https://ww2.ac-poitiers.fr/biochimie/spip.php?article246 - Auteur : Christelle Sajus

Formation Gestion des grands groupes

publié le 25/01/2017

Compte-rendu de la demi-journée de formation des formateurs le 11 janvier 2017 à l'ENSMA

Sommaire :

- Déroulé de la formation
- Présentation des techniques d'animation
- Suite de la présentation des techniques d'animation
- Bilan

Le **mercredi 11 janvier**, à l'ENSMA (École nationale supérieure de mécanique et d'aérotechnique) de Poitiers, un **petit groupe d'enseignants/ formateurs** (dont l'équipe de Biotechnologies), accompagnée de *Pierre Castro*, DDFTP (Directeur délégué aux enseignements technologiques et professionnels) et de *Sylvain Guillo*, référent académique chargé de la e-formation, a eu la chance de participer à une **demi-journée de formation** animée par *Eloïse Joyeux*, Ingénieur en technologie de la formation, formation intitulée :

Gestion des grands groupes

● Déroulé de la formation

▸ La formation a débutée par une **partie théorique sur l'enseignement magistral et l'enseignement actif**. Eloïse JOYEUX a rappelé que selon certains chercheurs en neurosciences de l'éducation, "*15 minutes consécutives* est le *temps maximum pour une attention profonde*". Il est donc primordial de mettre en place des *stratégies d'enseignement* pour le rendre **interactif** : interactivité entre enseignant et élève, et, interactivité entre élèves. Pour cela, "*il faut introduire de la technologie mais encore faut-il au préalable se poser les bonnes questions*"...

- Quelles technologies peuvent éventuellement être utilisées pour soutenir la participation des élèves/étudiants ?
- Quel est le matériel à disposition dans la salle de cours ?
- Quelle préparation est nécessaire ?

▸ Mais pour préparer un groupe à l'interactivité, l'**introduction** présente une importance particulière, que ce soit pour un cours ou pour animer un groupe : *il faut prévenir les participants qu'il est attendu de temps à autre de leur part des interventions, soit pour poser des questions soit pour y répondre*.

Varier les activités en classe permet de maintenir l'attention des élèves/étudiants et leur implication dans le cours = c'est ce que l'on nomme le "**magistral interactif**".

▸ La suite de la formation a consisté à tester diverses **techniques d'animation** pour un **apprentissage actif**, décrites pages suivantes.

● Présentation des techniques d'animation

○ One minute papers

▸ *Principe* : C'est la **technique des Post-It** utilisée pour des questions précises des étudiants ou à propos de ce qu'ils ont retenus d'une séance. Chaque participant reçoit plusieurs post-it de couleur par exemple un post-it de couleur jaune

pour répondre OUI, et un bleu bleu pour répondre NON. Le participant du groupe lève le post-it répondant à la question posée.

Avantages : cette technique offre la possibilité de collecter des petits papiers et d'**analyser les réponses ultérieurement** pour, la séance suivante, faire une synthèse ou alors peut permettre une **mise en commun orale** directement.

Inconvénients : cette technique **ne permet pas une évaluation sommative**, mais donne une tendance quant à la réponse. Pour un grand groupe, les participants peuvent regarder la couleur du post-it de leur voisin pour répondre.

Votar

Principe : une **feuille avec 4 couleurs** (au recto) et les lettres (A, B, C et D) au verso est distribuée à chaque participant. Le participant présente à l'animateur le verso de la feuille donc les couleurs, l'orientant selon sa réponse, lui voit la lettre qu'il a choisi et qui doit être positionnée devant lui à l'endroit. Ainsi l'animateur photographie la salle (les feuilles) avec sa **tablette** ou son **smartphone** et connaît le pourcentage de participants qui a donné telle ou telle réponse.

Avantages : ce **vote en réalité augmentée** compte les votes d'où un **pourcentage précis** pour chaque réponse. Technique peu coûteuse puisque nécessite uniquement des feuilles de couleur et une tablette ou smartphone équipé du processeur Android.

Inconvénients : Votar ne peut pas être utilisé en évaluation sommative. De plus, sauf si les étudiants placent la feuille devant leur visage, si publication des résultats, il faut penser au **droit à l'image**. Enfin cette technique est limitée par la taille du groupe ; il est difficile de « capter » les feuilles pour des participants sur les côtés d'un amphithéâtre.

Les Clickers

Principe : l'enseignant prépare des questions dans un logiciel et tous les étudiants disposent d'un **boîtier de vote électronique** (BVE) pour répondre à des questions. L'enseignant paramètre le logiciel de façon à nommer chaque étudiant.

Avantages : ce vote permet de réaliser des **évaluations sommatives de tous les étudiants**, sans avoir pour le professeur de nombreuses copies à corriger et il laisse plus de temps pour une réponse individuelle.

Inconvénients : c'est un dispositif **coûteux** même si le coût est relatif (pour exemple environ 5000€ pour un peu plus de 200 boîtiers), puisqu'ils sont prévus pour être utilisés quotidiennement pendant 2 ans. Ces clickers ne fonctionnent pas sur Mac.



Photographie de la Team BTK(Biotechnologies) de Poitiers lors de la formation du 11 janvier 2017
Dans l'ordre en partant de la gauche Matthieu Chosseler, Christelle Sajus, tous deux votant avec un boîtier de vote électronique puis Wilfrid Grossin et Jules Guittard utilisant Votar.

Suite de la présentation des techniques d'animation

Le Penser-Comparer-Partager

- *Principe* : c'est une technique d'animation en 3 temps :

- Temps 1 = **PENSER** : c'est un **temps individuel**, court, laissé au participant *(3 minutes par exemple*) pour « *penser* » sa réponse (répondre à une question).

- Temps 2 = **COMPARER** : c'est un temps un peu plus long (*7 minutes par exemple*), de **mise en commun en petit groupe** pour « *comparer* » les réponses et faire un bilan.

- Temps 3 = **PARTAGER** : c'est un temps encore plus long (*plus de 20 minutes*), en **grand groupe** pour « *partager* » les idées, les réactions et mettre en place une discussion en plénière sur le sujet abordé.

- *Avantages* : le Penser-Comparer-Partager offre aux participants l'occasion de partager leurs idées, de **débattre** avec leurs pairs= **approche de collaboration**. Elle encourage un niveau de participation de tous, **maintient l'attention** et est facile à mettre en place.

- *Inconvénients* : cela **ne se prête pas à un grand groupe** ; dans un amphithéâtre par exemple, cela va générer du *bruit*… donc un travail avec des petits groupes, de 2 à 6 personnes, et un rapporteur par groupe serait plus cohérent d'un point de vue de l'espace.

Le JIGSAW

- *Principe* : Le JIGSAW ou **enseignement en puzzle** consiste à constituer des *sous-groupes*, puis, à désigner **un rapporteur** par sous-groupe. Dans un premier temps chaque sous-groupe travaille une question, puis dans un deuxième temps, le *rapporteur change de sous-groupe*, expose au second sous-groupe ce qui a été dit dans le but que les participants de son nouveau groupe *enrichissen*t les réponses à la question.
Il existe plusieurs variantes comme le **6 X 6** : chaque groupe travaille 6 minutes et toutes les 6 minutes les rapporteurs changent de groupe.

- *Avantages* : cette technique d'animation permet une **argumentation riche**.

- *Inconvénients* : il faut désigner *un secrétaire* et *un animateur* sinon cela peut vite dériver sur autre chose d'autant plus que le groupe est grand d'où le *rôle de coach de l'animateur*.

Le Brainstorming

- *Principe* : Il s'agit d'une « tempête de cerveau ».

  - dans un premier temps, tous les participants **expriment tout ce qui leur passe par la tête** sur une question ou un thème donné. Une personne inscrit au tableau tout ce qui est dit sans distinction ;
  - dans un deuxième temps, les participants **regroupent les propositions** en créant des « *familles* ».

- *Avantages* : le **remue-méninges** permet d'envisager la **question/problème** sous **tous les angles**.

- *Inconvénients* : il **ne se prête pas à un grand groupe**.

Et voici un mur de mots construit à partir d'un remue-méninges sur la conceptualisation du terme "interactivité" lors de cette demi-journée de formation.



Conceptualisation via un brainstorming du terme interactivité par le groupe lors de la demi-journée de formation.

Bilan

Il faut retenir que *même si la situation la plus optimale est en petit groupe, tout dépend des objectifs pédagogiques*.

1 = La distance dans les grandes classes s'atténue grâce à l'apprentissage par grand groupes.
2 = L'étudiant devient agent actif de ses apprentissages.
3 = Des ajustements sont nécessaires pour l'appropriation de l'outil par les acteurs de la formation.

Académie de Poitiers

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.
Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.