



La classe interactive

Phase	Taille du groupe	Situation	Pédagogie	Intention
découverte	seul	présentiel	expositive	interpeller
apprentissage	petit groupe	distanciel synchrone	active	partager
réalisation	moyen groupe	distanciel asynchrone	interrogative	synthétiser
évaluation	grand groupe			transmettre
				évaluer

Principe

- Organiser l'animation comme un jeu de questions-réponses avec la salle (cf *quizz*).
- Des contenus sont présentés à l'écran afin que la salle réagisse, souvent à l'aide d'un système de vote électronique. A défaut, un vote à main levée peut faire l'affaire.
- Les questions sont volontairement ambiguës afin de préciser les notions et leur application précise.
- Peut fonctionner pour des groupes de taille modeste (à partir de 20 personnes).

Intérêts et avantages

- Permet de dynamiser un exposé magistral en amphi !
- Allie la précision dans le contenu avec la puissance d'un public nombreux.
- Permet de synthétiser un module d'une journée ou demi-journée.
- Fait apparaître les confusions entre des notions proches pour les éclaircir en direct.
- Très indiqué, par exemple, pour des compétences juridiques ou réglementaires.

Limites et points de vigilance

- Demande de solides compétences d'animation, souvent peu compatibles avec la rigueur technique de l'exposé magistral...
- L'interaction doit éviter les débats entre participants aux opinions tranchées qui risqueraient de monopoliser la parole. La réponse aux questions doit rester unilatérale,
- Le vote électronique donne l'illusion d'une pensée et d'une réponse collective mais renvoie chacun à sa propre interprétation et ne favorise pas le partage.
- Attention au temps de mise en œuvre (et en mains) du matériel de vote électronique.

Conseils de mise en œuvre

- Prévoir des moyens techniques – mêmes très rudimentaires – pour mesurer rapidement la réponse de la salle.
- Il peut être utile de prévoir deux intervenants se partageant les rôles entre l'animation du jeu de questions avec la salle et le commentaire « savant » des réponses.
- Placer judicieusement cette séquence, au début pour interpeller, à la fin d'une séquence pour synthétiser et changer de rythme.

En situation de formation à distance

- On est alors dans un vécu plus « solitaire » se rapprochant des MOOC (*Massive Online Open Course*) si le nombre de participants est élevé.

Voir également : les MOOCs, le quizz