

Sélection de techniques, activités et méthodes pour une Pédagogie active

Légende :



Convient pour un grand groupe .



Besoin d'outils numériques ou peut se faire en ligne

+, ++, +++ Degré de difficulté de la préparation



Durée : Une heure ou plus

NB : Ce document est inspiré du document "101 pratiques pédagogiques", rédigé dans le cadre du projet « Cartographie des talents pédagogiques » de l'IMT, Université de Nantes, avec quelques modifications et ajouts.

Cartographie des idées:



Technique qui permet de représenter graphiquement et visuellement une problématique, une idée ou un concept

Il existe différents types de cartes pour organiser des idées : la carte mentale (mindmap) et la carte conceptuelle sont les plus couramment utilisées en enseignement-apprentissage.

Cette technique peut être utilisée dans le cadre d'un remue-méninges pour relier les idées entre elles, les regrouper. Elle peut permettre l'exploration d'un sujet ou l'identification des connaissances antérieures des étudiants sur un thème ou servir à réaliser des synthèses de connaissances.

Comparaison des notes personnelles



Technique qui consiste à demander aux étudiants, après une courte période d'exposé magistral (15 à 30 minutes), de comparer leurs notes avec un pair. Chacun

complète ses notes avec l'aide des notes de l'autre (2 ou 3 minutes). Le but est d'augmenter la quantité ainsi que la qualité des notes prises durant la séquence.

Jeu de mots ++

Technique qui imite les pièces d'un casse-tête à assembler. Elle s'applique admirablement bien à l'enseignement de procédures qui comporte des étapes à organiser ou des opérations à sérier. Le principe de base consiste à diviser l'ensemble de la procédure en ses étapes constitutives, à présenter celles-ci de façon aléatoire et à demander aux étudiants, répartis en groupes, de les assembler et de les classer dans l'ordre qu'ils croient approprié. Les étudiants discutent en groupe pour déterminer l'ordre idéal. Une fois le consensus établi dans chaque groupe, l'enseignant demande de comparer leurs résultats.

NB: Convient à des études de médecine, droit , architecture

Lire et corriger le travail d'un pair



, +

Technique qui consiste à demander aux étudiants de remettre leur travail écrit à un autre étudiant avant la remise finale de celui-ci. Le travail est alors révisé et commenté par un pair à l'aide d'une grille d'évaluation critériée. Les critères d'évaluation, définis par l'enseignant, doivent tenir compte des acquis des étudiants, de ce qu'ils sont capables d'évaluer. Lorsque les étudiants reçoivent les commentaires et les suggestions d'amélioration, ils peuvent (ou non) apporter des modifications à leur travail avant de le remettre à l'enseignant.

Nuage de mots



, +

Technique qui peut être utilisée au démarrage ou à la fin d'un cours. L'enseignant demande aux étudiants d'écrire des mots ou des idées en lien avec le thème de l'exposé. En début de cours, cette stratégie peut contribuer à activer les connaissances antérieures et à introduire le sujet tout en fournissant à l'enseignant des informations sur le niveau de connaissance du thème par les étudiants. A la fin, elle permet de faire une synthèse du cours et de faire ressortir les principaux éléments que les étudiants ont retenus. On peut utiliser un logiciel pour réaliser cette activité (Wooclap, Wordle, Tagxedo) ou simplement des post-it collés au tableau.

Le philips 6x6 ++

C'est une technique de travail de groupe avec un accent particulier sur le développement de la compétence de la gestion du temps chez l'étudiant.

Le groupe est divisé en six groupes et chaque petit groupe doit débattre pendant 6 minutes pour répondre à une question donnée par l'enseignant. Suite à ce débat, un rapporteur de chaque groupe présente la réponse en exposé oral qui doit durer exactement 6 minutes. Le débat peut (ou non) continuer par la suite avec tout les étudiants . Il est conseillé toutefois qu'il soit un court débat pour ne pas porter préjudice au dynamisme de la méthode.

One minute paper , +

Technique qui consiste à demander aux étudiants individuellement et anonymement en cinq minutes tout au plus de répondre sur papier à une ou quelques question(s) précise(s) et ouverte(s). Elle incite les étudiants à réfléchir à leur apprentissage et fournit à l'enseignant un retour sur l'enseignement et l'apprentissage. L'enseignant recueille les papiers et les analyse tout de suite ou juste après la séance. Il indique aux étudiants des points à réviser avant la prochaine séance ou adapte la prochaine séance en conséquence. Exemple de questions que l'enseignant peut poser :

Qu'avez-vous retenu ?

Quel élément est, à vos yeux, le plus important ?

Quittez-vous le cours avec une incompréhension majeure ?

Quittez-vous le cours avec une question qui n'a pas eu de réponse ?

Quel est le problème ?

Technique de présentation brève et structurée d'une durée de 6 minutes 40. La règle est très simple, l'étudiant ne dispose que de 20 diapositives et de 20 secondes pour chacune d'entre elles. L'étudiant qui présente se voit obligé de le faire de manière à la fois concise et séduisante. Le passage d'une diapositive à l'autre se fait de façon automatique, l'étudiant ne doit avoir aucun moyen de contrôle.

Quescussion , +

Technique qui consiste à conduire une discussion entièrement sous forme de questions. L'enseignant présente dans un premier temps le problème, la question ou l'énoncé, le plus souvent soumis à controverse, aux étudiants. Tout ce qui est dit doit être dit sous forme de question. Attention cependant aux affirmations déguisées, c'est-à-dire une question qui ressemble plus à une affirmation. Cette technique permet à un grand nombre d'étudiants de participer puisque les interventions sont brèves.

NB :

ça peut convenir à l'introduction d'un débat ou dans le cas d'une approche par problème.

Convient aux sciences sociales entre autres

Rallye de questions ++

Technique qui consiste à faire traiter un certain nombre d'exercices aux étudiants qui sont répartis en groupe. Chaque groupe traite tous les exercices de façon non simultanée et se déplace d'exercice en exercice. Pour cela, l'enseignant prépare N exercices pour N groupes. Il inscrit une question par feuille et dispose les feuilles à différents endroits (stations) dans l'espace (de la salle). Les étudiants forment des groupes qui se déplacent de station en station pour répondre aux différentes questions. Pour chaque exercice, on leur donne x minutes pour répondre, puis il y a rotation. On compte autant de rotations qu'il y a d'exercices. L'enseignant peut recueillir les réponses des groupes pour en vérifier la compréhension. Un retour en plénière peut faire profiter des réponses à l'ensemble des étudiants.

Brainstorming , +

Technique de génération collective d'idées en vue de trouver une solution, une réponse à une question, une problématique. Aucune analyse, censure, autocensure ou critique n'est permise pendant la phase d'expression des idées. Dans un temps dédié, les étudiants expriment individuellement leurs idées à l'oral ou à l'écrit. Ils indiquent tout ce qui leur passe par la tête. Ces idées sont répertoriées dans un environnement dédié. Lorsque tous se sont exprimés ou que le temps est terminé, les étudiants découvrent les idées et les classent collectivement par ordre de pertinence ou par familles.

NB : cette technique peut être utilisée dans un grand groupe, même si c'est pas tous les étudiants qui vont donner leur avis.

Un-Deux-Tous +

Technique où l'enseignant pose une question pour amener à des discussions. Dans un premier temps, les étudiants y répondent individuellement par écrit dans un laps de temps donné. Dans un deuxième temps, ils comparent leurs réponses avec leur voisin pour arriver à une solution qui fait consensus. L'enseignant demande à des groupes choisis aux hasards ou volontaires (surtout dans le cas de grand groupe, sinon il peut donner la parole à plus ou moins toutes les paires) de présenter leurs idées et leurs réponses à l'ensemble des étudiants. Les autres étudiants réagissent, apportent des compléments.

Vote interactif



Technique qui consiste à recueillir l'opinion ou le degré de compréhension des étudiants en leur soumettant des questions pendant une séance de cours. Il s'agit le plus souvent de questions à choix multiples. La question et les différentes propositions de réponses sont affichées. Le vote peut se faire via des outils numériques tel que des boîtiers de vote électronique, mais également à l'aide de papier de couleur ou à main levée. L'enseignant prend connaissance des réponses et peut apporter des éléments pour clarifier les points qui ont été mal compris par les étudiants. Cette technique permet d'avoir une rétroaction sur son enseignement et favorise une rétroaction immédiate aux étudiants sur leurs apprentissages.

Débat ++

Activité où les étudiants sont engagés dans un processus dialectique à propos d'un sujet donné. Dans un premier temps, l'enseignant énonce le sujet débattu, les objectifs du débat et les règles. Dans un second temps, les étudiants débattent en petits groupes afin de s'approprier le sujet. A l'issue de ce premier débat, les étudiants sont amenés à se positionner individuellement sur le sujet. Ce positionnement peut être fait publiquement par vote. Lors du débat public qui suit, ils seront amenés à défendre leurs positions à l'aide d'arguments et de contre-arguments. Le débat se clôture par une phase de restructuration dirigée par l'enseignant. Le but est d'organiser les idées discutées pendant le débat, d'apporter les contenus manquants et de faire émerger le sens du problème.

Débat mouvant



Activité qui s'appuie sur une affirmation clivante et qui induit des positions divergentes chez les étudiants. Cette divergence s'exprime physiquement dans l'espace. Suite à l'exposé de la problématique par l'enseignant, les étudiants se répartissent dans l'espace en deux groupes : d'un côté, ceux qui sont d'accord avec ce qui vient d'être dit et, de l'autre, ceux qui ne sont pas d'accord. Aucun étudiant n'a le droit de rester au milieu (sans avis). Une fois que chaque étudiant a choisi son camp, un temps est dédié à une discussion entre les étudiants de chaque camp. A l'issue de ce premier échange, l'enseignant demande à un rapporteur du camp qui le souhaite de prendre la parole pour expliquer son positionnement. Quand un camp a donné un argument, c'est au tour de l'autre camp d'exprimer un argument par l'intermédiaire d'un rapporteur. C'est un « ping-pong ». Si un argument du camp

opposé est jugé valable par un étudiant, il peut changer de camp. Le fait de se déplacer pousse réellement les étudiants à choisir un camp et des arguments. Le débat est clos, d'un commun accord entre les étudiants, à l'issue d'un temps imparti ou quand l'enseignant le décide. Une plénière avec l'ensemble des étudiants peut suivre afin de faire un débriefing sur le déroulement du débat et sur les notions abordées lors de ce dernier.

Etude de cas , +++

Activité où les étudiants doivent trouver une solution à une situation problématique, proche d'une situation réelle, qui exige une décision. Le cas prend le plus souvent la forme d'un document écrit. La première phase permet de prendre connaissance du cas et de l'analyser. La situation à analyser peut comporter toutes sortes de renseignements : faits, événements, buts des intervenants, description du milieu, données, figures, tableaux, etc. La résolution du cas implique en premier lieu la formulation d'hypothèses. La deuxième phase consiste à réaliser un diagnostic en ayant une approche systémique. La dernière phase vise la formulation d'une proposition de solution, soit la formulation d'une décision. L'étude de cas permet de découvrir des propriétés, des formules ou des conjectures et de déduire des règles ou des principes applicables à des cas similaires. L'étude de cas est spécialement indiquée pour la formation au diagnostic, à la proposition de solutions et à la prise de décision. Elle permet l'application de connaissances théoriques ou abstraites, acquises au préalable ou à l'occasion de l'étude de cas elle-même.

Etude de texte , ++

Activité où l'enseignant présente quelques questions auxquelles les étudiants doivent répondre individuellement à partir de leurs intuitions, préjugés et connaissances. Il leur demande ensuite de compléter et de corriger leurs réponses en repérant les données explicites dans un texte qu'il leur fournit. Finalement, il les invite à se regrouper à deux ou trois pour comparer leurs résultats et s'entendre entre eux lorsque leurs réponses sont différentes. Enfin, on compare les réponses des groupes à celles de l'enseignant en commentant les différences.

Exposé - Présentation d'étudiants



, +++

Activité où l'enseignant répartit entre les étudiants des sujets complémentaires aux éléments vus dans le cadre du cours. Ces exposés peuvent être réalisés individuellement ou en équipe. Lors de ces exposés, il s'agit de transmettre des informations, de décrire ou d'expliquer un thème. Le but est d'enrichir les connaissances de l'ensemble des étudiants.

Ces exposés peuvent porter sur un article d'actualité (scientifique, social ou politique). On retrouve dans ce cas une autre activité nuancée de celle-ci appelée en général revue d'actualité.

Cette méthode peut se combiner à un débat, un apprentissage par problème, une étude de cas ou à une classe inversée ou renversée

Groupe d'experts



, ++

Activité réalisée à partir de quatre textes courts, préparés au préalable par l'enseignant, qui résument quatre aspects d'un sujet. Chaque étudiant lit individuellement l'un des quatre textes. L'ensemble des étudiants est ensuite divisé en quatre groupes « d'experts », chaque groupe d'experts étant composé d'étudiants ayant lu le même texte. Une discussion s'en suit à l'intérieur des groupes d'experts pour clarifier les points mal compris, avec l'aide de l'enseignant au besoin. Les groupes d'experts se séparent et des groupes de discussion de quatre étudiants composés d'experts de chacun des aspects du sujet sont formés. À tour de rôle, chaque expert explique aux autres membres du groupe de discussion le contenu du texte qu'il a étudié. En plénière, l'enseignant fait un retour et demande à un expert de chaque aspect du sujet de présenter ce qu'il a appris, aidé des clarifications des autres experts de son sujet et de l'enseignant.

NB : peut convenir aux sciences sociales ou expérimentales

Jeux-cadres de Thiagi



, +

Les jeux-cadres de Thiagi font partie des jeux utilisés pour la formation et l'enseignement tels que les Serious game.

L'enseignant propose un sujet précis. Chaque étudiant note une idée sur une carte. Les étudiants reçoivent par groupe d'étudiants chacun trois cartes, les classent par

préférence puis échangent entre eux les cartes avec lesquelles ils ne sont pas d'accord (l'échange peut se faire par hasard).

Chaque groupe d'étudiants ne doit garder que trois cartes dont tout le monde est d'accord. On demande par la suite à chaque groupe de dessiner un poster sur les idées des cartes qu'il a.

Jeux de recherches structurées de Thiagi ,+ +

Ce jeu fait partie également des jeux utilisés pour la formation et l'enseignement tels que les Serious game.

L'enseignant prépare quatre exercices ou quatre sujets de discussion pour quatre groupes d'étudiants. Le jeu se déroule ainsi : Chaque groupe va à tour de rôle : Faire l'exercice ou donner un avis sur la question énoncée, critiquer ou donner les points faibles et forts du travail de l'autre groupe, préparer une version améliorée de l'exercice ou de la dissertation en se basant sur les critiques faites et enfin évaluer la dernière version.

Ces règles peuvent être nuancées ou modifiées compte tenu du contexte et de la matière à enseigner.

Pecha Kucha ,+

Activité de présentation brève et structurée d'une durée de 6 minutes 40. La règle est très simple : l'étudiant ne dispose que de 20 diapositives et de 20 secondes pour chacune d'entre elles. L'étudiant qui présente se voit obligé de le faire de manière à la fois concise et séduisante. Le passage d'une diapositive à l'autre se fait de façon automatique, l'étudiant ne doit avoir aucun moyen de contrôle.

Classe puzzle / Jigsaw ,+

Les étudiants sont répartis en sous-groupes de travail. Chaque membre du groupe de travail se voit confier une partie du cours. Par exemple, chaque étudiant 1 dans chacun des groupes de travail se voit confier la partie 1 de la matière à étudier, chaque étudiant 2 la partie 2, etc. Par la suite, tous les étudiants ayant étudié la même partie se réunissent pour former des groupes d'experts sur la portion de matière qui leur a été confiée. Quand la compréhension de celle-ci semble acquise dans chaque groupe d'experts, les experts retournent dans leur groupe de travail respectif pour en rendre compte et expliquer la partie.

Visite de terrain



Activité qui utilise et exploite les sources d'apprentissage qu'offre le milieu : des spécialistes invités ou visités, des sorties à l'extérieur (environnement , industrie, musée , ...) pour varier la source d'information, utiliser des informations non accessibles autrement et découvrir les richesses du milieu. Ces ressources apportent questionnements et expertises et visent à confronter les connaissances de l'étudiant à ces réalités.

ça peut convenir à une situation d'apprentissage par problème, des études de cas, ou à un apprentissage sur le terrain et ça peut être combiné avec les activités : exposé ou revue d'actualité.

World Café



Cette activité reproduit l'ambiance d'un café, dans une atmosphère conviviale et décontractée.

Le "café" se déroule ainsi . D'abord, il est demandé aux étudiants de se répartir en sous-groupe de 4 à 8 étudiants autour d'une table. A chaque table correspond un thème de discussion et chaque groupe doit définir un hôte de table. Le groupe discute du thème pendant 20 à 30 minutes et pose le fruit de ses réflexions sur papier (en carte , dessin ou en idées synthétisées des post-it).

A la fin des 30 minutes, un signal sonore indique aux étudiants qu'ils doivent changer de table. Lors de ces changements, les sous-groupes sont invités à se mélanger pour reconstituer de nouveaux sous-groupes. Seul l'hôte de table reste. Il fait alors la synthèse de la discussion précédente aux nouveaux arrivants. Le sous-groupe nouvellement formé poursuit la discussion et enrichit le poster et ainsi de suite. L'événement se conclut par une séance plénière. Chaque hôte de table affiche le résultat de la réflexion de sa table. Il peut être amené à la présenter à l'ensemble des étudiants ou encore chaque étudiant peut naviguer librement pour découvrir les différents posters réalisés. En fonction de la complexité des thèmes traités, l'enseignant peut faire une synthèse globale.

Classe inversée



Méthode dont le cours ou la partie transmissive de l'enseignement rendue disponible en préalable à une séance en présence, se fait « à distance » éventuellement à l'aide des technologies (ex. : vidéo en ligne, lecture de documents papier...). Les étudiants étudient individuellement et en autonomie en amont de la séance en présence afin de consacrer le temps en présentiel à d'autres activités : mobilisation des connaissances, approfondissement de certaines notions, réponses

aux questions des étudiants, mais aussi mises en commun des productions, projets d'équipe, activités de laboratoire, séminaires, discussions et débats... En présentiel, l'apprentissage est donc basé sur les activités et les interactions.

Classe renversée , , , +

La différence entre la classe inversée et la classe renversée, est que dans le cas de cette dernière, les documents du cours ne sont pas donnés en amont aux étudiants mais c'est à eux de les construire. En effet, il s'agit d'une méthode où les étudiants collaborent afin de produire un ou des éléments de la séquence d'enseignement. L'enseignant définit les objectifs pédagogiques, les grands thèmes de la séquence à préparer et les livrables. Ensuite, au fil de plusieurs séances en équipe, les étudiants construisent le contenu de la séquence qui leur a été attribuée sans qu'aucun document ne leur soit fourni. Ils construisent donc leurs connaissances pour eux et pour les partager avec les autres. Ce travail peut être fait individuellement ou en équipe.

Portfolio d'apprentissage , , +

Méthode qui permet de garder une trace des travaux, réalisations ou apprentissages effectués par un étudiant pendant une certaine période. Il intègre des réflexions sur les apprentissages réalisés et doit présenter un regard critique de l'étudiant de son évolution. Il permet de témoigner des acquis et de la progression d'un étudiant dans ses réalisations et son parcours de formation. Il identifie les forces et les faiblesses de l'étudiant ainsi que des pistes de développement professionnel. Il comprend généralement quatre parties :

- une description du contenu (explication de la structure, du choix des pièces, etc.) ;
- une analyse des réalisations de l'étudiant en matière d'apprentissages réalisés et de compétences développées ;
- une démonstration objective et réaliste de sa progression (points forts et aspects à améliorer) ;
- une prospective sur les aspects de formation à approfondir.

En annexes, l'étudiant joint les réalisations qu'il a choisies pour soutenir et illustrer son analyse. Il peut servir de moyen d'évaluer les apprentissages par les produits et réflexions qui y ont été déposés tout au long du processus de formation.

