



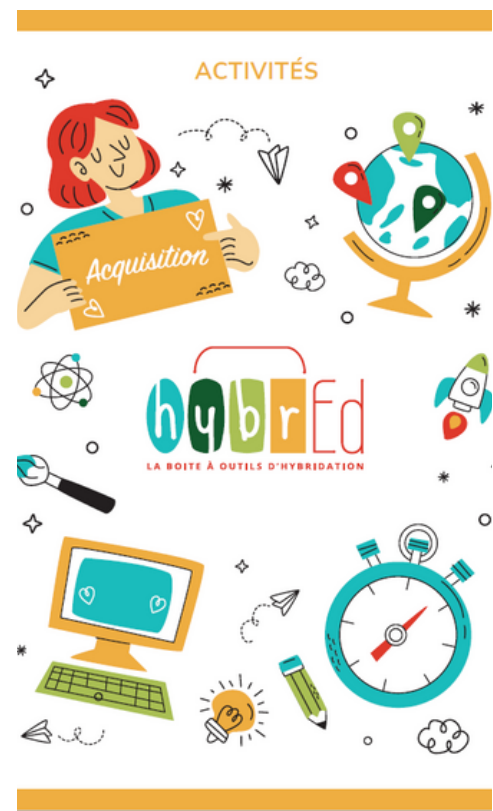
GUIDE PÉDAGOGIQUE

Un deck de cartes pour accompagner
les enseignants et les formateurs
dans l'hybridation de leurs formations



SOMMAIRE

1. Le projet Hybr'ED
2. Le matériel
3. Le déroulement
4. Les cartes défis
5. Le tableau Bloom/4C
6. Un exemple de séquentiel
7. Les fiches d'activités





LE PROJET HYBR'ED

Un projet collaboratif européen financé par l'agence Erasmus+ qui a pour objectifs

- de concevoir un outil pour scénariser une expérience d'apprentissage hybride
- de former un groupe de personnes des institutions partenaires à l'hybridation des apprentissages par le biais de l'outil produit.

Cet outil Hybr'ED a pris la forme d'un deck de cartes.

Les partenaires :

- Canope : opérateur du ministère français de l'éducation nationale
- FormaForm : dispositif partenarial mis en place en Belgique pour aider les acteurs de la formation et de l'insertion professionnelle à s'adapter aux évolutions et innovations du contexte professionnel
- IFEN : Institut de formation de l'éducation Nationale du Luxembourg





LE MATÉRIEL

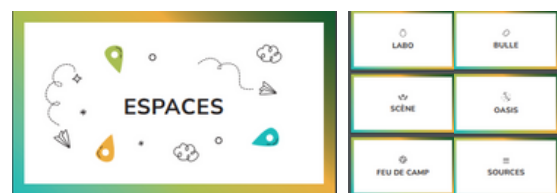
Un deck de 37 cartes pour aider à l'émergence d'idées
3 catégories (acquisition, renforcement, évaluation)

Quatre cartes défis pour sortir de
sa zone de confort



Des cartes de modalité

Des fiches "Espace"



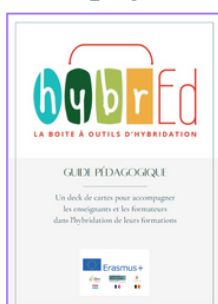
Un tableau de correspondance

Un séquentiel à remplir

Compétence	Acquisition	Renforcement	Évaluation
Comprendre l'information selon différents modalités	X	X	X
Représenter l'information selon différents modalités	X	X	X
Rechercher l'information selon différents modalités	X	X	X
Organiser l'information selon différents modalités	X	X	X
Communiquer l'information selon différents modalités	X	X	X
Évaluer l'information selon différents modalités	X	X	X

	HybrEd	Niveau	Les C	Bleem	Compétences	Compétences	Compétences	Compétences	Compétences	Compétences	Compétences	Compétences	Compétences	Compétences	Compétences	Compétences	Compétences	Compétences	
HybrEd	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
prentissage	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
HybrEd	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
prentissage	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
HybrEd	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
prentissage	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Un guide d'accompagnement pédagogique





LE DÉROULEMENT

Suivez le guide pour hybrider vos formations

Etape 1 : Définir ses objectifs d'apprentissage

La première étape consiste à bien définir ses objectifs d'apprentissage, en lien avec le but principal visé (*Vous pouvez vous référer à la partie du manuel « Objectifs d'apprentissage »*).

Action : Remplir le tableau avec ses objectifs d'apprentissages

Etape 2 : Créer son scénario pédagogique hybride

- Sélectionnez les cartes en fonction du type d'activités pour composer votre séquence (*Vous pouvez vous référer au tableau de correspondance pour choisir les cartes activités qui conviennent le mieux à vos objectifs d'apprentissage*).

Action : Disposez la première carte de votre séquence

- Sélectionnez la carte qui correspond à l'espace associé à l'activité (*Vous pouvez vous référer à la fiche « Espace » du manuel*).

Action : Placez la carte "espace" au-dessus de la carte

- Sélectionnez les cartes modalités

Action : Placez les cartes "modalités" sous la carte.

Etape 3 : Répétez l'opération pour chaque objectif en disposant les cartes de manière chronologique



LES CARTES DÉFIS

Envie de vous lancer un défi et de sortir de votre zone de confort ?

Envie de vous challenger ? Utilisez une des 4 cartes défis

<p>DÉFIS</p>  <p>Espaces</p> <ul style="list-style-type: none"> • Problème météo ! Une partie de vos apprenants sont à distance. • Le seul espace qui vous reste est "Plochez une carte espace" • L'espace de formation est trop petit pour accueillir les apprenants. • Il n'y a aucun mobilier dans le local. • Le mobilier n'est pas flexible. <p>Les cartes Défis sont là pour pimenter votre création ! Utilisez un dé pour tirer au sort un des challenges proposés (vous pouvez également en imaginer un et l'ajouter à la liste).</p>	<p>DÉFIS</p>  <p>Personnes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Veille de vacances, les apprenants sont fatigués. • Retour de vacances, les apprenants sont agités. • La formation est obligatoire, les apprenants sont réticents. • Vous devez coanimer la séquence avec un stagiaire/ collègue. • Les apprenants sont hétérogènes (niveau expertise, langue). <p>Les cartes Défis sont là pour pimenter votre création ! Utilisez un dé pour tirer au sort un des challenges proposés (vous pouvez également en imaginer un et l'ajouter à la liste).</p>	<p>DÉFIS</p>  <p>Temps</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alarme incendie retentit, vous perdez 20 % du temps de l'activité. • Les apprenants ont des disponibilités différentes. • Le planning a changé, le temps de formation est doublé. • Une formation habituellement en 1 bloc est fractionnée en 3 blocs. • Une formation habituellement dispensée sur plusieurs blocs est fusionnée sur un seul bloc. <p>Les cartes Défis sont là pour pimenter votre création ! Utilisez un dé pour tirer au sort un des challenges proposés (vous pouvez également en imaginer un et l'ajouter à la liste).</p>	<p>DÉFIS</p>  <p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le Wi-Fi est en panne. • Les outils numériques sont déchargés. • Le Tableau Blanc Interactif est hors service. • Vous n'avez pas de support papier car la photocopieuse est en panne. • Vous n'avez accès qu'à des logiciels libres et gratuits. <p>Les cartes Défis sont là pour pimenter votre création ! Utilisez un dé pour tirer au sort un des challenges proposés (vous pouvez également en imaginer un et l'ajouter à la liste).</p>
---	---	---	---

Il est possible d'introduire une carte défi à tout moment dans le jeu :

- Avant
- Pendant
- Après

Sélectionnez une carte défi (au hasard ou au choix) et reprenez la création du séquentiel pédagogique hybride avec votre défi en tête.



N'oubliez pas de remplir le séquentiel afin de le conserver



LE TABLEAU BLOOM/4C

Un tableau de correspondance entre les fiches, Bloom et les 4 C

	Les C				Bloom					
	Pensée critique	Collaboration	Créativité	Résolution de problème	Mémoriser	Comprendre	Appliquer	Analyser	Evaluer	Créer
Acquisition										
Entendre, lire, écrire, parler ou toucher du matériel nouveau	x					x	x			
Créer un baromètre ou un graphe humain	x	x						x	x	
Créer des posters			x			x		x		x
Créer un théâtre comme une ressource éducative	x	x	x			x				x
Créer une présentation	x		x							x
Créer une intervention en équipe	x	x				x			x	x
Construire une étude de cas	x	x	x	x				x		x
Résoudre un problème	x	x	x	x				x	x	x
Réviser un article	x	x						x	x	
Créer un projet	x	x	x							x
Formuler un résumé				x		x				
Réaliser un exercice d'application							x			
Renforcement										
Quiz	x					x			x	
Générer des connaissances par la création de matériaux	x		x					x		x
Sessions de pratique espacées		x					x			
Cartes conceptuelles	x		x			x	x		x	
Matériel pédagogique créé par les apprenants	x		x					x		x
Portfolio	x		x						x	x
Jeu de rôle	x	x	x					x	x	x
Jeu de révision		x						x		
Matrice de la mémoire	x	x				x	x			
Chanter pour mémoriser		x				x				
Créer des questions à partir d'un support		x					x			
La bulloterie		x					x			
Sketchnoting			x			x				
La rétroaction vidéo			x						x	
Flashcard avec pratique espacée						x				
Evaluation										
Cartes de feux de circulation	x							x	x	
Partage de notes	x	x					x		x	
Fiche d'information										x
Test de concept	x	x		x		x		x	x	
Test de connaissances	x								x	
Vérification des idées fausses/préconçues	x							x		x
Évaluation par les pairs et auto-évaluation	x	x							x	
Tableau de l'évolution	x						x		x	
Technique des quatre questions	x						x			
Technique SCAMPER	x			x				x		



LES FICHES D'ACTIVITÉS

Acquisition

- 1.1 Entendre, lire, écrire, parler ou toucher du matériel nouveau
- 1.2 Créer un baromètre ou un graphe humain
- 1.3 Créer des posters
- 1.4 Créer un théâtre comme ressource éducative
- 1.5 Créer une présentation
- 1.6 Créer une intervention en équipe
- 1.7 Construire une étude de cas
- 1.8 Résoudre un problème
- 1.9 Réviser un article
- 1.10 Créer un projet
- 1.11 Formuler un résumé
- 1.12 Réaliser un exercice d'application

Renforcement

- 2.1 QUIZ
- 2.2 Générer des connaissances par la création de matériaux
- 2.3 Générer des connaissances par la création de matériaux
- 2.4 Cartes conceptuelles
- 2.5 Matériel pédagogique créé par les apprenants
- 2.6 Portfolio
- 2.7 Jeu de rôle
- 2.8 Jeu de révision
- 2.9 Matrice de la mémoire
- 2.10 Chanter pour mémoriser
- 2.11 Créer des questions à partir d'un support
- 2.12 La bulloterie
- 2.13 Sketchnoting
- 2.14 La rétroaction vidéo
- 2.15 Flashcard avec pratique espacée

Evaluation

- 3.1 Cartes de feux de circulation
- 3.2 Partage de notes
- 3.3 Fiche d'information
- 3.4 Test de concept
- 3.5 Test de connaissances
- 3.6 Vérification des idées fausses/préconçues
- 3.7 Évaluation par les pairs et auto-évaluation
- 3.8 Tableau de l'évolution
- 3.9 Technique des quatre questions
- 3.10 Technique SCAMPER



1.1 Entendre, lire, écrire, parler ou toucher du matériel nouveau

Acquisition - comprendre/appliquer - pensée critique

Intérêt de l'activité

Représenter l'information selon différentes modalités permet aux apprenants de comprendre le contenu en faisant appel à plusieurs sens et en adaptant le matériel à leurs besoins ou préférences.

Préparation de l'activité

Sonder les apprenants sur leurs intérêts, leurs points forts et leurs besoins et intégrer les résultats dans les cours. Envisager des options pour les textes imprimés comme les illustrations, les couleurs de fond, des tailles de police différentes. Proposer des alternatives comme les livres audio, la lecture en parallèle, un matériel avec des textures à explorer ou des odeurs.

Réalisation de l'activité

- Présenter le sujet aux apprenants en utilisant les différentes alternatives de matériel.
- S'il s'agit d'une activité en ligne, laisser les apprenants adapter les formats aux technologies.

Après l'activité

Permettre aux apprenants d'exprimer ce qu'ils savent en utilisant différents formats, tels des organisateurs graphiques, des cartes mentales, des présentations orales, etc.



1.2 Créer un baromètre ou un graphe humain

Acquisition - analyser/évaluer - pensée critique/collaboration

Intérêt de l'activité

Défendre ses positions personnelles face à un énoncé, écouter les autres, convaincre et être convaincu par ses pairs à l'aide de bons arguments impliquent les apprenants dans un apprentissage approfondi.

Préparation de l'activité

Installer la salle entière en déplaçant les bureaux et les chaises sur le côté ou aller avec les apprenants dans un espace libre à l'extérieur.

Réalisation de l'activité

- Marquer un côté de l'espace comme « zone d'accord » et l'autre côté comme « zone de désaccord ».
- Faire des énoncés liés au contenu du cours et demander aux apprenants de se déplacer vers la zone d'accord ou de désaccord, en fonction de leur opinion.
- Les apprenants doivent donner des arguments pour justifier leur position et ils peuvent passer à la zone opposée si les commentaires des autres apprenants les convainquent.
- Faire plusieurs énoncés et encourager le débat et la participation de nouvelles personnes à chaque occasion.

Après l'activité

Demander aux apprenants ce qu'ils pensent de la défense de leurs arguments et de l'écoute de l'opinion des autres apprenants.



1.3 Créer des posters

Acquisition - comprendre/analyser/créer - créativité

Intérêt de l'activité

Synthétiser le matériel de manière créative en utilisant plus d'un sens favorise l'apprentissage à long terme.

Préparation de l'activité

Sélectionner les critères : individuel/groupe, en ligne/sur papier.

Réalisation de l'activité

- Identifier l'objectif du poster. Penser au message principal à communiquer et à l'émotion à transmettre.
- Tenir compte du public.
- Visualiser l'endroit où le message sera partagé et adapter le design en conséquence : en ligne, sur les murs de l'établissement, dans les rues, etc.
- Concevoir le poster en écrivant les idées principales et en mettant des illustrations pertinentes.
- Montrer le poster à un autre groupe pour recevoir les commentaires de ses pairs et commenter les posters des autres groupes pour les améliorer.
- Apporter des ajustements au poster

Après l'activité

Publier/partager le poster avec les autres apprenants sur les réseaux sociaux, dans l'établissement et/ou dans les lieux de la ville



1.4 Créer un théâtre comme ressource éducative

Acquisition - comprendre - aucun C

Intérêt de l'activité

Le théâtre comme ressource éducative contribue à l'acquisition de concepts, à l'engagement et à la résolution de problèmes générant la participation des apprenants. Il privilégie le processus d'apprentissage au résultat artistique et théâtral.

Préparation de l'activité

1. Expliquer les objectifs de l'activité.
2. Préciser si les apprenants se présenteront comme un personnage ou s'ils interpréteront le personnage à travers un débat.
3. Demander à chaque apprenant de rechercher des informations relatives au personnage et aux événements ou écrits pertinents pour défendre les points de vue du personnage.
4. Apporter ou choisir les costumes et mettre en place la scénographie si nécessaire

Réalisation de l'activité

Gérer le temps pour permettre à tous les apprenants de présenter leur personnage par une performance individuelle ou en s'améliorant, dans le cadre d'un débat.

Après l'activité

Fixer un temps de feedback centré sur les actions ou événements liés au personnage, et non sur l'apprenant ou sa performance d'acteur.



1.5 Créer une présentation

Acquisition - créer - pensée critique/créativité

Intérêt de l'activité

Au cours du processus de préparation d'une présentation, les apprenants recherchent, évaluent les informations et prennent des décisions quant à leur pertinence, organisent les informations, suivent des instructions pour réaliser leurs présentations et présentent une crédibilité qui suscite des émotions chez l'orateur et le public.

Préparation de l'activité

Guider et aider les apprenants à suivre les étapes suivantes.

1. Choisir un sujet qui les passionne.
2. Écrire le message le plus important.
3. Élaborer des idées claires, concises et captivantes autour de ce sujet : se concentrer sur une idée et y relier les autres.
4. Définir une phrase que le public pourra retenir.
5. Rédiger l'exposé comme une histoire, avec un début, un milieu et une fin.
6. Fixer les règles : transition automatique ou manuelle des diapositives, utilisation ou non d'aides vidéo ou audio intégrées, etc.
7. Les aides visuelles doivent « correspondre » au style de l'exposé.
8. S'entraîner pour une performance optimale : le présentateur doit être préparé à parler sans notes et sans avoir besoin de se référer aux images.
9. Les erreurs font partie du développement des compétences.

Réalisation de l'activité

Encourager les apprenants à faire une présentation devant les autres apprenants et gérer le temps pour permettre à chacun de faire sa présentation et d'avoir quelques minutes de discussion avec le groupe.

Après l'activité

Donner un feedback.



I.6 Créer une intervention en équipe

Acquisition - comprendre/évaluer/créer - pensée critique/collaboration

Intérêt de l'activité

Les apprenants mènent des discussions et participent en tant qu'auditeurs et orateurs, apprenant avec leurs pairs, tout en s'engageant dans une interaction constructive où chacun est essentiel pour comprendre le résultat final.

Préparation de l'activité

Sélectionner la dynamique de groupe : Fishbowl ou Jigsaw, et former des groupes hétérogènes.

Réalisation de l'activité

Fishbowl

- L'instructeur attribue un énoncé controversé lié au sujet qu'ils ont préparé et leur donne cinq minutes pour se mettre d'accord sur une réponse basée sur leur préparation.
- Un groupe d'apprenants est placé dans un cercle intérieur, les autres apprenants écoutent en silence en faisant un cercle autour. Tous les membres du groupe doivent participer, soit en clarifiant la réponse, soit en soulignant un point intéressant, soit en signalant un aspect difficile lié à la question. Faire tourner les apprenants dans et hors du cercle tout au long de la discussion.

Jigsaw

- Assigner chaque apprenant à l'apprentissage d'un segment d'une thématique.
- Fixer du temps pour que les apprenants lisent individuellement au moins deux fois le segment (pas de mémorisation).
- Former des « groupes d'experts » temporaires avec les apprenants qui ont le même segment et prévoir du temps pour discuter des principaux points de leur partie et pour rédiger les présentations.
- Rassembler les groupes originaux.
- Demander à chaque apprenant de présenter son segment à son groupe, et aux autres apprenants de poser des questions

Après l'activité

Retours des groupes : commencer par mettre en évidence les éléments positifs, puis des questions de clarification et les éléments difficiles.



1.7 Construire une étude de cas

Acquisition - analyser/créer - 4 C

Intérêt de l'activité

Une situation réelle à résoudre nécessite une interaction pour explorer la situation et faire des recommandations à l'aide d'informations déroulées dans le temps (et non en une seule fois).

Préparation de l'activité

Préparer l'étude de cas en suivant cette structure.

1. Organiser l'étude de cas en trois temps. Chaque temps déroule le scénario avec des informations spécifiques (une information de base, une présentation des personnages et du cadre et un changement de temps ou de condition). Penser aux informations suivantes lors de la construction de l'étude de cas : objectif, contexte, contenu, données disponibles, questions ciblées (encourager les apprenants à faire un remue-méninges pour aborder les problèmes inhérents, demander aux apprenants d'évaluer les données et d'anticiper les résultats attendus).

2. Les apprenants répondront à une série de questions après le déroulé de chaque temps. Les questions doivent demander à l'apprenant d'analyser, de synthétiser et de formuler un plan pour aborder l'étude de cas.

Réalisation de l'activité

- Organiser les apprenants de manière coopérative (diviser les tâches) ou collaborative (aborder l'étude de cas ensemble).
- À chaque partie, demander aux apprenants de réfléchir à l'aide des questions guidées qui visent à débriefer et à réfléchir à l'étude du cas.

Après l'activité

Demander aux apprenants de partager les solutions de l'étude de cas ou de collecter les travaux écrits.

Donner des retours aux apprenants.



1.8 Résoudre un problème

Acquisition - analyser/évaluer/créer - 4C

Intérêt de l'activité

Discuter en petits groupes de la solution d'un problème et écouter les autres idées contribuent à engager les apprenants dans la résolution d'un problème.

Préparation de l'activité

1. Concevoir différents problèmes et poser une question qui sera discutée par un groupe d'apprenants.
2. Placer chaque problème dans une enveloppe.
3. Former des groupes de 3 apprenants ou plus

Réalisation de l'activité

- Remettre à chaque groupe une enveloppe contenant un problème.
- Fixer un temps et demander à chaque groupe de résoudre le problème, d'écrire la solution et de la mettre dans l'enveloppe.
- Ensuite, demander à chaque groupe de transmettre l'enveloppe avec le problème et la solution à un autre groupe ; le groupe suivant consulte le problème et propose à son tour une solution, sans examiner les solutions précédentes déposées dans l'enveloppe, écrit la solution et la met à l'intérieur de l'enveloppe.
- Une fois le temps écoulé, le groupe passe l'enveloppe avec le problème et les solutions et fait le même exercice avec le nouveau problème qu'il reçoit d'un autre groupe.
- Le dernier groupe reçoit les enveloppes avec le problème et les solutions. Il synthétise et analyse les solutions et les partage avec tous les apprenants.

Après l'activité

Prévoir un temps pour les questions, la discussion autour des problèmes et des solutions, et les commentaires des apprenants.



1.9 Réviser un article

Acquisition - analyser/évaluer - pensée critique/collaboration

Intérêt de l'activité

Le travail individuel combiné aux interactions en équipe pour s'améliorer mutuellement renforce l'engagement et facilite l'apprentissage.

Préparation de l'activité

La rédaction d'un article n'est plus une activité solitaire. Intégrée par un groupe d'apprenants ayant un bagage de connaissances similaires, l'objectif est de jouer les rôles d'évaluateurs et d'évalués. Ils comparent et analysent les travaux des autres, font des commentaires, remettent en question l'exactitude des informations et donnent des conseils sur la façon de les modifier.

Les rôles

Évaluateurs : expriment leurs propres idées et points de vue.

Évalués : décident s'ils acceptent les retours des autres apprenants et révisent leurs travaux.

1. Montrer aux apprenants un article et une évaluation fictive d'article à titre d'exemple.
2. Demander aux apprenants d'écrire un article sur un sujet lié au cours.
3. Former des groupes de 3 apprenants ou plus.
4. Attribuer un jour pour la remise des articles.

Réalisation de l'activité

- Travail individuel : revoir les articles des pairs ; 10 minutes pour lire l'article ; 10 minutes pour relire l'article (une deuxième fois) ; 10 minutes pour écrire les commentaires à deux paires.
- Travail collectif : 5-10 minutes de commentaires oraux à l'auteur de chaque article. Lire les commentaires si nécessaire. Le rédacteur de l'article ne doit pas parler. Il doit parler seulement si une clarification est nécessaire.

Après l'activité

Demander aux apprenants d'adapter leur article s'ils jugent les retours pertinents et fixer une date de remise des articles modifiés.



1.10 Créer un projet

Acquisition - créer - pensée critique/collaboration/créativité

Intérêt de l'activité

L'apprentissage par projet est orienté vers la recherche d'une solution concrète en réponse à un problème ou une question que les apprenants définissent de manière également concrète

Préparation de l'activité

L'objectif est de définir un défi face à un problème réel et la mise en œuvre d'une solution. Il est possible de donner le défi à chaque apprenant ou à un groupe d'apprenants.

Réalisation de l'activité

Suivre les étapes suivantes pour aider les apprenants à mettre en place leur projet.

- Poser le défi.
- Création de groupes pour rechercher la solution.
- Planification de la solution.
- Mise en œuvre de la solution et évaluation.
- Communication des résultats et des réflexions.

Après l'activité

1. Demander aux apprenants de partager leur expérience sur la manière dont ils ont abordé le problème et dont ils ont conçu la solution. Demander également aux apprenants de partager comment ils ont planifié et développé le projet.
2. Donner aux apprenants des retours sur le projet lui-même et sur le processus de sa réalisation



I.II Formuler un résumé

Acquisition - comprendre - résolution de problèmes

Intérêt de l'activité

Synthétiser, classer, prioriser, organiser sont autant d'actions nécessaires à la création d'un bon résumé. Au travers de celles-ci, l'apprenant peut revisiter la matière abordée et l'appréhender d'une manière plus profonde.

Préparation de l'activité

Choisir une notion ou un concept complexe dont il serait pertinent de faire la synthèse.

Réalisation de l'activité

- Faire une première lecture pour prendre connaissance du texte ;
- Faire une deuxième lecture pour identifier les idées principales ;
- Découper le texte selon ses différentes parties ;
- Identifier les articulations du texte ;
- Rédiger le résumé ;
- Se relire

Après l'activité

Echanger les résumés entre les participants.



1.12 Réaliser un exercice d'application

Acquisition - appliquer - résolution de problèmes

Intérêt de l'activité

Mobiliser un savoir, un savoir-faire, un savoir-être au travers d'exercices d'application.

Préparation de l'activité

Sélectionner ou concevoir des exercices d'applications en lien avec les savoirs à acquérir adaptés au niveau de progression des apprenants.

Créer les corrigés des exercices.

Réalisation de l'activité

- Parcourir avec les apprenants les exercices à réaliser et leurs consignes
- Laisser les apprenants réaliser les exercices suivant les modalités choisies (ex : travail individuel, en équipe, etc.)

Après l'activité

Plusieurs possibilités :

- Corrections entre paires, collectives, auto-correction avec support
- Formulation par les apprenants des difficultés rencontrées
- Feedbacks du formateur/enseignant



2.1 Quiz

Renforcement - mémoriser/évaluer - pensée critique

Intérêt de l'activité

L'objectif est de créer des questions et des réponses précises pour tester les connaissances des apprenants.

Préparation de l'activité

1. Choisir un sujet et préparer quelques questions clés brèves.
2. Choisir un titre intéressant.
3. Élaborer des questions et des réponses basées sur le matériel de manière simple et claire.

Réalisation de l'activité

- Présenter le matériel (texte, vidéo, images).
- Laisser l'apprenant répondre au quiz sans pression.

Après l'activité

Permettre à l'apprenant d'avoir un retour sur ses réponses avant de passer au sujet suivant.



2.2 Générer des connaissances par la création de matériaux

Renforcement - analyser/créer - pensée critique/créativité

Intérêt de l'activité

Créer du matériel n'est pas seulement intéressant, c'est aussi un bon moyen d'apprendre.

Préparation de l'activité

1. Délimiter le sujet.
2. Sélectionner le produit qui sera attendu des apprenants : matériel didactique, jeu de rôle ou une expérience.
3. Spécifier les directives et organiser les ressources à utiliser.

Réalisation de l'activité

- Présenter le sujet.
- Demander aux apprenants de montrer les concepts, les contenus ou les compétences acquis grâce à l'élaboration de matériel explicatif.

Après l'activité

1. Partager le matériel créé, donner et recevoir des commentaires des pairs.
2. Donner des retours aux apprenants sur le matériel qui a été créé.



2.3 Sessions de pratique espacées

Renforcement - appliquer - collaboration

Intérêt de l'activité

Répartir le temps consacré à l'étude d'un sujet au lieu de le faire en une seule fois permet non seulement d'éviter l'accumulation de contenus mais aussi d'améliorer la rétention à long terme

Préparation de l'activité

1. Créer un modèle de grille de récupération en créant une banque de questions et en les collant sur la grille à différentes étapes de la période académique, ou d'apprentissage, pour permettre aux apprenants de revoir les questions à certains moments de leur progression dans le sujet.
2. Concevoir des modèles de grilles

Réalisation de l'activité

- Consacrer une séance entière à une grille de repérage et permettre les autocorrections.
- Aider les apprenants à établir un calendrier pour étudier et réétudier les concepts clés.

Après l'activité

Passer en revue les réponses des apprenants.



2.4. Cartes conceptuelles

Renforcement - comprendre/appliquer/évaluer - pensée critique/créativité

Intérêt de l'activité

Les cartes conceptuelles permettent d'organiser et de représenter les connaissances grâce à des supports graphiques. Elles peuvent être réalisées sur papier ou à l'aide de logiciels informatiques ou d'applications web.

Préparation de l'activité

1. Sélectionner un sujet et les principaux concepts concernés.
2. Motiver les apprenants en créant des attentes par rapport au sujet.
3. Expliquer le sujet.

Réalisation de l'activité

Guider les apprenants à travers les étapes suivantes.

- Fournir un contexte : préciser le problème et la question, ou un domaine de connaissances spécifique, à résoudre avec la carte.
- Identifier les concepts clés et les ordonner hiérarchiquement, du plus général (partie supérieure) au plus spécifique (partie inférieure).
- Créer une ébauche de la carte conceptuelle.
- Identifier les relations les plus importantes et ajouter des liens transversaux reliant les concepts.
- Revoir la clarté et les liens, et faire des modifications si nécessaire.

Après l'activité

Donner des retours aux apprenants sur leurs cartes conceptuelles.



2.5. Matériel pédagogique créé par les apprenants

Renforcement - analyser/créer - pensée critique/créativité

Intérêt de l'activité

L'apprenant est un participant actif lorsqu'il crée sa vision d'un sujet et travaille avec différentes technologies pour construire ses connaissances.

Préparation de l'activité

1. Clarifier le sujet auprès des apprenants et les encourager à présenter ce qu'ils comprennent en utilisant différents types de médias.
2. Familiariser les apprenants aux différents médias (images, sons, animation, vidéo, modélisation spatiale) et les soutenir pendant le cours.
3. Préparer un endroit avec les outils dont les apprenants auront besoin pour travailler.

Réalisation de l'activité

Définir les objectifs de l'activité et permettre aux apprenants de créer des produits multimédias en transformant l'information en segments et en décidant comment représenter les idées à travers différents médias comme le texte, les images, les sons, l'animation, la vidéo ou la modélisation spatiale.

Après l'activité

1. Donner aux apprenants un retour d'information et prévoir une autre session s'ils ont besoin de faire des ajustements.
2. Rendre le matériel utilisable : partager le matériel ou créer une banque de matériels d'étude pour tous les apprenants.



2.6. Portfolio

Renforcement - évaluer/créer - pensée critique/créativité

Intérêt de l'activité

Les êtres humains entament un processus de changement tout au long de leur vie. Ce développement englobe les domaines physique, cognitif et psychosocial. Ainsi, le lieu où nous apprenons devient un contexte où le développement se produit, facilité par un instructeur ou un enseignant.

Préparation de l'activité

1. Un portfolio est une collection de réalisations qui montrent les progrès et les particularités de l'individu avec une structure de base et un style flexible personnalisé.
2. Préparer les matériaux/outils pour construire un portfolio physique (un dossier) ou virtuel (une plateforme).
3. Expliquer aux apprenants que ce portfolio leur permettra de suivre leurs progrès et sera important pour leur apporter un soutien lorsqu'ils en auront besoin.

Réalisation de l'activité

Guider les apprenants dans la création de leur portfolio en le divisant en trois sections : physique, cognitive et sociale. Encourager les apprenants à le décorer et à commencer par exprimer l'état actuel de leurs caractéristiques, de leurs compétences et des aspects à améliorer, en ajoutant du matériel lié pour le montrer comme preuves.

Après l'activité

1. Encourager les apprenants à continuer à enregistrer leurs progrès et leurs expériences et fixer une séance hebdomadaire ou mensuelle pour suivre leurs progrès.
2. Demander les portfolios de temps en temps, au hasard, et lire le contenu. Ce matériel sera d'une grande aide pour mieux comprendre les différents domaines de chaque apprenant et sera complémentaire pour fixer des ajustements pédagogiques.



2.7. Jeu de rôle

Renforcement - appliquer/analyser/évaluer/créer - pensée critique/collaboration/créativité

Intérêt de l'activité

Rendre le contenu pertinent et donner l'occasion de s'exercer dans un environnement sûr pour développer des compétences littéraires et sociales ou pour travailler autour des événements historiques.

Préparation de l'activité

1. Choisir un problème ou une situation : expliquer les objectifs pédagogiques, la situation, l'événement ou l'histoire et sa pertinence.
2. Préparer les apprenants.
3. Les acteurs : donner les rôles aux apprenants et expliquer chaque rôle.
4. Le public : les apprenants, en tant qu'observateurs ou fournisseurs de retour d'information.

Réalisation de l'activité

Laisser le temps aux apprenants de vivre la situation et de s'entraîner.

Après l'activité

1. Lors de la discussion de groupe, le formateur ou l'enseignant anime et guide la discussion sur les rôles joués et non sur les personnes des interprètes, en se concentrant sur l'application des contenus ou des compétences.
2. Le formateur ou l'enseignant fait le bilan de l'expérience en fonction des objectifs initiaux, donne des retours et considère si une autre session de jeu de rôle est pertinente ou non.



2.8. Jeu de révision

Renforcement - appliquer - collaboration

Intérêt de l'activité

Jouer tout en révisant le contenu du cours permet d'approfondir l'apprentissage.

Préparation de l'activité

1. Le jeu consiste en des questions et des réponses (créées par le formateur ou l'enseignant en fonction du contenu) classées par catégorie, chaque catégorie pouvant être équivalente à un thème.
2. Le jeu comporte un tableau avec six catégories, indiquées en haut de colonnes, et cinq questions et réponses par catégorie.
3. Les rangées déterminent le niveau de difficulté en attribuant des points aux questions ; chaque rangée correspond à un certain nombre de points et est organisée du plus grand nombre de points au plus petit.

Réalisation de l'activité

- Former deux équipes équilibrées, l'équipe de départ peut être choisie au hasard.
- Un participant choisit une question (couverte) selon le sujet et le nombre de points, puis la question est découverte et le participant a 10 secondes pour y répondre.
- Si la réponse est correcte, alors le groupe gagne les points et un autre membre du même groupe choisit une autre question.
- Si la réponse est fautive, l'équipe ne gagne pas de point et cède le tour à un autre groupe.

Après l'activité

Demander aux apprenants volontaires de parler de leur expérience.



2.9. Matrice de la mémoire

Renforcement - mémoriser/comprendre - pensée critique/collaboration

Intérêt de l'activité

En utilisant un tableau divisé en lignes et colonnes, la matrice de la mémoire permet une synthèse visuelle de la matière vue. Elle met également en évidence les relations entre éléments

Préparation de l'activité

1. Le jeu consiste en des questions et des réponses (créées par le formateur ou l'enseignant en fonction du contenu) classées par catégorie, chaque catégorie pouvant être équivalente à un thème.
2. Le jeu comporte un tableau avec six catégories, indiquées en haut de colonnes, et cinq questions et réponses par catégorie.
3. Les rangées déterminent le niveau de difficulté en attribuant des points aux questions ; chaque rangée correspond à un certain nombre de points et est organisée du plus grand nombre de points au plus petit.

Réalisation de l'activité

- Après une leçon portant sur un sujet précis, identifier les notions, les concepts ou les idées qu'il serait pertinent de mettre en relation (titres des colonnes et des lignes).
- Construire la Matrice de la mémoire et remplir les cases vides pour vous assurer de la logique et de la faisabilité de l'activité.
- Produire une version de la matrice dans laquelle seuls les titres des lignes et des colonnes sont fournis et en faire suffisamment de copies pour l'ensemble des élèves.
- Remettre une copie de la matrice à remplir aux élèves et leur expliquer comment procéder. Demandez-leur de n'écrire que quelques mots ou de brèves phrases. Il est également possible de spécifier aux élèves le nombre minimal d'éléments qui devraient se retrouver dans chacune des cases de la matrice.
- Laisser suffisamment de temps aux élèves pour réaliser l'activité et pendant qu'ils travaillent, circuler dans la classe afin de répondre à leurs questions.
- Ramasser les copies pour les évaluer ou les corriger en classe en permettant une discussion avec les élèves et le partage de leurs réponses. Ce retour en plénière est très important puisqu'il permet aux élèves de comprendre la perspective qu'ont leurs collègues sur le sujet et ainsi, d'élargir leur base de connaissances.

Après l'activité

Demander aux apprenants volontaires de comparer leurs matrices.



2.10. Chanter pour mémoriser

Renforcement - mémoriser - collaboration

Intérêt de l'activité

Approche utilisée depuis toujours, le recours à la chanson reste particulièrement efficace pour la mémorisation. Mettant en jeu des aspects collaboratifs, ludiques et émotionnels, il permet un ancrage durable d'éléments qui doivent être appris par cœur.

Préparation de l'activité

Relever les contenus principaux et lister les concepts les plus importants.

Réalisation de l'activité

Ecrire ensemble une chanson qui reprend les concepts principaux. Jouer avec les mots, les rimes, les sons... On peut diviser les refrains et les couplets entre les participants

Après l'activité

Prendre un temps d'amusement pour répéter la chanson ou la tester sur d'autres concepts.



2.II. Créer des questions à partir d'un support

Renforcement - comprendre - collaboration

Intérêt de l'activité

Impliquer les apprenants dans une démarche de création de questions à partir d'un support existant permet de les amener à déterminer les points essentiels évoqués par ce support. Cela peut aussi initier une approche méta-cognitive.

Préparation de l'activité

1. Indiquer clairement aux élèves les notions sur lesquelles l'activité portera. Cela leur permettra de proposer des questions pertinentes pour l'évaluation en préparation.
2. Spécifier aux élèves le type de questions auxquelles il s'attend : questions à choix multiples, questions à réponse courte, questions à long développement...

Réalisation de l'activité

- Après l'enseignement d'un chapitre, d'un module ou en prévision d'une évaluation sommative, demander aux élèves de composer des questions d'examen qui leur apparaissent pertinentes.
- Indiquer les informations pertinentes à la rédaction des questions : nombre de questions à rédiger par élève, type de questions (choix de réponses, réponses courtes ou long développement), rédaction ou non des réponses aux questions proposées.
- Allouer le temps nécessaire à la réalisation de l'exercice, lequel peut être réalisé en classe ou hors classe.
- Indiquer aux élèves le format que l'activité prendra (format papier ou format interactif)

Après l'activité

Prendre un temps pour faire une petite battle de questions entre les élèves.



2.12. La bulloterie

Renforcement - comprendre - collaboration

Intérêt de l'activité

En regroupant les participants par affinité, la bulloterie favorise l'entraide et l'apprentissage entre pairs. Elle permet de faire un état des lieux des compétences, d'éclaircir un point après un cours, une séquence mais aussi de valoriser les apports de chacun.

Préparation de l'activité

Préparer le document avec les bulles et les centres d'intérêts.

Réalisation de l'activité

- Inscrire son nom dans la liste. Un numéro est ainsi attribué.
- Chaque bulle de la bulloterie correspond à un centre d'intérêt, un savoir-faire, une activité
- Si un sujet (une bulle) passionne, inscrire son numéro dans celle-ci.
- Si la personne est experte d'un sujet, elle entoure son numéro.
- Pour la bulle qui correspond à son principal savoir-faire, la personne encadre son numéro.
- Si aucune ne correspond à son principal savoir-faire, alors elle ajoute sa bulle.
- A l'issue, ton groupe affinitaire a toutes les clefs pour se connaître et s'entraider !

Après l'activité

Laisser à chaque participant le temps de prendre connaissance des différentes bulles.



2.13. Sketchnoting

Renforcement - mémoriser - pensée critique/créativité

Intérêt de l'activité

Utiliser le dessin, des éléments graphiques et les mots comme aide visuelle à la compréhension et la mémorisation. Il s'agit de synthétiser l'information en favorisant la créativité.

Préparation de l'activité

Fournir aux élèves le matériel nécessaire à la réalisation de la Création visuelle et leur spécifier clairement de ce qui est attendu d'eux.

Réalisation de l'activité

- Transmettre aux élèves les critères d'évaluation de l'activité, ainsi que les modalités de remise.
- Identifier et laisser des temps de réalisation
- Prévoir, tout au long de la durée du projet, des rencontres périodiques avec les élèves afin de faire un suivi serré de l'avancement du travail, de les guider dans leur création et de répondre à leurs questions

Après l'activité

Une fois les Créations visuelles terminées, prévoir une séance de partage des travaux afin que tous les élèves puissent voir les créations de leurs collègues et échanger sur ces dernières.



2.14. La rétroaction vidéo

Renforcement - créer - créativité

Intérêt de l'activité

L'utilisation de la vidéo à la place (ou en complément) d'un retour écrit permet d'enrichir l'interaction et de faire passer un message de manière moins formelle tout en gardant la possibilité pour l'apprenant d'y revenir par la suite s'il le souhaite.

Préparation de l'activité

Préparer le matériel nécessaire pour l'activité - donner ou construire la grille d'évaluation

Réalisation de l'activité

- Choisir la tâche qui sera réalisée par les élèves et qui devra être enregistrée (résolution d'un problème, présentation orale, etc.). Cette tâche doit faire appel à des notions qui ont préalablement été enseignées à ces derniers.
- Si l'enregistrement est de type audio, expliquer aux élèves les principes du "penser à haute voix" lorsqu'ils réalisent la tâche. Ce principe consiste à expliciter à haute voix les étapes de raisonnement suivies lors de la réalisation de la tâche.
- Indiquer clairement aux élèves ce qui est attendu d'eux pour la réalisation de la tâche et quels seront les critères d'évaluation employés. Il faut aussi leur indiquer la durée maximale de l'enregistrement audio ou vidéo.
- Procéder à l'enregistrement audio ou vidéo de la tâche.
- Demander aux élèves de faire une auto-évaluation de leur performance.
- Fournir aux élèves une rétroaction quant à leur performance, selon les critères d'évaluation pré-établis.

Après l'activité

Ces fichiers pourront par la suite être visionnés par l'enseignant et par les élèves eux-mêmes. Ainsi, l'enseignant sera en mesure de formuler des commentaires et des recommandations aux élèves sur leur performance.



2.15. Flashcard avec pratique espacée

Renforcement - mémoriser - aucun C

Intérêt de l'activité

La réutilisation après un certain temps d'outils de révision comme les flashcards offre la possibilité de revenir sur les apprentissages passés et d'ancrer ceux-ci mais aussi de repérer les éventuelles lacunes et difficultés.

Préparation de l'activité

Lister les concepts, le vocabulaire, les formules...qui doivent être traités et mémorisés et choisir le style de flashcards.

Réalisation de l'activité

- Demander aux apprenants, en cours ou chez eux, de créer un jeu de flashcards à partir d'un contenu que vous leur fournissez.
- Echanger les cartes entre les apprenants et leur permettre d'y jouer.

Après l'activité

Proposer un débriefing des cartes plus difficiles à retenir ou proposer d'ajouter d'autres flashcards pour complexifier un peu le jeu.



3.1. Cartes de feux de circulation

Evaluation - analyser/évaluer - pensée critique

Intérêt de l'activité

Les apprenants auto-évaluent leur apprentissage afin d'établir un rapport positif avec le formateur ou l'enseignant, ce qui permet d'avoir une vue d'ensemble de l'apprentissage de l'apprenant et permet au formateur ou à l'enseignant de revoir les contenus à clarifier.

Préparation de l'activité

1. Créer une carte de feux de circulation portant le titre « Carte de feux de circulation » et devant laquelle se trouve le dessin d'un feu de circulation avec les feux vert, jaune et rouge disposés horizontalement.
2. Les principaux sujets du cours sont énumérés verticalement.

Réalisation de l'activité

- Lister des thèmes à enseigner pendant le cours.
- Développer le cours dans le même ordre que celui de la liste des sujets.
- Deux minutes avant la fin du cours, distribuer la carte de feux de circulation qui contient la même liste de sujets.
- Demander aux apprenants de marquer en face de chaque sujet le niveau de leur compréhension : Élevé : vert ; Partiel : jaune ; Faible : rouge.

Après l'activité

Ramasser les cartes et les utiliser pour faire une activité de révision dans le prochain cours afin de clarifier les sujets marqués en jaune et en rouge, avant de passer au contenu suivant.



3.2. Partage de notes

Evaluation - comprendre/analyser/évaluer - pensée critique/collaboration

Intérêt de l'activité

Le partage de notes implique l'apprentissage actif, la hiérarchisation et l'organisation du contenu d'un cours, tout en comparant et en discutant du contenu avec un pair, en trouvant les informations manquantes et en les complétant.

Préparation de l'activité

Pour obtenir les meilleurs résultats, donner aux apprenants les éléments de base d'une prise de notes suivants.

1. Écouter pour trouver des indices sur la structure de la leçon.
2. Identifier les idées clés et les idées complémentaires.
3. Mettre en évidence ou souligner les points principaux.
4. Utiliser des abréviations et des symboles pour relier les idées.

Réalisation de l'activité

- Faire des pauses pendant le cours et demander aux apprenants de revoir et de comparer leurs notes.
- Demander aux apprenants d'identifier les idées manquées et de compléter leurs propres notes.

Après l'activité

Continuer le cours et faire une autre pause, lorsque cela convient, pour répéter l'exercice.



3.3. Fiche d'information

Evaluation - créer- aucun C

Intérêt de l'activité

Utiliser des fiches d'information permet de s'auto-tester ou de tester ses pairs en synthétisant les contenus de manière créative.

Préparation de l'activité

Une fiche d'information, ou « Flashcard », contient une question ou un concept à étudier d'un côté, et le développement du concept ou la réponse à la question de l'autre.

Réalisation de l'activité

Encourager les apprenants à utiliser différentes polices de caractères, couleurs, dessins et symboles comme indices pour se souvenir du contenu.

Après l'activité

Revoir les fiches pour vous souvenir du contenu.



3.4. Test de concept

Evaluation - mémoriser/analyser/évaluer- pensée critique/créativité/résolution de problème

Intérêt de l'activité

Grâce à l'analyse et à la discussion, les apprenants réfléchissent à des alternatives et acquièrent une compréhension et une rétention plus profondes des concepts et contenus clés.

Préparation de l'activité

Créer un test de concept qui contient des questions visant à sonder la compréhension ou l'application d'un concept. La compréhension implique de prédire comment le changement d'une variable affecterait les autres variables. L'application consiste à appliquer des règles à de nouvelles situations ou à utiliser une procédure pour résoudre un nouveau problème ou une nouvelle tâche.

Réalisation de l'activité

- Le formateur ou l'enseignant présente un court exposé de 5 à 15 minutes.
- Distribuer un test de concept à l'ensemble des apprenants et leur donner une minute pour y répondre individuellement.
- Pour la restitution, choisir l'une des alternatives suivantes :
 1. Recevoir de grandes cartes de réponses colorées à afficher.
 2. Écrire les réponses sur des feuilles de réponses.
 3. Utiliser un système électronique de réponse en classe.
- Le formateur ou l'enseignant évalue les réponses des apprenants ; la fourchette de réponses correctes attendue est de 35 à 70 %.
- 5. Par paires, demander aux apprenants de discuter de la question et des réponses.
- 6. Le formateur ou l'enseignant choisit un ou plusieurs apprenants pour expliquer une réponse correcte et sa justification.

Après l'activité

Le formateur ou l'enseignant résume les réponses pour l'ensemble des apprenants.



3.5. Test de connaissances

Evaluation - évaluer- pensée critique

Intérêt de l'activité

Le test de connaissances permet aux apprenants de s'auto-évaluer et de prendre le contrôle de leur apprentissage en vérifiant leur compréhension et en évaluant leurs stratégies d'apprentissage.

Préparation de l'activité

1. Préparer un questionnaire demandant aux apprenants s'ils considèrent qu'ils peuvent répondre à chaque question d'une série de questions couvrant l'ensemble du contenu du cours.
2. Utiliser la première personne pour construire chaque question.
3. Ajouter une échelle pour évaluer le niveau de connaissance et de confiance pour répondre à chaque question liée à un sujet spécifique.

Réalisation de l'activité

Demander aux apprenants de suivre les instructions en lisant chaque item et en évaluant le niveau de connaissance et de confiance qu'ils estiment avoir pour chacun.

Après l'activité

Adapter les contenus et les stratégies pédagogiques pour couvrir les besoins détectés.



3.6. Vérification des idées fausses/préconçues

Evaluation - analyser/évaluer- pensée critique

Intérêt de l'activité

Cette évaluation formative vise à permettre aux apprenants de distinguer les informations fausses des informations correctes.

Préparation de l'activité

Préparer la leçon en incluant un fait faux ou un fait correct en rapport avec les sujets de la leçon.

Réalisation de l'activité

- Pendant la leçon, présenter un fait à l'ensemble des apprenants.
- Chaque apprenant exprime son accord ou son désaccord en :
 1. choisissant une carte de couleur pour montrer son accord et une autre couleur pour exprimer son désaccord,
 2. levant ou baissant la main,
 3. se levant ou s'asseyant.
- Le formateur ou l'enseignant interroge les apprenants qui ont exprimé leur accord ou leur désaccord et leur demande d'en savoir plus sur leur raisonnement.

Après l'activité

1. Le formateur ou l'enseignant fait des ajustements pour clarifier le sujet.
2. Interroger les apprenants sur leur expérience d'apprentissage en considérant les faits et faciliter la prise de conscience de leur processus d'apprentissage pour l'améliorer.



3.7. Évaluation par les pairs et auto-évaluation

Evaluation - évaluer- pensée critique/collaboration

Intérêt de l'activité

Permettre aux apprenants de se juger eux-mêmes sur l'accomplissement d'une tâche d'apprentissage ou la connaissance d'un sujet, tout en permettant une réflexion sur le niveau atteint, contribue à promouvoir des compétences telles que la capacité d'analyse, la pensée critique, la prise de décision et l'acceptation de responsabilités.

Préparation de l'activité

1. Créer un test à choix multiple avec quelques questions ouvertes courtes, liées à un sujet déjà traité.
2. Choisir entre une évaluation individuelle ou en groupe.
 - Pour l'évaluation individuelle : créer une dizaine de questions de type « Likert » pour évaluer le niveau de satisfaction de l'apprenant sur la pertinence des sujets, la difficulté et la confiance dans le domaine traité.
 - Pour l'évaluation par les pairs : créer une rubrique qui permet aux apprenants d'évaluer leur performance ou les réponses fournies.

Réalisation de l'activité

- Demander aux apprenants de répondre individuellement au test à choix multiples.
 1. Pour l'évaluation individuelle : demander aux apprenants de répondre au test d'auto-évaluation.
 2. Pour l'évaluation par les pairs : fournir des rubriques d'évaluation aux apprenants et leur demander de vérifier la réponse d'un pair et de donner des retours et une critique constructive.

Après l'activité

Donner des retours sur les réponses et permettre aux apprenants de partager leurs opinions sur leur expérience.



3.8. Tableau de l'évolution

Evaluation - comprendre/évaluer- pensée critique

Intérêt de l'activité

Devenir un lecteur stratégique implique que les apprenants intègrent des routines de lecture. Le « brainstorming », ou « remue-méninges », contribue à activer les acquis, motive la curiosité de l'apprenant, l'aide à trouver l'objectif de son apprentissage, contrôle sa compréhension et élargit ses idées en se questionnant avant et pendant ses lectures des cours.

Préparation de l'activité

Concevoir un tableau pour les apprenants avec les sections suivantes et de l'espace pour compléter chaque section avec leurs expériences :

- 1) vos connaissances avant de lire le texte,
- 2) brainstorming d'idées et de pensées positives, négatives et neutres, en lien avec le sujet traité par le texte (à compléter avant la lecture),
- 3) « Que voulez-vous savoir ? » (à compléter avant la lecture et pendant la lecture),
- 4) « Mots qui prêtent à confusion », écrire la phrase ou surligner le mot (après la lecture),
- 5) « Mots liés aux sentiments », écrire le mot émotionnel et l'événement de lecture qui a déclenché l'émotion (après la lecture),
- 6) « Qu'avez-vous appris ? », nouvelles informations apprises (à compléter pendant et après la lecture).

Réalisation de l'activité

Expliquer le tableau et les avantages de son utilisation aux apprenants, leur demander de le remplir pendant une session du cours et clarifier les doutes qu'ils pourraient avoir.

Après l'activité

Demander aux apprenants un retour sur les pensées ou les sentiments qu'ils souhaitent partager avec le groupe et les encourager à continuer à utiliser le tableau comme une nouvelle routine pour s'améliorer en tant que lecteurs stratégiques.



3.9. Technique des quatre questions

Evaluation - comprendre - pensée critique

Intérêt de l'activité

La technique des quatre questions favorise la compréhension et la mémoire de l'apprenant par l'analyse du matériel, la réflexion sur son activité, la mise en relation du matériel avec sa vie personnelle et la manière d'élargir ses connaissances.

Préparation de l'activité

Sélectionner un sujet déjà traité pendant le cours.

Réalisation de l'activité

Demander aux apprenants d'écrire un texte d'au moins 100 mots en répondant aux questions suivantes :

- Qu'est-ce qui a été appris ?
- Pourquoi est-ce important ?
- Comment le contenu est-il lié à la vie quotidienne ?
- Quelles sont les questions relatives au contenu ?

Après l'activité

Animer un temps de discussion pour répondre aux questions que les apprenants se posent sur le contenu.



3.10. Technique SCAMPER

Evaluation - analyser - pensée critique/résolution de problèmes

Intérêt de l'activité

Cette technique permet de résoudre des problèmes par le biais de questions visant à modifier ou à compléter quelque chose qui existe déjà. Simple à mettre en œuvre, elle offre l'avantage d'aller rapidement vers la production d'idées nouvelles au départ de verbes d'action et de questions-clés.

Préparation de l'activité

Sélectionner un produit ou un processus en rapport avec le sujet du cours.

Réalisation de l'activité

Aider les apprenants à suivre les étapes suivantes.

- Substituer : substituer une partie du produit ou du processus. Les questions portent sur le changement de matériaux, d'approches et de lieux.
- Combiner : combiner des parties pour créer quelque chose de nouveau ou l'améliorer. Les questions portent sur la combinaison des idées et des objectifs.
- Adapter ou Magnifier/Modifier : quelles parties pourraient être adaptées ou comment pourrions-nous transformer la nature du produit ou du processus. Les questions portent sur ce qui peut être copié, émulé, sur les similitudes du passé et sur ce qui pourrait être adapté pour obtenir une nouvelle solution.
- Utilisation à d'autres fins : comment le produit ou le processus peut avoir une autre utilisation ou ce qui peut être réutilisé à partir d'autres processus ou produits.
- Éliminer : envisager d'éliminer certaines parties du produit ou du processus et réfléchir à ce qui pourrait être fait dans cette optique.
- Réarrangement/Inversion : imaginer une séquence différente ou si les parties fonctionnent à l'envers. Les questions portent sur le réarrangement d'un modèle, d'une séquence ou d'une disposition.

Après l'activité

Partager les nouvelles solutions avec l'ensemble des apprenants.

HYBR'ED : UN PROJET ERASMUS+



Erasmus+

