

CLAAC

CLASSE D'APPRENTISSAGE ACTIF

Petit glossaire de méthodes
d'enseignement et de scripts

CollègeAhuntsic

Apprentissage par problèmes (étude de cas)



Méthode généralement longue et complexe dans laquelle les étudiants doivent analyser un problème complexe et sans solution unique. L'étude de plusieurs pistes de solution permet aux étudiants d'acquérir de nouvelles connaissances et de développer des compétences. Les étudiants regroupés en équipe travaillent ensemble pour formuler des hypothèses, effectuer la recherche et synthétiser les informations nécessaires pour proposer une solution.

Apprentissage par projet



Méthode généralement longue et complexe dans laquelle les étudiants doivent générer un artefact qui répondra à un problème complexe et sans solution unique. L'étude de plusieurs pistes de solution permet aux étudiants d'acquérir de nouvelles connaissances et de développer des compétences. Les étudiants regroupés en équipe travaillent ensemble pour formuler des hypothèses, effectuer la recherche et produire l'artefact.

Apprentissage par les pairs



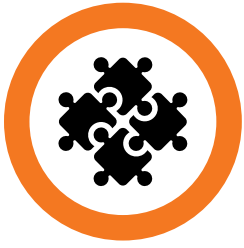
Méthode formalisée par un groupe de recherche américain (Mazur) et semblable à la pause. L'enseignant découpe un discours magistral en sections. Entre chaque section, il pose une question à choix multiples aux étudiants qui répondent immédiatement. L'enseignant affiche les résultats (taux de réponse pour chaque choix) et invite les étudiants à discuter en binôme de leurs réponses. Une fois la discussion achevée, l'enseignant pose une nouvelle fois la question et présente les réponses finales. Les télévotants sont des atouts précieux pour cette méthode.

Autoscopie



Enregistrement vidéo ou sonore de la performance d'un étudiant ou d'une performance modèle sans commentaires, ni jugements, ni de narrations. Elle est ensuite visionnée ou écoutée afin de l'analyser et la critiquer individuellement ou en groupe.

Casse-tête



Script coopératif dans lequel on forme des groupes d'étudiants qui se spécialisent sur un thème ou un problème (qui est différent pour chaque équipe). Une fois l'étape de spécialisation terminée, l'enseignant forme de nouvelles équipes où l'on retrouve un représentant de chaque spécialité. Les nouvelles équipes devront mettre en commun leurs connaissances pour accomplir une nouvelle tâche.

Conférence



Présentation orale par un spécialiste ou un professionnel dans le but d'informer les étudiants ou de donner son point de vue sur un sujet particulier. Une période de questions-réponses est souvent prévue à la fin de la présentation.

Conférence de presse



L'enseignant présente d'abord une courte description du sujet et quelques éléments saillants qui le composent. Chaque élément est confié à une équipe qui a la tâche de préparer une liste de questions en lien avec cet élément. Une fois les listes complétées, les étudiants peuvent poser leurs questions en plénière à l'enseignant. Une variante utile dans un contexte de révision est de placer une autre équipe sous les projecteurs, plutôt que l'enseignant.

Course à relais (ou travail à relais)



Script coopératif utile dans le cas de l'apprentissage d'une procédure. Dans chaque équipe, un étudiant complète l'étape 1 de la procédure et transmet son travail à un deuxième étudiant qui complète l'étape 2, puis un troisième, etc. Prévoir plusieurs problèmes où la procédure doit être appliquée : pendant que le premier étudiant travaille sur l'étape 1, le deuxième étudiant travaille sur l'étape 1 d'un autre problème. On peut aussi prévoir que les étudiants accompliront plusieurs étapes dans chaque problème. Ce script peut être intégré à une formule compétitive où les équipes doivent terminer tous leurs problèmes correctement et rapidement.

Démonstration



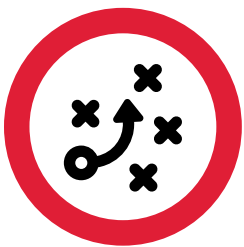
Exécution d'actions par l'enseignant ou par une autre personne (technicien, professionnel ou un étudiant) afin d'illustrer un principe ou des procédures. Elle doit être accompagnée d'explications complémentaires.

Démonstration interactive



Méthode mise au point en physique et qui comporte des mesures assistées par ordinateur. L'enseignant décrit un montage et fait une démonstration sans utiliser l'ordinateur ; les étudiants inscrivent leurs prédictions individuelles sur une feuille et discutent avec leurs voisins (a feuille est ramassée à la fin); l'enseignant amorce une discussion et fait émerger les prédictions les plus populaires dans la classe; les étudiants écrivent leurs prédictions individuelles finales; l'enseignant fait une nouvelle démonstration en montrant aux étudiants les mesures prises par l'ordinateur; les étudiants organisent et analysent les mesures prises pour arriver à une conclusion finale.

Échec productif



Méthode qui consiste à placer les étudiants face à un problème qu'ils ne peuvent résoudre. Leur tâche consiste alors à proposer le plus de solutions possible avant une mise en commun par l'enseignant (delayed instruction).

Exercices répétitifs



Répétition de notions, de gestes ou de tâches par l'étudiant, le plus souvent dans le but de retenir des connaissances déclaratives, d'automatiser une procédure ou d'acquérir des connaissances conditionnelles. L'enseignant supervise et vérifie la justesse des acquis afin d'apporter les correctifs nécessaires.

Exposé magistral



Présentation de l'information sous forme orale par l'enseignant. Les étudiants qui écoutent prennent généralement des notes et peuvent poser des questions à l'enseignant. C'est un moyen efficace pour transmettre beaucoup d'informations en peu de temps.

Graffiti multiple



Script qui consiste généralement à faire écrire les membres de chaque équipe dans un espace commun (ex. feuille de papier, document collaboratif électronique). Une liste de sujets ou d'hypothèses peut ainsi être dressée rapidement. Chaque étudiant utilise une couleur différente. Une variante consiste à appliquer ce script au niveau d'équipes. Plusieurs équipes contribuent alors au même document.

Graffiti circulaire



Script coopératif où chaque étudiant d'une équipe est affecté à une tâche différente. Dans la première étape, l'étudiant accomplit la tâche et remet son travail à un collègue. Les étudiants prennent alors connaissance de la nouvelle tâche et tentent de la compléter/corriger. Les travaux circulent ainsi jusqu'à ce que les étudiants reçoivent leur travail d'origine et préparent une synthèse. Une variante consiste à appliquer ce script au niveau d'équipes. Chaque équipe est alors assignée à une tâche et les travaux circulent d'une équipe à l'autre.

Groupe de discussion



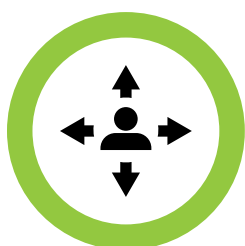
Groupe d'étudiants qui discutent et échangent leurs connaissances, leurs idées ou leurs points de vue sur un sujet donné. Les échanges peuvent prendre différentes formes comme une plénière, un débat ou un panel.

Interview



Échange entre un étudiant et une personne-ressource sous forme de questions-réponses. Les questions sont généralement préparées avant l'échange et permettent à l'étudiant de recueillir de l'information ou de connaître les opinions de la personne-ressource.

Jeu de rôle



Activité où les étudiants interprètent le rôle d'un personnage ou représentent un groupe (politique, religieux ou autres) dans une situation donnée pour tenter de comprendre leurs attitudes, leurs valeurs et leurs perceptions ou dans le but de résoudre un problème.

Laboratoire



Situation dans laquelle les étudiants apprennent par la manipulation d'objet, la mise en pratique de concepts étudiés en classe et/ou l'observation de phénomène par l'expérimentation dans un contexte dirigé et supervisé par l'enseignant.

Pause



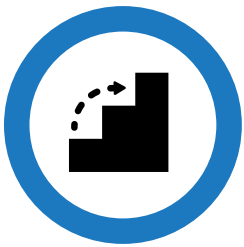
Méthode ou technique qui consiste à découper un exposé magistral en parties d'une durée de 7 à 15 minutes. Entre chaque partie, l'enseignant invite les étudiants à réaliser une activité d'échange en binôme (ex. échanger les notes de cours, discuter d'un problème). Dans la littérature, la durée de la pause est souvent de 2 minutes.

Recherche guidée



Approche individualisée dans laquelle l'étudiant est amené à observer, recueillir des informations, analyser et vérifier des notions ou concepts. L'enseignant précise le sujet et guide l'étudiant dans sa recherche et sa découverte.

Résolution de problèmes



Exercice ou situation complexe dans lesquels les étudiants devront utiliser leurs connaissances afin de trouver des solutions. Souvent, les étudiants devront appliquer une démarche préétablie par l'enseignant, nécessaire à la résolution du problème.

Simulation



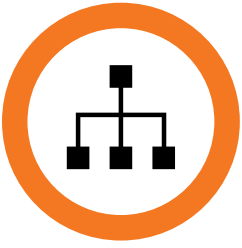
Reproduction simplifiée d'une situation réelle dans des conditions contrôlées. Permet à l'étudiant de résoudre des problèmes et prendre des décisions comme il le ferait s'il se retrouvait dans la même situation.

Structure pyramidale



Ce script est aussi appelé 1-2-4 ou autre variante 1-2-X (le X peut aussi désigner toute la classe). La première étape consiste à donner une tâche individuelle aux étudiants. Ils devront ensuite réaliser une nouvelle fois la tâche en équipe de 2, puis de 4. La tâche n'est pas obligatoirement la même et on peut envisager une tâche similaire, mais plus complexe, à chaque étape.

Tournoi

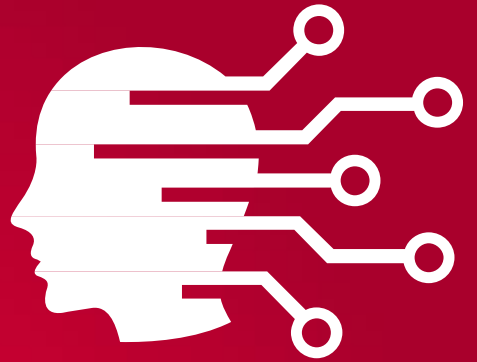


Jeu organisé où s'affrontent des équipes afin de répondre à des questions préparées par l'enseignant dans le but d'accumuler le plus de points. Les questions portent sur les connaissances, souvent déclaratives, préalablement vues en classe.

Tutorat



Formation des étudiants en groupes afin que certains jouent le rôle de tuteur et d'autres le rôle de tuteuré. Donc, l'étudiant qui a plus de facilité avec un sujet particulier peut aider un autre étudiant qui éprouve de la difficulté.



CLAAC

CLASSE D'APPRENTISSAGE ACTIF

Madona Moukhachen
Conseillère pédagogique en technologies
de l'information et des communications
514 389-5921 • Poste 2247 • Local : B2.248

Samuel Fournier St-Laurent
Conseiller pédagogique en recherche et innovation
de l'information et des communications
514 389-5921 • Poste 2254 • Local : B2.143

Yanick Cyr
Technicienne en arts graphiques
514 389-5921 • Poste : 2270 • Local : B3.132