances, favoriser le transfert et la métacognition



MODALITÉS

- Créer un slide représentant les 6 faces d'un dé et attribuer une question de contenu ou de réflexion à chaque face
- Passer le dé à une première personne, lui demander de le lancer et de répondre à la question correspondant à la face du dé
- Demander à la personne de passer le dé à une autre personne, et répéter le processus autant de fois que souhaité

Références bibliographiques

Bachy, S., & Lebrun, M. (2014). **Catégorisation de techniques de rétroaction pour l'enseignement universitaire.** *Mesure et Évaluation En Éducation*, 32(2), 29-47. DOI: 10.7202/1024953ar

Daele, A. (2017). **Les TRC ou techniques de rétroaction en classe.** Consulté le 30/10/2024, <https://pedagogieuniversitaire.wordpress.com/2017/10/13/les-trc-ou-techniques-de-retroaction-en-classe/>

De Clerck, M. (2020). **Oser la pédagogie active : Quatre clefs pour accompagner les étudiant·es dans leur activation pédagogique.** Louvain-la-Neuve : Presses universitaires de Louvain. <http://hdl.handle.net/20.500.12279/791>, sous licence CC BY-SA 4.0

Lightner, J., & Tomaswick, L. (2017). **Active learning – Think, pair, share.** *Kent State University Center for Teaching and Learning.* Consulté le 30/10/2024, <http://www.kent.edu/ctl/educational-resources/active-learning-think-pair-share/>

Masson, S. (2020). **Activer ses neurones pour mieux apprendre et enseigner.** Paris : Odile Jacob.

Mazur, E. (2014). **Peer instruction : Une méthode éprouvée d'enseignement interactif.** Lausanne : EPFL Press.

Pistes d'exploration



ENVELOPPE
SOUTIEN

fdp

Fonds de
Développement
Pédagogique

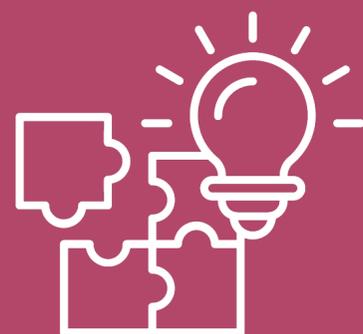


ENVELOPPE
INNOVATION



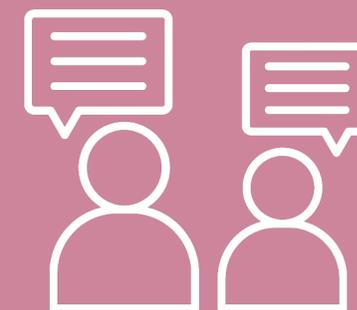
Formations

En interne
Catalogue ou sur mesure
8 personnes min.



Bootcamps

2 journées pour co-cr  er
ou am  liorer un dispositif
en   quipe mixte
(5    7 personnes)



Accompagnements

Suivi ponctuel ou continu
pour   quipes d'enseignement et
responsables de programme

**Une question ?
Une demande ?
Besoin d'informations ?**

uclouvain.be/lll
lll@uclouvain.be