



Juin 2025

Rendre un cours interactif

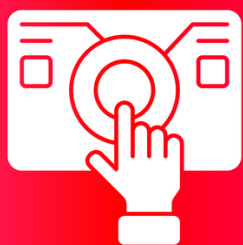
Université Paris Nanterre / Agora-Num
Rédactrice : Alexandra Muntumosi

Introduction :

Face à la baisse de l'attention dans les cours magistraux et aux défis de l'engagement étudiant, l'interactivité devient une stratégie pédagogique incontournable. Ce kit propose des clés concrètes, tirées de la recherche et de la pratique, pour introduire des formes simples et efficaces d'interactivité dans un cours universitaire. Il s'adresse aux enseignants-chercheurs débutants dans ce domaine, en quête d'outils accessibles et de repères clairs.

.....

Qu'est-ce que l'interactivité ?



L'interactivité va au-delà du simple échange : elle implique une **réaction réciproque** entre un utilisateur et un système ou une autre personne, dans un cadre structuré. Selon Charlier (1999) ¹, elle repose sur :

- un échange personne-machine,
- une capacité du dispositif à réagir et s'adapter,
- un processus de sollicitation mutuelle,
- des manipulations concrètes sur interface (ex. QCM en ligne, clics, navigation).

Pourquoi est-elle importante ?

Selon Brien, Bourdeau & Rocheleau (1999)², l'interactivité permet de :

- Engager l'attention
- Rendre l'information accessible
- Clarifier les contenus via des feedbacks
- Favoriser la pratique active

*Parmi les définitions existantes, nous avons retenu celle-ci, car elle met l'accent sur l'usage des outils numériques, qui est au cœur de notre approche.

¹Peeters, H. et Charlier, P. (1999). Contribution à une théorie du dispositif. *Hermès*, 1999(3), 15-23.

<http:// Cairn.info/revue-hermes-la-revue.htm>

²Brien, R., Bourdeau, J. & Rocheleau, J. (1999). L'interactivité dans l'apprentissage : la perspective des sciences cognitives. *Revue des sciences de l'éducation*, 25(1), 17-34. <https://doi.org/10.7202/031991ar>

Les bénéfices

Dans son article intitulé « *Interactions et interactivités en cours magistral : effets de l'usage de dispositifs numériques pendant des cours réalisés en amphithéâtre* », publié dans la Revue internationale des technologies en pédagogie universitaire en 2018³, Bertrand Moquet présente une étude portant sur l'impact de dispositifs numériques lors de deux cours magistraux. Cette recherche s'appuie sur l'analyse de données recueillies en présentiel dans un amphithéâtre accueillant plus de 120 étudiants. L'expérimentation visait à encourager de nouvelles formes d'interactions pendant le cours, en s'appuyant sur l'usage des téléphones portables et des ordinateurs personnels des étudiants.

L'intention pédagogique de l'enseignant était double : stimuler l'interactivité pendant la séance et attribuer une note de contrôle continu à travers une série de QCM. Deux expérimentations ont été menées dans le cadre de la préparation au C2i (Certificat Informatique et Internet), l'une en licence, l'autre en master. Les étudiants de licence ont particulièrement été réceptifs à ce dispositif du fait de leur relative nouveauté dans l'enseignement supérieur, et de leur familiarité quotidienne avec les technologies.

Pour les étudiants de master, l'intérêt résidait davantage dans la consolidation de pratiques professionnelles : veille informationnelle, construction d'un fil d'actualité en lien avec les savoirs fondamentaux du cours, etc.

Les résultats de l'étude ont notamment permis d'établir une courbe de l'attention. Celle-ci révèle qu'en moyenne, la transmission orale ne dépasse pas 20 minutes avant qu'un moment d'interactivité — sous forme de QCM — soit nécessaire pour relancer l'attention. Ces QCM portaient sur les notions abordées précédemment.

Un des dispositifs utilisés reposait sur l'usage de Twitter. L'objectif était d'intégrer une pratique personnelle (le fil d'actualité) dans le cadre de l'apprentissage. Les interactions étaient initiées par une veille personnelle sur la transformation numérique de la société, partagée via un hashtag dédié. Les étudiants étaient invités à lire les articles, à y réagir en cours ou hors cours, en ajoutant d'autres contenus ou commentaires afin d'en conserver une mémoire collective. Cette dynamique était accompagnée par la création d'un journal hebdomadaire réalisé par l'enseignant à l'aide de l'outil *Paper.li*, publié chaque samedi.

Parallèlement, un module "Test" sur Moodle a été mis en place avec une banque de QCM en lien direct avec les notions abordées en amphithéâtre. Les étudiants étaient formés à l'utilisation de la plateforme avant la séance.

³Mocquet, B. (2018). Interactions et interactivités en cours magistral : effets de l'usage de dispositifs numériques pendant des cours réalisés en amphithéâtre. *Revue internationale des technologies en pédagogie universitaire / International Journal of Technologies in Higher Education*, 15(3), 68–84. <https://doi.org/10.18162/ritpu-2018-v15n3-05>

Pendant le cours, les QCM étaient projetés. Les étudiants répondant via leurs ordinateurs, ou, en cas d'absence de matériel, sur papier avec une saisie postérieure à la BU.

Du point de vue de l'enseignant, plusieurs effets positifs ont été observés : une meilleure écoute des étudiants durant les phases transmissives, davantage de temps de repos ou de déplacement dans l'amphithéâtre, plus d'échanges informels avec les étudiants en dehors du temps de cours, ainsi qu'un développement de ses compétences en pédagogie numérique. Il a également rapporté se sentir plus à l'aise pendant les séances.

Du côté des étudiants, 89 % ont jugé le dispositif d'interactivité satisfaisant ou très satisfaisant. Par ailleurs, 85 % se sont montrés favorables à une note de contrôle continu, qu'ils perçoivent comme un levier renforçant l'assiduité et la concentration en cours magistral. Enfin, 84 % ont estimé que ce dispositif avait un impact positif sur leur apprentissage.

Dans son article *Cours magistral : créer de l'interactivité entre enseignants et étudiants*, Boring (2017) ⁴ propose d'utiliser la technique « **réfléchir, s'associer, partager** » pour rendre les étudiants actifs pendant un cours magistral.

Cette méthode consiste à poser une question aux étudiants, qui y répondent d'abord individuellement, puis échangent en petits groupes, avant de partager leurs réponses avec l'ensemble de l'amphithéâtre, par exemple à l'aide d'un dispositif de vote interactif. Ce type de cours, pensé pour favoriser la participation, renforce l'efficacité de l'apprentissage.

Cinq avantages majeurs sont identifiés : **(1)** les étudiants apprécient la méthode et s'y investissent volontiers ; **(2)** elle les oblige à réfléchir activement et à appliquer les concepts abordés, ce qui les aide à mieux évaluer leur compréhension ; **(3)** elle favorise l'apprentissage entre pairs, car les étudiants peuvent expliquer les notions de manière plus accessible, échappant ainsi à la *malédiction du savoir* — cette difficulté qu'ont les enseignants à se mettre à la place de quelqu'un qui ne maîtrise pas encore la notion ; **(4)** elle permet à l'enseignant d'identifier les points encore flous et d'ajuster son enseignement en conséquence ; **(5)** enfin, cette méthode casse la monotonie d'un long cours magistral en le divisant en séquences dynamiques. Bien qu'elle prenne un peu de temps sur le déroulé du cours, le regain d'attention qu'elle suscite permet un gain de temps global dans l'apprentissage, les bénéfices surpassent largement les éventuels inconvénients.

⁴ Anne BORING (2017), *Le cours magistral : créer de l'interactivité entre enseignant et étudiants* : <https://www.sciencespo.fr/institut-competences-innovation/fr/actualites/le-cours-magistral-creer-de-l-interactivite-entre-enseignant-et-etudiants/>

🎯 Pourquoi favoriser l'interactivité en classe ?



Engagement des étudiants

→ Une classe active capte l'attention et stimule l'investissement personnel.



Meilleure compréhension

→ Les échanges renforcent l'ancrage des connaissances.



Développement de l'esprit critique

→ Les étudiants analysent, débattent et construisent leur propre savoir.



Meilleure mémorisation

→ L'interaction favorise la réflexion et améliore la rétention d'information.

Comment intégrer l'interactivité dans vos cours ?

Avant de choisir un outil interactif pour votre cours, il est important de clarifier ce que vous attendez des étudiants à l'issue de la séance ou du module. Cela peut être, par exemple, qu'ils sachent appliquer une méthode, analyser un document, résoudre un problème, etc.

Une fois que cet objectif est défini, vous pourrez choisir un outil qui vous aide à y parvenir.

L'outil n'est pas une fin en soi : il sert à faciliter l'apprentissage d'un contenu ou le développement d'une compétence. Inutile donc d'utiliser un outil parce qu'il est "innovant" ou "fun", s'il ne sert pas votre intention de départ. Enfin, posez-vous aussi la question de ce que les étudiants doivent déjà connaître ou savoir faire pour suivre votre cours efficacement. Cela vous permettra de mieux préparer vos contenus et d'éviter les décalages de niveau.

A quel moment l'intégrer ?



L'interactivité peut avoir différentes fonctions selon le moment :

En début de cours, pour activer les connaissances, tester les prérequis et susciter de l'intérêt.

Pendant le cours, pour vérifier la compréhension, faire participer et introduire une mise en pratique.

En fin de cours, pour consolider, réviser, faire un retour réflexif.

Quel type d'activités mettre en place ?



La nature des activités pédagogiques dépend directement de cette posture. Voici quelques exemples pour vous guider dans vos choix :



Posture réactive :

Si vous attendez de vos étudiants qu'ils répondent à des questions, vous sollicitez une réaction immédiate. Dans ce cas, privilégiez des activités comme le quiz, le QCM ou le sondage.



Posture collaborative :

Si votre objectif est qu'ils produisent un travail en groupe, vous les engagez dans une dynamique de collaboration. Les outils adaptés sont alors le tableau collaboratif, le pad ou la carte mentale partagée.



Posture analytique :

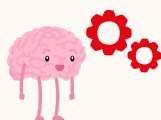
Si vous souhaitez qu'ils analysent un contenu, vous les amenez à réfléchir en profondeur. Des activités comme l'annotation collective ou le débat sont particulièrement pertinentes.



Posture active/pratique :

Si vous attendez d'eux qu'ils s'entraînent ou manipulent pour progresser, misez sur des formats comme les simulations, les jeux sérieux ou les études de cas.

Comment l'organiser ?



Afin de mettre en place une activité qui nécessite de l'interactivité, il est nécessaire de prendre en compte différents points :



La durée : Combien de temps pour l'activité ? (5 min / 15 min / 30 min ?)



Matériel nécessaire : Les étudiants doivent-ils avoir un téléphone, un ordinateur ?



Consignes : Faut-il expliquer la consigne à l'oral, à l'écrit, ou les deux ?



Restitution : Comment fait-on un retour sur les résultats ou productions ?



Suivi : Est-ce que les résultats serviront à adapter la suite du cours ?



Astuce : Testez avant, et soyez souple

Un outil peut parfois "planter" ou ne pas fonctionner comme prévu. Ayez toujours un plan B (même papier / tableau), et testez l'outil avec un collègue ou en conditions réelles avant.



Exemples de scénario pédagogique avec différents outils :

Outil	Quand l'utiliser	Fonction	Exemple concret	Intérêt pédagogique
Framapad	Pendant une séance de groupe	Écriture collaborative en temps réel	Co-écriture d'une synthèse critique en lettres	Encourage la participation et la co-construction
Framaforms	Avant/après le cours	Questionnaire, feedback	Sondage sur les représentations initiales en psychologie	Ajustement du cours, recueil anonyme des besoins



Framadate	Avant une restitution	Sondage de disponibilité	Planification d'oraux en binômes	Organisation facilitée et autonomie
Digiboard	Pendant un brainstorming	Tableau blanc collaboratif	Cartographie des causes sociales en sociologie	Visualisation collective et organisation d'idées
Digidoc	Pendant un projet	Co-rédaction structurée	Rapport de recherche rédigé en master	Centralisation, suivi, et feedback
Digiflashcards	En autonomie entre les cours	Révision par cartes mémoires	Révision de vocabulaire en langues	Mémorisation active, personnalisation
Digimerge	Avant un cours	Fusion de contenus multimédias	Assemblage de ressources audiovisuelles pour une séquence	Support synthétique, réutilisable
Kahoot	En début ou fin de cours	Quiz interactif avec scores	Quizz sur les libertés fondamentales en droit	Motivation, feedback immédiat
Genially	Pendant ou à distance	Création de supports interactifs	Exploration de scénarios économiques via infographie	Engagement, autonomie, design soigné



Wooclap	En début de séance	Nuage de mots	Activer les représentations initiales	Impliquer les étudiants dès le départ, visualiser la diversité des réponses
WiseMapping	En phase de synthèse ou conceptualisation	Carte mentale collaborative	Carte des courants philosophiques autour de la justice	Structuration des idées, vision globale
OpenBoard	Pendant un cours avec vidéoprojection	Tableau blanc numérique interactif	Démonstration mathématique avec annotations	Interaction visuelle, sauvegarde des étapes

*Les exemples proposés servent à vous donner des idées. Ils ne montrent pas toutes les fonctionnalités des outils et peuvent s'appliquer à toute discipline.



Conclusion – Et si l'interactivité devenait votre alliée ?

- Dans un contexte universitaire en pleine mutation, l'interactivité n'est plus un "plus", mais un levier essentiel pour renforcer l'attention, l'engagement et la réussite des étudiants.
- Ce kit vous propose des outils accessibles, des pistes d'activités et des repères pédagogiques pour oser de nouvelles pratiques, à votre rythme et selon vos objectifs.
- En repensant vos séquences avec des moments interactifs, vous favorisez : une meilleure mémorisation, une participation active et une dynamique de classe plus vivante.

Une pédagogie interactive, c'est une pédagogie qui s'adapte, qui écoute et qui fait participer.



Ce kit est une première étape : à vous de vous l'approprier, de l'enrichir, et de partager vos expérimentations.

Références bibliographiques

- Anne BORING (2017), Le cours magistral : créer de l'interactivité entre enseignant et étudiants, SciencesPo
<https://www.sciencespo.fr/institut-competences-innovation/fr/actualites/le-cours-magistral-creer-de-l-interactivite-entre-enseignant-et-etudiants/>
- Anaëlle MILON et Magali MARZO (2023), Fiche Synthèse : L'interactivité en présence et à distance. Université de Lorraine. https://sup.univ-lorraine.fr/files/2020/11/FS_interactivite_presence_distance_SU2IP.pdf.pdf
- Brien, R., Bourdeau, J. & Rocheleau, J. (1999). L'interactivité dans l'apprentissage : la perspective des sciences cognitives. *Revue des sciences de l'éducation*, 25(1), 17–34.
<https://doi.org/10.7202/031991ar>
- Jacquinet, G. & Meunier, C. (1999). Introduction. L'interactivité au service de l'apprentissage. *Revue des sciences de l'éducation*, 25(1), 3–15.
<https://doi.org/10.7202/031990ar>
- Mocquet, B. (2018). Interactions et interactivités en cours magistral : effets de l'usage de dispositifs numériques pendant des cours réalisés en amphithéâtre. *Revue internationale des technologies en pédagogie universitaire / International Journal of Technologies in Higher Education*, 15(3), 68–84. <https://doi.org/10.18162/ritpu-2018-v15n3-05>
- Peeters, H. et Charlier, P. (1999). Contribution à une théorie du dispositif. *Hermès*, 1999(3), 15-23. <http://cairn.info/revue-hermes-la-revue.htm>



Des questions ? Contactez-nous.

Alexandra Muntumosi
Chargée de développement
pédagogie numérique
moulouna@parisnanterre.fr

Ronan Meulnotte
Chargé d'appui numérique recherche
rmeulnot@parisnanterre.fr