

Durée	1
Modalités.....	1
Description	2
Intérêts de la technique	2
Déroulement	2
Conseils.....	3
Logistique	3
Ressources pour approfondir	4
Fiches pratico-pratiques :	4
Littérature scientifique.....	4

Durée	Modalités	
Une technique nécessite moins de 30 minutes, parfois 5 minutes suffisent pour être réalisée. Elle peut être réalisée à une ou plusieurs reprises dans le cadre d'une unité d'enseignement.	Synchrone	x
	Asynchrone	x

Description

Technique qui consiste à tester l'opinion ou la compréhension des étudiants en leur soumettant des questions pouvant favoriser la rétroaction aux apprenants dans le cadre d'un enseignement. Il s'agit le plus souvent de questions à choix multiples. La question et les différentes propositions de réponses sont affichées. Le vote peut se faire via des outils numériques tels que des boîtiers de vote électronique, mais également à l'aide de papier de couleur ou à main levée.

Intérêts de la technique

Le vote interactif permet de récolter en temps réel les réponses des étudiants à une question donnée par un enseignant en salle de cours. En plus d'obtenir une rétroaction représentative et rapide de la compréhension ou de l'avis des étudiants leurs étudiants, les enseignants qui utilisent des dispositifs de vote remarquent qu'ils génèrent une participation plus active au sein du groupe. Utilisé judicieusement, le vote interactif permet de dynamiser les présentations, les discussions, les travaux d'équipes et de favoriser un approfondissement de l'apprentissage.

Mots-clés

Rétroaction, rapidité.

Déroulement

	Tâches de l'enseignant.e	Tâches des étudiant.es
Préparation	<ul style="list-style-type: none"> Préparation du sujet, QCM ... à traiter Préparation des outils de vote Préparation et communication des consignes 	<ul style="list-style-type: none"> Prendre connaissance des informations de connexion Prendre connaissance des consignes
Mise en œuvre	<ul style="list-style-type: none"> Lance le sujet Prend connaissance des réponses et peut apporter des éléments pour clarifier les points qui ont été mal compris par les étudiants. Peut également inciter les étudiants à confronter leurs réponses en petits groupes, ou 	<ul style="list-style-type: none"> Répond

	interroger les étudiants à partager leurs réponses en grands groupes (notamment quand les réponses sont variées).	
--	---	--

Conseils

A l'issue de cette activités :

- Si une grande partie des étudiants ont donné les bonnes réponses, on peut rappeler la notion clé et la bonne réponse pour tout le monde,
- Si les avis sont partagés, on peut amener les étudiants à confronter leurs réponses et les expliciter ; proposer une consolidation théorique, ré-expliquer (l'enseignant ou des étudiants volontaires) et re-tester avec un exemple similaire ; si questions d'opinions, amener les étudiants à débattre, etc.
- Si trop de mauvaises réponses, ré-expliquer la notion clé, donner de nouveaux exemples et re-rester...

Logistique

Ressources

Humaines

Enseignant

Organisationnelles - Supports pédagogiques

Préparation des questions soumises au vote.
Outils de vote

Espaces

Physiques

Amphithéâtre(s)
Espace(s) avec visio
Salle(s) de collaboration
Salle(s) en îlots
Plateforme

Numériques

Plateforme Moodle
Plateforme de vote en ligne

Matériels**Outils numériques**

Mur(s) d'affichage virtuel(s)
Ordinateurs
Tablettes interactives
Smartphones
Tableaux
TBI

Outils pédagogiques

Mur(s) d'affichage physique(s)
Timeline
Chronomètre
Buzzers
Outils de vote

Ressources pour approfondir

Fiches pratico-pratiques :

<https://www.enseigner.ulaval.ca/ressources-pedagogiques/vote-interactif-televotants-et-appareils-mobiles>

Littérature scientifique

Caldwell, J. E. (2007). *Clickers in the large classroom: current research and best-practice tips*. CBE-Life Sciences Education, 6(1), 9–20.

Crouch, C. H., & Mazur, E. (2001). *Peer Instruction: Ten years of experience and results*. American Journal of Physics, 69(9), 970–977.

Wood, W. B. (2004). *Clickers : a teaching gimmick that works*. Dev. Cell 7 (6), 796-798