



OUTILS ET APPROCHES POUR ENGAGER LES ÉTUDIANT-E-S DANS UN ENSEIGNEMENT COMODAL

Objectifs

Élaborer des activités pédagogiques basées sur différents types d'outils digitaux pour engager et interagir avec les étudiants-e-s dans le cadre d'un cours comodal ou en ligne

Contexte

Avec la crise sanitaire de 2019, avant de proposer un enseignement exclusivement en ligne, l'UNINE a opté pour un mode d'enseignement comodal au semestre d'automne 2020. Avec ce système, les classes sont divisées en deux cohortes qui alternent entre un suivi des cours synchrone en présentiel et à distance.

Motivations

Dans ce contexte, l'enjeu pour les enseignant-e-s devient alors de garantir une qualité d'enseignement égale, que le cours soit suivi en présentiel ou en ligne. L'engagement des étudiant-e-s devient particulièrement difficile lorsque seule la moitié de la classe est en face de soi. C'est dans ce but que les activités de ce projet ont été développées puis appliquées lors du semestre d'automne 2020. Les activités développées se basent sur des outils mis à disposition pour l'enseignement à distance et peuvent donc également être utilisées dans un enseignement exclusivement en ligne.

Output

Dans le cadre de ce projet, de nombreuses activités ont été élaborées, et leur mise en œuvre testée au moyen de différents outils et logiciels. 7 activités sont listées ci-dessous et détaillées dans l'annexe. Elles peuvent être mises en œuvre grâce aux outils auxquels les enseignant-e-s ont accès au travers de l'UniNE ou alors au travers de versions gratuites. Ces activités ont pour but de contribuer à un enseignement de qualité malgré les contraintes de l'enseignement à distance.

7

Activités

1. Co-crée des normes de travail avec les étudiants-e-s
2. Récolter du feedback rapidement
3. Intégrer l'expérience des étudiant-e-s dans le cours
4. Sondage expérientiel pour rendre tangible la théorie
5. Activités Jigsaw
6. Travail en groupe sur documents partagés
7. Essais randomisés contrôlés en classe

Pour plus de détails sur ces activités mises en œuvre dans le cadre des cours de « Marketing » et de « Consumer Behaviour », consultez l'annexe :

QR
code

5

Outils

- a. Tableau blanc
- b. Sondages
- c. Breakout Rooms
- d. E.R.C.
- e. Documents partagés

6

Logiciels
testés



qualtrics.

Apprentissage pédagogique et durabilité du projet

La contribution de ce projet comme s'inscrit dans le projet plus large de digitalisation de l'enseignement à l'université.

Notes pour les enseignants

Les activités proposées peuvent servir de source d'inspiration mais devront vraisemblablement être adaptées à chaque enseignement. L'annexe présente des explications et des illustrations sur l'utilisation des outils et la mise en œuvre des activités.

Responsable projet : Prof. Valéry Bezençon / Assistant-Étudiant : Roman Gampert