

Quelques activités implicatives à intégrer dans un exposé magistral visant à rendre les étudiants plus actifs

Activités courtes (entre 1 et 5 minutes)	
1.	Le point le plus nébuleux
2.	Le questionnaire minute
3.	Les ConcepTests ou QCM
4.	Le rappel libre périodique
5.	La minute de réflexion écrite ou (Think – Write - Pair & Share)
6.	L'apprentissage coopératif
7.	La fiche de concrétisation (exemples et contre-exemples, analogie)
8.	La comparaison des notes personnelles
9.	Pause pendant l'exposé
10.	Les télévotants / Zapettes

Activités relativement longues (entre 5 et 20 minutes)	
1.	Un-deux-quatre ou un-deux-Tous
2.	Puzzle
3.	Résolution de problème en équipe
4.	L'Aquarium
5.	Les cartes conceptuelles
6.	La vignette ou courte étude de cas
7.	La séance brouhaha

Cynthia EID, Ph. D., SSE, UdeM – Atelier – *Donner une âme au grands groupes : quelques principes de pédagogie active...*

Activités adaptées par Cynthia EID puisées dans Thiagi, S. (2005). *Thiagi, S. (2005). Thiagi's Interactive Lectures: Power up Your Training with Interactive Games and Exercises. Baltimore: ASTD Press.* Baltimore: ASTD Press et du Bureau d'appui pédagogique, École Polytechnique, Montréal, 2011.

Activités courtes

1. **Le point le plus nébuleux (vague, obscur, confus) (1-2 mn)** : L'enseignant¹ demande aux étudiants de nommer sur un petit papier le point le moins clair du cours et sur lequel ils souhaiteraient revenir au début de la séance prochaine.
2. **Le questionnaire minute (1 mn)** : À la fin de la séance du cours, l'enseignant demande aux étudiants de répondre à deux questions :
 - a. *Qu'est-ce que vous avez appris de plus important dans le cours aujourd'hui?* »
 - b. et *Quelle est la question à laquelle vous n'avez pas obtenu de réponse?*
L'enseignant lit les réponses afin de donner une rétroaction et de répondre aux questions pendant le cours suivant.
3. **Les ConcepTests ou Questions à Choix Multiples (QCM) (5 mn)** : Les QCM nécessitent la compréhension des concepts enseignés. Les étudiants écrivent leurs réponses, puis travaillent en dyades pour en discuter. Les ConcepTests sont utiles pour évaluer la compréhension des étudiants, déterminée par le nombre de bonnes réponses. Celui-ci permet aussi à l'enseignant de mieux structurer son cours.
4. **Le rappel libre périodique (3 mn)** : L'enseignant demande aux étudiants de compléter les trois phrases suivantes :
 1. *Le point le plus important est...*
 2. *Un bon exemple de l'application de ce point est...*
 3. *Ce que je ne saisis pas très bien est...*

L'enseignant alloue deux ou trois minutes, puis demande aux étudiants de faire part de leurs points.

¹ Le masculin est utilisé dans ce feuillet dans le seul but d'alléger le texte.

Cynthia EID, Ph. D., SSE, UdeM – Atelier – *Donner une âme au grands groupes : quelques principes de pédagogie active...*

Activités adaptées par Cynthia EID puisées dans Thiagi, S. (2005). *Thiagi, S. (2005). Thiagi's Interactive Lectures: Power up Your Training with Interactive Games and Exercises. Baltimore: ASTD Press. Baltimore: ASTD Press et du Bureau d'appui pédagogique, École Polytechnique, Montréal, 2011.*

5. **La minute de réflexion écrite (Think – Write - Pair & Share) (5 mn) :**
L'enseignant pose une question à laquelle les étudiants répondent individuellement par écrit. Ils partagent ensuite les réponses en dyades, et enfin, ils partagent leurs réflexions avec la classe.

6. **L'apprentissage coopératif (5 mn) :** après 15 à 20 minutes d'exposé, les étudiants sont groupés en dyades. Un étudiant résume le contenu de l'exposé et l'autre vérifie la précision et les détails du résumé. Ensuite, la dyade travaille pour trouver des stratégies qui aident à se souvenir du contenu, comme donner des exemples ou faire des associations d'idées.

7. **La fiche de concrétisation (3 mn):** L'enseignant demande aux étudiants de donner des exemples d'application d'un concept abordé pendant le cours ou au contraire des cas où un exemple ne s'applique pas (donner des exemples et des contre-exemples).

8. **La comparaison des notes personnelles (2-3 mn) :** Après une courte période de 15 à 20 minutes d'exposé magistral, l'enseignant demande aux étudiants de comparer leurs notes en équipe de 2. Chacun complète ses notes avec l'aide des notes de son co-équipier.
But : augmenter la quantité + qualité des notes prises durant le cours.

Avantages : - Permettre la coopération entre les étudiants et assurer une meilleure qualité de prise de notes.

- Meilleurs résultats au quiz en fin de classe et à l'examen 12 jours plus tard (Rugh, Hughes & Schloss, 1987).

9. **Pause pendant l'exposé (1-3 mn) :** Une pause durant l'exposé magistral permet aux étudiants de réfléchir sur la matière présentée en classe.
Arrêt de parole de l'enseignant. Réfléchir et faire des liens significatifs entre ce qui a été dit et les structures cognitives des étudiants. Pendant cette pause, les étudiants profitent pour compléter une partie de leurs notes de cours, formuler une question d'éclaircissement ou se reposer.

Cynthia EID, Ph. D., SSE, UdeM – Atelier – *Donner une âme au grands groupes : quelques principes de pédagogie active...*

Activités adaptées par Cynthia EID puisées dans Thiagi, S. (2005). *Thiagi, S. (2005). Thiagi's Interactive Lectures: Power up Your Training with Interactive Games and Exercises.* Baltimore: ASTD Press. Baltimore: ASTD Press et du Bureau d'appui pédagogique, École Polytechnique, Montréal, 2011.

10. Les télévotants / Zapettes (1 mn) (détails en application) : Il s'agit d'appareils électroniques qui permettent aux étudiants de répondre aux questions à choix multiple. Grâce à ce système, l'apprenant garde le contact avec un grand groupe d'étudiants et réagit mieux à leurs réponses. Cependant, les résultats d'une étude (Van Dijk et al., 2001) sur l'emploi d'un tel système ont montré qu'il ne favorisait pas forcément un plus grand engagement des étudiants en comparaison de l'exposé magistral.

Cynthia EID, Ph. D., SSE, UdeM – Atelier – *Donner une âme au grands groupes : quelques principes de pédagogie active...*

Activités adaptées par Cynthia EID puisées dans Thiagi, S. (2005). *Thiagi, S. (2005). Thiagi's Interactive Lectures: Power up Your Training with Interactive Games and Exercises. Baltimore: ASTD Press. Baltimore: ASTD Press et du Bureau d'appui pédagogique, École Polytechnique, Montréal, 2011.*

Activités relativement longues

1. Un-deux-quatre ou un-deux-Tous (10-15 mn)

(Enseignant) : Présenter un problème en classe.

(Étudiants) : réfléchir au problème puis se regrouper en équipe de 4. Travailler en pair (discuter du problème et chercher des solutions). Se retrouver tous les 4 pour comparer les solutions proposées et les méthodes utilisées. Une période plénière peut suivre. L'enseignant entend les propositions de solution de l'ensemble des équipes et fait un retour.

2. Puzzle (20 mn)

Étudiants regroupés en équipe de 4.

Une lettre est attribuée à chaque membre de l'équipe. L'équipe 1 comprend les membres 1A, 1B, 1C, 1D. L'équipe 2 comprend les membres 2A, 2B, 2C, 2D, ainsi de suite pour les autres équipes.

Les étudiants correspondant à la lettre A reçoivent la même partie du contenu (problème) et se regroupent ensemble pour y travailler. Les étudiants qui correspondent à la lettre B reçoivent une autre partie du contenu ou du problème et se regroupent pour y travailler, il en va de même pour les étudiants C et D.

Une fois cette tâche terminée, les équipes originales se retrouvent (équipes 1, 2, 3 et 4) et les étudiants expliquent aux autres membres la partie qu'ils ont eu à travailler précédemment.

Avantages : 1) activité encourage l'interdépendance positive.

Cynthia EID, Ph. D., SSE, UdeM – Atelier – *Donner une âme au grands groupes : quelques principes de pédagogie active...*

Activités adaptées par Cynthia EID puisées dans Thiagi, S. (2005). *Thiagi, S. (2005). Thiagi's Interactive Lectures: Power up Your Training with Interactive Games and Exercises. Baltimore: ASTD Press.* Baltimore: ASTD Press et du Bureau d'appui pédagogique, École Polytechnique, Montréal, 2011.

2) Responsabiliser les étudiants dans l'apprentissage de leurs pairs.

3. Résolution de problème en équipe (5-10 mn)

Précéder la résolution de problème par un court exposé magistral (Enseignant). Présenter un problème à résoudre à des équipes d'étudiants. Attribuer un numéro (1 à 4) à chaque étudiant de l'équipe.

Demander aux équipes de résoudre un problème. Contrainte : chaque membre de l'équipe doit pouvoir expliquer la réponse et la stratégie utilisée pour résoudre le problème.

Temps échu, choisir un numéro au hasard correspondant à un étudiant, qui présente la solution de l'équipe aux autres.

Variante : les étudiants présentent la solution à une seule autre équipe. Ceci permet à un plus grand nombre d'étudiants de présenter la solution.

Avantages : échange collaboratif, découverte de stratégies de résolution de problème, amélioration des habiletés de communication, renforcement de l'interdépendance positive, travailler immédiatement sur les concepts présentés lors d'un exposé magistral.

4. L'Aquarium (10-15 mn)

L'enseignant demande à 6 étudiants de se placer en cercle et de discuter d'un sujet en particulier. Les autres étudiants de la classe forment un cercle autour du premier pour pouvoir observer et écouter la discussion

À la fin, écrire un bref résumé de la discussion et identifier des questions qui n'ont pas été abordées par le groupe des 6 étudiants.

Ils peuvent aussi répondre à la question : **qu'est-ce que t'aurais dit qui n'a pas été dit?**

Si le groupe est nombreux, former plusieurs aquariums qui travaillent sur le même sujet ou sur des sujets différents.

Cynthia EID, Ph. D., SSE, UdeM – Atelier – *Donner une âme au grands groupes : quelques principes de pédagogie active...*

Activités adaptées par Cynthia EID puisées dans Thiagi, S. (2005). *Thiagi, S. (2005). Thiagi's Interactive Lectures: Power up Your Training with Interactive Games and Exercises. Baltimore: ASTD Press. Baltimore: ASTD Press et du Bureau d'appui pédagogique, École Polytechnique, Montréal, 2011.*

Avantages : approfondir un thème, possibilité de séances de discussion lorsque les groupes sont nombreux, garder des traces écrites d'une discussion

5. La carte conceptuelle – modèles mentaux - (10-20 minutes) (détails en application)

Faire schématiser par les étudiants les connaissances acquises pendant le cours.

Structurer globalement les concepts importants de l'exposé : réduire la complexité du contenu à assimiler en organisant les idées clés et en dégagant les liens entre elles.

6. La vignette ou courte étude de cas (5-10 mn) : L'enseignant soumet un problème aux étudiants pour qu'ils en discutent en groupe. Les étudiants sont appelés à poser un diagnostic et à proposer des solutions.

7. La séance brouhaha (buzz group) (5-10 mn) : L'enseignant donne le temps à une discussion en groupes de 4 à 6 étudiants pendant un court laps de temps. Les résultats des discussions sont ensuite présentés au groupe-classe par un rapporteur pour alimenter une discussion générale.

Cynthia EID, Ph. D., SSE, UdeM – Atelier – *Donner une âme au grands groupes : quelques principes de pédagogie active...*

Activités adaptées par Cynthia EID puisées dans Thiagi, S. (2005). *Thiagi, S. (2005). Thiagi's Interactive Lectures: Power up Your Training with Interactive Games and Exercises. Baltimore: ASTD Press.* Baltimore: ASTD Press et du Bureau d'appui pédagogique, École Polytechnique, Montréal, 2011.