

ATELIER PRATIQUE

# Dynamiser vos séances de TP avec des techniques d'enseignement interactives





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., Lecoq, J., & Vellut, D. (2025). *Dynamiser vos séances de travaux pratiques avec des techniques d'enseignement interactives*. <http://hdl.handle.net/20.500.12279/1107>, sous licence CC BY-SA 4.0.

# 1

# Les interviews

Qu'est-ce qui différencie  
une bonne d'une mauvaise  
rétroaction

Comment faire pour motiver  
les étudiant·es ?

Les clés de succès  
pour animer vos TP ?

Les obstacles et défis  
que vous rencontrez ?

# Les interviews



## OBJECTIFS

Ouvrir la séance et permettre au public étudiant d'exprimer ses connaissances préalables.

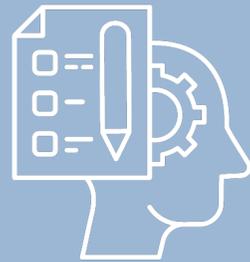


## MODALITÉS

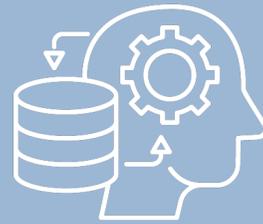
- En amont de l'activité, distribuer des cartes de couleurs
- Individuellement, répondre à la question de départ (en fonction de la couleur de la carte)
- Rencontrer 3 personnes de couleurs différentes à chaque fois pour les interviewer sur leur question de départ (et vice-versa)
- Regrouper en sous-groupes par couleur afin de réaliser une synthèse des échanges
- Partager en plénière le résultat de la synthèse réalisée en sous-groupes

**Pourquoi utiliser des techniques d'enseignement interactives ?**

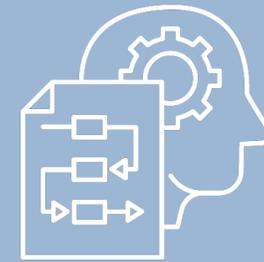
# 4 principes pour consolider les apprentissages



**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

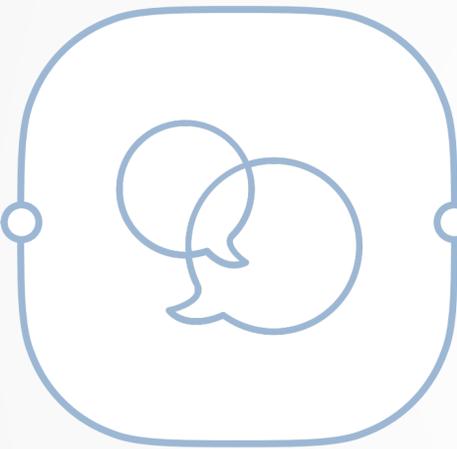
# Comment structurer une activité d'apprentissage ?

## PRÉPARATION



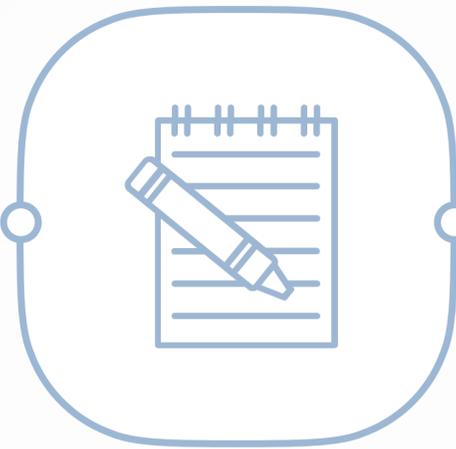
Individuellement, les personnes répondent à une question ou réalisent une tâche

## PARTAGE



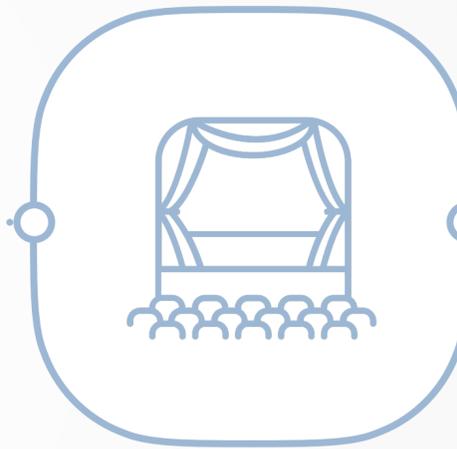
En sous-groupes, les personnes échangent leurs réflexions ou leurs réponses à la tâche

## 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**

#2

**Think, Pair, Share**

# Think, Pair, Share



## OBJECTIFS

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

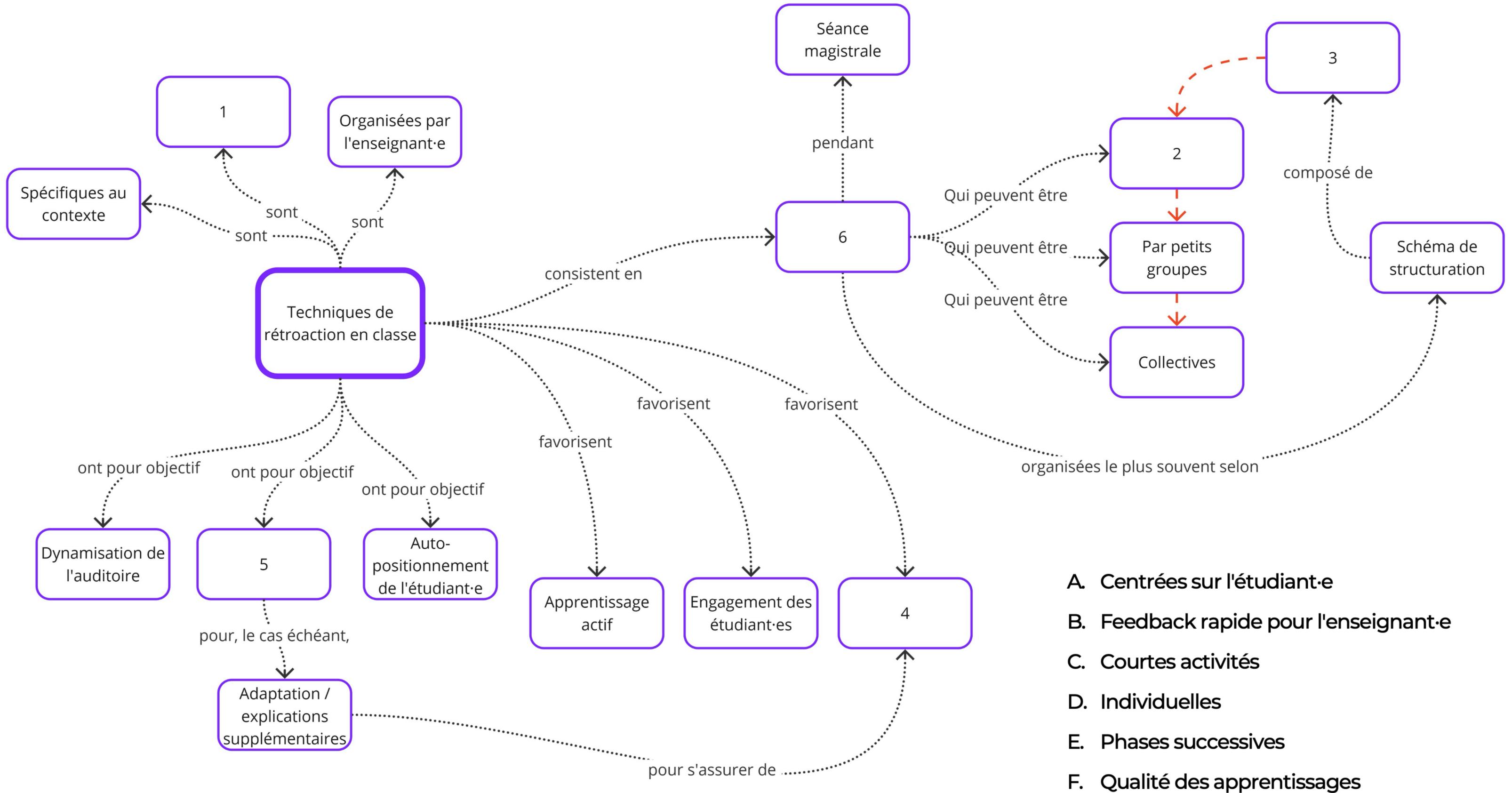


## MODALITÉS

- 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

**Cartes conceptuelles  
à trous**



- A. Centrées sur l'étudiant·e**
- B. Feedback rapide pour l'enseignant·e**
- C. Courtes activités**
- D. Individuelles**
- E. Phases successives**
- F. Qualité des apprentissages**

# 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 »)

# 4

**Les experts / Jigsaw**

# Les experts / Jigsaw



## OBJECTIFS

Permettre au public étudiant de s'approprier des contenus de manière active



## MODALITÉS

- Choisir un support (ou une partie de supports) à diviser en autant de sous-groupes que nécessite la matière
- Attribuer chaque partie de support aux sous-groupes et demander de s'approprier individuellement les contenus
- En sous-groupes, vérifier la bonne compréhension des contenus
- Rencontrer deux personnes de sous-groupes différents pour échanger à propos des contenus étudiés / noter les points qui posent problème ou qui soulèvent des questions
- Revenir en sous-groupes de départ et réaliser une synthèse en tenant compte des questions / problèmes soulevés
- Partage de la synthèse et des questions / problèmes en plénière

#5

**Jeu des 35 (21)**

# Jeu des 35 (21)



## OBJECTIFS

Faciliter une prise de décisions ou la mise en œuvre d'un plan d'action



## MODALITÉS

- Proposer une question de départ
- Prendre une feuille, répondre au recto par une proposition de réponse à la question, et tracer une grille à 2 colonnes au verso (gauche = nombre d'échanges // droite = nombre de points)
- Faire passer sa feuille à deux autres personnes et s'approprier la nouvelle réponse
- Réaliser 4 échanges (adapter en fonction du nombre de personnes), étudier les réponses respectives et départager 7 points entre les 2, noter les points dans la colonne de droite
- Une fois les échanges terminés, calculer le total des points obtenus
- Compter à rebours à partir de 35 (ou 21) pour identifier les réponses ayant obtenu le meilleur score

# 6

**Les enveloppes**

# Les enveloppes



## OBJECTIFS

Faire émerger des pistes d'action ou de solution concrètes



## MODALITÉS

- Diviser le groupe en autant de sous-groupes nécessaires pour traiter les thématiques à instruire, donner une enveloppe à chaque sous-groupe
- En sous-groupe, les personnes notent sur une feuille les pistes d'action ou de solution concernant la thématique de l'enveloppe
- Passer l'enveloppe à la table voisine, récupérer l'enveloppe de la table en amont, ne pas ouvrir l'enveloppe et noter sur une feuille les pistes d'action ou de solution concernant la nouvelle thématique
- Lors de la réception de la dernière enveloppe, ouvrir, analyser et synthétiser les réponses
- Chaque sous-groupe présente sa synthèse en plénière

#7

**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) :**

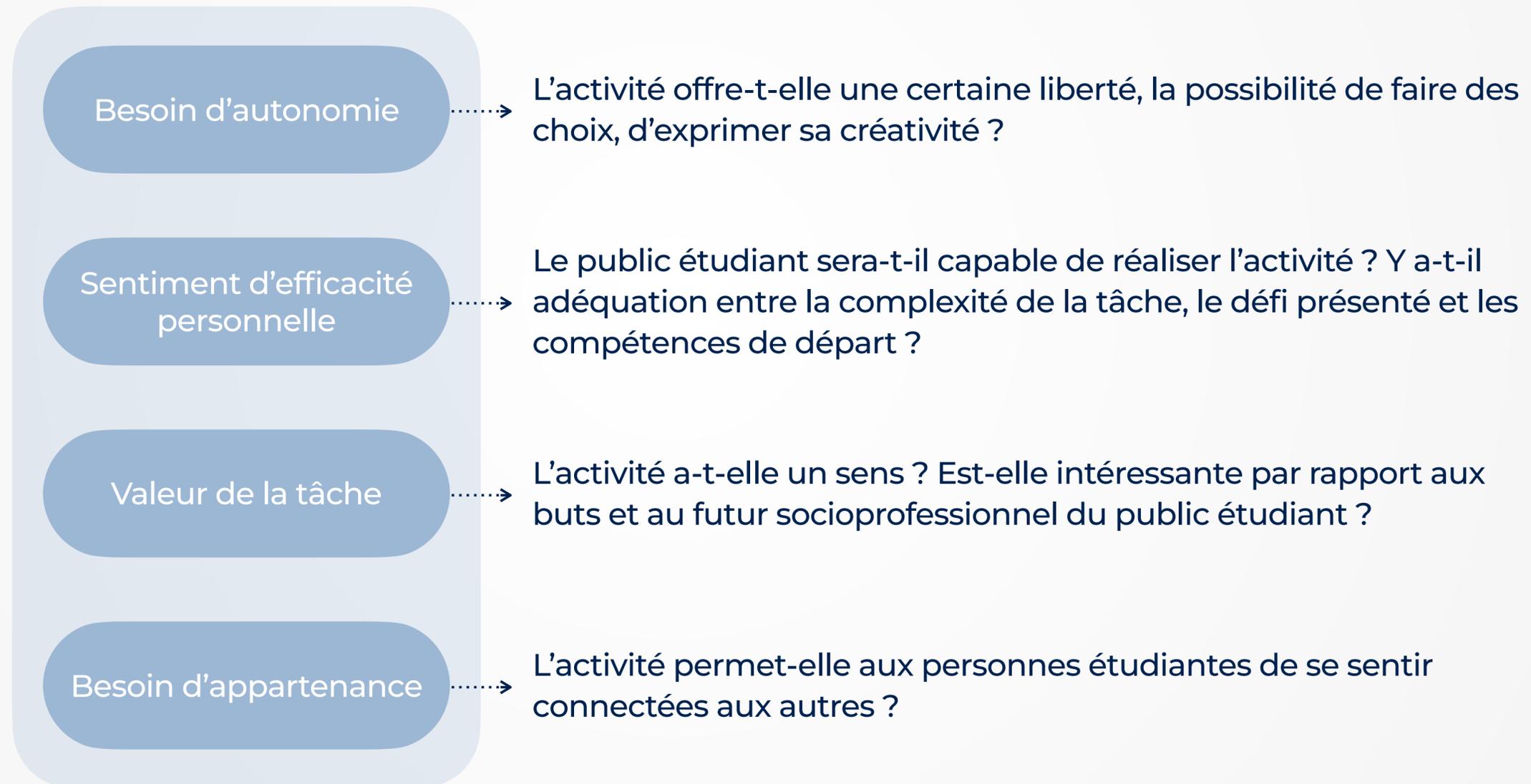
Poster les résumés sur un Padlet et demander aux étudiant·es de « liker » les résumés les plus pertinents.

**Choisir des activités  
pour favoriser la motivation  
du public étudiant**

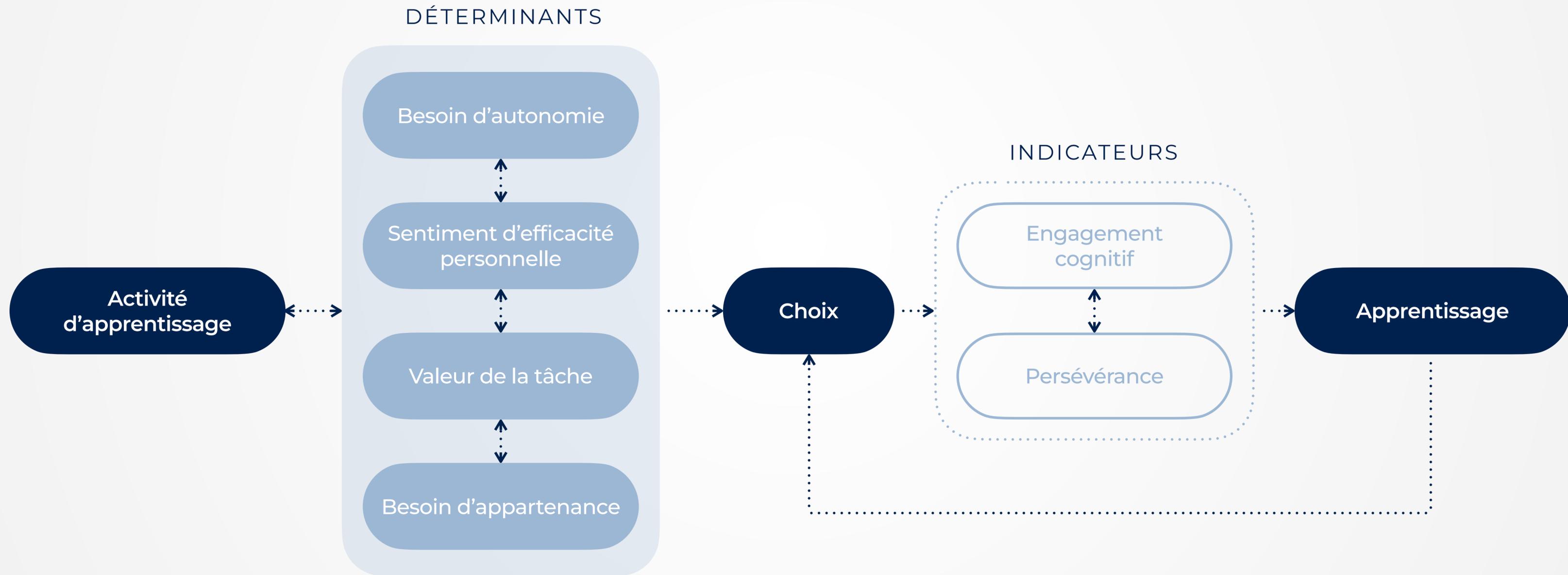
# Qu'est-ce que la dynamique motivationnelle ?

*La motivation est un **concept dynamique** qui a ses origines dans la **perception** qu'un élève a de lui-même et de son **environnement** et qui l'incite à choisir une activité, à s'y engager et à persévérer dans son accomplissement afin d'atteindre un but.*

# 4 leviers pour choisir des activités motivantes



# La dynamique motivationnelle en contexte éducatif



# Les dimensions environnementales de la motivation



# 8

**Le quiz**

# Le quiz



## OBJECTIFS

Réactiver les connaissances de manière ludique pour ouvrir ou clore une séance



## MODALITÉS

- Individuellement, prendre 5 cartons et rédiger une question liée à la matière abordée (1 carte = 1 question)
- En sous-groupes, partager et mettre en commun les questions et retenir les 3 qui semblent les plus intéressantes / challengeantes
- Une première équipe pose une question à l'ensemble du groupe. La première équipe qui pense avoir la bonne réponse « buzze ».
- En cas de réponse correcte, l'équipe prend la main. En cas de réponse incorrecte, la question est relancée aux autres équipes

# 9

**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

- Dessiner un tableau de 4x4 cases (ou 5x5) et répartir des chiffres de 1 à 16 (ou 1 à 25)
- 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.

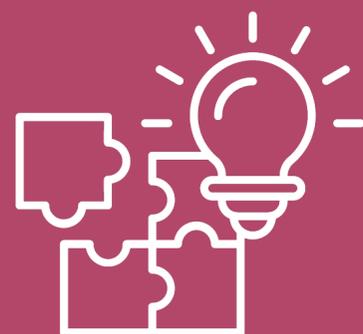
# Pistes d'exploration



## Formations

---

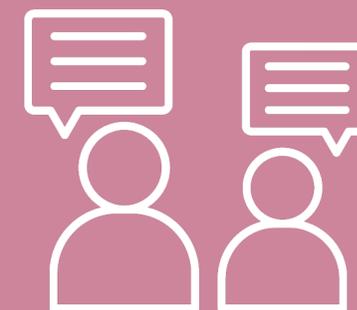
En interne  
Catalogue ou sur mesure  
8 personnes min.



## 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/III](https://uclouvain.be/III)  
[III@uclouvain.be](mailto:III@uclouvain.be)