

# DIDACTIQUE DE L'ENSEIGNEMENT EN LIGNE: L'APPRENTISSAGE CENTRÉ SUR L'ÉTUDIANT



The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

# INTRODUCTION

Ce document fournit aux enseignants :

- o des illustrations et des scénarios de cours en ligne qui peuvent faciliter l'apprentissage centré sur l'étudiant et l'interaction entre les étudiants et entre les étudiants et l'enseignant,
- o des recommandations sur les routines et les outils qui peuvent être utilisés dans un cours en ligne pour assurer l'interaction entre les étudiants et entre les étudiants et l'enseignant,
- o des liens et des références supplémentaires sur le sujet.

Les recommandations de cette fiche s'appliquent à tout type d'enseignement en ligne : synchrone, asynchrone ou hybride.

## 1. Recommandations du système d'assurance-qualité IDEA :

Conception et préparation des cours

- o Des dispositions sont prévues pour permettre une interaction en temps réel et/ou asynchrone entre les étudiants et le corps enseignant, ainsi qu'entre les étudiants.

Délivrance du cours

- o Utiliser une variété de méthodes pédagogiques pour éviter les cours magistraux "à sens unique"



## 2. Exemples et recommandations

2.a. Des dispositions sont prises pour permettre une interaction en temps réel et/ou asynchrone entre les étudiants et l'enseignant, ainsi qu'entre les étudiants.

Lors de la planification d'un cours en ligne, l'enseignant doit vérifier la cohérence entre les objectifs du cours, les méthodes d'enseignement et l'évaluation:

Combien de sessions de cours ? Et pour chaque session :

- o quels objectifs ?
- o quel contenu ?
- o quelles activités ?
- o quelles ressources ?
- o quels outils ?
- o quelles productions ?
- o quelles interactions ?
- o quelles évaluations ?

Le tableau ci-dessous peut aider à organiser les réponses à ces questions et peut être utilisé pour structurer le scénario d'un cours en ligne synchrone ou asynchrone :

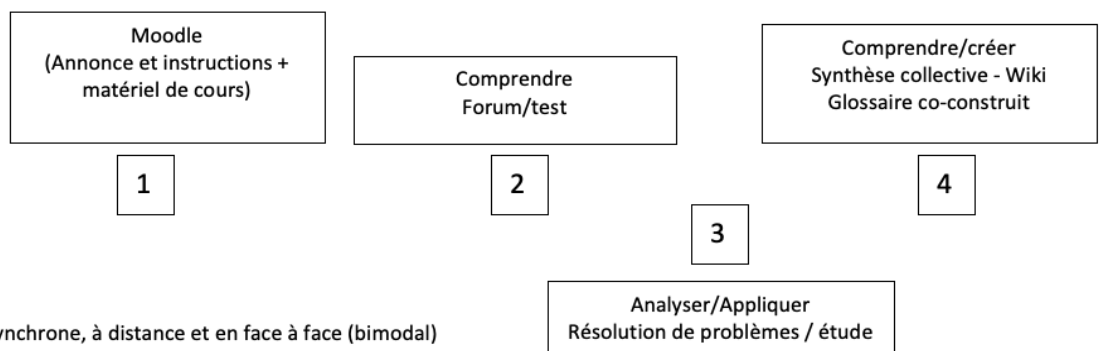
| SÉANCE   | Objectif(s)<br>d'apprentissage | Contenu(s) | Evaluation(s) |             | Parcours de<br>l'apprenant-e |               |               |               |
|--|--------------------------------|------------|---------------|-------------|------------------------------|---------------|---------------|---------------|
|  |                                |            |               |             | Activité<br>1                | Activité<br>2 | Activité<br>3 | Activité<br>4 |
| <b>SÉANCE 1</b>  |                                |            |               |             |                              |               |               |               |
| <b>Titre</b>   |                                |            |               | Description |                              |               |               |               |
| <b>Modalité</b><br>[Présence<br>ou distance]                             |                                |            |               | Fonction    |                              |               |               |               |
| <b>Durée</b><br>[Minutes]  |                                |            |               | Médias      |                              |               |               |               |
| <b>Acteurs<br/>&amp; rôles</b><br>[Ensei-<br>gnant-e-s/<br>Etudiant-e-s] |                                |            |               | Durée       |                              |               |               |               |

En gardant à l'esprit les réponses aux questions précédentes, la façon dont le tableau a été rempli et le type de cours en ligne, l'enseignant peut commencer à construire le scénario de classe.

On trouvera ci-dessous 3 exemples de scénarios à utiliser en fonction du type d'enseignement en ligne (synchrone, asynchrone ou hybride). Chaque scénario comprend différentes phases et objectifs, afin de garantir l'interaction entre les étudiants et l'enseignant ainsi qu'entre les étudiants tout au long du cours.

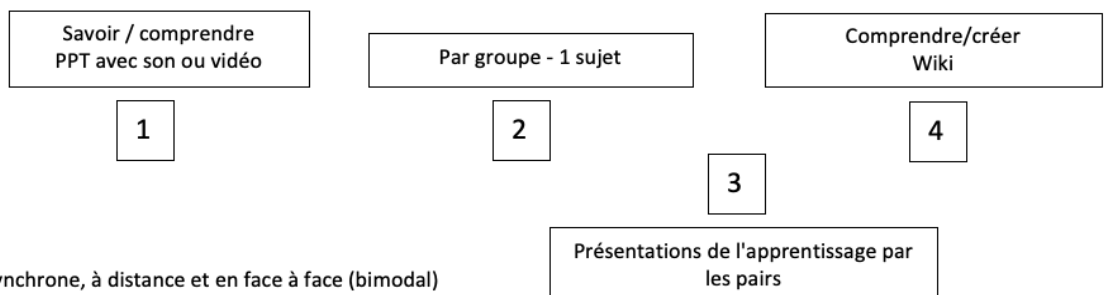
### Scénario 1

Asynchrone, à distance



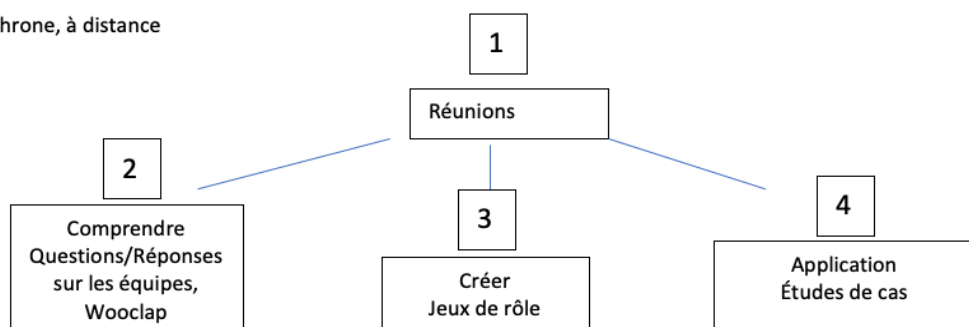
### Scénario 2

Asynchrone, à distance



### Scénario 3

Synchrone, à distance



## 2.b. Utiliser une variété de méthodes pédagogiques pour éviter les cours magistraux de type “radiodiffusion” (ou à sens unique).

Il existe différents outils et “routines” qui peuvent être insérés dans un scénario de classe pour s’assurer que l’engagement est maintenu tout au long du cours et que les étudiants continuent à interagir entre eux et avec l’enseignant. Il est important de prêter attention aux points clés suivants et aux clarifications/exemples suivantes :

1. Clarté de la communication, du contenu et du retour d’information
  - o Tenir les étudiants informés par une communication régulière
  - o Fournir un contenu accessible à tous les élèves
  - o Informer sur les tâches et les échéances (par exemple via Moodle) et coordonner toutes les activités, les événements et les échéances grâce à un calendrier central.
  - o Fournir et utiliser une variété de ressources (visuelles, audio, articles, vidéos, etc.)
  - o Fournir des canaux de communication pour les étudiants en phase asynchrone
  - o Fournir un retour d’information opportun et pertinent
  - o Créer des espaces d’apprentissage sûrs et inclusifs
  - o Veiller à ce que l’expérience des étudiants soit conviviale et crée un sentiment d’appartenance.
  - o Construire un dispositif d’apprentissage qui nécessite l’utilisation du contenu du cours.
  - o Proposer des activités intéressantes pour tous les élèves
  - o Faciliter la création d’une communauté d’apprentissage
  - o Formuler les résultats d’apprentissage d’une manière qui soit significative.
2. Utilisation de pédagogies interactives variées et inclusives, comme par exemple:
  - o Interactions via Moodle - forum ou Teams - document partagé
  - o Échanges en petits groupes via Teams - salles de discussion, canaux privés ou conversations privées
  - o Salles de sous-groupe pour « 1-2 all » (voir explication dans les liens fournis en fin de document), canaux privés ou conversations privées
  - o Wooclap, pour vérifier la compréhension, obtenir des réactions, impliquer et faire réfléchir les gens
  - o Technique du devoir minute (« one minute paper »), et outils en ligne tels que Web whiteboard, Miro ou Mindmeister, pour trier, classer et organiser les idées
  - o Jeux de rôle ou études de cas
  - o Activités brise-glace et astuces pour inciter les élèves à prendre la parole, à allumer leur webcam (veillez à les prévenir à l’avance pour qu’ils puissent prévoir un arrière-plan virtuel, s’habiller de manière appropriée...) :
    - Répondez à une question par oui ou par non en allumant ou en éteignant la webcam.
    - Questions sans rapport avec les cours : « comment allez-vous ? », « avez-vous passé un bon week-end ? »
    - Concours de fonds virtuels

- Demandez aux élèves de soumettre une question/activité
- Demandez aux élèves d'aller chercher ou de présenter un objet, cela les oblige à se lever, à se déplacer et leur permet de faire une pause

### 3. Liens et références utiles

*Les liens ci-dessous sont fournis à titre d'information ; ils ne constituent pas une promotion ou une recommandation de la part des partenaires du projet IDEA*

Voici quelques-uns des outils et méthodes qui ont été mentionnés ci-dessus :

- o Exemples d'activités interactives de [Moodle](#)
- o Qu'est-ce que la [technique du 1, 2, tout](#) ?
- o Un tutoriel d'utilisateur sur [Wooclap](#)
- o Un [tutoriel vidéo](#) sur la stratégie du « one minute paper »
- o La plateforme interactive en ligne [Web-whiteboard](#)
- o La plateforme interactive en ligne [Miro](#)
- o La plateforme interactive en ligne [Mindmeister](#)
- o De l'AACSB : [Meilleures pratiques en matière d'enseignement à distance](#)

