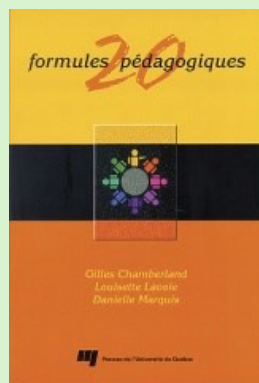
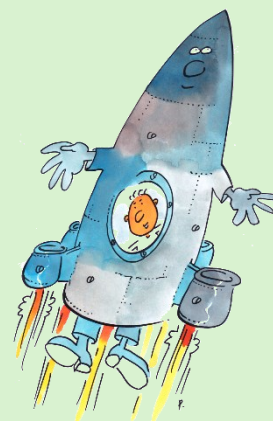


20 formules pédagogiques

**Gilles Chamberland
Louisette Lavoie
Danielle Marquis**

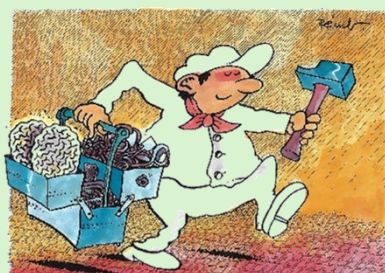
**Presses de l'Université du Québec
2003**



**Ce pdf regroupe les résumés des 20 formules pédagogiques
réalisés par les participantEs du Module A 2025-2026 à la HEFP (Lausanne),
sous la direction de M. Guy Baggiolini. Merci !**

Pour obtenir les 22 feuillets (recto/verso) au format A6 :

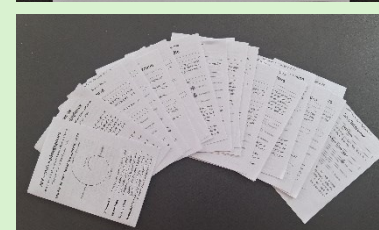
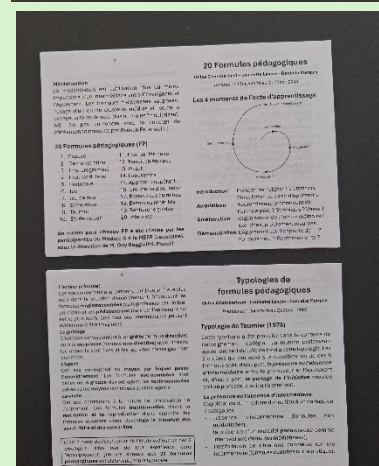
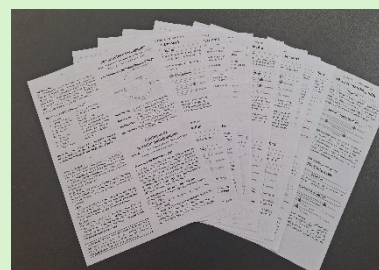
**1. Imprimer les pages 2 à 23 au format A4
recto/verso (retourner sur bords longs)**



2. Couper les feuilles A4 en 2 -> format A5



3. Plier les feuillets -> format A6



Clefs pour Apprendre⁴
Mise en page : André Glardon
Dessins © Pécul

Ens⁵

Médiatisation

La médiatisation est l'utilisation plus ou moins importante d'un intermédiaire entre l'Enseignant et l'Apprenant. Les formules *médiatisées* supposent l'usage d'un ou de plusieurs médias et, selon le dosage, la formule sera plus ou moins "médiatisée".
NB : Ne pas confondre avec le concept de *Médiatisation* présenté par Reuven Feuerstein !

20 Formules pédagogiques (FP)

- | | |
|-------------------|--------------------------|
| 1. Exposé | 11. Ens. par les pairs |
| 2. Démonstration | 12. Travail en équipes |
| 3. Ens. programmé | 13. Projet |
| 4. Ens. modulaire | 14. Laboratoire |
| 5. Protocole | 15. Apprent. coopératif |
| 6. Jeu | 16. Groupe de discussion |
| 7. Jeu de rôle | 17. Ressources du milieu |
| 8. Simulation | 18. Exercices répétitifs |
| 9. Tournoi | 19. Recherche guidée |
| 10. Etude de cas | 20. Interview |

Un mémo pour chaque FP a été réalisé par les participantEs du Module A 25-26 à la HEFP (Lausanne), sous la direction de M. Guy Baggiolini. Merci !

L'acteur principal

Cet axe correspond à la personne qui joue le rôle le plus actif dans la situation d'enseignement. S'opposent les formules **magistrocentrées** (où le professeur est l'acteur principal) et les **pédocentrées** (où c'est l'apprenant qui est le plus actif). Des positions intermédiaires peuvent évidemment être imaginées.

Le guidage

C'est l'axe correspondant à la **rigidité** (formule **directive**) ou à la **souplesse** (formule **non directive**) avec laquelle les objectifs sont fixés et les activités d'enseignement planifiées.

L'agent

Cet axe correspond au **moyen par lequel passe l'enseignement**. Les formules **sociocentrées** sont celles où le **groupe** devient agent, les **technocentrées** celles où les moyens techniques sont les agents.

La visée

Cet axe correspond à la nature de l'implication de l'apprenant. Les formules **traditionnelles** visent la **restitution et la reproduction** d'une capacité, les formules **ouvertes** visent davantage le **transfert des savoir-faire et des savoir-être**.

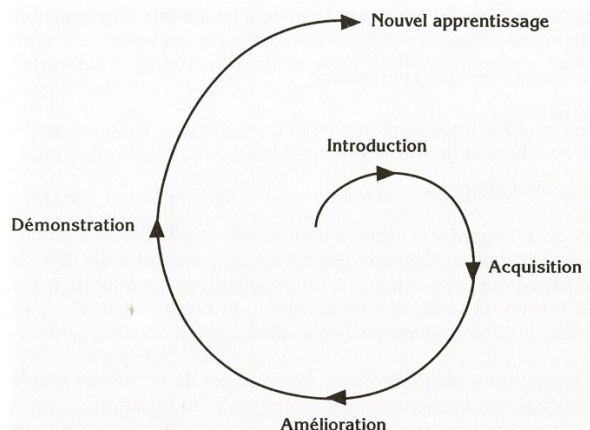
C'est à partir de l'examen et de l'étude critique de ces 2 typologies, ainsi que de leur expérience dans l'enseignement que les auteurs des **20 formules pédagogiques** ont établi leur propre typologie.

20 Formules pédagogiques

Gilles Chamberland – Louise Lavoie – Danielle Marquis

Presses de l'Université du Québec - 2003

Les 4 moments de l'acte d'apprentissage



- | | |
|----------------------|--|
| Introduction | Présent. de l'objectif à atteindre
Stimulation du désir d'apprendre |
| Acquisition | Apprentissage proprement dit
Formule péd. ? Stratégies ? Varier ! |
| Amélioration | Organisation de l'info -> mémoire !
Exercices, problèmes, résumés ... |
| Démonstration | L'Apprenant est-il capable de ... ?
Formule péd. ? Renforcements ? |

Typologies de formules pédagogiques

Gilles Chamberland – Louise Lavoie – Danielle Marquis

Presses de l'Université du Québec - 2003

Typologie de Tournier (1978)

Cette typologie a été produite dans le contexte de l'enseignement collégial. La relation professeur-apprenant sert de toile de fond à cette typologie. Les 2 critères qui ont servi à la classification de ces 8 formules sont, d'une part, **la présence ou l'absence d'intermédiaire** entre le professeur et l'apprenant et, d'autre part, **le partage de l'initiative** dévolue soit au professeur, soit à l'apprenant.

La présence ou l'absence d'intermédiaire

L'application du 1^{er} critère donne lieu à un partage en 3 catégories :

- l'absence d'intermédiaire (formules non médiatisées).
- la présence d'un matériel pédagogique comme intermédiaire (formules médiatisées),
- l'exploitation de situations concrètes comme intermédiaire (formules centrées sur la pratique).

Classification des apprentissages

Il y a plusieurs types de classification. Exemples :

- **Bloom** Connaissances, compréhension, application, analyse, synthèse, évaluation
- **Gagné** Informations verbales, habiletés intellectuelles, habiletés motrices, attitudes, stratégies cognitives
- **Tardif** Connaissances déclaratives, procédurales et conditionnelles

Les auteurs présentent la leur :

1. Les connaissances déclaratives

Ce que l'Apprenant a acquis et peut transmettre oralement ou par écrit

2. Les compétences intellectuelles

L'Apprenant peut accomplir une tâche donnée, effectuer un ensemble de procédures

3. Les compétences motrices

L'Apprenant utilise sa musculature pour effectuer une série d'actions

4. Les compétences stratégiques

L'Apprenant peut gérer ses processus cognitifs pour résoudre des problèmes ; il peut innover

5. Les attitudes et compétences sociales

L'émotivité et l'affectivité de l'Apprenant sont mises en jeu pour modifier son comportement

Le partage de l'initiative dévolue soit au professeur, soit à l'apprenant

L'application du 2^{ème} critère donne lieu à un partage des formules selon qu'elles sont sous le contrôle du professeur ou de l'apprenant.

Les positions intermédiaires indiquent un partage entre les deux.

Le tableau présente 11 formules pédagogiques classées par Tournier. On y retrouve les 3 catégories découlant du 1^{er} critère et l'on y observe, pour chacune des catégories, le sens de la progression de l'initiative dévolue à l'apprenant, comme le précise le 2^{ème} critère.

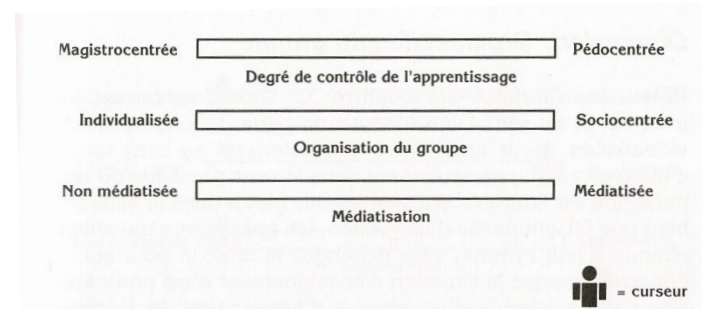
Progression de l'initiative dévolue à l'étudiant	FORMULES NON MÉDIATISÉES	EXPOSÉ MAGISTRAL EXPOSÉ INFORMEL SÉMINAIRE ATELIER TUTORAT
Progression de l'initiative dévolue à l'étudiant	FORMULES MÉDIATISÉES	EXPOSÉ MULTIMÉDIA ENSEIGNEMENT PROGRAMMÉ ENSEIGNEMENT MODULAIRE
Progression de l'initiative dévolue à l'étudiant	FORMULES CENTRÉES SUR LA PRATIQUE	LABORATOIRE STAGE ENSEIGNEMENT COOPÉRATIF

Source : Tournier, M. (1978). *Typologie des formules pédagogiques*. Québec : Ministère de l'Éducation, Direction générale de l'enseignement collégial, p.13.

Typologie des formules pédagogiques

Il y a plusieurs typologies qui ont été proposées, par exemple celles de Tournier ou de De Ketele (cf. mémo "Typologies").

Les auteurs présentent la leur pour faciliter la tâche de l'enseignant au moment de choisir une formule plutôt qu'une autre en se posant les "bonnes questions".



Degré de contrôle de l'apprentissage

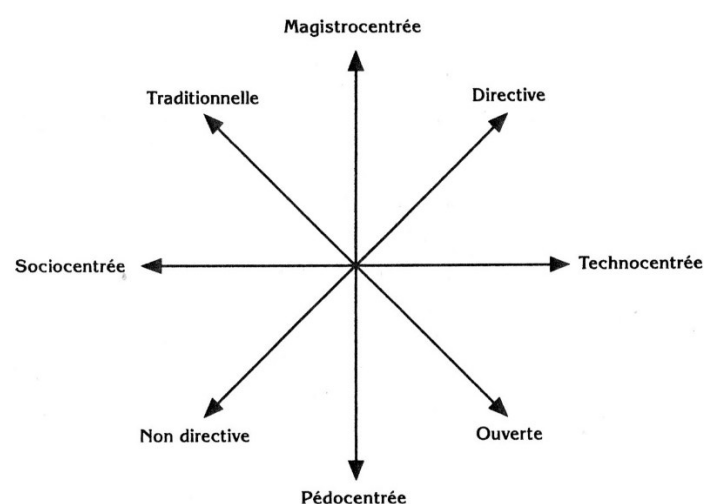
Il peut, selon la FP utilisée, être entre les mains de l'Enseignant (magistrocentrée) ou de l'Apprenant (pédocentrée). Lorsque le contrôle est partagé, on mettra le curseur au centre.

Organisation du groupe

Lorsque l'Apprenant est isolé (avec ou sans Ens), on parle de FP *individualisée*. Lorsque la situation d'enseignement n'est praticable qu'en groupe, elle est *sociocentrée*.

Typologie de De Ketele et ses collaborateurs (1988)

Cette typologie est proposée dans le contexte de la formation des formateurs et s'inscrit dans les principaux modèles théoriques de l'éducation. Dans cette typologie, les formules pédagogiques sont regroupées selon **8 pôles d'attraction** s'opposant 2 à 2.



Source : De Ketele et al. (1988). *Guide du formateur*. Bruxelles : De Boeck-Wesmael, coll. « Pédagogie en développement », p. 127.

Conditions d'utilisation

I. Préparation

- Planifier le **contenu essentiel** selon le niveau du groupe.
- Structurer en **parties claires**, annoncer le plan et résumer à la fin.
- Prévoir **durée réaliste** : au-delà de 20 minutes, l'attention baisse.
- Fournir éventuellement une **fiche ou support** pour suivre le fil.

II. Animation

- Varié le **ton, les gestes et le regard** pour maintenir l'attention.
- Utiliser des **supports visuels simples** et pertinents.
- Encourager ponctuellement les **questions** et réactions.

III. Interaction et relance

- Observer les **signaux du public** (intérêt, fatigue, incompréhension).
- Introduire des **questions ouvertes** ou de **courtes pauses actives**.
- Après environ 20 minutes, proposer une **activité participative** (mini débat, synthèse en binôme).

Conditions d'utilisation

La démonstration doit être bien préparée (matériel, explications, questions, résumés, activités complémentaires).

Il y aurait avantage que la démonstration soit expérimentée avant la présentation.

La démonstration doit être réalisée de façon à ce que **tous les apprenants aient accès à l'information** (à même d'observer et d'entendre tout ce qui se passe).

La démonstration sera d'autant plus efficace si l'enseignant sait préserver l'interaction avec les apprenants ...

- en leur posant des questions,
- en les faisant prédire,
- en les faisant ré-expliquer,
- en les faisant résumer,
- en les faisant commenter,
- etc.

A la fin, il est bon de prévoir du temps pour **résumer** la démonstration et, si cela est possible, de la faire reprendre par un des apprenants.

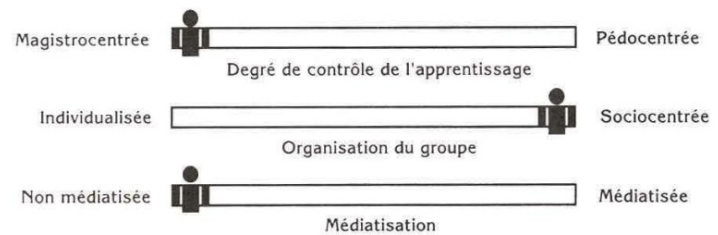
1. L'exposé

Définition

L'exposé consiste à présenter oralement un contenu à un groupe pour transmettre rapidement des informations.

Il peut être magistral (enseignant dominant) ou interactif (échanges possibles).

Situation dans la typologie



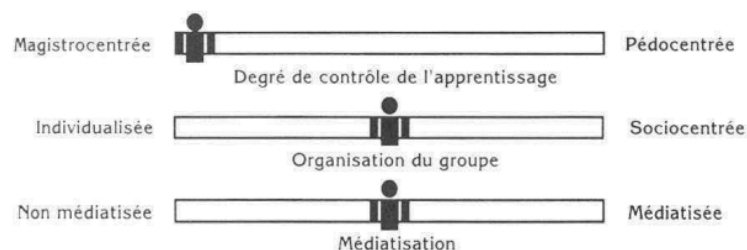
- Plus le groupe est grand, plus la communication devient formelle et centrée sur l'enseignant.
- Dans les petits groupes, l'exposé peut devenir informel : les apprenants posent plus facilement des questions.

2. Démonstration

Définition

Exécution d'actions ou d'opérations devant des apprenant-es.

Situation dans la typologie



Magistrocentrée : le contrôle de l'apprentissage appartient totalement à l'enseignant.

Mi-individualisée et mi-sociocentrée : elle peut se donner à **un seul** apprenant ou à **un groupe restreint**.

Mi-médiatisée et mi-non-médiatisée : on peut utiliser plus ou moins de médias.

Description

L'exposé est une **forme d'enseignement traditionnelle** où l'enseignant présente un contenu structuré à un groupe d'apprenants. La communication est surtout **descendante**, mais elle peut inclure des moments d'échange selon la taille du groupe.

On distingue :

- **L'exposé magistral** : discours formel, peu interactif, adapté aux grands groupes.
- **L'exposé interactif** : plus dynamique, favorisant les questions et les échanges.

Les **supports visuels** (tableaux, schémas, diaporamas) facilitent la **compréhension** et la **mémorisation** du message.

L'attention et la rétention augmentent lorsqu'on combine l'écoute et la visualisation.

Description

Avec aussi l'exposé, c'est un grand classique de l'enseignement. Formules les plus connues et les plus utilisées par les enseignants.

La démonstration permet de **montrer** :

- comment s'exécute une action,
- comment fonctionne un appareil,
- comment s'explique un principe
- etc.

Elle a pour fonction de faire voir les étapes, un ordre de réalisation ou encore des caractéristiques qui seraient difficilement accessibles par l'apprenant par la simple audition.

Aussi, pour être efficace, elle doit être préparée de façon à faire ressortir tous les aspects essentiels relatifs à un objectif donné.

Il va sans dire que la démonstration **doit s'accompagner d'explications** sans quoi elle serait comparable à l'observation d'une émission de télévision sans qu'on y ait intégré le son ! Le support auditif doit accompagner le support visuel.

L'enseignant doit rechercher l'interaction des apprenants en posant des questions, en faisant expliquer, résumer, commenter et prédire.

Avantages

- Transmission **rapide et structurée** d'un grand volume d'informations.
- Adapté aux **groupes nombreux**.
- **Économique et flexible**, facile à actualiser.
- Sécurisant pour enseignant et apprenants.
- Utile pour **introduire, expliquer ou résumer** un thème.

Limites

- **Participation limitée** → apprentissage souvent passif.
- Risque **d'ennui** si trop long ou monotone.
- Difficile de **mesurer la compréhension** en direct.
- Dépend fortement de la **qualité d'expression orale** de l'enseignant.
- Peu adapté aux **objectifs pratiques ou réflexifs**.

Avantages

La démonstration ,,
 ... sert à illustrer ce que seuls les mots n'arriveraient pas à communiquer,
 ... fait voir les standards d'une performance,
 ... favorise les apprentissages de type compétences motrices, attitudes et compréhensions sociales,
 ... permet de réduire les accidents et le temps d'apprentissage,
 ... permet de capter l'attention des apprenants,
 ... est un méthode d'enseignement généralement peu coûteuse.

Inconvénients

Pas adapté à un grand groupe.

Pas adapté si objets trop petits.

Inefficace si elle ne s'accompagne pas d'explications.

Ne se suffit pas : doit être complété par d'autres activités (lectures, exercices pratiques).

conditionnels, et ce sans que l'utilisateur n'en ait réellement conscience.

Conditions d'utilisation

L'enseignant doit avoir une bonne connaissance du contenu du cours et s'assurer que les objectifs conviennent à cette méthode.

Le document produit doit viser une application individuelle et décentralisée.

Formule à n'utiliser que sporadiquement.

Avantages

- Individualisation du rythme de travail
- Feed-back
- Autonomie
- Participation active
- Centré sur les objectifs d'apprentissage
- Permet le renforcement et la récupération des apprenants en difficulté
- Evaluation formative

Limites

- Long et difficile à concevoir, peu disponible à l'achat
- Limité à l'acquisition de connaissances
- Limité au type d'apprentissage cognitif
- Ennuyeux pour les apprenants

Conditions d'utilisation

L'élaboration des modules constitue l'essentiel de cette formule pédagogique. La partie de matière à structurer doit être bien circonscrite, les objectifs doivent être clairement définis et doit correspondre au niveau des élèves concernés.

Des rencontres en petits groupes devraient être prévus pour briser la solitude des apprenants et leur permettre d'échanger, voire de collaborer.

Les apprenants devraient pouvoir compter sur la disponibilité de l'enseignant ou d'une personne-ressource en tout temps.

Selon la période de temps prévu pour un module, des évaluations formatives devraient être prévues occasionnellement.

3. Enseignement programmé

Définition

Texte incluant des questions et des réponses (stimulus-réponse),

- Permettant de faire progresser l'apprentissage par petites étapes (appellation micro-graduée ou unité-matière),
- Permettant de vérifier l'acquisition de la matière.

Situation dans la typologie

Magistrocentré car sous contrôle de l'enseignant qui prévoit le cheminement du début à la fin.

Individualisé car l'apprenant fonctionne seul et à son rythme.

Médiatisé car document écrit ou programme informatique.

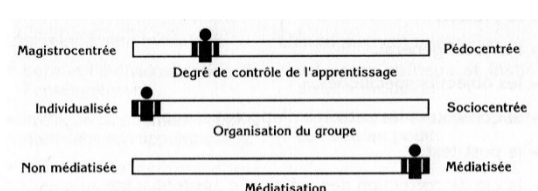


4. L'enseignement modulaire

Définition

Découpage et présentation d'informations réparties en un certain nombre d'unités ou parties, appelées **modules** et qui forment un tout autonome.

Situation dans la typologie



L'enseignement modulaire est plutôt magistro-centré, car c'est le concepteur du module qui contrôle toute la démarche des apprenants. Cependant, certains modules peuvent présenter des sources d'informations en plus de celles contenues dans le module.

Cette formule est individualisée puisqu'elle est justement conçue pour favoriser la démarche d'un apprenant seul face à un apprentissage à réaliser.

Description

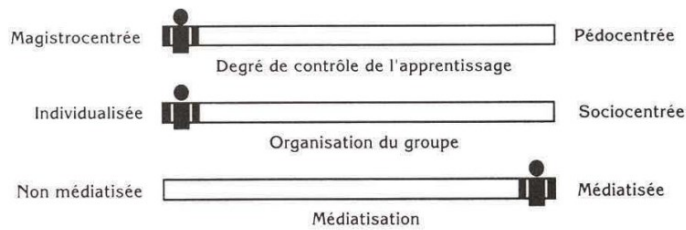
4 éléments sont essentiels à chaque module : un pré-test, des objectifs à atteindre, des activités d'apprentissage et un post-test.

Situation dans la typologie

Magistrocentré car sous contrôle de l'enseignant qui prévoit le cheminement du début à la fin.

Individualisé car l'apprenant fonctionne seul et à son rythme.

Médiatisé car document écrit ou programme informatique.



Description

L'enseignement programmé est l'application directe de la séquence classique **stimulus-réponse**.

L'information est découpée en très petites étapes débouchant sur une question qui vise à vérifier si l'apprenant a bien saisi l'information présentée.

Forme linéaire : présentation séquentielle ordonnée/cheminement imposé.

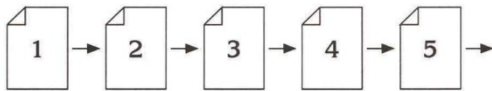


Figure 8 : L'enseignement programmé linéaire

2

Le pré-test sert à évaluer le niveau de connaissances reliées au contenu du module. Selon les résultats obtenus, l'apprenant réalise les activités d'apprentissage et se présente au post-test lorsqu'il croit maîtriser le contenu. Si le seuil de réussite est atteint, l'apprenant peut entreprendre l'étude d'un nouveau module, sinon, il doit reprendre le module.

Le post-test est équivalent au pré-test ; la différence obtenue entre les résultats obtenus au pré-test correspond au gain d'apprentissage. Si le seuil est atteint, l'apprenant peut entreprendre l'étude d'un nouveau module. Dans le cas contraire, il doit reprendre le module.

La présentation d'un module comprend généralement les parties suivantes :

- Le titre ou le sujet
- Le pré-test
- L'objectif général et les objectifs spécifiques
- Le contenu et les activités d'apprentissage
- Le post-test
- La clé de corrections des activités d'apprentissage.

L'enseignement modulaire n'est pas basé sur le conditionnement, il ne vérifie pas la maîtrise de l'apprentissage au fur et à mesure que celui-ci se réalise. C'est ce qui le distingue de **l'enseignement programmé**. Cependant, comme ce dernier, il est fragmenté, exige lors de son élaboration un

Forme ramifiée : cheminement avec ramifications en fonction des réponses (info complémentaire, retour à l'étape précédente, étape suivante).

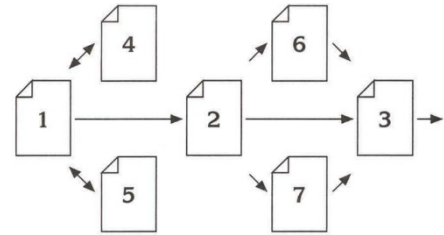


Figure 9 : L'enseignement programmé ramifié

Forme mixte : combinaison des deux formes dans le même programme.

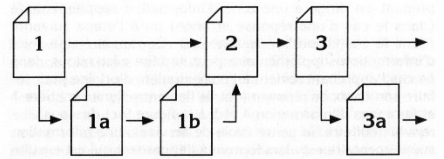


Figure 10 : L'enseignement programmé : forme mixte

Le matériel sur lequel est basé l'enseignement programmé est le **document écrit** (questions suivies des réponses avec ou sans explication/s, avec ou sans renvois à des numéros de questions / livre brouillé avec renvois multiples à des pages ultérieures ou précédentes) ou le **didacticiel** qui effectue les mêmes opérations sous forme de branchements

3

investissement de temps important et convient parfaitement à l'enseignement individualisé.

Avantages

L'enseignement modulaire -...

- ... permet l'individualisation de l'enseignement,
- ... implique directement l'apprenant dans son apprentissage,
- ... respecte le rythme d'apprentissage de chacun,
- ... permet la vérification de l'atteinte des objectifs,
- ... est une formule intéressante pour rejoindre les apprenants qui ont des difficultés, qui sont démotivés et qui ont décrochés ou sont en voie de le faire,
- ... permet de réutiliser le matériel d'une session ou d'une année à l'autre.

Limites

L'enseignement modulaire ...

- ... est assez coûteux et fastidieux à produire,
- ... nécessite des essais pour être mis au point,
- ... risque de démotiver les apprenants qui ont besoin de contact avec un groupe,
- ... risque d'être limité et de ne pas être aussi riche en pratique qu'il ne l'est en théorie.

Conditions d'utilisation

Les apprenants doivent savoir exactement sur quoi portera l'analyse et doivent disposer des outils requis pour faire cette analyse.

Le matériel doit être facile à utiliser.

Le protocole peut être utilisé pour l'évaluation formative des apprentissages. L'apprenant doit avoir l'occasion de se reprendre afin de mettre à profit les nouvelles informations que le protocole lui a fournies sur sa performance.

La gestion du temps doit être réaliste : de courtes prestations suivies par des écoutes ou des visionnements immédiats, le tout se répétant plusieurs fois, sont préférables aux longs enregistrements qui peuvent poser des problèmes de repérage des séquences pertinentes.

La **discussion** est un heureux complément à l'utilisation des protocoles ; la **simulation** et le **jeu de rôle** peuvent aussi être associés à cette formule.

- Peut susciter un enthousiasme exagéré des problèmes de bruit, de discipline peuvent s'ensuivre.

Conditions d'utilisation

Les jeux sont à sélectionner en fonction

- des caractéristiques des apprenants,
- du rapport entre l'investissement de temps nécessaire à comprendre les règles du jeu et sa portée pédagogique.

L'enseignant qui désire fabriquer ses jeux doit

- déterminer les objectifs pédagogiques qu'il poursuit ;
- choisir un type de jeu compatible avec ces objectifs ;
- enchâsser le mieux possible le volet éducatif dans le jeu ;
- éventuellement valider son jeu avec des collègues.

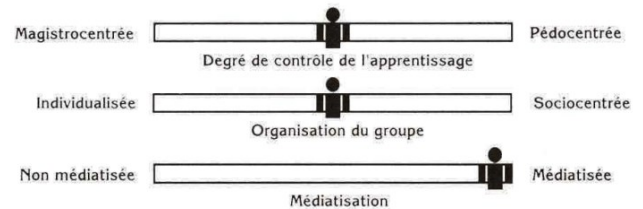
L'utilisation de **jeux-cadre** (jeux qui existent déjà et dont la structure et/ou le contenu est/sont modifiable/s) permet de produire des jeux en fournissant un effort raisonnable.

5. Le protocole

Définition

Enregistrement oral, écrit ou visuel d'une situation réelle pour fin d'analyse et de critique.

Situation dans la typologie



- Réalisée par l'étudiant-e (pédocentré)

Suivant la façon dont il utilisera le protocole, l'apprenant peut exercer tout le contrôle de son apprentissage.

- Fourni par l'enseignant

Divers enregistrements peuvent être soumis à l'étude et ne pas être totalement pédocentrée.

Plus ou moins individualisée (év. avec le groupe).

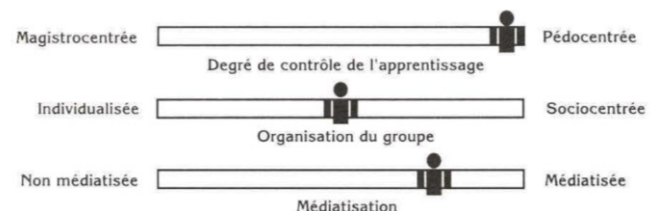
Toujours médiatisée (doc. écrit, enr. audio, vidéo, ...)

6. Le jeu

Définition

Interaction des apprenants dans une activité à caractère artificiel, où ils sont soumis à des règles et dirigés vers l'atteinte d'un but.

Situation dans la typologie



Pédocentrée car l'apprenant est l'acteur principal.

Entre "*individualisée*" et "*sociocentrée*", le curseur a été placé au centre ... **CAR** il y a une multitude de jeux dont certains sont réalisés en solitaire et d'autres où c'est le groupe entier qui gagne ou qui perd.

Quant au degré de "*médiatisation*" *, là encore, il peut être variable en fonction du matériel mis à disposition.

Description

C'est aux anthropologues que l'on doit l'usage systématique des descriptions détaillées, d'observations sur le terrain dénuées de toute interprétation. Cette idée de **non-interprétation** est centrale dans la méthode et ce, sans narration ni commentaires, ni jugements. **Le protocole présente un reflet brut de la réalité.**

Formule idéale pour l'apprentissage des habiletés motrices où le geste ou la technique à maîtriser sont enregistrés pour être analysés, critiqués et corrigés s'il y a lieu. La difficulté rencontrée est le manque de recul dont souffre l'apprenant vis-à-vis de sa performance ; il peut être convaincu qu'il s'exécute bien alors qu'à l'observation subséquente il voit bien les erreurs qu'il a commises.

Pour les habiletés interpersonnelles, la même procédure peut être utilisée. Pour les habiletés intellectuelles on a habituellement le recours à des documents écrits.

Le jeu est fondé sur une **interaction entre les joueurs.**

Le hasard est lié aux probabilités et prend une importance particulière dans un contexte éducatif puisqu'il faut le doser afin qu'il ne sabote pas l'aspect habileté fortement associé aux activités pédagogiques. Un bon jeu sur la plan pédagogique comportera un juste équilibre entre **chance** (aspect ludique) et **"science"** (aspect éducatif).

Le jeu est une **activité artificielle** car elle ne porte pas à conséquences pour le joueur dans la vie réelle, Le jeu comporte des **règles** ; si on les change, le jeu n'est plus le même. On peut faire le rapprochement avec les **consignes** données dans le cadre d'apprentissages ... et le "respect" de ces dernières !

Le **but** est une autre composante essentielle du jeu. Selon le cas, le but consiste pour le joueur à accumuler un maximum de points, à se défaire de certaines cartes, à accumuler des jetons, à former des séries, à atteindre la case finale ... en premier, etc. Ce sont autant de buts possibles et ceux-ci sont directement reliés aux règles.

D'ordinaire, le jeu suppose la manipulation d'un **matériel** spécialement construit pour le jeu lui-même : pions, dés, cartes, monnaie, figurines, planche de jeu à déposer sur table, etc.

La **variation** de tous ces aspects est intéressante pour confronter les apprenants à des situations diverses.!

Avantages

- Très motivant car rétroaction immédiate
- Basé sur des éléments basés sur la réalité
- Permet à l'apprenant de se juger de façon plus objective
- Permet de réentendre, revoir et év. ralentir, voire figer, l'image
- Permet l'étude des détails sans perdre l'ensemble ni le contexte
- Permet le développement de l'apprenant à s'autoévaluer ou à évaluer ses pairs
- Peut être utilisée par l'enseignant en situation d'enseignement de groupe pour indiquer la performance à réaliser ou pour donner des explications quant à la manière de l'analyser
- S'utilise en groupe et individuellement

Limites

- Contraintes liées à l'utilisation d'appareils
- Chronophage pour la réalisation
- Risques : qualité de l'enregistrement

Dans **"Jouer / Apprendre"** (Economica - Paris - 2005), Gilles Brougère évoque 5 aspects du jeu qui favorisent *l'apprendre* dans ses 2 sens : *lernen* et *lehren* : le second degré, la décision, la règle, la frivolité, l'incertitude.

Avantages

Le jeu ...

- est un excellent moyen de motivation ;
- constitue un bon déclencheur pour susciter l'intérêt de l'apprenant pour une matière ;
- implique l'apprenant dans son apprentissage ;
- permet des activités de renforcement ;
- permet une émulation, en principe saine ;
- permet aux apprenants laissés à eux-mêmes de renforcer leur autonomie ;
- ...

Limites

- Peu de disponibilités de jeux répondant aux objectifs particuliers qui sont visés.
- La conception et la production de jeux sur mesure exige beaucoup de temps ... et une certaine somme d'argent !

Conditions d'utilisation

- **Préparation** : Les objectifs pédagogiques doivent être clairs et, idéalement, communiqués aux apprenants. La situation choisie doit être familière et équitable pour tous. Les rôles doivent être définis pour encourager une participation active. Les observateurs doivent avoir une tâche précise à accomplir (ex. noter des observations).
- **Déroulement** : La participation est volontaire, sans contrainte. Les apprenants ont une grande liberté d'action, et l'enseignant intervient uniquement pour maintenir le sérieux ou résoudre les blocages. L'environnement doit être favorable et sans perturbations. La durée doit respecter la motivation des joueurs tout en restant proche du temps prévu.
- **Exploitation (debriefing)** : Les apprenants expriment leurs émotions et perceptions après l'activité. Les moments clés sont rappelés pour orienter la discussion. Les objectifs pédagogiques sont revus, et les apprenants évaluent leur satisfaction et les résultats obtenus.
- **Évaluation** : Une évaluation formative est réalisée pour identifier les améliorations nécessaires pour une future utilisation.

Conditions d'utilisation

Préparation

- Objectifs pédagogiques connus ou révélés ensuite.
- Horaire précis défini incluant ¼ de temps pour le débriefing. **Le débriefing est obligatoire.**
- Anticipation moyens logistiques et humains.

Rôles de l'animateur

- Adapter la situation aux besoins du groupe et aux besoins de chaque apprenant.
- Respecter le timing de la simulation.
- Canaliser l'esprit de compétition et encourager à la collaboration.
- Laisser la place aux apprenants tout en réglant les problèmes rencontrés.

Débriefing

- Vécu émotionnel des apprenants
- Description objective des événements
- Rappel des objectifs pédagogiques
- Discussion : réalité attendue vs simulation réalisée
- L'enseignant favorise l'énonciation par les apprenants des notions fondamentales

L'évaluation de la simulation par les apprenants permet à l'enseignant d'identifier les modifications à apporter.

D'autres activités (recherche, rapport, travail personnel, ...) peuvent être planifiées afin d'atteindre les objectifs.

7. Le jeu de rôle

Définition

Le jeu de rôle est une activité où chaque joueur interprète un personnage dans un univers imaginaire, en interaction avec d'autres personnages et sous la guidance d'un maître de jeu.

Situation dans la typologie



Le jeu de rôle est pédocentré, car l'apprenant se trouve au cœur du processus. Le groupe y joue un rôle essentiel : les participants peuvent intervenir soit comme protagonistes, soit comme observateurs, ce qui en fait également une démarche sociocentrée.

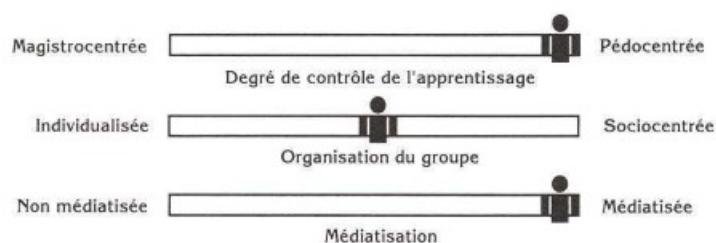
Mis en place par l'enseignant, le jeu de rôle offre une grande liberté quant aux comportements adoptés par les apprenants. Par ailleurs, il ne nécessite pas forcément de support **médiatique**.

8. La simulation

Définition

Reproduction d'une situation constituant un modèle simplifié mais représentatif d'une réalité.

Situation dans la typologie



Bien que l'enseignant organise la situation à exploiter, la formule est **fortement pédocentrée** puisque l'apprenant y tient une place centrale.

La simulation peut être utilisée par **un seul apprenant** jusqu'à **toute une classe**.

La **médiatisation** dépend du type de simulation : simulateur 4D, mannequin, ... ou moindre dans des simulations sociales.

Description

Le jeu de rôle se distingue de la simulation par son approche subjective, centrée sur les perceptions et la spontanéité des participants. L'apprenant interprète un rôle avec une grande liberté d'action, sans chercher une compréhension objective de la réalité. Il existe plusieurs techniques pour organiser le jeu de rôle :

1. **Centralisée** : Tous les apprenants jouent des rôles attribués au groupe-classe de manière improvisée.
2. **Aquarium** : Les protagonistes jouent devant les autres apprenants qui les observent et analysent la scène.
3. **Théâtre-forum** (variante de l'aquarium) : Les observateurs peuvent interrompre l'action, remplacer un personnage et réinterpréter la situation.
4. **Décentralisée** : De petites équipes interprètent simultanément le même scénario, favorisant un cadre plus intimiste et un investissement personnel accru.

Dans toutes les techniques, des observateurs sont impliqués, et la durée du jeu est définie à l'avance.

La simulation permet une **interaction de l'apprenant** avec un modèle représentant une réalité. Cela permet une **compréhension objective de la réalité**, ce qui diffère du jeu de rôle (subjectivité).

En utilisant une médiatisation sophistiquée, la simulation permet de **reproduire exactement le comportement du phénomène**.

Limites

- Simplification de la réalité menant à des apprentissages faussés
- Une complexité trop élevée peut engendrer une confusion chez l'apprenant
- Les apprenants restent accrochés à des situations spécifiques au lieu de développer l'analyse de situations globales
- La simulation nécessite souvent l'accès à des moyens techniques sophistiqués

La conception d'une simulation sur mesure demande matériel et compétences spécifiques de la part de l'enseignant

Avantages

- Permet de ressentir et d'apprendre de manière significative grâce au canal émotionnel.
- Aide à comprendre les motivations des comportements des autres.
- Aborde des sujets tabous et prépare à des situations futures dans un contexte non menaçant.
- Stimule la créativité, la négociation, et la gestion de conflits.
- Renforce la complicité et le climat d'apprentissage sain au sein du groupe.
- Motive les apprenants et leur donne l'occasion de réagir rapidement.

Limites

- Nécessite beaucoup de temps pour la préparation et la réalisation.
- Certains apprenants peuvent se laisser emporter par l'aspect théâtral ou monopoliser l'attention.
- Risque de déformer la réalité ou de provoquer des combats idéologiques sur des sujets sensibles.
- Peut être compromis par la réticence de certains à participer.
- Difficile à évaluer et peut perdre en crédibilité si les rôles sont mal interprétés.

Avantages

- Développement de l'implication, de l'engagement et de la motivation de l'apprenant
- L'apprenant exerce son jugement dans un contexte libre
- La simulation propose une rétroaction immédiate avec la possibilité pour l'apprenant de réajuster rapidement et d'établir des liens de cause à effet
- L'apprentissage se fait par essais / erreurs
- L'apprenant a une meilleure rétention d'informations
- Les dangers sont limités pour les participants comparativement à une situation réelle
- La simulation permet de contourner les difficultés en lien avec la rareté, la brièveté ou la lenteur d'un phénomène
- Les apprenants évaluent des situations imprévisibles et doivent faire preuve de discernement
- Une simulation peut être réalisée à faible coût *(selon moyens disponibles et engagés)*

- Le contrôle peut s'avérer compliqué pour l'enseignant (bruit, exigence, risque d'abandon).

- A utiliser avec prudence. Un emploi excessif risquerait de créer un esprit de compétition malsain.

Conditions d'utilisation

Chaque étape du tournoi doit être soigneusement préparée, en tenant compte du contenu, des règles, de la gestion du temps et du matériel nécessaire.

Les participants doivent collaborer tout en laissant chacun s'exprimer et en respectant les réponses et contributions des autres.

L'enseignant, en plus de former les équipes, doit rester attentif à tout ce qui se passe afin de canaliser les efforts des uns et réfréner les ardeurs des autres. Il doit constamment surveiller le fonctionnement des équipes et la participation de chacun.

Il est important que l'enseignant détende l'atmosphère si elle devient survoltée, et encourage les équipes en difficulté ou battues.

Enfin, l'objectif principal de l'apprentissage ne doit jamais être perdu de vue, même dans le cadre de la compétition.

II. Préparation des apprenants

- Suffisamment de temps pour étudier le cas et se préparer à en discuter.
- Ressources auxiliaires suggérées ou fournies par l'enseignant (à moins que leur découverte ne soit un objectif en soi).
- Les apprenants savent combien de temps l'analyse du cas requerra.

III. Analyse du cas en plénière ou en équipe

- L'enseignant évite de proposer à solution et limite ses interventions afin de guider et non pas contrôler. Les apprenants résolvent par eux-mêmes.
- L'enseignant s'assure que l'analyse progresse.

IV. Compléments à l'étude de cas

- D'autres formules peuvent compléter l'étude de cas afin d'en étendre la portée.
- D'autres formules peuvent servir de rappel et ainsi ancrer la compréhension de certains principes.
- La construction de cas par les apprenants permet d'exercer leur aptitude à appliquer concrètement la théorie.

9. Le tournoi

Définition

Organisation du groupe et des tâches d'apprentissage de façon que les apprenants entrent en compétition.

Situation dans la typologie

Cette formule est fortement, voire entièrement, socio-centrée, car elle repose sur l'interaction au sein du groupe. Le contrôle de l'apprentissage est partagé entre les apprenants et l'enseignant, qui agit comme superviseur.

L'autre avantage de cette formule est qu'elle est économique. Elle ne demande pas nécessairement de support médiatisé.

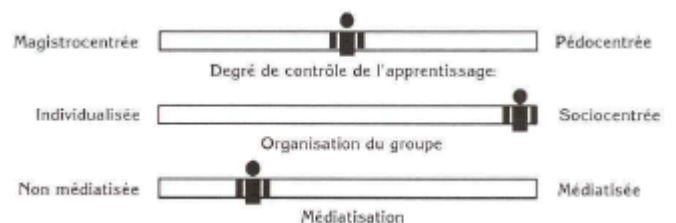


10. L'étude de cas

Définition

Proposition d'un problème réel ou fictif en vue de poser un diagnostic, proposer des solutions et déduire des règles ou principes applicables à des cas similaires.

Situation dans la typologie



Contrôle entre l'enseignant (qui construit le cas et ainsi oriente les apprentissages) et les apprenants qui sont activement impliqués.

Sociocentrée, car le travail se fait collégialement en tenant compte de l'avis de tous.

Peu médiatisé, car souvent seul un document écrit est à disposition de l'apprenant.

Le tournoi se déroule généralement **en deux temps**, quelle que soit la forme d'organisation choisie. D'abord, les apprenants étudient un contenu, puis les équipes sont formées pour réaliser le tournoi. Plusieurs types de tournois existent. Voici les principaux :

- A deux grandes équipes
- Plusieurs petites équipes

L'enseignant peut laisser les apprenants former eux-mêmes les équipes, par l'intermédiaire de capitaines, ou intervenir pour équilibrer les groupes.

Pendant le tournoi à plusieurs équipes, les participants répondent à des questions, réalisent un jeu ou un exercice dans un temps imparti. Si besoin, les équipes peuvent être remodelées après chaque activité. A la fin des activités, les résultats sont inscrits au tableau.

Dans le tournoi à deux grandes équipes, les membres répondent à tour de rôle aux questions de l'enseignant. En cas de mauvaise réponse, la question est posée à l'équipe adverse, et ainsi de suite. Le chef d'équipe intervient lorsqu'un de ses coéquipiers ne peut pas répondre.

Ainsi, le tournoi a pour fonction principale d'améliorer l'apprentissage dans un contexte de compétition, en favorisant l'intérêt et la participation active des apprenants.

Description

L'objectif pour l'apprenant est de vivre une démarche de résolution de problème au travers de cas soumis en restant le plus vraisemblable possible.

Le support, généralement écrit, peut être une vidéo ou scène jouée devant les apprenants (« cas dramatisés »).

Un cas suffisamment complet peut servir à différents moments dans le cours en mettant l'accent sur un aspect différent pour faire ressortir des principes distincts.

Avantages

- Motivant.
- Développe la capacité à résoudre des problèmes.
- Amène la confrontation d'idées et points de vue et favorise : l'ouverture d'esprit, l'empathie, le respect d'autres opinions, une plus grande tolérance vis-à-vis à des ambiguïtés ressortant de la vie.
- Développe la capacité à poser un diagnostic sur une situation.
- Aide à aborder une situation sous l'angle des faits et non des préjugés ou présupposés.
- Augmente la confiance en la résolution de « vrais » problèmes.

Cette méthode convient particulièrement aux objectifs portant sur les connaissances, ainsi que les compétences intellectuelles et motrices de niveau inférieur.

Avantages

Le tournoi est stimulant. Il permet de susciter l'intérêt d'apprenants qui seraient peu ou pas du tout engagés avec d'autres formules.

Chaque participant est obligé de s'impliquer et de donner le meilleur de lui-même.

- C'est une formule économique.
- Bien géré, il peut être utilisé occasionnellement pour créer une saine émulation parmi les apprenants.

Limites

- Difficultés pour former des équipes de forces égales.
- Exige un certain degré de maturité des apprenants pour gérer simultanément leur apprentissage et le fonctionnement en équipe.
- Difficulté pour évaluer la progression individuelle.

Limites

- Problèmes d'accès à des cas pertinents, la rédaction prend beaucoup de temps.
- Ne permet pas la vérification des conséquences des décisions de l'apprenant après analyse du cas.
- Tend à escamoter les facteurs émotifs et peut conduire à une simplification exagérée des événements à l'étude.
- Place l'apprenant dans une situation impersonnelle, donc peu d'autocritique.
- Peut conduire à généraliser à outrance si l'apprenant ne parvient pas à mettre en évidence la spécificité du cas.
- Prend beaucoup de temps.

Conditions d'utilisation

I. Rédaction du cas

- Fournir des informations objectives (sans jugement), claires (pas d'interprétation), réalistes (de préférence véridiques), complètes et exhaustives.
- Le degré de difficulté est adéquat à celui des apprenants.
- Le sujet suscite de l'intérêt.
- Le ton du document convient au sujet traité.

Conditions d'utilisation

Pour une bonne réussite de l'apprentissage par les paires, il faut :

- Former des groupes tuteur, tutoré bien équilibrés en fonction de leurs niveaux de connaissances et compréhension des thèmes.
- Et en prenant en comptes les différents facteurs de communications et relationnels qui puissent impacter la qualité de la collaboration.
- Bien clarifier les objectifs et les rôles de chacun.
- Bien superviser les séquences et n'intervenir qu'à la demande des apprenants ou en cas de difficultés majeurs.

Il est important que chaque apprenant puisse à un moment se retrouver dans le rôle du tuteur et ne pas toujours être le tutoré et inversement.

Conditions d'utilisation

Formation des équipes : L'enseignant veille à créer des groupes en veillant à l'intégration de certains apprenants et en modérant d'autres. Les équipes homogènes (capacités, intérêts) mènent à davantage de cohésion et d'équité ainsi qu'à une diminution des tensions. Les équipes hétérogènes permettent plus de richesse, de partages d'expériences et une reconsidération des préjugés.

Organisation du travail : L'enseignant définit ce qui est attendu et présente les balises pour l'organisation du travail, notamment les contraintes à respecter. Il veille également à fournir le matériel nécessaire.

Supervision du travail : Commencer par faire rapidement le tour des groupes puis accorder plus de temps à ceux en difficulté sans pour autant se substituer aux apprenants. Régler les litiges et réaménager les groupes si nécessaire.

Évaluation du travail : Évaluation formative de la part de l'enseignant qui indique aux groupes s'ils prennent la direction du résultat attendu. Évaluation sommative avec une possibilité de faire également une auto-évaluation et une évaluation entre les pairs. Chaque évaluation doit être justifiée.

11. L'enseignement par les paires

Définition

Jumelage d'un apprenant (tuteur) à un ou quelques autres apprenants (tuteurés)

Situation dans la typologie



L'enseignement par les paires se distingue par la forte implication active des apprenants sur les situations d'apprentissages ce qui en fait une méthode fortement pédocentrée.

« Cette formule se situe à mi-chemin **entre** les pôles **sociocentré** et **individualisé** **CAR** c'est une forme d'individualisation de l'apprentissage pour le tuteurés **MAIS** elle utilise aussi le côté relationnel et collaboratives des apprenants. Le degré de médiatisation est faible **CAR** il y a plutôt le principe des interactions entre apprenants.

12. Le travail en équipes

Définition

Réunion d'un petit groupe d'apprenants (3 à 8) pour réaliser une tâche précise dans un temps déterminé.

Situation dans la typologie



- **Pédocentrée :** Les apprenants ont un grand contrôle sur la situation.

- **Sociocentrée :** Forme d'enseignement décentralisée basée sur les relations entre individus, mais pas avec l'entièreté du groupe.

Non médiatisée : Formule généralement non -médiatisée bien que des médias puissent intervenir selon les occasions.

Description

L'enseignement par les pairs peut prendre plusieurs formes :

- **Binômes ou petits groupes** pour résoudre un problème ou revoir un concept.
- **Tutorat** où un étudiant plus avancé aide un autre.
- **Discussions croisées** ou **corrections mutuelles**.

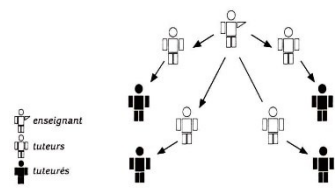


Figure 15 : L'enseignement par les pairs : forme individuelle

Cette méthode repose sur la **coopération, l'écoute et la confiance**. Outre la forme, un apprenant (tuteur) enseigne à un ou plusieurs apprenants (tutorés).

Le rôle de l'enseignant est de **préparer les activités, suivre les échanges et valoriser les efforts**. Et enfin de bien cibler les points forts des apprenants pour mieux choisir les tuteurs.

Idéalement il faut s'assurer d'effectuer une rotation

entre les apprenants pour les rôles qu'un grand nombre puisse être dans le rôle du tuteur. Il ne faut pas se focaliser seulement sur les effets positifs des tutorés mais aussi des tuteurs car la meilleure façon d'apprendre est d'enseigner.

Description

Les camarades de l'apprenant sont une ressource peu utilisée alors qu'il s'agit peut-être de la plus importante. L'idée maîtresse du travail en équipe est basée sur l'exploitation de cette ressource.

Contrairement à l'enseignement par les pairs, il n'y a pas d'apprenant tuteur. Chaque membre de l'équipe a le même statut, le même rôle.

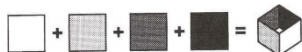
L'enseignant explique la tâche à effectuer et les consignes liées à l'organisation. Durant l'activité, l'enseignant supervise les différents groupes.

Différentes formes

Travail parallèle : les différents groupes exécutent la même tâche. Le résultat est une juxtaposition des différentes productions.



Travail en complémentarité : chaque groupe est responsable d'une partie de la tâche globale.



Travail à la chaîne : les groupes exécutent des tâches liées séquentiellement. Le travail d'une équipe ne peut démarrer que lorsque l'équipe précédente a terminé sa tâche.



Avantages

L'enseignement par les paires

- ❖ Et permet au tuteur de parfaire ses connaissances et de développer son leadership.
- ❖ Permet d'équilibrer les niveaux des différents apprenants sans démotiver tout en stimulant ceux en avancement.
- ❖ Favorise une approche différente des explications du contenu de cours, car les différents apprenants sont dans les mêmes tranches d'âge et donc une communication similaire.
- ❖ Facilite les relations et communications entre apprenants.

Limites

- ❖ Ne s'applique pas à tous les types de cours ni à n'importe quel moment
- ❖ Est dépendant des connaissances et compétences des tuteurs
- ❖ Peut donner un sentiment d'inégalité entre les apprenants. Car ce n'est pas l'enseignant qui explique mais un apprenant.
- ❖ Peut provoquer des indisciplines car c'est un camarade qui enseigne. Et les tutorés peuvent remettre en question sa légitimité.
- ❖ Peut poser des problèmes d'ordre juridique en cas d'accident ou d'incident si l'enseignant ne se trouve pas à proximité du groupe à ce moment-là

Avantages

- Contact direct avec les pairs pour un échange enrichissant.
- Pour les personnes timides, le petit groupe est plus adéquat.
- Créer du lien entre apprenants.
- Développe l'esprit d'initiative et l'autonomie.
- Emulation saine entre les équipes.
- Contexte propice à l'évaluation formative.
- Permet à l'enseignant de créer des relations plus personnelles avec les groupes.

Limites

- Difficile pour les apprenants qui ont besoin d'être guidé par l'enseignant.
- Frustration potentielle des apprenants lors de la formation des équipes.
- Insécurise l'enseignant qui a des difficultés à agir comme conseiller.
- Problèmes d'évaluation individuelle.
- Problèmes d'aménagement des lieux.
- Problème d'utilisation du matériel (coûts, rotation, etc.)

Ne convient pas à tous les apprenants (ex : manque de volonté, difficultés avec les apports des autres)

Conditions d'utilisation

L'enseignant doit fournir des balises et fournir une ligne directrice afin d'encadrer l'apprenant dans sa planification.

Un devis ou un plan doit être validé avant la mise en route. L'enseignant doit s'assurer que le projet est réaliste et que l'apprenant comprend bien dans quoi il s'engage.

Il faut s'assurer que les ressources sont disponibles (matérielles, humaines, financières).

Les interventions de l'enseignant doivent être sporadiques et de nature formative. Il faut éviter l'ingérence car l'expérience d'apprentissage en serait impactée.

Les critères d'évaluation doivent être explicites et acceptés de l'apprenant.

Le processus est plus important que le résultat. Une démarche d'auto-évaluation de l'apprenant avant celle de l'enseignant est un moyen judicieux de démontrer sa capacité de percevoir la juste valeur de ses productions et d'exercer son sens critique. L'étudiant doit être invité à reconnaître ses points forts et pistes d'améliorations.

Dans l'idéal, les apprenants devraient avoir de multiples occasions de mise en commun de leurs expériences dans la poursuite de leurs projets. Ceci dans le but d'être en contact avec d'autres types de problèmes que ceux rencontrés et enrichir leurs réflexions.

Conditions d'utilisation

2 conditions essentielles :

- la planification (1 ou plusieurs séances de laboratoire),
- la supervision

L'enseignant doit opérer un travail préparatoire des apprenants en présentant au préalable le projet. Il doit fournir les objectifs, les consignes, les tâches à réaliser, les comportements à adopter. Il doit tenir compte dans sa planification de chaque apprenant, de ceux qui pourraient être en difficultés avec cette formule.

Il doit prévoir d'autres activités pour les apprenants qui termineraient plus vite que les autres. Il doit élaborer et présenter les critères d'évaluation. Il organise et règle tous les aspects logistiques.

Les apprenants ne peuvent expérimenter sans avoir obtenu l'approbation de l'enseignant.

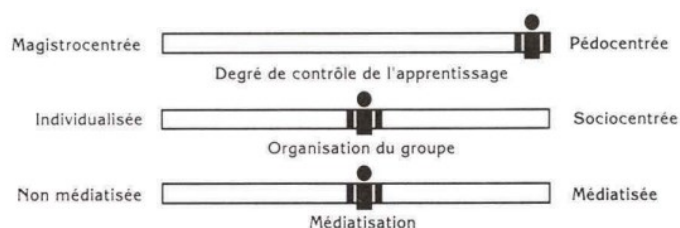
13. Le projet

Définition

Application et intégration d'un ensemble de connaissances et d'habiletés dans la réalisation d'une œuvre individuelle ou collective.

Situation dans la typologie

La formule du projet offre une grande liberté à l'apprenant et lui permet de poursuivre ses intérêts en favorisant la collaboration lorsqu'il se réalise en équipe. L'utilisation de divers médias est possible en fonction des choix réalisés. Cette formule pédocentrée se situe entre les pôles sociocentré et individualisé.

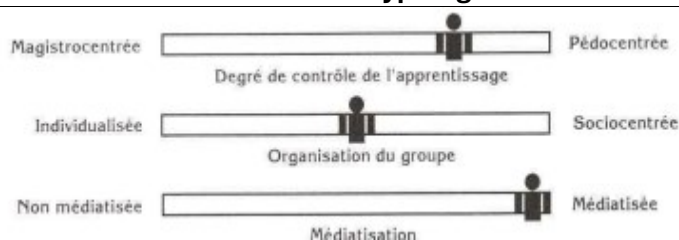


14. Le laboratoire

Définition

Situation d'apprentissage supervisée. Les apprenants étudient un sujet / une théorie en procédant par une application pratique. Ils étudient les causes, les effets, la nature ou les propriétés d'objets ou de phénomènes en manipulant et expérimentant. Met en valeur la **pratique**, l'**expérience vécue** et le **lien théorie-pratique**.

Situation dans la typologie



Formule pédocentrée : l'apprenant est responsable de ses apprentissages à l'intérieur du cadre donné par l'enseignant.

Mi-chemin entre « individualisée » et « sociocentrée » : se réalise la plupart du temps en groupe / équipe pour des raisons d'organisation

Toujours médiatisée : besoin d'outils spécifiques, salles.

Description

Le choix du projet appartient à l'apprenant ou à l'enseignant. Les apprenants explorent selon leurs souhaits. L'enseignant a plutôt un rôle de personne ressource.

Le projet est caractérisé par la production d'une œuvre. Il peut prendre diverses formes à des échelles et des durées très variables.

L'apprenant a une grande liberté d'action et c'est en tant qu'activité de synthèse que le projet déploie tout son sens.

Il peut être réalisé de manière individuelle ou en équipe. S'il est conduit individuellement, il permet à l'apprenant de s'investir davantage et de façon originale dans un domaine qu'il privilégie ou affectionne. Si le choix se porte sur un travail d'équipe, les tâches sont partagées, les échanges favorisés, les critiques et les considérations variées et les apprentissages multipliés.

Description

Activité supervisée par l'enseignant.

Les apprenants sont placés en situation d'expérimentation active.

Activité où les apprenants étudient une théorie ou un sujet en pratiquant.

Les différents stades de l'expérimentation sont :

- l'observation,
- l'expérimentation,
- et la recherche.

Permet d'étudier multiples domaines d'ordre divers : chimique, biologique, physique mais aussi social, psychologique, etc....

Par ex : une classe en laboratoire de langue.

Les étudiants sont actifs :

- manipulent (matériel),
- observent (réactions / phénomènes),
- mesurent
- testent des hypothèses,
- puis analysent (conclusion et apprentissages).

Avantages

- Permet d'appliquer diverses connaissances et rendre les apprentissages significatifs.
- Responsabilise l'apprenant notamment en termes de planification et gestion du temps.
- Est motivant car permet de décider des objectifs et des moyens pour les atteindre.
- Permet d'être actif et impliqué émotivement, socialement et intellectuellement dans la poursuite de ses buts.
- Favorise la créativité et la prise d'initiatives.
- Ouvre des occasions de création de contacts à l'extérieur de l'école.
- Favorise la capacité d'auto-évaluation.

Limites

- Demande beaucoup de temps pour la planification et la réalisation.
- Si les ressources sont insuffisantes (argent, équipement...) cela peut compromettre la réussite du projet et engendrer de la déception.
- Si les apprenants prennent une voie erronée et que cela n'est pas identifié rapidement, le projet peut être compromis ou abandonnée et occasionner un sentiment d'échec.
- Peut compliquer l'évaluation si elle est sommative (comparaison entre les productions).

Avantages

- Formule motivante car active ;
- L'apprenant investit selon ses propres intérêts ;
- Stimule l'autonomie au sein de ses apprentissages ;
- Développe la pensée scientifique par la capacité à formuler et vérifier des hypothèses puis par l'enregistrement, l'analyse et l'interprétation des données ;
- Permet d'observer et généraliser
- L'enseignant assiste les apprenants qui en ont besoin : plus de disponibilité.

Limites

- Risque d'être chronophage et couteuse ;
- Difficultés possibles dans la gestion du temps car toutes les expériences ne se déroulent pas dans des délais identiques ;
- L'enseignant peut être « accaparé » davantage par une équipe au détriment d'une autre ;
- Ne convient pas si les apprenants manquent de maturité et ou de motivations pour cette méthode ;
- Risque d'échec si tous les participants n'adhèrent pas.

Conditions d'utilisation

8 étapes de déroulement pour l'enseignant :

- Susciter de l'intérêt des élèves pour l'apprentissage collectif.
- Définir les objectifs et fonctionnement du groupe.
- Décider des comportements et du type d'évaluation.
- Fixer les critères de réussite.
- Organiser la classe par groupe, mobilier et matériel.
- Donner la leçon.
- Assigner les rôles et informer les élèves des décisions.
- Observer, superviser et intervenir si besoin : feedback, assistance.
- Evaluer la performance des élèves et les soutenir pour leur évaluation du fonctionnement du groupe.

Les méthodes à privilégier sont celles identifiées par Doyon (191) :

- la méthode structurée : permet l'utilisation de multiples stratégies et moyens différents
- et les méthodes par équipes des élèves : contenu spécifique.

Conditions d'utilisation

I. La préparation

L'enseignant doit avoir une idée très claire du but qu'il poursuit. Une série de questions préparées à l'avance peut être utile. Les apprenants doivent parfois être guidés pour leur préparation personnelle.

Une courte présentation par l'enseignant sur les principaux éléments du contexte de la question à l'étude et une clarification des principales notions couvertes permettront de canaliser la discussion dans la bonne voie.

II. L'organisation

L'enseignant choisit la forme la plus appropriée. Un climat de confiance (que tout le monde se sente à l'aise sans crainte), un horaire précis (pour un usage efficace du temps disponible) et des consignes claires sur les procédures, étapes ou autres assureront un bon déroulement.

III. L'animation

L'enseignant doit rester neutre et être interrogatif plutôt qu'affirmatif dans ses interventions. Plusieurs apprenants peuvent tenir des rôles différents (gestion du temps, modérateur de parole, etc.). Les apprenants volubiles doivent être canalisés, les plus timides encouragés (mais jamais forcés).

15. L'apprentissage coopératif

Définition

Approche interactive de l'organisation du travail en classe, travail de groupe, où les élèves apprennent les uns des autres, ainsi que l'enseignant et de l'environnement pour atteindre un objectif commun.

Situation dans la typologie



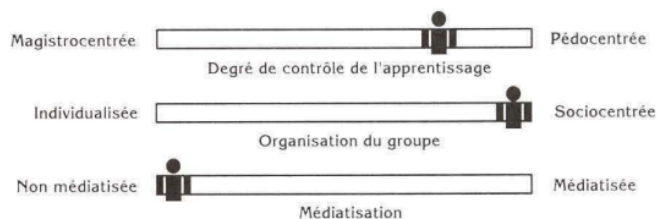
Approche fortement pédocentrique : l'enseignant a cependant la responsabilité d'organiser, de structurer ; Essentiellement sociocentrique : sollicite l'entraide des uns et des autres pour un objectif commun ; médiatisée selon les objectifs à atteindre.

16. Le groupe de discussion

Définition

Echange de propos entre les apprenants sur un sujet donné, pendant un temps déterminé ; cet échange se fait sous la supervision de l'enseignant.

Situation dans la typologie



Formule plutôt pédocentrique, car elle offre à l'apprenant une bonne part du contrôle. L'enseignant oriente la discussion et intervient parfois (selon la forme de discussion utilisée). Le groupe de discussion fait partie des formules les plus sociocentrées. Sauf exception, il y a généralement absence de médias.

Description

Principes fondamentaux :

- L'interdépendance positive ;
- La responsabilité individuelle envers le groupe ;
- L'enseignement des habiletés de coopération ;
- L'évaluation par les élèves du fonctionnement du groupe.

Le groupe doit réaliser en commun une tâche, sans notion de compétition.

Chacun doit s'impliquer : tous sont là pour apprendre des autres et apprendre aux autres.

Le groupe est organisé afin que chacun puisse participer

L'objectif de la réussite personnelle est fondu dans l'objectif de la réussite collective.

Description

Il y a plusieurs formes de discussions possibles, toutes donne la parole avant tout à l'apprenant. Souvent, on emploie plus d'une forme par période.

L'enseignant indique le thème de la discussion (voire les sous-thèmes) et en est le modérateur.

Les **6 formes de discussion** les plus utilisées sont :

- **La plénière** : utilisée à la fin d'une rencontre pour résumer/conclure. Tous les apprenants du groupe y participent (sans forcément prendre la parole).
- **Le buzz group** : les participants sont divisés en groupe de 4 à 10 pendant un court laps de temps.
- **La racine carrée** : les participants sont divisés en équipe selon la racine carrée du nombre total d'apprenants. On assigne à chacun une lettre et un chiffre (nombre de lettres et de chiffres correspondant au carré), dans un 1^{er} temps, les apprenants avec la même lettre discutent, puis dans un 2^e temps, ceux avec le même chiffre.
- **La tournante** : des groupes de 4 à 6 sont formés et après un certain temps de discussion, un membre de chaque équipe va en rejoindre une autre, et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde ait bougé.
- **Le débat** : le groupe est divisé en deux avec chacun un point de vue opposé à défendre.
- **Le panel** : certains apprenants (les panelistes), déjà documentés/ayant une certaine expertise, défendent/exploquent, les autres posent des questions.

Avantages

- Action de la part de tous les participants
- Même chance de réussite pour tous
- Relations interpersonnelles améliorées
- Motivation favorisée
- Estime de soi développée
- Rendement scolaire amélioré
- L'apprentissage de compétences sociales favorisé
- Harmonie d'un groupe non homogène facilitée
- Intégration des élèves à particularité (surdoués, en difficulté d'apprentissage ou de comportement, handicapés) facilitée

Limites

- La formation de l'enseignant
- L'approche est encore peu évaluée, d'où des questions encore en suspens :
 - o Le degré de formation des élèves peut-il être un frein
 - o L'approche est-elle utilisable pour toutes les matières ?
 - o L'aspect compétitif, s'il ne s'installe pas au sein du groupe, ne se fait-il pas entre les groupes ? Et ce point n'a-t-il pas d'influence sur la réussite scolaire et les relations interpersonnelles ?

Avantages

Le groupe de discussion :

- Met en rapport les apprenants et favorise la création de lien/sentiment d'appartenance au groupe ;
- Lors des discussions en petit groupe, encourage l'apprenant timide à s'exprimer ;
- Est un des rares moyens d'atteindre les objectifs cognitifs d'ordre supérieur/du domaines des attitudes ;
- Offre à l'enseignant une occasion de vérifier le degré de compréhension des apprenants et de décoder la dynamique du groupe ;
- Est facile à organiser, peu coûteux et permet d'intégrer facilement les informations récentes.

Limites

- Suscite parfois des problèmes de participation (peu d'implication/trop d'implication) ;
- N'est pas une formule facile pour tous les enseignants : nécessite la compétence de savoir modérer un groupe, rend l'évaluation sommative impossible, potentielle insécurité de ne pas mener les discussions ;
- Pas de garantie quant à l'atteinte des objectifs définis ;
- Demande du temps, peut être bruyant, le lieu doit pouvoir s'y prêter.

- Les ressources varient en qualité et quantité selon le lieu (ville/campagne).
- Peuvent entraîner des coûts élevés (ex: voyage scolaire).

Conditions d'utilisation

Une utilisation réussie exige une planification rigoureuse :

1. Planifier à long terme et lister les possibilités.
2. Tenir un fichier des démarches à faire (coûts, contacts, autorisations, caractéristiques du groupe).
3. Prendre en compte les facteurs légaux, financiers et écologiques.
4. Évaluer la pertinence de la ressource utilisée.
5. Garder un bon contact avec les ressources (prévenir à l'avance et remercier après).
6. Compléter l'expérience avec une activité d'objectivation (discussion, exercice).

Prévoir des activités alternatives en cas d'annulation.

Conditions d'utilisation

Les exercices répétitifs doivent :

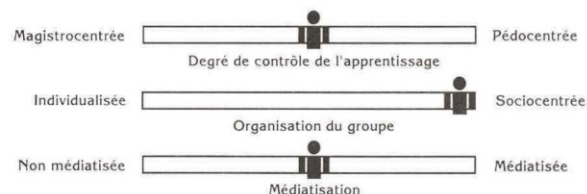
- Être bien organisés et répartis dans le temps ;
- Être utilisés uniquement dans un but d'apprentissage d'automatisation, de rapidité et de précision ;
- Être suivis par l'enseignant pour que les apprenants répètent la bonne information ;
- Être variés : exercices individuels ou de groupe, périodes de remotivation, échanges entre les apprenants ;
- Avoir des buts explicites : l'apprenant doit connaître le but de la pratique et pouvoir réutiliser ses acquis.

17. Les ressources du milieu

Définition

Cette formule pédagogique consiste en l'utilisation et l'exploitation des diverses sources d'apprentissage qu'offre l'environnement immédiat. C'est une méthode d'enseignement qui sort de la salle de classe.

Situation dans la typologie



Contrôle de l'apprentissage : Partagé entre l'enseignant et les apprenants.

Organisation du groupe : Elle est sociocentrique, généralement prévue pour un groupe.

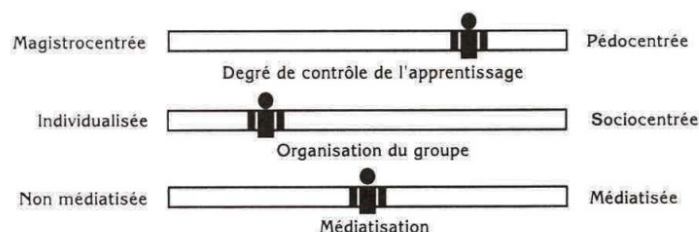
Médiatisation : Équilibrée entre médiatisé et non médiatisé

18. Les exercices répétitifs

Définition

Répétition systématique de notions (oralement ou par écrit) de gestes ou de mouvements dans le but de fixer l'information chez les apprenants.

Situation dans la typologie



Formule très pédocentrique, car les exercices sont réalisés par l'apprenant. L'enseignant est uniquement là pour guider, orienter ou corriger. Les exercices sont en général prévus pour du travail individuel ou en petits groupes, ce qui en fait une formule plutôt individualisée. Les exercices répétitifs peuvent utiliser plus ou moins de médias.

Description

Les ressources du milieu comprennent tout élément de l'environnement pouvant être mobilisé à des fins pédagogiques, qu'il s'agisse de ressources traditionnelles ou non.

Cela peut être :

- **Des personnes** que l'on peut inviter ou visiter.
- **Les richesses de l'environnement** : aller voir une industrie, se promener en forêt, visiter un commerce ou observer un cours d'eau, ...
- **Les artefacts** et spécimens divers par exemple examiner des plantes ou un objet intéressant pour comprendre l'histoire, la science ou l'art.

L'objectif est de diversifier les sources d'information, d'accéder à des données concrètes et de faire découvrir aux apprenants les richesses de leur propre milieu. **Pour être efficaces, ces activités doivent être soigneusement planifiées et intégrées dans une séquence d'enseignement cohérente**, souvent encadrées par des activités préparatoires (exposé) et de synthèse (discussion, exercice).

Les exercices répétitifs sont une façon de fixer des acquis chez l'apprenant dans le but d'en arriver à une performance automatique.

Utilise pour des apprentissages comme retenir les tables de multiplication, les conjugaisons de verbes, le maniement d'instruments (lime, ciseaux, clavier d'ordinateur, etc.).

A employer avec discernement, ni pour tout ni trop souvent, pour ne pas créer de monotonie.

Pour être efficaces, ils doivent être supervisés pour vérifier la justesse des acquisitions et apporter les correctifs nécessaires.

Formule déconseillée pour l'acquisition de compétences intellectuelles de niveau complexe.

Avantages

- + Motivantes pour les apprenants.
- + Facilitent l'apprentissage grâce au contact avec la réalité.
- + Permettent une meilleure connaissance et une plus grande compréhension grâce à la relation élève-milieu.
- + Aident à atteindre une grande variété d'objectifs (intellectuels, affectifs, stratégiques).
- + Développent des compétences sociales.
- + Peuvent être peu coûteuses à exploiter.

Limites

- Les ressources peuvent être difficiles à trouver et pas toujours accessibles sans autorisation.
- Risque de biaiser l'information mal communiquée et de ne pas atteindre les objectifs.
- L'évaluation peut être difficile.
- Peuvent susciter des craintes (sécurité, coût, disponibilité).
- Risque d'annulation de dernière heure.

Avantages

Les exercices répétitifs...

- Sont avantageux pour les apprentissages de type moteur et technique ;
- Sont motivants utilisés en parallèle à d'autres formules ;
- Permettent une saine compétition entre les apprenants ;
- Donnent l'occasion à certains apprenants plus faibles dans d'autres domaines de devenir tuteurs ;
- Favorisent l'acquisition d'apprentissage qui demandent une forme d'automatisme.

Limites

- Mal utilisés ou trop utilisés, risquent d'engendrer
 - monotonie
 - apprentissages non compris
 - surcharge et fatigue chez l'apprenant ;
- Ne permettent que peu de rétention à long terme si les apprentissages sont peu réutilisés.

Conditions d'utilisation

La **planification, la disponibilité et la révision** sont 3 composantes essentielles à la réussite d'une activité de recherche.

L'enseignant doit :

- Bien connaître le sujet, être documenté et disposer des ressources nécessaires ;
- Définir clairement les objectifs de recherche ;
- Choisir une problématique adaptée au niveau des apprenants ;
- Planifier des balises (questions, étapes, outils de repérage) pour guider l'apprenant et éviter qu'il ne se perde ;
- Accompagner la démarche en étant disponible pour répondre aux questions des apprenants sans donner directement les réponses ;
- Pas perdre de vue les travaux en cours et prévoir un mécanisme de révision ou de suivi pour savoir où les apprenants en sont dans leur recherche ;
- Bien connaître sa clientèle pour bien doser le type ou le sujet de recherche (év. prévoir d'autres types d'activités si cette démarche ne conviendrait pas) ;
- Organiser un retour collectif afin de mettre en commun les découvertes et valoriser les contributions de chacun.

- Quel est le sujet à investiguer ?
- A quelle clientèle veut-on s'adresser ?

L'enseignant doit :

- Faire préparer à l'avance quelques questions nécessaires pour recueillir exactement possible l'information désirée
- Faire pratiquer les apprenants entre eux

2) Déroulement de l'interview :

L'interviewer (l'apprenant) doit :

- Se présenter
- Préciser le sujet de l'interview
- Informer de l'usage qu'il fera des données récoltées
- Se montrer courtois et poli
- Noter en termes brefs les propos de l'interviewé ou enregistrer (demander l'autorisation)
- Prévoir suffisamment de questions pour relancer si nécessaire (pas ds le sens de la question, refus, ...)
- Remercier l'interviewé de sa collaboration

3) Rapport de l'interview

Après l'entretien, il s'agit de :

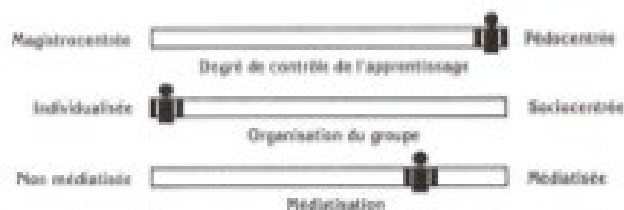
- Dépouiller, classer, compiler les réponses
- Analyser les données pour en évaluer la pertinence et en faire une synthèse
- Rédiger un compte rendu (déroulement, données, valeur)

19. La recherche guidée

Définition

Démarche de découverte où l'enseignant propose un problème et des données. Les élèves cherchent une solution par eux-mêmes, mais reçoivent de l'aide grâce à des questions, des indices et des suivis réguliers. L'activité se conclut par une mise en commun des découvertes.

Situation dans la typologie



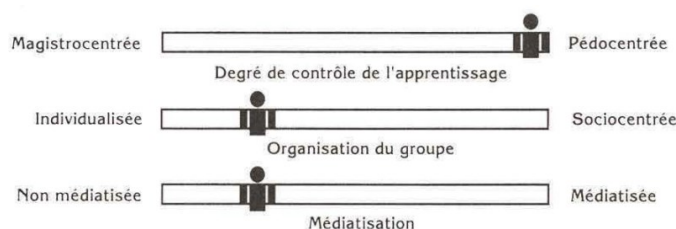
Formule largement **pédagogique**, car l'apprenant reste au centre de l'activité. C'est une formule fortement individualisée, car elle repose sur l'implication active de l'apprenant. L'apprentissage dépend à la fois des informations mises à disposition par l'enseignant et de ce que l'élève choisit d'en retenir et d'exploiter. C'est une formule généralement médiatisée.

20. L'interview

Définition

L'interview est un entretien au cours duquel un apprenant interroge une personne pour connaître ses opinions, ses sentiments ou ses attitudes ; L'interview se fait généralement à partir de questions préparées à l'avance et dans le but d'en rendre compte.

Situation dans la typologie



L'interview est une activité :

- 1) **pédagogique** (l'apprenant contrôle son apprentissage : il prépare, gère le déroulement et interprète les données recueillies) ;
- 2) individualisée (il est seul à questionner) ;
- 3) peu médiatisée (besoin de peu de matériel : calepin, magnétophone).

Description

La recherche guidée, ou découverte guidée, est une démarche de découverte où l'enseignant propose une situation-problème accompagnée de données brutes. Les élèves cherchent une solution par eux-mêmes, tout en étant soutenus par des indices, des questions et un suivi régulier. L'enseignant joue le rôle de guide et valide le travail au fur et à mesure. L'activité se termine par une mise en commun des découvertes, ce qui permet aux élèves d'apprendre à la fois par leur propre recherche et par le partage collectif. Par exemple, en sciences, les élèves peuvent analyser des résultats d'expérience pour découvrir une loi ; en histoire, ils peuvent interpréter des documents d'archives pour comprendre les causes d'un événement ; en mathématiques, ils peuvent résoudre une situation-problème pour trouver une nouvelle formule ou méthode.

Description

L'interview présente plusieurs atouts pédagogiques :

- Recueillir des informations inédites et d'actualité
- Développer des compétences de questionnement et d'analyse des données (comparer les opinions, les classer, etc.)
- Développer un projet complet : du début (préparation des questions, récolte de données) à la fin (analyse, compte rendu), l'apprenant est engagé
- Ainsi, des apprenants pourraient interroger des élèves, des enseignants, des directeurs d'école pour savoir quelles sont les formules pédagogiques les plus utilisées dans leur milieu, quelles sont celles qui semblent les plus intéressantes ou encore celles que les élèves préfèrent, etc.

Avantages

- L'élève doit s'organiser (planifier, anticiper, mettre en œuvre) dans un projet complet
- Offre une occasion de socialisation
- Permet d'obtenir des informations variées, parfois controversées de façon rapide et sur des sujets controversés

Avantages

La recherche guidée...

- Stimule la curiosité et la motivation ;
- Développe l'auto-apprentissage, l'auto-critique et l'auto-évaluation ;
- Permet d'exercer des compétences transversales (sélection, analyse, synthèse) ;
- Favorise l'acquisition de méthodes de travail réinvestissables dans d'autres projets d'apprentissage ;
- Permet aux apprenants d'aller plus loin dans l'étude de certains phénomènes et de certaines notions

Limites

- Exige un engagement de temps et de préparation de la part de l'enseignant ;
- Risque que certains élèves se perdent malgré les balises et qu'ils se démotivent en cours de route ;
- Peut selon les découvertes faites par les apprenants, prendre une orientation non souhaitée par l'enseignant ;
- Peut devenir chronophage sans aboutir à un apprentissage valable

- Met en contact avec le monde environnant et permet de s'impliquer
- Développe l'aisance d'expression et la créativité
- Permet un apprentissage concret et motivant
- Permet de réaliser qu'il faut souvent réajuster un plan préétabli
- Est un moyen de recueillir une information et de la conserver en respectant l'originalité

Limites

- Exige que l'enseignant aide et guide
- Si mal conduite, risques de récolter des informations de piètre qualité ou encore faussées et biaisées
- Les apprenants peuvent manquer d'objectivité en prenant position durant l'interview
- Les rapports peuvent ne pas refléter la réalité
- Difficulté à obtenir la coopération de certains interviewés

Conditions d'utilisation

1) Préparation de l'interview

L'apprenant doit répondre aux questions suivantes :

- Que cherche-t-on à savoir ?
- Quel type d'information veut-on tirer de cet interview ?