

Le numérique au service de **la motivation des élèves**

Motiver les élèves... un enjeu majeur pour l'enseignant ! Nous proposons dans cette fiche **des conseils de mise en œuvre pédagogique et des outils numériques**, pour vous aider à impliquer davantage les élèves dans le cours.

CONSEIL N° 1

Proposer un défi collectif : le quiz à temps limité

Mise en œuvre

Le quiz numérique à temps limité vise à défier des équipes d'élèves sur un domaine de connaissances. Voici comment l'on peut s'y prendre :

➔ En amont

- **Identifiez le domaine de connaissances** sur lequel va porter le quiz, ainsi que **sa position dans le processus d'apprentissage** (révision des prérequis ? en cours d'acquisition ? en fin de séquence ? en bilan de période ? etc.).
- **Construisez les questions** à l'aide d'un [outil de création de quiz](#). Dans le cas d'un QCM, cherchez à ce que chaque réponse ait un sens. L'une d'elle peut revêtir un aspect plus comique, sans que ce soit une obligation !

➔ En classe

- **Choisissez un mode de diffusion du quiz** du type temps réel et si possible par équipe. L'application peut générer elle-même les équipes, celles-ci peuvent se faire par affinité ou encore être équilibrées par l'enseignant.
- Prenez 5 minutes pour **permettre aux élèves de se connecter**. L'application génère un lien court ou un QR-code pour cela. Il faut être patient et s'appuyer sur l'entraide entre élèves, ce sera de plus en plus fluide à mesure que l'on répète l'activité.
- **Donnez quelques conseils** portant sur le sens de l'activité, le rôle de la coopération au sein de l'équipe, la place de la compétition entre équipes qui doit rester modeste, etc.

– **Lancez le quiz...** avec solennité, tel un commentateur sportif, par un « que les meilleurs gagnent » ou encore « 3, 2, 1... go ! », chaque enseignant selon son style !

– **Régulez, aidez, encouragez.** Une fois le quiz lancé, l'enseignant est libéré de sa position classique face à la classe. Son rôle est alors d'accompagner le bon déroulement du quiz, en maintenant une ambiance saine et bienveillante.

➔ Après l'activité

- Vous pouvez **relancer le quiz** en changeant les équipes...
- **Prenez note de la victoire tout en félicitant toutes les équipes.**
- Dans le cas d'une évaluation diagnostique (i.e. sur des prérequis), il n'est pas toujours nécessaire de corriger le quiz en détail. On pourra cependant **mettre en valeur des points de vigilance**, des notions-clés à travailler pour la suite.
- Dans un but formatif (en cours d'apprentissage), on peut aussi **proposer aux élèves de refaire le quiz plus tard**, individuellement...

Pièges à éviter

- **Ne confondez pas évaluation et notation.** Si un tel quiz collectif devait faire l'objet d'une note, celle-ci risquerait d'effacer tout autre objectif lié au plaisir de réfléchir, de se confronter aux autres et d'apprendre.

- **Évitez de lancer un tel défi de classe en début de séance**, l'émulation engendrée risquant de rendre difficile le retour à une situation plus classique (type correction par exemple). Si toutefois c'était le parti pris, il est conseillé de prévoir une activité de transition (respiration, cohérence cardiaque...), afin de faciliter le retour au calme des esprits.
- **Ciblez un domaine de compétence juste** : ni trop familier, ni hors de portée.
- **N'insistez pas trop sur l'aspect compétitif**. On met en sécurité de l'estime de soi en limitant l'enjeu de la victoire et en constituant des équipes temporaires (on ne perd pas seul).

Type d'outil recommandé : outil de création de quiz.

Ces applications permettent à l'enseignant de créer des questionnaires (types QCM, mais aussi, à réponses longues, association d'images, vidéos, etc.) et de les mettre à disposition de ses élèves. Ces derniers répondent en temps réel (synchrone) ou en différé (asynchrone), à un rythme déterminé par l'enseignant ou à leur propre rythme. L'application propose alors divers comptes-rendus des réponses, à l'enseignant comme aux élèves.



Une course à l'espace en classe avec l'application Socrative (Xavier Garnier, Archives LP2I).

Exemples d'outils existants¹

[Socrative](#) [F], [Quizlet](#) [F], [La Quizinière](#) [G], [Kahoot](#) [F], [Google Form](#) [G], [Wooclap](#) [F].

Pour aller plus loin : l'escape game

D'autres types de défis collectifs sont possibles au rang desquels l'escape game est très populaire. Ces derniers peuvent en effet engendrer une grande motivation des élèves. Il s'agit pour eux de résoudre un certain nombre d'énigmes de façon non linéaire (on ne les résout pas l'une après l'autre), afin de s'échapper : sortir d'une salle fermée à clé, désamorcer une bombe (factice !), sauver la planète, etc. Les principes évoqués ci-dessus peuvent

être mis en place dans des versions numériques de cette activité.

CONSEIL N° 2

Impliquer les élèves dans la construction du cours et de ses ressources : le cahier collectif

Mise en œuvre

Un cahier collectif est un document numérique en ligne accessible et modifiable par l'enseignant comme par ses élèves. Sous forme de diaporama, il permet aux élèves de partager leurs recherches, leurs productions et de commenter, améliorer celles des autres. Le cahier collectif est alors **un objet commun à toute la classe** : c'est autant une **trace écrite des travaux réalisés** qu'un **outil de mutualisation des travaux** (via vidéoprojection par exemple).

➔ En amont

- **Créez un document en ligne avec un [outil d'écriture collaborative](#) : le cahier collectif de la classe.**
- **Proposez un gabarit** pour le document (exemple pour un diaporama collaboratif : une diapositive « titre », une diapositive « ressources », une diapositive « modèle de contribution » à dupliquer par les élèves).
- **Partagez le lien** vers le cahier collectif avec nos élèves.

➔ En classe

- **Affichez le document** au vidéoprojecteur.
- **Présentez aux élèves les finalités du cahier collectif** : partager les travaux et en garder une trace commune.
- **Insistez sur la responsabilité collective** : un seul élève peut tout supprimer (même s'il existe la possibilité de revenir à une version antérieure...).
- **Invitez les élèves à contribuer** au cahier. Chaque groupe peut être responsable d'une diapositive ou d'une section du document, on peut aussi proposer à un groupe de réviser le travail d'un autre groupe, etc.
- **Validez collectivement** les contenus. Le tout étant projeté, vous pouvez parcourir et valider en temps réel la qualité des contributions, par exemple en apposant un symbole de validation spécifique (pouce levé, pastille verte, etc.).

➔ Après l'activité

- **Poursuivez** la validation, l'**harmonisation du document**. Vous pouvez écrire des remarques, fusionner, synthétiser, reformuler les contributions des élèves.
- Vous pouvez également **proposer à certains élèves de partager de nouveaux contenus** (comme la réponse à un exercice) **depuis chez eux**, en prévision d'une correction au début de la séance suivante.



Un cahier collectif réalisé avec Google Slides.

Pièges à éviter

- **N'oubliez pas d'établir des règles** : « on n'écrit pas n'importe quoi », « on n'efface pas la contribution d'un autre », « on ne fait pas de commentaires désobligeants », etc.
- **Anticipez les inévitables contournements des règles établies**. Il est possible, la première fois, de proposer aux élèves d'écrire justement ce qui leur passe par la tête... des bêtises pourquoi pas ! Ce moment peut alors jouer le rôle d'exutoire (qu'il faut évidemment aussi réguler en posant des limites). En effet, avec le temps, l'écriture collective devient une modalité classique de travail et il n'est plus si drôle de la détourner.
- **Prémunissez-vous d'une perte de données** en créant des copies de sauvegardes de temps en temps.
- **Préservez une forme d'anonymat** sur le document collectif. Évitez d'y faire inscrire noms et prénoms ou toute information personnelle. L'outil choisi doit permettre de respecter le Règlement général de la protection des données (RGPD - voir la fiche Compétences numériques et données personnelles).
- **Ne cherchez pas la perfection** du contenu. C'est un cahier d'élève en quelque sorte, même s'il est collectif. Si l'on ne saurait accepter d'y voir figurer des erreurs non reconnues comme telles, il ne faudrait pas non plus tout reformuler au risque de dénaturer l'objet en un cours du professeur (vous en avez déjà sûrement un !).

Type d'outil recommandé : outil de lecture collaborative

Un outil d'écriture collaborative est un traitement de texte, un diaporama, un carnet de notes ou tout support numérique qui permet une écriture à plusieurs mains en temps réel. Les contributeurs y ont accès en lecture seule, en commentaire ou en écriture et ce, à n'importe quel moment. À noter que les Wikis ne permettent pas la modification d'une même partie en simultané.

Exemples d'outils existants¹

[Google Slides](#), Powerpoint (mode collaboratif), [Beautiful.ai \(en Anglais\)](#) [F], divers Wikis dont ceux intégrés aux ENT (Espaces numériques de travail) [G].

Pour aller plus loin

Parmi les contributions au cours que l'on peut demander à nos élèves, la **création de quiz** (voir [conseil n° 1](#)) est une option très pertinente. En effet, en créant eux-mêmes un quiz à proposer à leurs camarades, les élèves non seulement s'impliquent dans le cours, créent une nouvelle ressource, mais prennent aussi du recul sur leurs apprentissages (ils pratiquent la métacognition) : quelle question poser ? Dans quel but ? Quelles réponses possibles proposer ? etc.

CONSEIL N° 3

Réaliser des enquêtes via un mur virtuel collaboratif

Mise en œuvre

L'**apprentissage par l'enquête** est une forme d'enseignement qui a fait ses preuves pour développer la capacité des élèves à résoudre des problèmes complexes, souvent plus motivants (Newmann et al. 1995). Il s'agit pour l'enseignant de **construire le cours à partir des questions que les élèves se posent** sur un certain sujet, plutôt que de soi-même choisir les questions et leurs réponses. Un mur virtuel collaboratif peut permettre de récolter les questions et premières recherches des élèves et de s'appuyer dessus pour lancer le cours.

➔ En amont

- Choisissez un thème dans lequel seront appelés des éléments du chapitre en cours : par exemple « le lien entre la pression et l'altitude », en cours de mathématiques (chapitre des fonctions de référence).
- Créez un mur virtuel collaboratif.
- Inscrivez-y une consigne simple pour présenter l'enquête. Par exemple : « choisir une question que l'on peut se poser sur le lien entre la pression et l'altitude. Proposer des éléments de réponses (site web, vidéo, graphique, etc.) ».
- Partagez le lien vers le mur virtuel à vos élèves avec un accès en écriture.
- Communiquez le travail à faire pour la séance suivante.
- Pour préparer votre séance en classe, analysez les réponses de vos élèves : faites des liens, imaginez à quel élève vous pourriez demander de présenter son travail en premier.

➔ En classe

- Projetez le mur collaboratif et rappelez la consigne.
- Donnez la parole à vos élèves. Certains ont peut-être travaillé sur la même question, c'est l'occasion de confronter leurs travaux, leur représentation de la problématique, etc.
- Faites du lien entre les différents sujets traités par vos élèves.
- Aidez à la synthèse du travail en résumant les connaissances apportées et en mettant en valeur de nouvelles questions propres à lancer l'activité suivante. Par exemple : « la pression baisse lorsque l'altitude augmente... mais comment prévoir la valeur de la pression à une altitude donnée, sans se déplacer ? ».

➔ Après l'activité

- Faites référence à cette enquête dans les activités suivantes pour aider les élèves à donner du sens à leurs travaux.

Pièges à éviter

- N'oubliez pas d'établir des règles : « on n'écrit pas n'importe quoi », « il est inutile d'écrire la même chose que ce qui est déjà présent sur le mur », « le copier-coller n'apporte rien », etc. Certains outils peuvent d'ailleurs permettre une modération des contenus avant publication.

– Pensez à visiter le mur virtuel de temps en temps. Cela vous permettra de vérifier à la fois que l'outil fonctionne et que la consigne a bien été comprise.

– Ne commencez pas la synthèse par la présentation des travaux les meilleurs. Certaines contributions plus modestes peuvent au contraire permettre de rentrer en douceur dans la problématique, d'autres plus approfondies permettront alors d'aller plus loin.

– N'allez pas trop vite vers les contenus disciplinaires, ceux qui sont peut-être cachés derrière l'activité proposée et vers lesquels vous souhaitez bien légitimement aller (c'est votre métier !). C'est cependant un temps divergent dans lequel on aborde des problématiques complexes, en prise avec le réel. Cela pourrait être considéré comme une perte de temps, mais le cours disciplinaire qui suit pourrait largement bénéficier de ces questionnements que les élèves se sont appropriés.

Type d'outil recommandé : murs virtuels collaboratifs



Un mur virtuel récoltant les enquêtes des élèves sur le lien entre la pression et l'altitude (application Padlet)

Exemples d'outils existants¹
[Padlet](#) [F], [Lino](#) [F], Murs virtuels des ENT [G].

Pour aller plus loin

Plutôt que de faire partager des ressources ou quelques phrases en lien avec une problématique, l'enseignant peut demander à ses élèves de produire une production plus construite. Par exemple, les élèves peuvent s'entraîner à l'oral en présentant les résultats de leur recherche dans un court enregistrement, de 60 secondes par exemple, audio ou vidéo qu'ils partagent alors sur le mur virtuel. C'est un excellent exercice de synthèse et d'expression, en vue notamment de l'épreuve du grand oral en terminale. Attention toutefois à la récolte en ligne de productions d'élèves, ces dernières doivent se faire dans un cadre sécurisé du point de vue des données personnelles, en accord avec le RGPD.

Textes et sites de référence

- **Motivation :**
<http://rire.ctreq.qc.ca/2019/01/les-differents-types-de-motivation-selon-la-theorie-de-lautodetermination/>
- **Postures enseignantes (D. Bucheton) :**
<http://neo.ens-lyon.fr/neo/formation/analyse/les-postures-enseignantes>
- **Rapport Cnesco :**
<http://www.cnesco.fr/fr/numerique-et-apprentissages-scolaires/contributions-thematiques-du-dossier-numerique/>
- **Escape Game :**
<https://profpower.lelivrescolaire.fr/escape-game-pedagogique/>
- **Wiki :**
<https://eduscol.education.fr/numerique/dossier/archives/travail-apprentissage-collaboratifs/outils-collaboratifs-enseignement/utiliser-les-wikis>

Tableau collaboratif des outils de quiz

| Application de création de quiz | Type ¹ | Passage du Quiz En même temps / Chacun son rythme / Les deux | Temps de réponse aux questions imposé / non imposé / les deux | Possibilité de jeu en équipe (compétition coopération) | Caractère ludique perçue +++ : très ludique --- : très peu ludique | Aspect formatif (répondre pour apprendre) ++ : très formatif -- : très peu formatif |
|---------------------------------|-------------------|--|--|---|--|--|
| Socrative | [F] | En même temps | Les deux | Oui ("course à l'espace") | ++ | + |
| Quizlet | [F] | Les deux | les deux | Oui ("Quizlet Live") | + (mode solo) +++ (mode "Live") | ++ (mode solo) - (mode "Live") |
| La Quizinière | [I-G] | Chacun son rythme | non imposé | Non | -- | ++ |
| Kahoot | [F] | Les deux | les deux | Oui | +++ | - |
| Google Form | [VE] | Chacun son rythme | non imposé | Non | --- | + |
| Wooclap | [VE] | En même temps | imposé | Non | -- | + |

1 - Informations sur les conditions d'accès aux outils pédagogiques numériques proposés, à titre d'exemples, dans la fiche pratique, au 9 juin 2021 - panorama non exhaustif.

[F] : Freemium. Outil propriétaire gratuit dans une version basique, mais des fonctionnalités avancées sont payantes. Il nécessite la création d'un compte, au moins pour l'enseignant.

[I-G] : Institutionnel gratuit. Outil institutionnel libre et/ou propriétaire. Dans ce cas, la gratuité peut venir d'une convention ou d'un achat de service par l'institution.

[L-G] : Libre gratuit. Ex : la suite Framasoft.

[VE] : Gratuit pour l'éducation. Logiciel payant qui offre une version éducation gratuite. Nécessite la création d'un compte et la justification d'exercice professionnel dans le domaine de l'éducation.

MAIF.FR

Retrouvez-nous aussi sur   

