

Activités à l'arrivée

ACTIVITÉS À L'ARRIVÉE

Accroître la connexion et l'engagement des étudiants et des étudiantes au début des cours

ECAMPUSONTARIO



Activités à l'arrivée Copyright © 2023 by eCampusOntario is licensed under a Licence Creative Commons Attribution 4.0 International, except where otherwise noted.

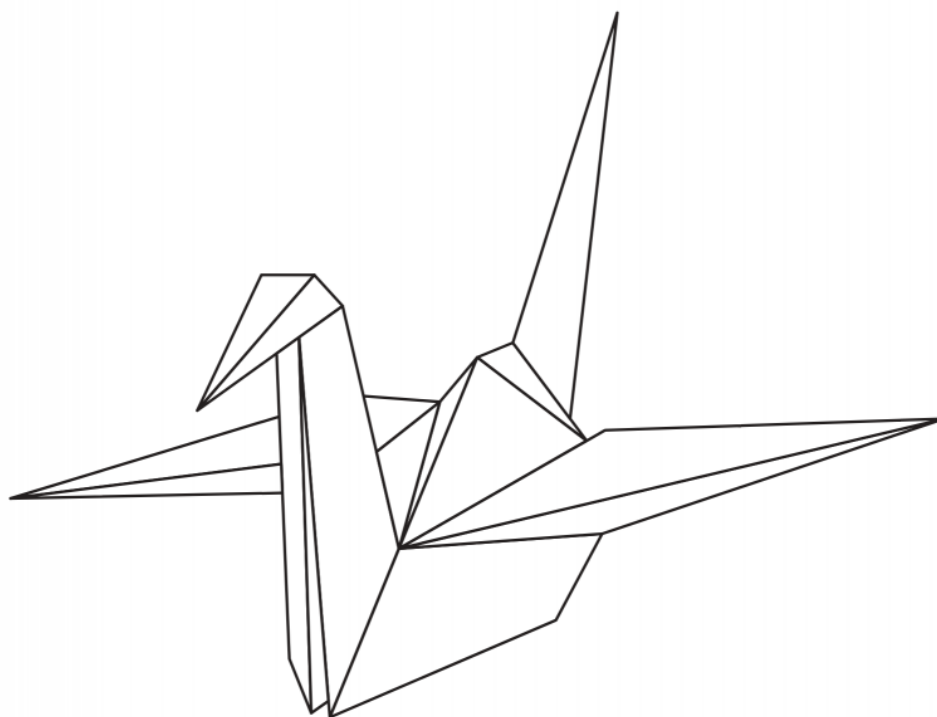
TABLE DES MATIÈRES

Page couverture	vii
Page Titre	ix
Droit d'auteur	x
Table des matières	xi
Activités à l'arrivée	xii

Partie I. Main Body

1. Processus et approche à ce travail	1
2. Quelles sont les activités à l'arrivée?	4
3. Activités à l'arrivée : Stimuler l'engagement des étudiants et favoriser la communauté	3
4. Pourquoi les activités à l'arrivée sont-elles importantes?	9
5. Types d'activités à l'arrivée	14
6. Conseils sur la façon d'intégrer les activités à l'arrivée dans votre classe	19
7. L'importance de l'inclusion et de l'accessibilité	24
8. Ensemble de diapositives sur l'activité à l'arrivée	29
Remerciements	33
Annexe A : Ressources tirées de l'analyse environnementale	36

PAGE COUVERTURE



Activités à l'arrivée

*Accroître la connexion
et l'engagement des étudiants
et des étudiantes au début des cours*

PAGE TITRE

ACTIVITÉS À L'ARRIVÉE

Accroître la connexion et l'engagement des étudiants et des étudiantes au début des cours

CONÇU CONJOINTEMENT PAR DES ÉTUDIANTS, DES DIPLÔMÉS RÉCENTS, DES DÉVELOPPEURS EN CONTENU ÉDUCATIONNEL, DES BIBLIOTHÉCAIRES ET DES ENSEIGNANTS

ABIGAIL EASTMAN; ALEX SMITH; ANGELA BAKAJ; CHRISTIAN METAXAS; DAN GUADAGNOLO; DANIEL GILLIS; JENNIFER JAHNKE; DIANNE ASHBOURNE; FIONA RAWLE; HABON ALI; JOANNE KEHOE; LIANNE FISHER; LILLIAN CHUMBLEY; MAIRI COWAN; MEGHAN WARD; NADA IBRAHIM; NICOLE CAMPBELL; NICOLE LALIBERTÉ; SHOSHANAH JACOBS; TAMARA KELLY; TOMASZ GLOD; YAYO UMETSUBO; SHIRLEY LIU; LAURA CRUPI; ET ELIZA KING

Université de Toronto à Mississauga et l'équipe des activités à l'arrivée
Mississauga

DROIT D'AUTEUR



Activités à l'arrivée par Fiona Rawle est sous licence Attribution 4.0 International de Creative Commons, sauf indication contraire.

TABLE DES MATIÈRES

Tables des matières

- Activités à l'arrivée – [Accroître la connexion et l'engagement des étudiants au début des cours](#)
- Processus et approche de ce travail
- 1. Que sont les activités à l'arrivée?
- 2. Activités à l'arrivée : Stimuler l'engagement des étudiants et favoriser la communauté
- 3. Pourquoi les activités à l'arrivée sont-elles importantes?
- 4. Types d'activités à l'arrivée
- 5. Conseils sur la façon d'intégrer les activités à l'arrivée dans votre classe
- 6. L'importance de l'inclusion et de l'accessibilité
- 7. Ensemble de diapositives sur l'activité à l'arrivée
- 8. Remerciements
- 9. Annexe A : Ressources tirées de l'analyse environnementale

ACTIVITÉS À L'ARRIVÉE

ACTIVITÉS À L'ARRIVÉE

Accroître la connexion et l'engagement des étudiants et des étudiantes au début des cours

Ce travail a été réalisé par une équipe collaborative d'étudiants, de diplômés récents, de bibliothécaires, de concepteurs d'éducation et d'enseignants. Les personnes ont contribué de diverses façons, y compris en tant que rédacteurs, chercheurs, experts en la matière, vérificateurs de l'accessibilité, examinateurs du droit d'auteur et donneurs de perspectives.

;

Responsables de projet : Fiona Rawle, Shirley Liu, Laura Crupi et Eliza King

Collaborateurs : Mairi Cowan, Dan Guadagnolo, Yayo Umetsubo, Daniel Gillis, Dianne Ashbourne, Nicole Campbell, Alex Smith, Nicole Laliberté, Shoshanah Jacobs, Tamara Kelly, Jennifer Curry Jahnke, Lianne Fisher, Lillian Chumbley, Christian Metaxas, Habon Ali, Angela Bakaj, Abigail Eastman, Tomasz Glod, Nada Ibrahim, Joanne Kehoe, Meghan Ward et Alison MacAulay.

;

Nous considérons ce travail non pas comme un guide final, mais plutôt comme un travail collaboratif en cours. S'il y a d'autres choses que les lecteurs pensent devoir inclure ici, ou des omissions ou des erreurs que nous devons corriger, ou des activités à l'arrivée supplémentaires à inclure, veuillez envoyer vos commentaires par courriel à fiona.rawle@utoronto.ca et nous nous assurerons de réviser le fichier.

;

Ce projet est rendu possible grâce au financement du gouvernement de l'Ontario et au soutien de la stratégie d'apprentissage virtuel de eCampusOntario. Pour en savoir plus sur la Stratégie d'apprentissage virtuel, visitez le site : <https://vls.ecampusontario.ca>.

1.

PROCESSUS ET APPROCHE À CE TRAVAIL

PROCESSUS ET APPROCHE À CE TRAVAIL

(1) Analyse environnementale

La production de ce guide a commencé par une analyse environnementale dirigée par les étudiants. Cette analyse comprenait l'examen de revues spécialisées en pédagogie numérique pour trouver des exemples et des discussions sur les Activités à l'arrivée. L'analyse a été effectuée à l'aide de mots clés et de méthodes de recherche booléennes dans divers moteurs de recherche et bases de données, y compris les ressources de Google Scholar, Scopus, ERIC et de la bibliothèque de l'Université de Toronto. Les mots clés comprenaient, sans toutefois s'y limiter, les « activités à l'arrivée », l'« engagement des étudiants », les « activités préparatoires au cours » et l'« enseignement supérieur ». L'analyse a permis de relever à la fois des exemples d'activités à l'arrivée ainsi que des articles de revues, des livres, des magazines et des ressources en ligne révisés par des pairs. Veuillez consulter l'annexe A pour une sélection de ressources.

(2) Organisation des activités à l'arrivée interdisciplinaire

Les étudiants-chercheurs ont sollicité des exemples d'activités à l'arrivée auprès d'enseignants de plusieurs disciplines auprès de plusieurs établissements. Les enseignants ont fourni des échantillons des activités à l'arrivée couramment utilisées dans leurs classes, et notre équipe d'étudiants concepteurs a organisé des activités à l'arrivée supplémentaires en utilisant ces échantillons comme inspiration. On trouvera à l'annexe B un ensemble de diapositives complet des activités à l'arrivée.

(3) Collaboration entre les chercheurs étudiants, les enseignants et les concepteurs d'apprentissage

Les enseignants, les concepteurs d'apprentissage et les étudiants du premier et du deuxième cycle ont fourni des contributions et une rétroaction détaillée sur ce guide et sur l'exemple d'ensemble de diapositives de l'activité à l'arrivée. Il convient de noter que les enseignants et les étudiants représentent une gamme de disciplines, d'établissements et de rôles au sein de l'enseignement supérieur.

2.

QUELLES SONT LES ACTIVITÉS À L'ARRIVÉE?

1.

QUELLES SONT LES ACTIVITÉS À L'ARRIVÉE?

Les activités à l'arrivée sont de brèves occasions non évaluées conçues pour favoriser la communauté, établir des liens, recueillir des commentaires et améliorer l'engagement des étudiants lors des premiers instants de la classe. (Veuillez noter que ces activités se rapportent au début de toutes les classes, et pas seulement à la première classe de la session.) Plutôt que de se lancer directement dans une conférence ou une discussion officielle, il s'agit d'activités « avant le début » qui peuvent être distinctes à partir du contenu du cours.¹ Les activités à l'arrivée servent diverses fonctions dans l'environnement de la salle de classe. Par exemple, ils peuvent inviter les étudiants à participer au cours, faire des vérifications de bien-être, recueillir des commentaires des étudiants, acclimater les étudiants à ce à quoi la participation et l'engagement pourraient ressembler dans un environnement d'apprentissage numérique et offrir des possibilités de connexion et de prise de perspective.

Nous pouvons penser aux activités à l'arrivée de différentes façons. Les étudiants arrivent dans nos salles de classe (virtuelles ou en personne) d'une autre classe, du travail, ou peut-être en faisant la queue pour un café et en discutant avec des amis. Tout d'abord, les activités à l'arrivée peuvent aider les apprenants à attirer leur attention sur le cours. Ensuite, les activités à l'arrivée peuvent potentiellement activer et apporter les connaissances et les expériences existantes des étudiants par rapport au contenu du cours. L'activation des connaissances préalables est une façon d'améliorer l'apprentissage durable et de créer des possibilités de co-construction des connaissances. Les activités à l'arrivée sont également une façon d'amener les objectifs d'apprentissage des cours (pensez à Bloom), comme l'application des connaissances, à l'avant-plan. En reliant et en faisant le pont entre le contenu du cours actuel et les événements actuels, une brève vidéo ou une lecture assignée, les étudiants ont la possibilité de réfléchir (à un moment métacognitif), d'encadrer et de contextualiser l'information qu'ils apprendront.

Les activités à l'arrivée peuvent également être utilisées pour évaluer où se trouvent les étudiants (p. ex., le bien-être mental) et leur offrir la possibilité de se décompresser de leur dernière classe. Par exemple, des

1. ²

2. [1]

exercices de respiration et des questions liées à la quantité de sommeil, la durée de temps assis devant un ordinateur, etc., peuvent vous aider à éclairer vos décisions sur ce qu'il faut présenter en classe ce jour-là.

1. Huggett, C. (2017). 5 Ways to Open an Interactive Virtual Class. *Association for Talent Development*.
Extrait de <https://www.td.org/insights/5-ways-to-open-an-interactive-virtual-class>. (en anglais seulement) ↵

3.

ACTIVITÉS À L'ARRIVÉE : STIMULER L'ENGAGEMENT DES ÉTUDIANTS ET FAVORISER LA COMMUNAUTÉ

2.

ACTIVITÉS À L'ARRIVÉE : STIMULER L'ENGAGEMENT DES ÉTUDIANTS ET FAVORISER LA COMMUNAUTÉ

Les activités à l'arrivée stimulent l'engagement des étudiants et peuvent aider à créer un sentiment de communauté dans la salle de classe. Lorsque nous parlons d'engagement des étudiants, nous entendons par « la volonté et le désir des étudiants de contribuer à un processus d'apprentissage qui les mène à une réflexion de haut niveau et à une compréhension à long terme »¹ La volonté d'un étudiant peut avoir plusieurs facettes : « L'engagement exige un investissement psychologique de la part de l'apprenant ainsi que la persévérance à entreprendre la tâche d'apprentissage... De plus, plusieurs facteurs interconnectés comme la motivation, l'attention, la participation et l'effort intellectuel peuvent appuyer l'engagement ».³ est important de noter que l'engagement *cognitif* et *émotionnel* sont tous deux compris dans la promotion du comportement des élèves engagés et que les instructeurs jouent un rôle dans la facilitation de cet engagement.

Engagement cognitif :

Les étudiants ont tendance à être conscients de l'importance d'être engagés cognitivement avec le matériel didactique. Blakey et Major⁵ ont effectué une enquête en ligne ouverte sur l'engagement avec un groupe de quarante étudiants, dont la plupart étaient inscrits à temps plein dans un programme d'études supérieures. ; Dans cette étude, les étudiants ont indiqué qu'ils estimaient que l'engagement des apprenants devait être actif; les étudiants ont souligné l'importance de leur propre participation à leur propre apprentissage, en ce qui concerne le concept d'effort intellectuel plus généralement. Comme l'a expliqué un

1. ²

2. [1]

3. ⁴

4. [2]

5. ⁶

6. [3]

étudiant, les apprenants « doivent participer au processus d'apprentissage », et un autre étudiant a fait remarquer que, par opposition à « s'asseoir passivement en classe », l'engagement comprend la participation des étudiants à des discussions réfléchies, ainsi qu'à « [aller] au-delà des affectations pour apprendre »⁷ Les étudiants ont également suggéré que l'engagement comprend « d'être pleinement investi dans le processus d'apprentissage, que ce soit en participant à des discussions en classe avec le corps professoral et leurs camarades, en réalisant des travaux ou d'autres projets en dehors des heures de classe, ou généralement en s'engageant dans la classe. »⁹ L'apprentissage actif, la participation à des activités et à des discussions, et l'application de l'effort à l'apprentissage peuvent tous être des composantes importantes de l'engagement cognitif des étudiants (en gardant à l'esprit que l'investissement engagé dans des activités ou des discussions de cours peut sembler différent ou prendre différentes formes pour différents apprenants, y compris les étudiants neurodifférents).

Engagement émotionnel : ;

L'engagement des étudiants comprend également de se sentir en contact avec un cours (et avec le matériel d'apprentissage) à un niveau émotionnel. Les étudiants ont reconnu la nécessité pour les apprenants d'avoir « une vision positive du cours et de l'importance de l'apprentissage », de croire qu'ils peuvent réussir et de vouloir apprendre.¹¹ L'aspect émotionnel de l'engagement, considéré en plus de l'aspect cognitif, indique que l'engagement global est « le niveau de participation des étudiants, sur le plan personnel, émotionnel et académique, à un cours à l'intérieur et à l'extérieur de la salle de classe ».¹³

« Pendant mon baccalauréat, j'ai été le plus investi émotionnellement dans une classe qui a été enseignée par un enseignant avec qui je travaillais pour ma thèse. Je me suis rendu compte que j'étais tellement investi dans la classe parce que j'avais une relation de travail avec l'enseignant, et ça m'a fait apprécier ses blagues, son humour, ses activités additionnelles et son travail supplémentaire. Si nous pouvons donner aux étudiants ce type de lien avec leur enseignant, ils seront probablement plus engagés. » Ancien étudiant d'un baccalauréat en science

La **communauté** fait référence au sentiment d'appartenance et d'appartenance à un groupe.¹⁵ Une communauté de cours est centrée sur l'apprentissage collaboratif qui aura lieu, ce qui peut être vu dans la

7. ⁸

8. [4]

9. ¹⁰

10. [5]

11. ¹²

12. [6]

13. ¹⁴

14. [7]

15. ¹⁶

16. [8]

façon dont les étudiants, les enseignants et les assistants à l'enseignement interagissent, travaillent et se soutiennent mutuellement dans la poursuite des objectifs d'apprentissage du cours.¹⁷ La mise en œuvre de stratégies visant à cultiver un sentiment de communauté dans votre cours peut non seulement accroître la participation en classe et approfondir l'apprentissage,¹⁹ mais elle contribue également au bien-être d'un étudiant, ce qui, en fin de compte, favorise l'apprentissage.²¹

Les activités à l'arrivée sont un exemple de stratégies d'enseignement qui peuvent favoriser à la fois l'engagement et la communauté. La planification réfléchie et intentionnelle d'activités qui accueillent les étudiants dans chaque classe peut aider à donner le ton au type d'atmosphère de collaboration et de soutien que les enseignants veulent offrir à leurs apprenants.

-
1. Blakey, C. H. et Major, C. (2019). Student Perceptions of Engagement in Online Courses: An Exploratory Study. *Online Journal of Distance Learning Administration*, 22(4), n4. (en anglais seulement) ↵
 2. Blakey, C. H. et Major, C. (2019). Student Perceptions of Engagement in Online Courses: An Exploratory Study. *Online Journal of Distance Learning Administration*, 22(4), n4. (en anglais seulement) ↵
 3. Blakey, C. H. et Major, C. (2019). Student Perceptions of Engagement in Online Courses: An Exploratory Study. ;*Online Journal of Distance Learning Administration*, 22(4), n4. (en anglais seulement) ↵
 4. Blakey, C. H. et Major, C. (2019). Student Perceptions of Engagement in Online Courses: An Exploratory Study. *Online Journal of Distance Learning Administration*, 22(4), n4. (en anglais seulement) ↵
 5. Blakey, C. H. et Major, C. (2019). Student Perceptions of Engagement in Online Courses: An Exploratory Study. *Online Journal of Distance Learning Administration*, 22(4), n4. (en anglais seulement) ↵
 6. Blakey, C. H. et Major, C. (2019). Student Perceptions of Engagement in Online Courses: An Exploratory Study. *Online Journal of Distance Learning Administration*, 22(4), n4. (en anglais seulement) ↵

17. ¹⁸

18. [9]

19. ²⁰

20. [10]

21. ²²

22. [11]

7. Blakey, C. H. et Major, C. (2019). Student Perceptions of Engagement in Online Courses: An Exploratory Study. *Online Journal of Distance Learning Administration*, 22(4). (en anglais seulement) ↵
8. Yuan, J. et Kim, C. (2014). Guidelines for facilitating the development of learning communities in online courses. *Journal of Computer Assisted Learning*, 30(3), 220-232. <http://dx.doi.org/10.1111/jcal.12042>. (en anglais seulement) ↵
9. Berry, S. (2017). Building community in online doctoral classrooms: Instructor practices that support community. *Online Learning*, 21(2), 1-22. <http://dx.doi.org/10.24059/olj.v21i2.875>. (en anglais seulement) ↵
10. Garrison, D. R., Anderson, T. et Archer, W. (2010). The first decade of the community of inquiry framework: A retrospective. *The internet and higher education*, 13(1-2), 5-9. (en anglais seulement) ↵
11. Keyes, C.L.M., Eisenberg, D., Perry, G. S., Dube, S. R., Kroenke, K. et Dhingra, S.S. (2012). The relationship of level of positive mental health with current mental disorders in predicting suicidal behavior and academic impairment in college students. *Journal of American College Health*, 60(2), 126-133. (en anglais seulement) ↵

<!-- pb_fixme -->

<!-- pb_fixme --><!-- pb_fixme -->

<!-- pb_fixme --><!-- pb_fixme -->

4.

POURQUOI LES ACTIVITÉS À L'ARRIVÉE SONT-ELLES IMPORTANTES?

3.

POURQUOI LES ACTIVITÉS À L'ARRIVÉE SONT-ELLES IMPORTANTES?

La recherche suggère que les activités à l'arrivée renforcent l'engagement des étudiants, renforcent la motivation, suscitent l'enthousiasme des étudiants et favorisent la communauté par l'apprentissage social. En outre, ces types d'activités peuvent accroître les sentiments de connexion entre l'enseignant et les étudiants et aider l'enseignant à fournir une rétroaction sur les expériences des étudiants, les progrès et l'impact du cours. Puisque nous avons mis l'accent sur l'engagement des étudiants et l'activation de l'investissement émotionnel plus tôt dans ce travail, nous allons mettre l'accent sur quelques autres incidences des activités à l'arrivée ci-dessous.

Améliore les compétences en apprentissage actif

Les activités à l'arrivée ont permis aux enseignants de consacrer plus de temps à l'apprentissage actif et à l'engagement actif des étudiants en les préparant à s'engager et à se connecter au contenu du cours avant le début de la classe. Moravec et ses collègues¹ ont constaté que les travaux pour « apprendre avant la leçon », combinés à des exercices interactifs, ont aidé à accroître l'engagement des étudiants et la compréhension du contenu. Les activités à l'arrivée peuvent également aider efficacement les étudiants à acquérir de nouvelles compétences. Sharples³ a observé que les étudiants pouvaient acquérir une variété de compétences à partir du jeu (jeux numériques complexes) comme activité à l'arrivée. Ces compétences comprenaient la stratégie et la résolution de problèmes, la compréhension des conséquences, la coordination et le travail d'équipe – autant de compétences importantes que les étudiants peuvent acquérir pendant leurs études supérieures.

1. ²

2. [1]

3. ⁴

4. [2]

Favoriser la communauté par l'apprentissage social

Les activités à l'arrivée facilitent également la communauté par l'apprentissage social. Par exemple, on sait que l'apprentissage amélioré par le jeu augmente le rendement et l'engagement des étudiants.⁵ Les jeux sérieux, en tant que branche des jeux vidéo conçus à des fins autres que le divertissement, ont été jugés avoir des applications majeures dans les domaines suivants : « éducation et formation, ingénierie, soins de santé, applications militaires, planification urbaine, production, intervention en cas de crise » et d'autres domaines.⁷ Enfin, la ludification et les jeux sérieux ont un lien important avec l'apprentissage social, qui est essentiel à l'amélioration des pratiques et des infrastructures éducatives à l'avenir.⁹ Les activités à l'arrivée sont importantes pour l'apprentissage et le perfectionnement social des étudiants pour plusieurs raisons, comme nous l'avons indiqué ci-dessus, et elles peuvent servir de fonctions utiles dans un cours en ligne.

Montrer une attention véritable

Les pédagogies de la gentillesse¹¹¹² et de l'attention sont au cœur de l'établissement des sentiments de connexion chez les étudiants. L'une des façons dont les enseignants peuvent signaler les soins consiste à manifester un véritable intérêt pour l'expérience des étudiants et à recueillir des commentaires pour sensibiliser davantage les enseignants à la situation des étudiants. Les activités à l'arrivée peuvent contribuer à créer un sentiment de dialogue et de prise de perspective lorsque les contributions sont partagées de façon anonyme.

-
1. Moravec, M., Williams, A., Aguilar-Roca, N. et O'Dowd, D. K. (2010). Learn before Lecture: A Strategy That Improves Learning Outcomes in a Large Introductory Biology Class. *CBE – Life Sciences Education*, 9(4), 473-481. <https://doi.org/10.1187/cbe.10-04-0063>. (en anglais seulement) ↵
 2. Sharples, M. (2019). Learning from gaming. Dans *Practical Pedagogy* (1st Ed). Routledge.

5. ⁶

6. [3]

7. ⁸

8. [4]

9. ¹⁰

10. [5]

11. ¹³

12. ¹⁴

13. [6]

14. [7]

- <https://doi.org/10.4324/9780429485534>. (en anglais seulement) ↵
3. Charles, T., Bustard, D. et Black, M. (2011). Experiences of Promoting Student Engagement Through Game-Enhanced Learning. Dans Ma, M., Oikonomou, A., Jain, L. (Éd.), *Serious Games and Edutainment Applications* (pp. 425-445). Springer, London. https://doi.org/10.1007/978-1-4471-2161-9_21. (en anglais seulement) ↵
 4. Ma, M., Oikonomou, A. et Jain, L. (2011). *Serious Games and Edutainment Applications*. Springer, London. https://doi.org/10.1007/978-1-4471-2161-9_1. (en anglais seulement) ↵
 5. de Freitas S. et Liarokapis F. (2011). Serious Games: A New Paradigm for Education? Dans Ma, M., Oikonomou, A., Jain, L. (Éd.), *Serious Games and Edutainment Applications* (pp. 9-23). Springer, London. https://doi.org/10.1007/978-1-4471-2161-9_2. (en anglais seulement) ↵
 6. Rawle F. (2021). A Pedagogy of Kindness: the Cornerstone for Student Learning and Wellness. *Times Higher Education*. Extrait de <https://www.timeshighereducation.com/campus/pedagogy-kindness-cornerstone-student-learning-and-wellness>. (en anglais seulement) ↵
 7. Denial, C. (2019) A Pedagogy of Kindness. *Hybrid Pedagogy*. Extrait de <https://hybridpedagogy.org/pedagogy-of-kindness/>. (en anglais seulement) ↵

5.

TYPES D'ACTIVITÉS À L'ARRIVÉE

4.

TYPES D'ACTIVITÉS À L'ARRIVÉE

Les activités à l'arrivée se divisent en plusieurs grandes catégories : brise-glace, bâtisseurs communautaires, énergisants, activités axées sur le contenu et jeux. Elles peuvent être combinées afin de renforcer l'engagement, de favoriser la communauté et de créer un investissement dans la classe. Les activités à l'arrivée sont intentionnellement des « tâches » demandant peu d'efforts visant à orienter les apprenants vers l'environnement d'apprentissage. La vaste gamme d'activités à l'arrivée possibles permet aux enseignants de choisir ceux qui conviennent le mieux à leur classe et qui profiteront à leurs étudiants. Cependant, toutes les activités à l'arrivée servent un but commun : un « point de départ » pour capter immédiatement l'attention et l'engagement des étudiants, pour relier les étudiants au matériel de cours (et les uns aux autres) et pour préparer le terrain pour que la classe puisse suivre.

Les **activités brise-glace** sont un type d'activité à l'arrivée qui a été « conçu pour aider les élèves à se sentir à l'aise les uns avec les autres... caractérisée par la brièveté, la participation à un risque relativement faible » de tous les membres de la classe.¹ Ces activités favorisent les liens entre les étudiants qui ne se connaissent peut-être pas avant le cours. Ils aident également à créer un sentiment de confort avec la classe elle-même et avec le concept d'apprentissage expérientiel. Les questions brise-glace pourraient être liées au contenu du cours (p. ex., « quel sujet de cours vous semble le plus intéressant et pourquoi? »), aider à éclairer votre enseignement (p. ex., « quelles questions avez-vous au sujet du plan du cours? »), ou aider les apprenants à mieux se connaître, à bâtir une communauté et à s'amuser (p. ex., « partager un fait ennuyeux sur soi »).

« J'ai rencontré un de mes meilleurs amis par l'entremise d'une activité brise-glace à la troisième année d'université. Sans le brise-glace, nous n'aurions peut-être jamais commencé à parler. » Ancien étudiant en baccalauréat en science.

Les **bâtisseurs communautaires** sont des activités à l'arrivée « conçues pour aider les étudiants à développer un sentiment de connexion et de concentration partagée dans un groupe désigné. Ils se caractérisent par l'accent mis sur une ou plusieurs variables de groupe : p. ex., les rôles, les normes, les buts, les processus, le leadership ou la dynamique ».³ Habituellement, une activité de création de groupe prendra plus

1. ²

2. [1]

3. ⁴

4. [2]

de temps en classe qu'un brise-glace et nécessitera une facilitation plus intentionnelle de la part de l'enseignant de cours.

Les **énergisants** (ou « réénergisants ») sont un type d'activité à l'arrivée qui « vise à aider les élèves à “se libérer de leur esprit”, à recréer leur énergie personnelle et de groupe, ou à des fins de transition ».⁵ Ils sont généralement rapides, dépendent de la participation des participants et sont connus pour leur sentiment de « plaisir ». Ces activités « amusantes » ont une incidence positive sur la participation, la motivation et l'enthousiasme des étudiants pour le cours. Un exemple pourrait consister à réserver du temps au début de la classe pour que les groupes créent une charte d'équipe avant un projet de groupe, ce qui aiderait à établir une feuille de route pour leur travail – établir les heures de réunion, les méthodes de contact, les technologies de collaboration privilégiées, les rôles et les tâches et les échéanciers du projet. Ils pourraient tous faire partie d'une activité de création de groupe ou être répartis sur quelques classes.

Les **activités à l'arrivée axées sur le contenu du cours** sont une occasion de renforcer les thèmes de base et les points d'accroche du cours, souvent par l'apprentissage actif.⁷ Par exemple, les activités de « billet d'entrée » invitent les étudiants à répondre individuellement à une question demandant peu d'efforts axée sur le contenu au début de la classe⁹; les tâches de « jet d'idées sur le papier » permettent aux étudiants de générer des idées en réponse à une invitation qui leur est fournie alors qu'ils entrent dans la salle pour une discussion ultérieure¹¹; et les « documents d'une minute » demandent aux étudiants d'écrire pendant une minute sur ce qu'ils ont appris dans le cours ou sur ce avec quoi ils ont des difficultés jusqu'à présent.¹³ Les activités à l'arrivée axées sur le contenu peuvent également relier le contenu et les thèmes des cours à la culture populaire et aux articles d'actualité contemporains. Par exemple, on peut demander aux étudiants de télécharger des réactions en direct à un article de média joué au début de la classe, ou d'écrire une courte réflexion sans enjeux forts sur l'article.¹⁵

Les **jeux et les activités sur Internet** n'ont pas nécessairement à être axés sur le contenu, mais ils devraient être attrayants et à faibles enjeux pour les étudiants.¹⁷ Par exemple, les jeux-questionnaires à questions

5. ⁶

6. [3]

7. ⁸

8. [4]

9. ¹⁰

10. [5]

11. ¹²

12. [6]

13. ¹⁴

14. [7]

15. ¹⁶

16. [8]

17. ¹⁸

18. [9]

anecdotiques ou similaires à Jeopardy et les jeux basés sur le contenu. Les jeux peuvent être préexistants ou créés par un enseignant, et peuvent fonctionner comme un outil qui donne aux étudiants « une nouvelle façon d'interagir avec les jeux afin d'apprendre des compétences et des connaissances »; ils favorisent également le développement social-émotionnel, un facteur important dans l'apprentissage.¹⁹ En plus des jeux, les activités sur Internet (par exemple, une chasse au trésor sur Internet liée au matériel de cours) et les médias sociaux (comme Facebook ou Twitter) peuvent être utilisées dans les activités à l'arrivée.²¹ Les activités à l'arrivée sur les médias sociaux pourraient inclure des discussions de groupe, ou la création et le partage de publications (basés sur du contenu ou ouverts) sur un mot-clic spécifique.^{23,24} Cependant, les concepteurs de cours devraient garder à l'esprit lorsqu'ils planifient des activités que le partage ouvert peut avoir le risque d'entraîner la publication de contenu blessant ou inapproprié.

-
1. Boatman, S. A. (avril 1991). *Icebreakers and group builders for the classroom* [Présentation papier]. Réunion annuelle de la Central States Communication Association, Chicago (Illinois), États-Unis. (en anglais seulement) ↵
 2. Boatman, S. A. (avril 1991). *Icebreakers and group builders for the classroom* [Présentation papier]. Réunion annuelle de la Central States Communication Association, Chicago (Illinois), États-Unis. (en anglais seulement) ↵
 3. Boatman, S. A. (avril 1991). *Icebreakers and group builders for the classroom* [Présentation papier]. Réunion annuelle de la Central States Communication Association, Chicago (Illinois), États-Unis. (en anglais seulement) ↵
 4. Brame, C. J. (2016). Active Learning. *Vanderbilt University Center for Teaching*. Extrait de <https://cft.vanderbilt.edu/guides-sub-pages/active-learning/>. (en anglais seulement) ↵
 5. Brown University. (2022). Interactive Classroom Activities. Extrait de <https://www.brown.edu/sheridan/teaching-learning-resources/teaching-resources/classroom-practices/active-learning/interactive>. (en anglais seulement) ↵
 6. Whenham, T. (2020). 15 active learning activities to energize your next college class. *Nureva*. Extrait de <https://www.nureva.com/blog/education/15-active-learning-activities-to-energize-your-next-college->

19, 20

20. [10]

21. 22

22. [11]

23. 25

24. 26

25. [12]

26. [13]

- class. (en anglais seulement) ↵
7. Whenham, T. (2020). 15 active learning activities to energize your next college class. *Nureva*. Extrait de <https://www.nureva.com/blog/education/15-active-learning-activities-to-energize-your-next-college-class>. (en anglais seulement) ↵
 8. Whenham, T. (2020). 15 active learning activities to energize your next college class. *Nureva*. Extrait de <https://www.nureva.com/blog/education/15-active-learning-activities-to-energize-your-next-college-class>. (en anglais seulement) ↵
 9. Sharples, M. (2019). Learning from gaming. In *Practical Pedagogy* (1st Ed). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429485534>. (en anglais seulement) ↵
 10. Ma, M., Oikonomou, A. et Jain, L. (2011). *Serious Games and Edutainment Applications*. Springer, London. https://doi.org/10.1007/978-1-4471-2161-9_1. (en anglais seulement) ↵
 11. Sharples, M. (2019). Learning through social media. In *Practical Pedagogy* (1st Ed). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429485534>. (en anglais seulement) ↵
 12. Sharoff, L. (2019). Creative and Innovative Online Teaching Strategies: Facilitation for Active Participation. *Journal of Educators Online*, 16(2), 2. <https://doi.org/10.9743/jeo.2019.16.2.9>. (en anglais seulement) ↵
 13. Whenham, T. (2020). 15 active learning activities to energize your next college class. *Nureva*. Extrait de <https://www.nureva.com/blog/education/15-active-learning-activities-to-energize-your-next-college-class>. (en anglais seulement) ↵

6.

CONSEILS SUR LA FAÇON D'INTÉGRER LES ACTIVITÉS À L'ARRIVÉE DANS VOTRE CLASSE

5.

CONSEILS SUR LA FAÇON D'INTÉGRER LES ACTIVITÉS À L'ARRIVÉE DANS VOTRE CLASSE

Lors de la planification et la création des activités à l'arrivée :

- Utilisez l'activité pour donner le ton que vous souhaitez maintenir pour le reste de la séance.
- Testez vos instructions sur quelqu'un d'autre – quelqu'un qui n'est pas aussi familier avec la technologie – et sur plusieurs systèmes d'exploitation.
- Imaginez-vous en entrant dans une salle sur laquelle vous n'avez aucune information. Qui sera là? Qu'est-ce qu'on vous demandera de faire? Où allez-vous vous « asseoir »? Ensuite, créez une activité qui vous mettrait à l'aise. Vous pouvez également inclure une brève note de bienvenue, de petites instructions ou des porte-noms – tous ces éléments peuvent être traduits en une classe à distance ou en personne.
- Prévoyez de la changer – ne commencez pas toujours par le même type d'activité.
- La rétroaction formative est une façon merveilleuse de participer aux activités à l'arrivée. Vous pourriez terminer une classe ou une leçon avec une rétroaction formative (p. ex., démarrer-arrêter-poursuivre, une chose que j'ai apprise/moment le plus brouillé, si je pouvais revoir 2 idées de la classe aujourd'hui, j'aimerais en apprendre davantage) et ensuite commencer la prochaine classe avec un résumé. Ce système vous permet de reprendre le dialogue avec des idées importantes dont les étudiants ont demandé d'en apprendre davantage et vous permet de savoir s'ils ont manqué des idées principales. L'utilisation de la rétroaction formative comme passerelle permet aux étudiants d'apporter leurs connaissances et leur expérience existantes pour tirer parti de l'information sur le point d'être apprise et d'avoir la chance de voir comment les idées et les détails sont liés – regarder la forêt pendant quelques minutes avant de travailler avec les arbres.
- Les activités à l'arrivée sont également très utiles dans un contexte de laboratoire (surtout pour les cours de première et de deuxième année où la taille des cours est souvent supérieure à 500 personnes). Dans le laboratoire, nous avons généralement 30 à 40 étudiants qui apprennent à se connaître. La création d'activités à l'arrivée en groupe dans ces scénarios aidera les étudiants à se connaître et à trouver des visages amicaux. Par exemple, demander aux étudiants de résoudre un casse-tête ou un rythme leur

permet de travailler ensemble sur une activité qui n'est pas trop sérieuse.

- Faire participer les étudiants – une activité de « création de groupe » pourrait consister à assigner des groupes pour créer et faciliter un brise-glace significatif pour chaque heure de réunion de classe. Cela crée une motivation supplémentaire pour participer aux activités.
- Effectuez une vérification à mi-parcours sur la façon dont les activités à l'arrivée se déroulent. Il pourrait s'agir en soi d'une activité à l'arrivée, encadrée comme suit : « Chaque semaine, notre classe commence par une activité à l'arrivée. Dans quelle mesure ces éléments sont-ils utiles à votre apprentissage? Que proposeriez-vous que je commence à faire? Que proposeriez-vous que j'arrête de faire? Que proposeriez-vous que je continue à faire? »

Lors de l'introduction des activités à l'arrivée à vos étudiants :

- Expliquez à la classe quelles sont les activités à l'arrivée, quel est leur but et pourquoi vous avez choisi de les inclure au début de la classe. De cette façon, les étudiants savent à quoi s'attendre lorsqu'ils viennent en classe.
- Communiquer clairement les instructions de plusieurs façons – une diapositive, de vive voix et, le cas échéant, dans le clavardage. Cela est particulièrement utile si les étudiants arrivent en retard (et cela se produit!) et doivent se mettre rapidement au courant de ce qui se passe.
- Fournissez des instructions non seulement sur ce qu'il faut faire, mais aussi sur la façon de le faire. Par exemple, si vous demandez aux étudiants d'annoter une image, donnez-leur les étapes techniques pour le faire.
- Il est parfois difficile de donner du temps en classe aux activités à l'arrivée, mais il y a beaucoup de preuves qui appuient la façon dont elles favorisent l'apprentissage durable. Les activités à l'arrivée ne sont pas un travail occupé si elles sont conçues spécifiquement et intentionnellement. Dans votre classe, encadrez et fournissez le contexte et le but de ces activités, expliquez qu'elles sont présentes pour que les étudiants utilisent ce qu'ils savent déjà, peu importe l'étendue de ce qu'ils savent, et pour qu'ils pensent au contenu du cours. Faites savoir aux élèves que ces activités sont importantes pour donner un contexte à leur apprentissage – que vous voulez qu'ils appliquent, synthétisent, comprennent, catégorisent et mettent en contexte l'information, les faits et les idées qu'ils apprennent, qu'ils peuvent ensuite utiliser de diverses façons. Les activités à l'arrivée peuvent également mettre en évidence la façon dont les connaissances, les idées et les renseignements statistiques peuvent être encadrés différemment en fonction des connaissances et des expériences diverses et variées des étudiants.
- La réticence des étudiants à participer peut être présentée comme une difficulté souhaitable – discuter de la façon dont l'apprentissage est difficile et nécessite des efforts, mais que ces activités sont conçues pour améliorer la durabilité de l'apprentissage.
- La recherche souligne l'importance des relations intellectuelles dans l'apprentissage et la façon dont les

petits groupes d'études appuient l'apprentissage à long terme et la rétention des étudiants. Toutefois, l'apprentissage actif et le travail de groupe sont souvent considérés comme des obstacles à l'obtention de notes plutôt que comme une partie intégrante de l'apprentissage à long terme. Il est utile pour les étudiants de savoir pourquoi vous voulez qu'ils explorent et discutent ensemble.

Pendant l'activité à l'arrivée :

- Surveillez l'activité au fur et à mesure et intervenez au besoin.
- Invitez les étudiants à s'identifier comme créateur d'une contribution spécifique si cette contribution devient l'objet de la discussion, mais ne les forcez pas.
- Permettez aux étudiants de s'engager comme ils le veulent. Par exemple, si vous donnez une page à colorer, reconnaissez que certains coloreront les lignes ou gribouilleront sur la marge. Donnez-leur cet espace. Ce sera désordonné.
- Selon l'activité, engagez-vous avec les étudiants pendant qu'ils la réalisent. Cela aide à établir un rapport positif avec les étudiants et crée un environnement accueillant et détendu qui n'est pas directement lié au cours.

Suite à l'activité à l'arrivée :

- Gardez un dossier ou des notes sur les niveaux de participation des élèves. Dans la salle de Zoom à distance, vous pouvez prendre une capture d'écran ou garder un enregistrement de l'activité. Vous pouvez ensuite coller cette capture d'écran dans vos diapositives pour que, lorsque vous les examinez la prochaine fois que vous enseignerez, vous puissiez faire des ajustements en fonction de la façon dont les étudiants s'engageaient.
- Si on demande aux étudiants de fournir une réponse, essayez d'intégrer cette réponse à votre prochaine leçon. Les étudiants se sentiront entendus – que quelque chose se passe réellement avec l'information qu'ils fournissent.
- Recueillez des commentaires sur les activités. Vous pouvez demander aux étudiants lesquels ils préfèrent et demander des suggestions, ou permettre aux étudiants de choisir les types d'activités que vous incluez à l'avenir.
- Soyez prêt à ce que certaines des activités ne soient pas le succès que vous prévoyez. Il est très rare qu'elles atteignent tous les résultats auxquels vous vous attendez. Cela ne veut pas dire que ça ne vaut pas la peine de le faire – changez-la et essayez quelque chose de différent. Quand elles atteignent la cible, cela en vaut la peine!

7.

L'IMPORTANCE DE L'INCLUSION ET DE L'ACCESSIBILITÉ

6.

L'IMPORTANCE DE L'INCLUSION ET DE L'ACCESSIBILITÉ

Il existe de nombreuses activités à l'arrivée possibles qui peuvent favoriser l'apprentissage actif. Les activités que vous sélectionnez dépendront beaucoup des étudiants de la classe. La plupart des activités peuvent être modifiées une fois que vous savez qui sont vos étudiants et où votre classe aura lieu. Demander « quelle est une chose que vous aimeriez que je sache à votre sujet en tant qu'apprenant » comme activité à l'arrivée initiale peut être utile. Vous voudrez peut-être aussi penser à répartir les activités, à les développer tout au long du cours et à les mener en petits groupes plutôt qu'en avant d'une salle de cours. Le but est de savoir ce dont vos étudiants ont besoin et qui ils sont.

Les notes suivantes sont importantes à garder à l'esprit en ce qui concerne l'inclusion et l'accessibilité :

- Toutes les vidéos devraient avoir des sous-titres qui ont été vérifiés pour leur exactitude.
- Si les activités ont lieu avant le début de la classe officiellement programmé, ne les comptez pas comme des cours réguliers.
- Soyez conscient de l'espace physique de votre classe à l'avance et de la façon dont les étudiants handicapés peuvent être mieux soutenus et accommodés avec diverses activités – déplacer des chaises et des bureaux peut être une barrière de navigation ou d'anxiété pour les étudiants. Si un cours est organisé comme une « salle de classe d'apprentissage active » avec plusieurs tables et stations, il faut s'assurer que chaque table a un endroit ouvert pour les étudiants en fauteuil roulant ou ceux avec des animaux d'assistance. Vous pouvez également envisager d'afficher des activités sur un système de gestion de l'apprentissage afin d'éviter de demander aux étudiants de se déplacer dans la salle.
- Des identités différentes le long de l'axe des handicaps, de la race, du sexe, etc., peuvent être visibles, tandis que d'autres peuvent être moins visibles. Il est important que les étudiants ne soient pas demandés à divulguer des diagnostics, etc. En tant qu'enseignant, vous devez être clair que les personnes n'ont pas à partager des renseignements personnels et privés, et vous devez savoir quoi faire lorsque quelqu'un fait une erreur et pose une question inappropriée. Pour vous assurer que vous répondez aux besoins de chacun en matière d'accessibilité et d'inclusion, demandez des renseignements anonymement sur les besoins des étudiants – cela aide à éviter qu'une personne ayant une déficience visible ne doive dire à chacun ses besoins personnels ou parler au nom de « toutes les personnes handicapées ». Si vous collectez ces informations en ligne, il est important de se rappeler que les contributions ne sont pas nécessairement anonymes, à moins que vous n'ajustiez vos paramètres. Enfin, il est important de faire

savoir aux étudiants s'ils seront identifiés comme les auteurs des contributions ou non.

- Prendre le temps au début de la classe afin que votre activité à l'arrivée serve aussi de « séance de rétroaction » peut grandement contribuer à établir un sentiment de confiance mutuelle et de respect dans votre cours. Si les étudiants ont l'impression d'écouter, et que vous co-créez une expérience authentique, ils signaleront probablement les problèmes d'accessibilité et d'inclusion en raison de l'ouverture encouragée pendant ces moments.
- Il est à noter que bon nombre des exemples d'activités incluses dans l'ensemble reposent sur la vue (p. ex., Boggle, recherches de mots, carte, pages à colorer, etc.). Si vous partagez votre écran, l'activité ne sera pas accessible aux étudiants qui utilisent des lecteurs d'écran. Certaines activités peuvent également être partagées par l'entremise d'une pièce jointe déposée dans le clavardage afin que les étudiants qui utilisent des lecteurs d'écran puissent accéder à l'activité. Notez que les autres activités (c.-à-d. les pages à colorer) ne sont accessibles qu'aux étudiants voyants. Il est important de le savoir et d'utiliser une variété d'activités à l'arrivée différentes. Le partage de vos diapositives au tout début de la classe et le fait de s'assurer que les images incluent du texte de remplacement peuvent également accroître l'accessibilité des activités. Si votre activité à l'arrivée dépend d'une seule invitation aux questions, vous pouvez partager l'invitation sur une diapositive, l'ajouter au clavardage et la lire. ; Veuillez noter que les exemples d'activités à l'arrivée ci-joints comprennent des descriptions de diapositives qui peuvent être affichées dans le clavardage ainsi que des descriptions textuelles de toutes les images.
- Il est important de tenir compte du fait que pour de nombreux étudiants (y compris ceux qui sont neurodifférents) interagir avec leurs pairs et s'engager avec eux (et l'enseignant) n'est pas une tâche naturelle ou simple. Pour beaucoup de ces étudiants, cela signifie anxiété ou frustration. Permettre aux étudiants d'avoir la possibilité de s'abstenir de participer ou de mieux encore, d'offrir un soutien et une orientation personnelle ou des activités distinctes qui peuvent être faites individuellement.
- Il est également important de tenir compte du fait que pour de nombreux étudiants neurodifférents, la mise en œuvre de nouvelles choses comme les activités à l'arrivée peut rendre ces étudiants anxieux en raison d'un changement de routine. Si ces activités sont mises en œuvre soudainement, il serait avantageux de faire savoir à ces étudiants à l'avance et de leur offrir un « résumé » de ce que ce nouveau changement entraînera.
- Il est très important dans l'apprentissage en ligne d'avoir des instructions sur la façon d'annoter l'écran ou d'exécuter d'autres fonctions dans Zoom. Bien que bon nombre d'entre nous ne soient pas nouveaux dans l'apprentissage en ligne, nous ne pouvons pas présumer que chaque enseignant a exposé ses étudiants à ces caractéristiques au préalable.
- Comme bon nombre d'entre nous offrent des possibilités d'apprentissage hybrides, songez à la façon dont les activités seront reçues en personne et dans des environnements virtuels. Il peut être difficile de bien faire les deux lors d'une séance, alors envisagez d'alterner entre des activités qui pourraient mieux convenir en personne et en ligne.

Quelques notes sur la participation :

- Assurez-vous que les élèves savent qu'ils n'**ont** pas l'obligation de participer à l'activité ou de s'y engager.
- Fournissez des instructions sous plusieurs formats (texte sur diapositive, verbalement, clavardage, etc.) pour une compréhension plus équitable.
- Fournissez de multiples façons de contribuer. Si vous le pouvez, laissez l'étudiant choisir la façon dont il partage sa contribution (que ce soit au moyen d'outils d'annotation Zoom, du clavardage, d'audio, de vidéo, etc.). Cela signifie peut-être que votre diapositive n'aura pas les belles notes que vous espériez, mais vous obtiendrez beaucoup plus de la part des étudiants s'ils peuvent choisir. Permettez aux étudiants de s'engager de manière significative pour eux. Par exemple, un étudiant neurodifférent peut ne pas sembler être engagé même s'il l'est, ou un étudiant ayant une déficience de la parole peut ne pas vouloir parler à haute voix.
- Prenez en compte l'espace physique. De nombreux étudiants ont de la difficulté à faire face à des activités orientées vers l'avant s'ils ont besoin de pouvoir voir ou entendre quelque chose derrière eux (par exemple, tout étudiant qui a besoin de voir des visages ou de lire des lèvres pour comprendre). Les étudiants qui ont des obstacles à la mobilité (visibles ou non) peuvent également avoir du mal à se retourner pour s'engager dans quelque chose qui se passe derrière eux.
- Pour ceux qui enseignent en personne, il est également important d'encourager les étudiants à changer de sièges entre les leçons. Un véritable engagement en classe et une véritable interaction entre les pairs ne peuvent se produire si les étudiants restent à un seul endroit pendant tout le semestre et n'interagissent qu'avec leurs pairs ou amis proches. Changer de siège permet également aux étudiants d'interagir également avec l'enseignant qui est habituellement situé à l'avant de la salle de cours. La fluidité liée au changement de siège donne également à certains étudiants qui s'abstiennent habituellement de participer (parce qu'ils sont assis très loin derrière ou isolés dans les coins) l'occasion de devenir plus engagés et interactifs.

Quelques notes sur la musique :

Si vous incluez la musique comme un aspect de vos activités à l'arrivée, il est peut-être judicieux de garder à l'esprit quelques éléments :

- Fournissez un lien si vous diffusez des vidéos en continu ou si vous utilisez du matériel provenant d'autres sources. Parfois, il est préférable d'aller au lien pour en faire l'expérience, plutôt que par l'intermédiaire de votre écran partagé.
- Si vous jouez de la musique, partagez les informations sur la chanson sur une diapositive (y compris l'artiste, le titre et un lien vers la vidéo avec sous-titrage).
- Faites une vérification rapide pour vous assurer que l'artiste n'a pas eu de comportement raciste, sexiste,

transphobique, homophobe ou, etc.

- Assurez-vous de partager de la musique ou de l'art d'une diversité d'artistes.
- Si vous créez une liste de lecture pour la classe, partagez-la avec les étudiants et demandez-leur de recommander de la nouvelle musique. Établissez peut-être un thème (p. ex. tous les artistes canadiens).
- Si les étudiants vous envoient des recommandations, veillez à les utiliser.
- Si vous avez des musiciens dans la salle de classe, demandez-leur s'ils aimeraient offrir la musique pendant les activités à l'arrivée (ou pendant les pauses en classe).

« J'ai l'impression que les activités à l'arrivée peuvent être un bon moyen pour les étudiants de se lier, de parler et, en général, de partager leurs origines ethniques les uns avec les autres. Le milieu universitaire n'invite habituellement pas les étudiants à parler ouvertement ou hors contexte à propos de leurs origines. J'avais passé d'un semestre à ignorer que mon voisin de siège était aussi d'origine ethnique albanaise; c'était un immense plaisir, car c'était la seule autre personne que j'ai rencontrée à l'université qui partageait les mêmes origines que moi. Je pense qu'il est important de partager nos origines (s'i l'on est à l'aise de le faire), car cela nous aide à apprendre de nouvelles choses les uns sur les autres et à apprécier nos différences. Dans des cours comme l'Histoire, la Politique, la Géographie, et même quelques-uns de mes cours d'anglais, cela peut être extrêmement intéressant d'obtenir des perspectives différentes et cela est souvent nécessaire de les connaître afin d'être sensible à la diversité des relations culturelles et ethniques liée au contenu des conférences et d'être conscient de ces relations. Pour illustrer cela, parler du conflit israélo-palestinien dans un cours d'Histoire ou dans les cours d'Anglais justifie une certaine prudence culturelle lorsqu'on contribue à la classe. À titre d'exemple personnel, je n'ai pas apprécié d'être accusé d'être un ultra-capitaliste pour avoir critiqué les événements historiques communistes et je devais donc faire comprendre que je viens d'un pays ayant une dictature communiste ». – Ancien étudiant

8.

ENSEMBLE DE DIAPOSITIVES SUR L'ACTIVITÉ À L'ARRIVÉE

7.

ENSEMBLE DE DIAPOSITIVES SUR L'ACTIVITÉ À L'ARRIVÉE

L'ensemble de diapositives associé contient une variété d'activités à l'arrivée. Nous nous sommes concentrés sur les activités à l'arrivée qui sont utilisées dans un contexte en ligne, où les étudiants répondent en annotant l'écran partagé, ou en participant au clavardage, dans un canal d'appui de classe, ou par l'entremise du système de gestion de l'apprentissage du cours. Cependant, bon nombre des activités peuvent également être utilisées pour des cours en personne. Notez que les exemples fournis ici ne sont que la pointe de l'iceberg en termes d'activités à l'arrivée. Vous pouvez accéder ici à l'ensemble de diapositives associé, à la liste d'autres activités et aux résumés en `TEXTE DE REMPLACEMENT`.

REMERCIEMENTS

8.

REMERCIEMENTS

Notre éducation et notre emploi en tant qu'étudiants, enseignants, développeurs de l'enseignement et concepteurs d'apprentissage se déroulent sur les terres des Salish du littoral, des Hurons-Wendat, des Sénécas, des Mississauga de la rivière Credit, des Algonquins, des Anishinabewaki, des Wendake-Niowentsïo, des Haudenosaunee et des Attiwonderonk. Nous nous efforçons de suivre l'intention par l'action et de faire de l'équité, de la diversité et de l'inclusion des composantes fondamentales de notre enseignement, de notre leadership éducatif et de notre pratique d'apprentissage.

ANNEXE A : RESSOURCES TIRÉES DE L'ANALYSE ENVIRONNEMENTALE

9.

ANNEXE A : RESSOURCES TIRÉES DE L'ANALYSE ENVIRONNEMENTALE

Voici une sélection de ressources tirées de notre analyse de l'environnement, classées par thème :

Ressources et références générales

- *High Stakes and Low Stakes Assessment* (2021). Instructional Resources. Centre for Innovation in Teaching and Learning (Citl). <https://blog.citl.mun.ca/instructionalresources/high-stakes-and-low-stakes-assessment/>. (en anglais seulement)
- Keyes, C. L. M., Eisenberg, D., Perry, G. S., Dube, S. R., Kroenke, K., & Dhingra, S. S. (2012). The relationship of level of positive mental health with current mental disorders in predicting suicidal behavior and academic impairment in college students. *Journal of American College Health*, 60(2), 126-133. <https://doi.org/10.1080/07448481.2011.608393>. (en anglais seulement)

Apprentissage en ligne

- Berry, S. (2017). Building community in online doctoral classrooms: Instructor practices that support community. *Online Learning*, 21(2), 1-22. <http://dx.doi.org/10.24059/olj.v21i2.875>. (en anglais seulement)
- Garrison, D. R., Anderson, T., & Archer, W. (2010). The first decade of the community of inquiry framework: A retrospective. ; *The internet and higher education*, 13(1-2), 5-9. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2009.10.003>. (en anglais seulement)
- Yuan, J. et Kim, C. (2014). Guidelines for facilitating the development of learning communities in online courses. *Journal of Computer Assisted Learning*, 30(3), 220-232. <http://dx.doi.org/10.1111/jcal.12042>. (en anglais seulement)

Pédagogie

- Dixon, D. D., & Worrell, F. C. (2016). Formative and Summative Assessment in the Classroom. *Theory Into Practice*, 55(2), 153-159. <https://doi.org/10.1080/00405841.2016.1148989>. (en anglais seulement)
- Sharples, M. (2019). *Practical pedagogy: 40 new ways to teach and learn*. Routledge. (en anglais seulement)

Brise-glace et activités

- Braghirolli, L. F., Ribeiro J. L. D., Weise, A. D., & Pizzolato, M. (2016). Benefits of educational games as an introductory activity in industrial engineering education. ;*Computers in Human Behavior*, 58, ;315-324. ;<https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.12.063>. (en anglais seulement)
- Kinsella G.K., Mahon C. et Lillis S. (2017). Using pre-lecture activities to enhance learner engagement in a large group setting. *Active Learning in Higher Education*, 18(3), 231-242. <https://doi.org/10.1177/1469787417715205>. (en anglais seulement)