



11. INTERACTIVITÉ

Comment utiliser des clickers et des questionnaires pour augmenter l'interactivité

CONTEXTE

Le contexte général est celui de l'apprentissage et de l'enseignement à distance ou hybride dans le cadre de l'éducation des adultes. La distance physique comporte un plus grand risque de participation passive, ce qui peut rendre une leçon moins efficace.

BASE THÉORIQUE

Les clickers et les questionnaires se sont avérés être des outils simples et très utiles pour susciter une participation plus active. Leur utilisation est recommandée dans les efforts visant à accroître l'interactivité : a) pour anticiper le contenu à aborder ; b) pour vérifier la compréhension pendant une explication ; c) à la fin de la leçon pour conclure l'activité.

L'ACTIVITÉ EN BREF

Au cours d'une leçon impliquant une discussion (par exemple, un cours d'art ou de langue étrangère), les clickers et les questionnaires sont employés comme une méthode rapide et active d'interaction.

Activités/Solutions

TYPE DE CONTACT

En ligne/hybride

TEMPS NÉCESSAIRE

1h - 1h 30 minutes

NOMBRE DE PARTICIPANTS

10-20

TYPE D'ACTIVITÉ

Travail individuel

GROUPE CIBLE

- Apprenants adultes
- Apprenants seniors

VARIATION DE L'ACTIVITÉ

L'activité est facilement adaptable à tout type de leçon et de groupe cible.

Objectif

- Encourager la participation active en offrant à chacun, même aux plus timides, un moyen de s'exprimer et de contribuer à la discussion.

Comment se préparer

- Préparez un plan de cours qui comprend des moments d'interaction / discussion / partage.
- Préparez un dossier d'images emblématiques et de bonne qualité (notamment pour une leçon d'art) en rapport avec le sujet. Des questionnaires courts - cinq questions maximum - sont recommandés. Dans le cas d'une leçon d'art ou autre, les questions doivent être inspirées par des images.
- Choisissez une application (par exemple, Google Forms) pour préparer et administrer les questionnaires.
- Choisissez le type de réponse (par exemple vrai/faux, complétion, choix multiple), et préparez deux ou trois questionnaires.
- Informez les participants (par chat ou par e-mail) que des enquêtes et des questionnaires seront proposées pendant la leçon et que des appareils seront nécessaires pour répondre en temps réel.

L'activité étape par étape

1. Au début de la leçon, rappelez aux participants que des questionnaires et des enquêtes seront administrés pendant la leçon, et donnez des instructions sur la façon de répondre en temps réel (par exemple, comment utiliser les liens ou le chat).
2. Commencez la leçon par un sondage utilisé comme activité "d'échauffement". Par exemple, dans une leçon d'art, fournissez aux participants une ou plusieurs images emblématiques ou des mots-clés, et demandez-leur leur avis.
3. Au cours de la leçon, vous pouvez soumettre un deuxième questionnaire (par exemple, après une vidéo ou une présentation), en demandant l'opinion des participants par le biais d'un lien ou d'un chat ; pour les groupes plus importants, l'opinion peut être discutée dans des salles de discussion.
4. À la fin de la leçon, proposez un sondage conclusif.
5. À la fin de chaque sondage, partagez les résultats et discutez des réponses.