

Anna MENDY COUZON
anna.mendy-couzon@icof.fr

EXPERIMENTATION DE CLASSES INVERSEES

CONTEXTE

Enseignante au lycée ICOF (Lyon), j'ai actuellement en charge, une classe de terminale STMG en spécialité RHC ainsi qu'une classe de BTS Assistant de Gestion 1^{ère} année en Communication globale.

Après une expérience d'enseignement de 15 ans durant laquelle j'ai notamment mis en pratique une pédagogie de projet, je souhaitais faire évoluer mes pratiques et expérimenter de nouvelles méthodes de travail.

Lorsque j'ai entendu parler de la classe inversée, l'idée d'intégrer les TIC m'a paru essentielle. En effet, je me rendais compte, au gré de mes enseignements que les élèves devenaient de plus en plus distants des professeurs et plus inquiétant, de moins en moins motivés.

Il semblait dès lors indispensable de tenter de réduire cette distance et de les remotiver.

L'utilisation des TIC dans le cadre de la classe inversée, me donner une magnifique opportunité de créer de la connivence entre nos deux mondes, nos jeunes étant familiarisés avec ces outils.

OBJECTIF

Mon objectif était donc de redynamiser mes cours en rendant les élèves/étudiants acteurs et apporteurs de concepts. Je voulais parallèlement, essayer de donner une dimension plus ludique à mon enseignement.

EXPERIMENTATIONS

J'ai mis en place deux types d'expérimentation :

- En classe de Terminale, j'ai utilisé Socrative au travers de deux applications différentes.

Le Quizz

A la fin de mon chapitre, à l'aide d'un quizz que je monte en 5 minutes, je vérifie si mes élèves ont intégré ou pas les concepts étudiés. En fait, il s'agit de questions fermées du type Vrai/Faux avec possibilité d'intégrer une question ouverte.

Pour cela, les élèves se connectent à Socrative, attendent que je lance le quizz et répondent aux questions.

Je projette leur réponse au vidéoprojecteur, ce qui leur permet d'avoir immédiatement leur score. Je peux également en profiter pour procéder à une remédiation à chaud.

Afin de donner une dimension plus ludique à mon quizz, je les mets de temps en temps par équipe et en fonction des scores, je procède à un classement.

Le Ticket de sortie

Il s'agit d'un questionnaire que propose l'application Socrative mais que l'enseignant peut modifier.

Les élèves disent à la fin d'une séance ce qu'ils ont retenu, ce qu'ils souhaitent approfondir et ce qu'ils n'ont pas compris.

Cette utilisation de Socrative me permet également de savoir d'une séance sur l'autre quelles sont les notions sur lesquelles je dois revenir.

- En classe de BTS

J'ai également expérimenté Socrative au travers des deux applications précédentes.

Puis, j'ai mis en pratique Ed.Ted

Je transmets aux étudiants, par le biais de leur messagerie, le travail à faire pour la séance suivante. Le Ted envoyé permet de lancer le cours. En effet, les étudiants visionnent une vidéo de cinq minutes environ que je choisis parmi toutes celles que me propose l'application Ted lorsque je tape le titre de mon chapitre ou des mots clés. Ensuite, au fil de la vidéo, je bâtis un test (questions ouvertes ou fermées) auquel les étudiants doivent simultanément répondre.

J'utilise les réponses des jeunes tout au long de mon cours. Ils deviennent alors apporteurs de notions et de concepts mais surtout acteur de leur formation.

POINTS POSITIFS

En classe de terminale, les élèves ont adhéré à 100% à tous les Socrative proposés et en réclamaient lorsque je n'en avais pas prévus.

De plus, ce temps de travail était perçu comme un moment de détente.

Par ailleurs, j'ai le sentiment d'avoir été plus efficace en termes de remédiation dans la mesure où j'avais précisément ciblé les besoins et attentes de chacun de mes élèves, grâce aux tickets de sortie.

En classe de BTS, Ed.Ted m'a permis de gagner du temps puisque les concepts étaient vus en amont de la séance.

FREINS

Dès qu'il était question de travailler en autonomie en dehors de la classe, 40% des étudiants ne faisait pas le travail demandé. Par conséquent, la classe n'était pas inversée pour tout le monde.