



QUELQUES EXEMPLES D'ACTIVITÉS TRANSPOSABLES À DISTANCE

DESCRIPTION

Une activité est **une situation pédagogique planifiée, destinée à permettre aux étudiants d'atteindre un ou plusieurs objectifs d'apprentissage**. Avec les objectifs d'apprentissage et les évaluations, les activités pédagogiques constituent l'un des trois piliers de l'alignement pédagogique.

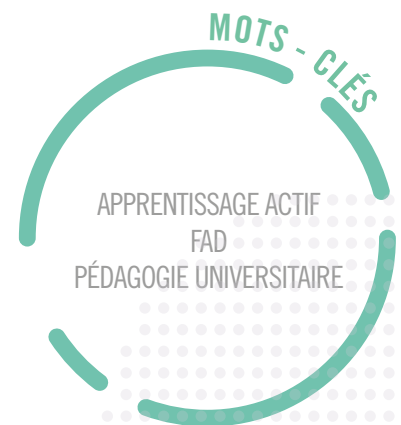
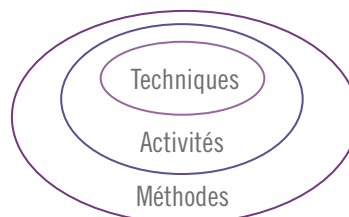
Ce qu'on appelle le plus souvent « activité d'apprentissage » renvoie à **des techniques, des activités pédagogiques et des méthodes (ou approches) pédagogiques** qui doivent être distinguées. Elles se situent à des échelles différentes : une méthode comprend un ensemble d'activités et de techniques, et les activités peuvent elles-mêmes inclure plusieurs techniques :

- **Les techniques pédagogiques** facilitent l'apprentissage en développant des savoir-faire, des méthodologies et des procédures répétées. Ce sont des outils de base, parmi lesquels on retrouve les techniques d'animation, les « pauses d'apprentissage » et des tâches courtes dans lesquelles l'enseignant va pouvoir puiser pour vérifier des prérequis, appuyer l'atteinte d'objectifs d'apprentissage et concevoir ses stratégies d'enseignement.
- **Une activité pédagogique** permet à l'étudiant d'entraîner l'acquisition d'un ou plusieurs objectifs d'apprentissage, voire le développement d'une compétence. L'activité pédagogique, qui comporte une ou plusieurs tâches à accomplir, peut prendre diverses formes : exposé magistral, mise en situation, exercice, devoir, expérimentation, atelier, etc. Pour permettre aux étudiants de les réussir, l'enseignant peut progressivement complexifier les tâches à combiner, en fonction du caractère plus ou moins authentique du contexte, de la quantité de ressources internes et externes à mobiliser et du nombre de raisonnements nécessaires.
- **Une méthode (ou approche) pédagogique** est une organisation codifiée de techniques, d'activités et de moyens qui peut s'inscrire au niveau d'un cours ou d'une formation et qui vise à faciliter la combinaison d'objectifs d'apprentissage et le développement de compétences. On y retrouve l'approche par problèmes, l'approche par projet ou la classe inversée.

Pour les enseignants, les activités permettent **d'observer les apprentissages**, d'en apprécier les étapes de développement et **d'apporter les rétroactions nécessaires** pour permettre aux étudiants de s'améliorer.

Pour les étudiants, les activités sont **une occasion concrète d'apprendre en travaillant en profondeur** le contenu d'un cours ou d'un programme. Elles leur permettent **d'échanger sur des apprentissages** liés à leur discipline, **d'apprendre à justifier leurs réponses** et de s'ouvrir à des points de vue différents. En encourageant les étudiants à s'engager activement, elles aident également à renforcer la **motivation et l'intérêt pour la matière** et à développer les habiletés de **pensée critique et réflexive**.

Au sein d'une promotion, elles ont aussi une fonction de socialisation. Elles sont en effet le lieu le plus propice pour que les étudiants apprennent à mieux se connaître, pour développer un sentiment d'appartenance au groupe et favoriser la création d'une communauté d'apprentissage en classe et en dehors des heures de cours.



POUR ALLER PLUS LOIN

Daele, A. (2020). *Dix activités pour l'enseignement à distance*. Banque de ressources pédagogiques des enseignants.e.s vaudois.e.s. Disponible à l'adresse : <https://bdrp.ch/document-pedagogique/10-activites-pour-lenseignement-distance>

Service de soutien à l'enseignement (2018). *Banque d'activités d'enseignement-apprentissage*. Université Laval. Disponible à l'adresse : <https://www.enseigner.ulaval.ca/ressources-pedagogiques/banque-d-activites-d-enseignement-apprentissage>

Centre de développement pédagogique (2020). *Banque de techniques, activité, méthodes pédagogiques*. Université de Nantes. Disponible à l'adresse : https://cdp.univ-nantes.fr/medias/fichier/neptune-ressources-banque-tam-e1i4-partageable_1585736155307-pdf?ID_FICHE=1291620&INLINE=-FALSE





QUELQUES EXEMPLES D'ACTIVITÉS TRANSPOSABLES À DISTANCE

Certaines activités ont néanmoins des caractéristiques spécifiques, qui permettent un apprentissage plus aisé et plus « en profondeur ». Ainsi, une activité qui permet à l'étudiant **de combiner des savoirs déjà acquis et qui fait sens pour lui suscite plus de motivation et d'engagement**. Cet engagement est facilité par un degré de complexité adéquat de l'activité (ni trop simple, ni trop difficile). Enfin, la nature même des travaux proposés peut avoir un impact non négligeable : ainsi une activité permettant à l'étudiant d'être actif, voire de **devenir acteur de ses apprentissages** (par la liberté de choix, la responsabilisation, l'expression de sa créativité) rencontre plus d'adhésion, tout comme la **mobilisation d'un travail collaboratif**.

POUR TRANSPOSER UNE ACTIVITÉ À DISTANCE

La plupart des activités d'apprentissage traditionnellement menées en présentiel sont **transférables à distance**. Pour autant, ce transfert à distance nécessite parfois du temps, de l'ingéniosité et une certaine maîtrise des outils numériques. Il implique également de choisir la modalité selon laquelle l'activité sera menée par les étudiants (synchrone et/ou asynchrone), ce qui aura de facto un impact sur les modalités de communication. On peut noter également que plus que jamais, **l'accompagnement des étudiants lors d'activités à distance** nécessite d'y consacrer du temps, de la souplesse, de la bienveillance et d'établir un lien de confiance par des interactions régulières.

NOS CONSEILS

- **PRÉPARER RIGOREUSEMENT L'ACTIVITÉ** : objectifs, moment, étapes ou méthodologie de résolution, évaluation, consignes, matériel/ressources nécessaires, temps de réalisation.
- **PLANIFIER AVEC SOUPLESSE LE TEMPS DÉDIÉ À L'ACTIVITÉ POUR S'ADAPTER AU RYTHME DES ÉTUDIANTS** : il s'agit d'anticiper la possibilité que les étudiants aient besoin de plus ou moins de temps que prévu, et de prévoir des solutions adaptées.
- **PRÉSENTER L'INTÉRÊT ET LES OBJECTIFS DE L'ACTIVITÉ** peut aider les étudiants à s'y engager et à y trouver du sens.
- **FOURNIR UN EXEMPLE DE RÉALISATION** représentatif et les critères de réussite (en cas d'activité complexe) peut aider les étudiants à situer les attentes et le niveau d'exigence.
- **PRENDRE LE TEMPS DE CONCLURE CHAQUE ACTIVITÉ** par un retour collectif qui permet de faire la synthèse des résultats de l'activité. En cas d'activité complexe, cela permet également d'avoir un retour des étudiants sur son déroulement (méthodes employées, démarche, justifications sur la manière dont ils ont procédé, ressenti des étudiants, difficulté, etc.).

SOURCES

- Office québécois de la langue française (2012).
Grand Dictionnaire Terminologique.
Disponible à l'adresse : <http://www.oqlf.gouv.qc.ca/ressources/bdl.html>
- Prégent, R., Bernard, H., & Kozanitis, A., 2009.
Enseigner à l'université dans une approche-programme.
Montréal, Canada : Presses internationales Polytechnique.
- Raynat, F. & Rieunier, A. (2014). *Pédagogie, dictionnaire des concepts clés : apprentissage, formation, psychologie cognitive*.
Nanterre, France : ESF Editeur.





QUELQUES EXEMPLES D'ACTIVITÉS TRANSPOSABLES À DISTANCE

LES TECHNIQUES PÉDAGOGIQUES

(5-30 minutes, Préparation légère ou modérée)

Lors d'un cours magistral, de travaux dirigés ou de travaux pratiques, les techniques pédagogiques peuvent être utilisées pour faire réfléchir, questionner ou faire discuter les étudiants entre eux.

Pour proposer ce type d'activités à distance :

En synchrone : *Wooclap* (*Question ouverte, Brainstorming* pour poser plusieurs questions simultanément et afficher en direct les réponses des étudiants). Il est possible de prendre des notes ou de réaliser un schéma sur le *tableau blanc* de Teams pour formaliser et synthétiser les réponses des étudiants.

En asynchrone : L'activité *Feedback* sur Arche. Des retours formatifs peuvent être postés pour toute la promotion sur un *forum*. La temporalité différée permet de requestionner, discuter une proposition, de fournir un indice complémentaire ou d'attendre que d'autres étudiants réagissent à la question.

Voici quelques exemples de techniques pédagogiques :

Questions guidées

Pour introduire une discussion ou une autre activité, les questions guidées consistent à répondre à des questions de réflexion en lien avec la matière, éventuellement pour comparer des éléments nouveaux avec d'autres présentés quelques semaines auparavant. Son intérêt principal est qu'elle engage les étudiants dans des processus intellectuels tels que l'argumentation, l'analyse, la synthèse, la discrimination ou la généralisation.

Exemples de questions :

- Que signifie _____ ?
- Quelle est l'idée principale de _____ ?
- Expliquer pourquoi (ou comment) _____ ?
- Pourquoi est-ce que _____ se produit ?
- Pourquoi _____ est important ?
- Que se passerait-il si _____ ?
- Quelle conclusion peut-on tirer de _____ ?
- Quelle est la cause de _____ ? Pourquoi ?
- Comment _____ influence _____ ?
- Comment _____ est-il relié à ce que je connais déjà ?
- Quelle est la différence entre _____ et _____ ?
- Comment peut-on aborder _____ différemment ?
- Quel autre exemple pourriez-vous donner de _____ ?

L'activité Un-Deux-Tous (Penser-Comparer-Partager, Boule de neige, etc.)

L'activité consiste à demander à chaque étudiant au départ de réfléchir seul pour fournir une réponse personnelle à une activité donnée (UN), puis de comparer ses réponses avec celle d'un binôme pour arriver à une réponse commune (DEUX). Des duos volontaires sont enfin invités à présenter leurs idées à l'ensemble de la classe (TOUS) : d'autres équipes peuvent réagir ou apporter des réponses inédites.

Trouver des exemples / Citer des applications

Pour illustrer des éléments théoriques, les étudiants sont invités à proposer des exemples, identifier des contextes, citer des applications qu'ils connaissent ou auxquelles ils peuvent réfléchir (par écrit ou verbalement). Les réponses (correctes ou incorrectes) proposées servent ensuite d'exemples ou de contre-exemples très utiles pour la discussion. Outre la motivation et la cohésion du groupe, cette activité permet de soutenir la capacité de transfert des étudiants.

Le papier-minute (One minute paper)

Le papier-minute consiste à demander aux étudiants de répondre en quelques minutes à une ou deux questions ouvertes courtes de façon anonyme et individuelle. Cette activité fournit un retour sur la compréhension des étudiants, confirmer ou infirmer un ressenti sur le déroulement d'une séance, et incite les étudiants à réfléchir sur leurs apprentissages.

Effectuée à l'origine sur de petits papiers à la fin d'une séance, les questions peuvent être adaptées suite à une séance effectuée en synchrone ou en asynchrone.

Exemples de questions :

- Quel élément est le plus important de la séance selon vous ?
- Quel est le point le moins clair ?
- Y a-t-il un point sur lequel vous souhaiteriez revenir (en début de séance prochaine) ?
- Quittez-vous le cours avec une question qui n'a pas eu de réponse ?





QUELQUES EXEMPLES D'ACTIVITÉS TRANSPOSABLES À DISTANCE

LES ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE

(1h-8h, Préparation légère à modérée et suivi de l'avancement de l'activité à prévoir)

Ces activités nécessitent de transmettre des consignes claires et explicites concernant les points à traiter, la structure des productions, les contraintes à respecter, les critères d'évaluation, le barème utilisé (si des travaux sont évalués). Une grille d'évaluation pourra être également fournie si les étudiants sont sollicités dans le cadre d'une évaluation par les pairs. Pour les travaux d'une durée conséquente, il est intéressant de valider les ressources utilisées par les étudiants avant que ceux-ci ne commencent à préparer leur production.

Voici quelques exemples d'activités d'apprentissage :

Les activités de manipulation

Ces activités consistent à générer une hypothèse, observer des phénomènes, manipuler des instruments nécessaires pour effectuer des mesures, et sont synthétisées sous la forme d'un rapport d'analyse. Les activités de manipulation n'acceptent qu'une solution possible et peuvent être présentées en dehors d'une situation authentique ou problématique.

Pour faciliter les activités de manipulation à distance :

En présentiel : lorsque c'est possible, il est préférable de conserver les activités de manipulation en tant que telles pour le développement de compétences techniques.

En asynchrone : en l'absence d'un laboratoire virtuel existant, il est possible de mettre à disposition des étudiants des vidéos des manipulations et d'observation des phénomènes étudiés. L'enseignant peut faciliter l'acquisition de tout ce qui ne peut pas être réalisé en présentiel lors d'un TP : les phases de conception du protocole d'expérimentation en amont de la phase de manipulation. En aval, fournir des données brutes aux étudiants pourra leur permettre d'exercer leur analyse et leur interprétation.

La résolution de problèmes

La résolution de problèmes est une activité où les étudiants tentent de **résoudre un problème contextualisé, plus ou moins complexe et qui peut admettre plusieurs solutions**. Seul ou en groupe, la tâche des étudiants consiste à circonscrire le problème en faisant appel aux données de l'énoncé et à des connaissances multiples dont ils disposent déjà. Ils doivent ensuite rechercher des informations supplémentaires afin d'identifier des causes possibles du problème (diagnostic). Enfin, ils proposent une solution qui leur semble adaptée. Le retour de l'enseignant concerne généralement l'analyse de la situation problématique, l'explicitation des ressources nécessaires et l'utilisation d'une méthodologie de résolution.

Pour faciliter la résolution de problèmes à distance :

Le sujet peut être mis à disposition des étudiants en amont d'un temps synchrone ou asynchrone. Lors du temps d'échange, l'enseignant répond aux questions, questionne les résolutions proposées, guide les étudiants le cas échéant vers la solution. Si le type d'exercices le permet, des périodes d'échanges entre pairs peuvent être encouragées pour que les étudiants puissent résoudre

entre eux les difficultés qu'ils rencontrent. (via les canaux de discussion pour une équipe sur Teams)

En asynchrone : via un *Forum* sur Arche (en créant une seule discussion pour une question ou un thème donné).

La présentation en groupe

Proposer aux étudiants de présenter un exposé vise à enrichir les connaissances du groupe en abordant des sujets complémentaires aux éléments développés dans les cours. Il peut s'agir de fournir des exemples, de présenter une synthèse suite à des lectures, de dérouler un raisonnement permettant de résoudre un exercice ou un problème, etc. Individuellement ou en équipe, les étudiants préparent de courts exposés structurés, accompagnés de réalisations diverses (diaporama, maquette, portfolio, etc.). L'exposé est généralement suivi d'une série de questions.

Pour faciliter l'animation de l'exposé en synchrone : Teams.

En asynchrone : Enregistrement d'une vidéo pour soutenir les réalisations.

L'étude de cas

Il s'agit d'une situation authentique ou proche de la réalité à partir de laquelle les étudiants doivent générer des hypothèses, trouver des solutions, proposer des préconisations, etc. L'étude de cas permet aux étudiants de faire du lien entre la théorie et la pratique et de résoudre des problèmes propres à la discipline. Elle constitue, en outre, un excellent moyen de suivre l'acquisition d'un raisonnement ou le développement de compétences chez les étudiants. En fonction des objectifs d'apprentissage et de la complexité du cas, l'analyse initiale peut-être réalisée de façon individuelle ou en petits groupes et être suivie d'un partage et d'un retour collectif.

Pour mettre en place une étude de cas : cette [fiche conseil](#) propose des recommandations et des exemples pour faciliter la construction d'une étude de cas.

En asynchrone : L'analyse collective des cas peut être documentée sur un *calepin collaboratif* par exemple, et la remise de synthèses individuelles via l'activité *Devoir* dans Arche. Les étapes d'analyse des étudiants sur plusieurs semaines peuvent être suivies via un *Forum*.





QUELQUES EXEMPLES D'ACTIVITÉS TRANSPOSABLES À DISTANCE

La conception et la production d'un « livrable »

La conception et la production d'un « livrable » constitue un moyen pour l'enseignant de consolider les acquis des étudiants par la compréhension de l'articulation des concepts et leur mise en pratique. Plusieurs formats de rendus sont envisageables : analyse, base de données, dossier documentaire, commentaire de textes, dissertation, glossaire, résumé, fiche de lecture, carte heuristique, poster, infographie, capsule-vidéo, maquette, prototype, portfolio, écrit réflexif, wiki, etc. Tous ces travaux peuvent être complétés par une bibliographie justifiée. Si l'activité est menée de façon collective, il faut veiller à ce qu'une partie au moins de l'évaluation soit réalisée de manière individuelle pour motiver chaque apprenant.

Pour faciliter la réalisation de l'activité à distance : Certains formats de travaux collaboratifs et de rendus sont disponibles sur Arche : *base de données, glossaire, wiki, etc.*

La mise en situation ou la simulation

Cette activité permet d'entraîner les étudiants à produire leurs propres réponses à une situation originale individuellement ou par petits groupes. L'immersion de l'étudiant ou d'un groupe d'étudiants peut se faire à partir de supports multimédias (mise en situation, chronique, revue de presse, vidéo, interview, podcast, etc.). Pendant l'activité, l'étudiant ou le groupe explore la situation, se confronte avec ses différents aspects, observe les résultats de ses actions et exerce son jugement sans qu'il soit nécessaire d'entrer directement en contact avec une situation réelle. Avant la restitution de l'enseignant, la période de débriefing (par groupe ou collective) est incontournable, car elle permet aux étudiants de s'exprimer et d'échanger sur les résultats de leurs actions, sur leur démarche ou sur les apprentissages réalisés.

En synchrone : sur Teams.

En asynchrone (Extrêmement chronophage à mettre en œuvre et nécessite une maîtrise certaine des fonctionnalités d'Arche) :

- L'activité *Leçon* sur Arche permet de créer des jeux de rôles, en construisant une mise en situation et une structure de résolution. Comme s'il s'agissait d'un labyrinthe, les bifurcations sont décidées par des choix possibles d'actions de l'étudiant (par exemple via des réponses à un *QCM*), qui amènent vers une nouvelle situation, où d'autres choix sont possibles.

- L'utilisation de *restrictions* et de *conditions d'achèvement* en proposant des ressources et des activités dans différentes sections d'un cours sur Arche.

Sous la loupe (Contrainte : en synchrone, groupes de 10 à 30 étudiants)

L'enseignant propose à une partie du groupe d'étudiants de réaliser une activité pendant un délai défini (résolution d'un problème, discussion et échange d'arguments autour d'un sujet, simulation, jeu de rôle, etc.). Ce groupe est observé et écouté pendant ce temps par l'autre partie du groupe, qui dispose généralement d'une feuille de consignes d'observations. L'attention des observateurs peut se porter sur les gestes, le processus ou la démarche employée par leurs collègues, la qualité de l'analyse du problème, le processus de résolution global, la réactivation de connaissances pertinentes, le recours à des conceptions erronées, le comportement du groupe ou d'un membre pour chaque observateur, etc.).

La restitution de l'activité peut prendre différentes formes :

- Les membres de chaque sous-groupe peuvent mettre en commun leurs observations, échanger des arguments, leur ressenti (spontanés ou à partir de la grille fournie a posteriori au groupe des participants).

- Cette restitution peut se poursuivre par un second retour collectif où les participants et les expérimentateurs font part de leurs expériences et de leurs observations.

L'enseignant clôt dans tous les cas l'activité en plénière en expliquant la résolution du problème et les régularités généralement observées (phénomènes récurrents, biais, erreurs fréquente, etc.).

Pour faciliter l'animation de l'activité en synchrone et le retour sur l'activité : La création d'une équipe sur Teams permet aux étudiants de travailler en sous-groupes et à l'enseignant de passer d'une salle virtuelle à l'autre. L'option d'enregistrement sur Teams offre qui plus est la possibilité d'observer les vidéos en différé pour faciliter la rétroaction de l'enseignant, et à l'étudiant d'améliorer ses stratégies grâce à l'auto-observation.

