

Créer de l'interaction

Formation des usagers en bibliothèques
[765-21n]

S 06 E 02

OBJECTIFS (RAPPEL)

En milieu d'après-midi, vous devriez :

Comprendre comment impliquer les participants dans la formation

Savoir comment créer de l'interaction dans une formation

Connaître quelques activités permettant d'y arriver

Être capable de distinguer implication et interaction

ICE-BREAKER

Fait pour...

briser la glace, permettre aux participants de se connaître
créer un climat favorable à l'apprentissage

mais...

doit prendre place tout au début de la formation

doit être court

ne peut être utilisé que si la formation est suffisamment
longue

ÉTUDE DE CAS

Fait pour...

traiter un cas réel

faire réfléchir les participants (en groupe)

mais...

demande beaucoup de temps de préparation

peut mener à une simplification excessive du cas réel

peut plonger les participants dans un contexte inconnu

TRAVAUX DE GROUPE

Fait pour...

permettre aux participants d'apprendre les uns des autres
(peer-learning)

proposer une activité à un groupe de taille moyenne

mais...

doit être accompagné

la formation des groupes peut être sujet à controverse

RAPPEL

JEUX

Fait pour...

(ré)animer les participants

stimuler la créativité

permettre aux participants de pratiquer, tester (*learning by doing*)

s'amuser

mais...

demande beaucoup de temps de préparation

les règles et buts du jeu doivent être clairement énoncés

le jeu doit servir les objectifs d'apprentissage

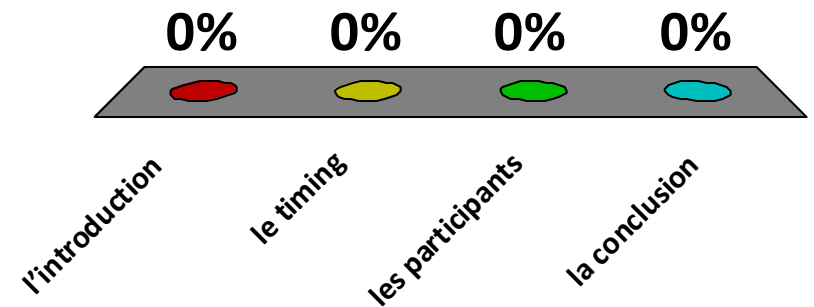
Quel est l'élément d'une formation le plus difficile à gérer ?

VOTE À MAIN LEVÉE

- A. l'introduction
- B. le timing
- C. les participants
- D. la conclusion

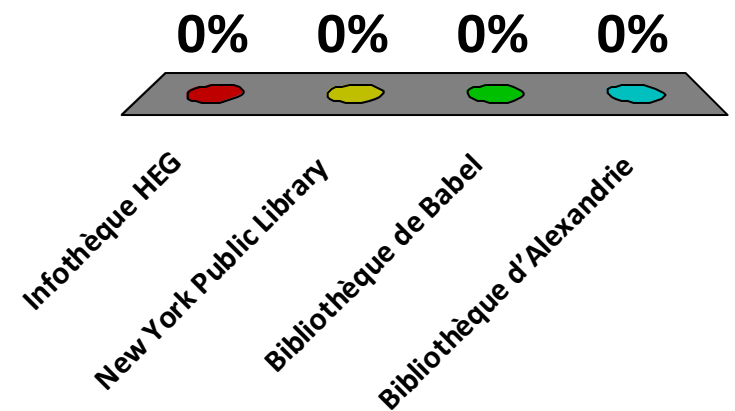
Quel est l'élément d'une formation le plus difficile à gérer ?

- A. l'introduction
- B. le timing
- C. les participants
- D. la conclusion



CHOISISSEZ UNE ÉQUIPE !

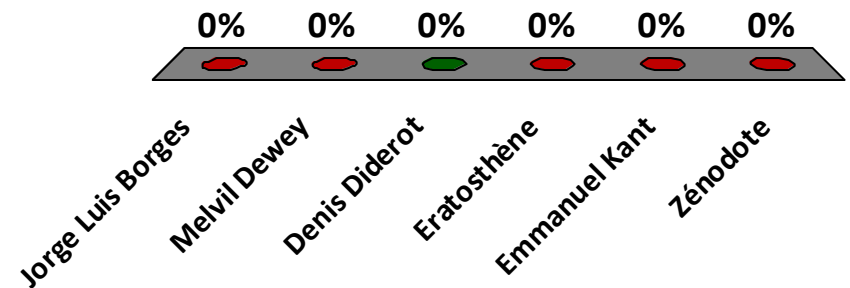
- A. Infothèque HEG
- B. New York Public Library
- C. Bibliothèque de Babel
- D. Bibliothèque d'Alexandrie



CONNAISSANCES PRÉALABLES

Lequel de ces personnages **n'a pas été** bibliothécaire ?

- A. Jorge Luis Borges
- B. Melvil Dewey
- C. Denis Diderot
- D. Eratosthène
- E. Emmanuel Kant
- F. Zénodote

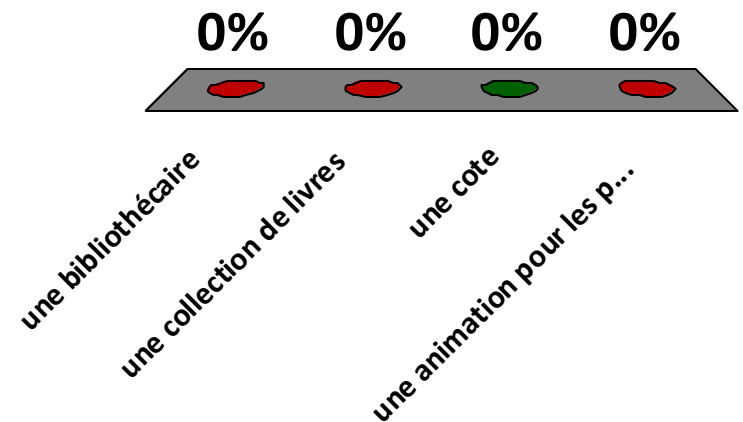


ATTENTION!
QUESTION DE RAPIDITÉ
RÉPONDEZ LE PLUS VITE POSSIBLE!

REMÉMORATION

Suite à la présentation d'Alexe Savioz la semaine dernière, si je vous dit « poule », vous pensez à... ?

- A. une bibliothécaire
- B. une collection de livres
- C. une cote
- D. une animation pour les petits



Réponses les plus rapides

Secondes

Participant

Secondes

Participant

Classement intermédiaire

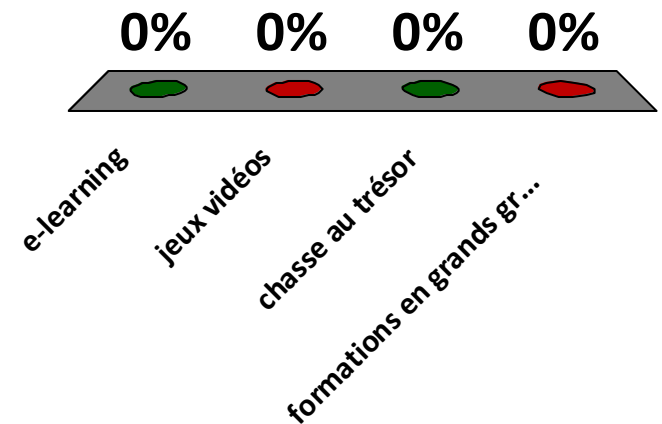
Points

Équipe

REMÉMORATION

Quelles activités Audrey Bellier et Laure Mellifluo utilisent-elles dans le cadre de leurs formations ? *(plusieurs réponses possibles)*

- A. e-learning
- B. jeux vidéos
- C. chasse au trésor
- D. formations en grands groupes



PARENTHÈSE

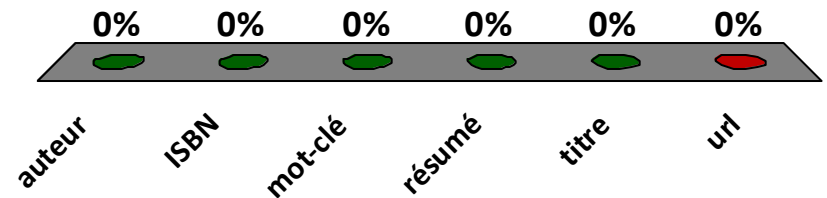
LES MÉTADONNÉES

COMPRÉHENSION / RÉCAPITULATION

Lesquels de ces éléments sont des métadonnées ?

(plusieurs réponses possibles)

- A. auteur
- B. ISBN
- C. mot-clé
- D. résumé
- E. titre
- F. url



Classement intermédiaire

Points

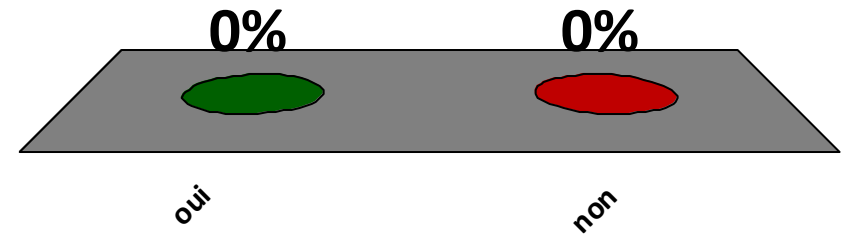
Équipe

RÉFLEXION

A-t-on le droit de copier-coller ?

A. oui

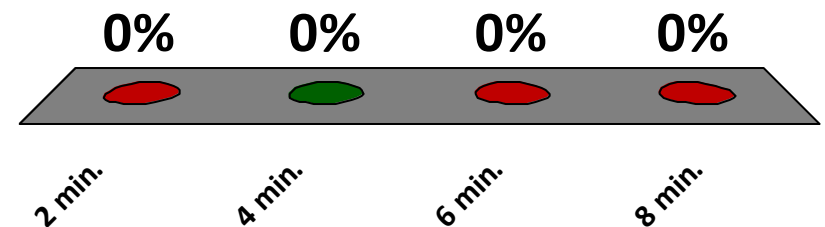
B. non



RÉFLEXION

Lorsqu'on utilise un système, combien de temps faut-il compter pour chaque question (correction comprise) ?

- A. 2 min.
- B. 4 min.
- C. 6 min.
- D. 8 min.



Note: ceci est basée sur mon expérience

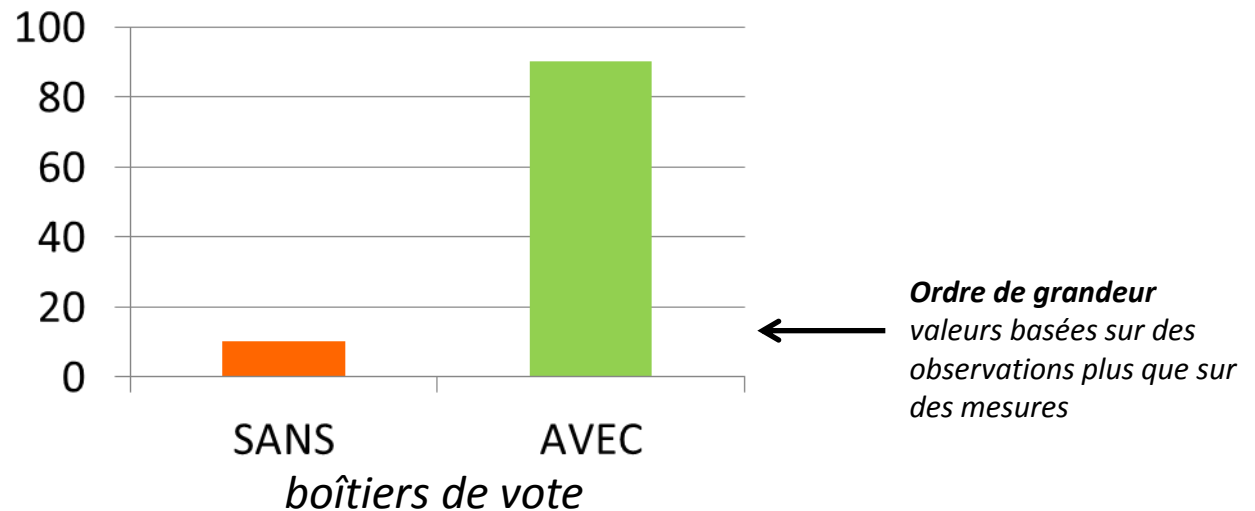
CLASSEMENT FINAL

Points

Équipe

Augmentation de la participation

Avec des boîtiers de vote, les étudiants répondent (silencieusement) beaucoup plus qu'à main levée! *



* Guthrie, R. W., et A. Carlin. 2004. « Waking the dead: Using interactive technology to engage passive listeners in the classroom ». In *Proceedings of the Tenth Americas Conference on Information Systems*. New York.

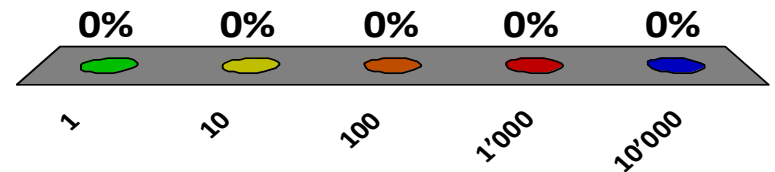
Augmentation de l'interaction

Avec les boîtiers de vote, les étudiants posent aussi plus de questions au formateur!

Les étudiants discutent aussi plus entre eux (au sujet du cours).

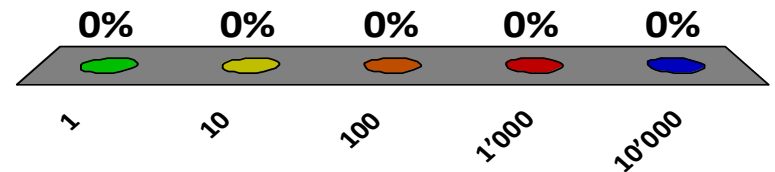
Combien de résultats obtient-on en insérant l'équation de recherche donnée en classe dans RERO GENEVE ?

- A. 1
- B. 10
- C. 100
- D. 1'000
- E. 10'000



Combien de résultats obtient-on en insérant l'équation de recherche donnée en classe dans RERO GENEVE ?

- A. 1
- B. 10
- C. 100
- D. 1'000
- E. 10'000



Amélioration de l'apprentissage

Avec les boîtiers de vote, les étudiants apprennent les uns des autres! **

C'est ce qu'on appelle du *peer learning* (on en a déjà parlé).

Enregistrement des réponses

Il est possible de connaître...

- les réponses par boîtier
- le score total par boîtier
- le temps de réponse

Cela permet de comparer les réponses à 2 questions.

QUAND UTILISER DES BOÎTIERS DE VOTE

Au début

Pour connaître les connaissances préalables des participants

Pendant

Pour vérifier qu'une notion est bien comprise

À la fin

Pour vérifier ce que les participants ont retenu

Les boîtiers de vote ont un **intérêt pédagogique**.

Et pas seulement un intérêt ludique.
Quelle que soit la taille de l'audience!

Le système enregistre les réponses et permet d'avoir des **statistiques**.

Bibliographie

Guthrie, R. W., et A. Carlin. 2004. « Waking the dead: Using interactive technology to engage passive listeners in the classroom ». In *Proceedings of the Tenth Americas Conference on Information Systems*. New York.

MAZUR, Eric, 2014. *Peer instruction : une méthode éprouvée d'enseignement interactif*. Lausanne : Presses Polytechniques et Universitaires Romandes. ISBN 978-2-88915-082-3.

Smith, M. K., W. B. Wood, W. K. Adams, C. Wieman, J. K. Knight, N. Guild, et T. T. Su. 2009. « Why Peer Discussion Improves Student Performance on In-Class Concept Questions ». *Science* 323 (5910) (janvier 2): 122-124. doi:10.1126/science.1165919.

Bibliographie complète, évolutive et collaborative en ligne

<https://www.zotero.org/groups/heg-765-2n/items>

Crédits