

Enseigner avec les boitiers de vote : *vous pratiquez - venez partager*

Compte rendu de la rencontre du 13 novembre 2015

La finalité première de cette communauté reste le partage entre pairs à travers la rencontre d'autres utilisateurs, la découverte d'autres types d'usages, un partage des « bon-coups » et l'opportunité de conseiller et se faire conseiller sur des points délicats.

Thématique et contexte général

Cette troisième rencontre de la communauté des utilisateurs de boitiers de vote s'est déroulée autour de la question suivante :

« En fait, c'est quoi une bonne question ? »

Nous avons fait le choix de limiter le traitement de cette problématique aux questions qui visent un apprentissage ; et de ne pas aborder cette question sous l'angle d'optimisation des questions à choix multiples (un atelier de formation de 4h traitant ce sujet étant proposé dans l'offre du SUP). N'ont donc été abordées, ni les questions servant à la gestion de l'enseignement, ni les questions d'évaluation de l'enseignement.

Parmi les 76 inscrits à la liste de diffusion, 19 s'étaient déclarés intéressés par cette thématique.

Finalement, onze enseignants de diverses composantes étaient présents le 13 novembre de 14h à 16h30 pour cette troisième rencontre.

Déroulement de la rencontre

Dans un premier temps (1), nous avons échangé sur des questions apportées par chacun d'entre nous.

Par la suite(2) et (3) , et en s'inspirant de l'article « **Designing effective questions for classroom response system teaching** » *Ian D. Beatty, William J. Gerace, William J. Leonard, and Robert J. Dufresne, American Journal of Physics 74, 31 (2006); doi: 10.1119/1.2121753*, les conseillers pédagogiques (CP) ont proposé d'étudier deux directions permettant de qualifier les questions, tout en découvrant une série de stratégies d'amélioration des questions : les objectifs d'une question boitiers et la situation de la question dans le processus d'apprentissage.

Détail des activités

(1) Partage de satisfactions / insatisfactions autour des questions apportées

Nous avons commencé la rencontre par un temps d'échange de questions apportées par les participants. Chacun avait pour consigne de partager

- Une question qui marche
- Une question abandonnée, qui a posé problème, ou dont la conception a donné du fil à retordre
- Les pistes envisagées pour expliquer pourquoi l'une marche et l'autre non

Ces échanges étaient organisés par groupe de 3 ou 4 enseignants, avec une certaine proximité disciplinaire (physique-chimie / Biologie-pharma-physio / Maths-info / histoire et sciences humaines). Nous avons pu observer durant cette phase que les indices permettant de déterminer qu'une question donne satisfaction sont très divers.

(2) Les objectifs d'une question boitiers (*pourquoi je la pose*)

Par rapport aux objectifs proposés dans l'article de Beatty et al., les CP ont ajouté la dimension motivationnelle, proposant ainsi quatre type d'objectifs pour les questions boitiers :

- Motivationnel

Je veux motiver/impliquer

- Contenu

Je veux travailler un point précis dans mon cours (p.ex. un concept fondamental)

- Processus cognitif

Je vise à développer une habilité de la pensée en particulier

- Métacognition

Je veux faire passer un message qui concerne

- *la nature de ma discipline (aspect épistémologique)*
- *le fonctionnement de l'étudiant en tant qu'apprenant (aspect méthodologique)*

Suite à la présentation de quelques exemples, chaque participant est invité à positionner ses propres questions par rapport à ces objectifs.

Des stratégies d'élaboration de questions pour viser des processus cognitifs de haut niveau sont proposées sous la forme d'un jeu de carte (voir en annexe1)

Les participants sont invités à choisir parmi ces stratégies celles qui pourraient s'appliquer dans le cas des questions apportées.

(3) La question dans le processus d'apprentissage (Où se situe-t-elle dans ce processus ?)

Pour vous qu'est-ce qu'apprendre ? Après avoir répondu à cette question en une phrase (voir les réponses en annexe2), les participants sont invités à placer des stratégies d'élaboration de question dans un schéma représentant le processus d'apprentissage. Ce travail se fait en deux sous-groupes travaillant en parallèle sur de grands schémas (voir le résultat en annexe3).

Mise en perspective

Pour finir, chacun est invité à reprendre individuellement sa question « qui pose problème ».

Plus généralement, on pourra se demander, pour chacune des nouvelles questions créées :

- À quels objectifs doit-elle répondre ?
- Où se situe-t-elle dans le processus d'apprentissage ?
- Peut-on piocher dans le jeu de cartes une stratégie pour l'améliorer ?

Evaluation de la rencontre

Il est maintenant traditionnel d'évaluer les rencontres d'utilisateurs de boitiers de vote... avec les boitiers de votes ! A l'heure du sondage, les 7 participants qui ont répondu ont déclaré :

- 6/7 : cette rencontre a répondu à mes attentes (3 plutôt d'accord, 3 tout à fait d'accord, 1 plutôt pas d'accord)
- 6/7 : les activités proposées étaient pertinentes (3 plutôt d'accord, 3 tout à fait d'accord, 1 plutôt pas d'accord)
- 7/7 : les échanges avec mes pairs ont été riches et utiles (5 plutôt d'accord, 2 tout à fait d'accord)
- 6/7 : la durée de la rencontre était adaptée (4 plutôt d'accord, 2 tout à fait d'accord, 1 plutôt pas d'accord)
- 7/7 : je repars avec des pistes concrètes pour faire évoluer ma pratique « boitiers » (4 plutôt d'accord, 3 tout à fait d'accord)

Conclusion

Cette rencontre nous a permis de nous interroger sur la finalité de nos questions et de découvrir des stratégies pour les améliorer. Les productions de la session et le jeu de cartes « stratégies » pourront être ré exploités pour améliorer et créer nos « questions-boitiers ». Une prochaine rencontre est prévue au printemps 2016.