**Consignes**

**Phase 1**

* **Faites la lecture** des définitions, des indications, des conditions d’efficacité et des stratégies d’enseignement et d’apprentissages des différentes méthodes pédagogiques.
* Déterminez les **avantages** et les **limites** dans les fiches correspondantes aux stratégies.
* Durée : 20 min.

**Phase 2**

* **Présenter les avantages et les limites** en grand groupe
* Durée : 20 min

###  LE REMUE-MÉNINGE



**Définition :** Recherche spontanée d’idées, de questions, d’exemples, de solutions en
grand groupe ou en groupes restreints.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **INDICATIONS** | **CONDITIONS D’EFFICACITÉ** | **STRATÉGIES D’ENSEIGNEMENT**(ce que fait l’enseignant) | **STRATÉGIES D’APPRENTISSAGE**(ce que fait l’élève) | **AVANTAGES** |
| * Approfondir ou explorer un sujet donné.
* Recenser plusieurs idées ou points de vue.
* Résoudre un problème soulevé par l’enseignant.
* Favoriser l’association de nouvelles idées.
* Favoriser la liberté d’expression.
* Parvenir à un consensus.
 | * Groupe restreint ou en sous-groupe.
* Préciser le sujet et l’intention.
* Transmettre des consignes claires (durée, prise de note, droit de parole, etc.).
* S’assurer d’une participation active de tous les élèves pour faire ressortir plusieurs idées, opinions, etc.
* Éviter la censure et le jugement des idées émises.
* Écrire les idées émises au fur et à mesure pour éviter la redondance des propos.
* Rétroagir dans le but d’arriver à un consensus.
 | * Présente le sujet.
* Présente les règles de fonctionnement.
* Fournit aux élèves les outils d’analyse nécessaires.
* Anime et alimente la discussion.
* Fait une synthèse des solutions retenues.
 | * Communique ses idées et ses points de vue.
 |  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
| **LIMITES** |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

### LE JEU



**Définition :** Interaction des apprenants dans une activité à caractère artificiel, où ils sont
soumis à des règles et dirigés vars l’atteinte d’un but éducatif

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **INDICATIONS** | **CONDITIONS D’EFFICACITÉ** | **STRATÉGIES D’ENSEIGNEMENT**(ce que fait l’enseignant) | **STRATÉGIES D’APPRENTISSAGE**(ce que fait l’élève) | **AVANTAGES** |
| * Permet à l’élève de vérifier, d’évaluer et de confronter ses compétences (comme un test) teinté du plaisir de performer.
* Permet à l’élève et à l’enseignant de mesurer les connaissances acquises sur un sujet.
 | * Formation des équipes par complémentarité pour équilibrer les forces.
* Superviser les équipes pendant l’activité.
* S’assure du respect des consignes et du temps alloué
* Faire un retour sur l’activité
 | • Planifie et organise le jeu• Donne des consignes claires, complètes, • Constitue les équipes• Regroupe les élèves | * Participe à l’intérieur d’un sous-groupe à l’activité suggérée.
 |  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
| **LIMITES** |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

### LA CLASSE INVERSÉE



**Définition : A pour but d’impliquer d’avantage l’élève dans le développement de ses compétences. Généralement,
la classe inversée donne lieu à l'observation d’une courte capsule vidéo ou une courte lecture, avant l’arrivée en classe.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **INDICATIONS** | **CONDITIONS D’EFFICACITÉ** | **STRATÉGIES D’ENSEIGNEMENT**(ce que fait l’enseignant) | **STRATÉGIES D’APPRENTISSAGE**(ce que fait l’élève) | **AVANTAGES** |
| **Avant la classe :**Permet d’amorcer des apprentissages et permet à l’élève de gagner en autonomie, en confiance avant d’augmenter la complexité des apprentissages une fois en classe.**Pendant la classe :**Permet d’enrichir les apprentissages et d’appliquer les apprentissages vus à la phase précédente. Cette phase permet à l’élève d’ancrer et consolider les apprentissages amorcés avant la classe. | **Avant la classe :*** Clarifier et expliciter les attentes de chacun
* Accompagner et guider le travail à réaliser
* Expliquer la valeur ajoutée de la démarche
* Proposer une intention d’écoute et de lecture
* Prévoir une charge de travail réaliste

**Pendant la classe :*** Varier les activités d’apprentissage
* Favoriser les échanges et les interactions
* Permettre le partage d’expérience et d’opinion
* Progresser vers des apprentissages en profondeur
* Proposer plusieurs applications concrètes
* Valider régulièrement la compréhension des élèves.
 | **Avant la classe :*** Organiser le travail à distance pour amorcer les apprentissages
* Choisir, construire et préparer des ressources variées

**Pendant la classe :*** Planifier, mettre en œuvre et animer des situations d’apprentissages qui laissent une grande place aux interactions et qui permettent aux étudiants d’appliquer les apprentissages
 | **Avant la classe :**L’élève consulte de façon asynchrone les ressources mises à sa disposition et réalise les activités d’exploration**Pendant la classe :**L’élève interagit avec ses pairs et applique ses apprentissages |  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
| **LIMITES** |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

### LE TOURNOI



**Définition :** Organisation du groupe et des tâches permettant aux élèves de s’engager dans
une compétition où les connaissances et les habiletés sont mises à l’épreuve.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **INDICATIONS** | **CONDITIONS D’EFFICACITÉ** | **STRATÉGIES D’ENSEIGNEMENT**(ce que fait l’enseignant) | **STRATÉGIES D’APPRENTISSAGE**(ce que fait l’élève) | **AVANTAGES** |
| * Valider les connaissances et les habiletés des élèves.
* Motiver une saine compétition et collaboration.
* Responsabiliser l’élève.
 | * Préalables des connaissances et des habiletés.
* Établir des règles claires et les faire respecter en tout temps.
* Respecter le déroulement en trois temps :
1. Appropriation d’un contenu
2. Formation des équipes en sous-groupe et répartir les forces
3. Supervision étroite de l’activité
* Prévoir un prix mérite (symbolique ou autre) pour l’équipe gagnante.
* Rétroagir sur l’activité.
 | * Présente les règles de fonctionnement.
* Indique la marche à suivre.
* Anime le tournoi.
* Encadre l’activité.
* Fait une synthèse des résultats.
 | * Répond aux questions.
 |  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
| **LIMITES** |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

### L’ENSEIGNEMENT PAR LES PAIRS



**Définition :** Méthode où les élèves démontrent leur compréhension par rapport à un sujet et partagent leur
expérience avec leurs pairs au travers d’activités interactives.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **INDICATIONS** | **CONDITIONS D’EFFICACITÉ** | **STRATÉGIES D’ENSEIGNEMENT**(ce que fait l’enseignant) | **STRATÉGIES D’APPRENTISSAGE**(ce que fait l’élève) | **AVANTAGES** |
| Valider les connaissances et les habiletés des élèvesPermet à l’élève et à l’enseignant de mesurer les connaissances acquises sur un sujet | * Préalables des connaissances et des habiletés
* S’assurer d’une participation active de tous les élèves pour faire ressortir plusieurs idées, opinions, etc.
* Progresser vers des apprentissages en profondeur
* Permet de vérifier la compréhension des élèves et de pouvoir s’ajuster
 | Planifier, mettre en œuvre des activités et des ressources à l’avance pour amorcer les apprentissagesS’assure de la participation de tousAccompagner et guider le travail à réaliser | L’élève interagit avec ses pairsPartage sa compréhension d’une notion particulière |  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
| **LIMITES** |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |