



De « rendre actif » à « rendre acteur » : évolution d'un dispositif

Marc Menou
Enseignant
UT1 Capitole
Marc.menou@ut-capitole.fr

Sékolène Suaudeau
Équipe TICEA
UT1 Capitole
ticea@ut-capitole.fr

RESUME

En cours d'amphi, l'intégration des possibilités du numérique semble faciliter la mise en action de l'étudiant, et donc son engagement dans des apprentissages souvent conceptuels. Cependant, suffit-il de rendre l'étudiant actif pour le rendre acteur de ses apprentissages ? Après avoir expérimenté un premier dispositif, l'analyse des résultats obtenus a permis de le compléter par un second, pour mieux s'assurer que les compétences visées sont bien mobilisées. Les améliorations constatées ce faisant, ne nous dispenseront pas de nous interroger sur la réelle valeur ajoutée des technologies mises en œuvre : l'interactivité la plus efficiente reste bien celle des acteurs.

MOTS-CLES : quiz, pédagogies actives, collaboration

1 INTRODUCTION

Présentation de l'enseignant : Marc Menou, Maître de conférences en Sciences économiques, a également suivi des études de Psychologie et de Sociologie. En effet, dans le monde qui est le nôtre, il lui semble nécessaire d'avoir une approche systémique des Sciences humaines et sociales. Par ailleurs, il est soucieux de l'efficacité des enseignements et de leur réception par les étudiants. Il a donc entrepris depuis quelques années des expérimentations en ce sens, dans le cadre de ses cours magistraux.

Description du contexte :

- ◆ Cours magistral « Faits et idées du monde contemporain » s'adressant à un public de 1^{ère} année de DUT GEA (50 étudiants x 2 séances), au second semestre (à la suite d'un module d'« Initiation à la recherche et méthodologie documentaire » dispensé au premier semestre).
- ◆ Objectifs du cours : offrir aux étudiants l'occasion d'améliorer leur culture générale ; leur permettre une ouverture vers les problèmes sociaux, économiques et politiques nationaux ou internationaux.
- ◆ Compétence visée : l'étudiant doit être capable de saisir la relation entre les problèmes économiques, culturels, géopolitiques généraux et la vie des organisations.
- ◆ Modalités d'évaluation initiales : synthèse de documents, dossier multimédia, exposé.

Problème de départ ayant motivé l'évolution de ce dispositif : attitude passive en amphi, difficulté à soutenir l'attention, manque de recul critique face aux informations recueillies.

2 DEROULEMENT DU PROJET

2.1 Objectifs et méthodologie de mise en œuvre : la vision de l'enseignant

1) Objectif de la première étape de l'évolution du dispositif : rendre actif l'étudiant

- ◆ Dispositif : une « chasse au trésor » (par groupe de 4) initie le cours magistral. Les étudiants disposent d'un temps donné (1h30) pour rendre une copie commune répondant à la dizaine de questions posées, en ayant accès à toute source d'information (notamment en ligne). Remise immédiate des réponses par clef USB ou courriel à l'issue du temps de recherche. Mise en ligne, sur Moodle, de la synthèse (concaténation des réponses des groupes et commentaires de l'enseignant, si nécessaire).
- ◆ Avantages : motivation accrue, dynamisme de la séance (activité + mobilité + temps court), mobilisation des compétences en recherche d'informations acquises au 1^{er} semestre, effort favorisant l'acquisition et la mémorisation de connaissances (cf. loi de Hess).
- ◆ Problèmes rencontrés : coopération plutôt que collaboration, juxtaposition de copier-coller sans compréhension, ni approfondissements, réponses minimalistes.

2) Objectif de la seconde étape de l'évolution du dispositif : rendre acteur

- ◆ Dispositif : ajout de contraintes formelles (citation des sources, réponses construites, mettant en évidence une bonne compréhension ; respect de la charte graphique) + ajout d'une épreuve consécutive à cette recherche sous forme de réponse collective à un QCM interactif de 10 questions connexes au thème, en présence de l'enseignant.
- ◆ Avantages : amélioration de la qualité des rendus et motivation accrues, observation des échanges entre étudiants et, à cette occasion, de leurs fonctionnements cognitifs et socio-cognitifs, de leur sphère de représentations et des points non compris.
- ◆ Problèmes rencontrés :
 - parfois, survol des questions pour finir plus vite la séance.
→ La parade a consisté à constituer un « hit-parade » (selon les résultats) impactant l'ordre de passage à la séance suivante : ainsi ceux qui « bâclent » passeront en dernier et finiront plus tard.
 - Lors d'une session, un feedback détaillé à la première équipe (très en avance) a donné lieu à des « fuites » permettant aux autres équipes d'avoir 10/10 sans réel échange au sein de l'équipe.

→ les solutions sont désormais données de façon différée, via le QCM en ligne.

2.2 Objectifs et méthodologie de mise en œuvre : la vision techno-pédagogique

1) Analyse du premier dispositif :

- ◆ Avantages du numérique pour la recherche et le rendu : rapidité de mise en œuvre, intégration de différentes sources puis assemblage des différentes parties, présentation homogène et lisible par tous les coéquipiers.
- ◆ MAIS la facilité du copier-coller nécessite quelques précautions : faire citer les sources, donner une occasion de relecture commune pour favoriser un réel partage des informations recueillies -> ainsi, la prise en compte de la forme (style et orthographe) de la restitution suscite une relecture commune.

2) Analyse du second dispositif :

- ◆ Avantage d'un QCM interactif : l'enseignant comme tuteur plutôt que validateur.
- ◆ MAIS les questions posées n'étant que connexes aux questions de la chasse au trésor, une explicitation très complète de la démarche est nécessaire en amont : prévenir que ce qui sera évalué n'est pas seulement la capacité de recherche ciblée d'information, mais également, la capacité à approfondir un sujet, avec la capacité de lecture rapide que cela implique dans cette « chasse »...

3) Proposition complémentaire :

Les étudiants peuvent actuellement constater la plus-value d'une lecture approfondie sur une lecture trop ciblée, via leurs résultats au QCM. Cependant, leur faire identifier et décrire les bénéfices de cette démarche d'approfondissement permettra une clarification et une meilleure appropriation de cet objectif. Il a donc été suggéré à l'enseignant le simple ajout des deux consignes suivantes concernant le dossier thématique (à rendre individuellement) :

- ◆ « Dans une partie initiale, rédigez brièvement les représentations/opinions que vous aviez sur le sujet avant d'entreprendre leurs recherches. »
- ◆ « Dans une partie finale, expliquez brièvement en quoi cette recherche a fait évoluer vos représentations, et quels faits et idées connexes (mais non directement liées au sujet) cette recherche vous a permis de découvrir incidemment. »

Ainsi l'objectif de les faire progresser en esprit critique et curiosité pourra-t-il être évalué, et surtout la plus-value "conscientisée" par les étudiants.

3 RESULTATS

D'ores et déjà l'objectif premier de l'enseignant, à savoir la mobilisation des étudiants et l'évitement des bavardages pendant les cours, est atteint. Il observe également, d'une séance à l'autre, une meilleure organisation du travail collectif des étudiants (répartition des tâches, etc.). Globalement l'enseignant ressent une amélioration des résultats aux QCM, mais leur analyse chiffrée ne lui semble pas pertinente, car le niveau de difficulté est différent d'une séance à l'autre.

Enfin, la comparaison des résultats d'une année sur l'autre, que ce soit pour les examens ou l'évaluation institutionnelle des enseignements, ne sera possible que dans quelques semaines, quand ils auront été transmis par les services administratifs.

4 CONCLUSIONS, IMPACTS ET PERSPECTIVES

4.1 La vision de l'enseignant

Quelques questions esquissent de nouvelles pistes d'évolution du dispositif : comment s'assurer que la synthèse des réponses est consultée, et comment la rendre moins coûteuse en temps pour l'enseignant ? D'autre part, pourrait-on transposer ce dispositif à distance ?

4.2 La vision techno-pédagogique

Solution proposée concernant la synthèse des réponses : organiser une première évaluation collective des rendus. Certains outils de la plate-forme de formation pourraient permettre d'initier cette démarche en ligne, à la façon du vote par nombre d'étoiles qui se pratique sur les sites du web 2.0.

D'autre part, la mise à distance complète serait techniquement faisable, mais l'on perdrait certainement ce qui fait la plus-value réelle de ce dispositif : les échanges argumentés en temps réel entre étudiants et leur observation menée en direct par l'enseignant. Dans ce dispositif, le QCM interactif est moins la cause, que le catalyseur, du gain qualitatif des apprentissages.

5 REFERENCES / BIBLIOGRAPHIE

TARDIF, J. (1997). *Pour un enseignement stratégique*. Montréal: Éditions Logiques.