

Stratégies	Description	Intention pédagogique	Conditions d'efficacité	Rôle de l'enseignant-e	Rôle des étudiant-e-s	
Simulation logicielle	Les étudiant-e-s se répartissent en petites équipes (3 à 6). Chaque groupe utilise un ordinateur sur lequel un logiciel de simulation est installé (gestion d'une entreprise, création d'une ville, jeu de conquête, etc.). L'objectif pour chaque groupe est d'aller le plus loin possible dans le jeu et d'être la meilleure équipe. A la fin, un débriefing est organisé pour faire le bilan collectif des apprentissages réalisés (contenus du cours et travail en groupe).	Apprendre à travailler efficacement en équipe Appliquer des connaissances et/ou des compétences dans une situation simulant la réalité Permettre aux étudiant-e-s d'expérimenter	Clarification des objectifs (apprentissage et compétition entre groupes) Initiation au logiciel pour les étudiant-e-s Coaching des groupes	Préparation des étudiant-e-s (logiciel, travail en groupe) Préparation des consignes de travail Suivi des groupes pendant le jeu Débriefing	Implication dans un travail d'équipe Débriefing	
Penser-Comparer-Partager	Les étudiant-e-s réfléchissent individuellement à une question posée par l'enseignant-e. Ensuite, les étudiant-e-s comparent leur réponse avec leur voisin-e de classe ou en petit groupe pour arriver à une solution qui fasse consensus. L'enseignant-e interroge les groupes d'étudiant-e-s et note les réponses au tableau. Cette étape est suivie d'une discussion.	Faire émerger les connaissances ou représentations des étudiant-e-s Confrontation de points de vues Apprendre à argumenter, défendre un point de vue	Clarté de l'objectif Timing précis Le sujet choisi doit prêter à controverse	Cadrer les différentes étapes Faire respecter le timing Structurer/relier les propositions qui ressortent lors de la discussion en plénière	Réflexion individuelle Participer à la discussion	
Glossaire collectif	Individuellement ou en petits groupes (2 ou 3), les étudiant-e-s se voient attribuer un nombre de "notions" à définir (concepts, théories, auteurs, faits, œuvres, etc.). Ils recherchent de l'information sur ces notions et rédigent une courte fiche de type encyclopédique (définition, exemple, illustration, liens vers d'autres références, etc.). L'ensemble des fiches constitue un glossaire collectif distribué à toute la classe.	Rechercher et synthétiser des informations à propos du contenu du cours Participer à un projet collectif	Clarté des objectifs et des consignes de travail (format des fiches du glossaire) Suivi des étudiant-e-s pour assurer la qualité du contenu des fiches	Préparer les consignes de travail Evaluer la qualité du contenu des fiches	Recherche et synthèse d'informations à propos du contenu enseigné	

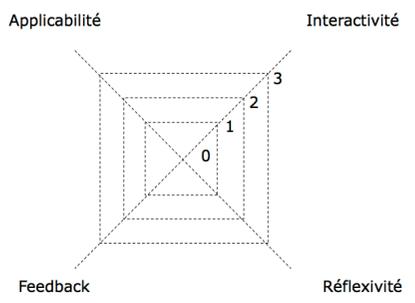
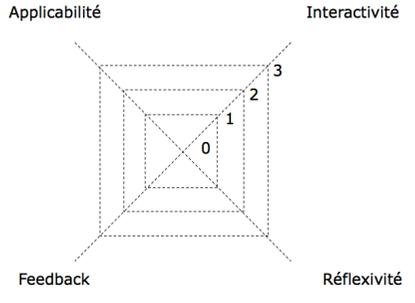
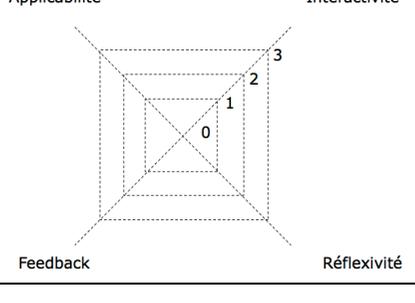
Atelier-midi « Pratiques innovantes et méthodes actives »

Stratégies	Description	Intention pédagogique	Conditions d'efficacité	Rôle de l'enseignant-e	Rôle des étudiant-e-s	
Jeu de rôles	L'enseignant-e présente aux étudiant-e-s une situation. Il/Elle demande à des étudiant-e-s de jouer un rôle spécifique dans cette situation. Les autres étudiant-e-s jouent le rôle d'observateur/trice-s.	Prise de conscience Apprentissage d'attitudes Observation de situations relationnelles	Avoir assez de temps durant la période "Cadrer" le jeu Préparer une grille d'observation Prévoir la possibilité de refus Prévoir un débriefing	Proposer le scénario "Cadrer" le jeu Débriefing	Jouer un rôle Observer les situations Débriefing	
Buzzgroups	L'enseignant-e forme des petits groupes (4-6) d'étudiant-e-s. Il/Elle leur propose une série de questions (identiques ou différentes dans les groupes) qui n'appellent pas une seule réponse. Chaque groupe discute des questions et tente d'y répondre. A la fin, une mise en commun des réponses des groupes est organisée.	Aider des participant-e-s à intégrer et organiser le nouveau contenu Stimuler la pensée, l'explication, la réflexion et le rappel Présenter aux participant-e-s des moyens de clarifier, de vérifier et d'accroître leurs idées et celles des autres	Proposer des questions qui font débat	Choisir des questions pertinentes Former les groupes Cadrer les différentes étapes Faire respecter le timing	Apporter son point de vue au groupe Ecouter les collègues Argumenter	
Comparaison de notes	A la fin d'un chapitre du cours, l'enseignant-e propose aux étudiant-e-s de prendre un moment pour relire leurs notes, les compléter et noter d'éventuelles questions. Par petits groupes, les étudiant-e-s comparent ensuite leurs notes et en profitent pour combler les lacunes avec leurs collègues. L'enseignant-e prend un moment à la toute fin de la séance ou au début de la suivante afin de répondre aux questions restantes.	Offrir aux étudiant-e-s un temps d'arrêt sur la matière Prendre du recul sur ses notes Restructurer ses notes Identifier ce qui pose problème	Laisser un temps suffisant aux étudiant-e-s pour la partie individuelle et en groupe Prévoir un temps de réponse aux questions	Répondre aux questions des étudiant-e-s	Prise de recul Questionnement Comparaison	

Atelier-midi « Pratiques innovantes et méthodes actives »

Stratégies	Description	Intention pédagogique	Conditions d'efficacité	Rôle de l'enseignant-e	Rôle des étudiant-e-s	
Quescussion	L'enseignant-e présente un thème central de discussion et forme de petits groupes (4-6) d'étudiant-e-s. Leur laisser un court temps d'échange (10-15 min) uniquement sous forme de questions. Mise en commun. Par exemple, le thème central pourrait être « Comment mettre en œuvre des méthodes actives dans son enseignement ? ». Les réponses des participant-e-s sous forme de questions peuvent être « Comment prendre en compte le nombre d'étudiant-e-s ? », « Pourquoi utiliser des méthodes actives ? », etc.	Fournir une situation permettant aux participant-e-s de poser des questions sur les choses qu'ils/elles comprennent mal Aborder des sujets d'une manière non-linéaire Stimuler la formulation et l'examen consciencieux des concepts avant de les exprimer Prévoir des occasions pour les participant-e-s de clarifier et développer leurs idées	Proposer un problème relativement complexe Préciser la règle d'or du jeu : s'exprimer uniquement par le biais de questions	Faire respecter la règle d'or Prendre les notes au tableau	Jouer le jeu Participer à la discussion	
Cartes conceptuelles	L'enseignant-e propose aux étudiant-e-s de faire individuellement le point suite à la présentation d'un thème/chapitre/enseignement. Il/Elle demande aux étudiant-e-s de lister sur post-it les notions/concepts vus jusque-là, puis de les organiser de manière à faire apparaître leurs liens. Former des groupes et demander aux étudiant-e-s de comparer leurs cartes conceptuelles.	Organiser l'information de façon systémique Faire prendre conscience des liens existants entre les notions Structurer sa pensée Développer une nouvelle méthode de travail	Proposer l'activité à la fin d'une séquence d'enseignement Enseigner aux étudiant-e-s la technique des cartes conceptuelles	Former les groupes Cadrer les différentes étapes Faire respecter le timing	Organisation des notions et des concepts Comparer avec un-e collègue	
Etude de cas	L'enseignant-e présente aux étudiant-e-s la description d'une situation réelle ou proche de la réalité et leur demande de proposer des solutions en se référant à des connaissances acquises antérieurement.	Application de connaissances Apprentissage de la résolution de problèmes Contextualisation de connaissances	Explicitation de l'objectif de l'étude de cas proposée Réalisme du cas Description claire et détaillée de la situation et des personnes évoquées	Présenter le cas Cadrer les discussion Débriefing	Etudier le cas Participer à la discussion	

Atelier-midi « Pratiques innovantes et méthodes actives »

Stratégies	Description	Intention pédagogique	Conditions d'efficacité	Rôle de l'enseignant-e	Rôle des étudiant-e-s	
Débat critique	Choisir une question socialement vive (qui fait débat). Distribuer équitablement des rôles en faveur et en défaveur de la question auprès des étudiant-e-s. Laisser un temps de réflexion individuel où chaque étudiant-e prépare ses arguments. Former des petits groupes (4-6) d'étudiant-e-s avec une moitié de personnes pour et une moitié de personnes contre. Laisser un temps de débat dans les groupes. Mise en commun et discussion avec l'ensemble de la classe.	Développer l'argumentation et l'esprit critique Explorer en profondeur des sujets d'actualité	Gestion du temps Choix de la question Fournir aux étudiant-e-s des informations relatives à la question en amont du débat (lectures, extraits vidéo, podcasts, etc.)	Distribution des rôles Choix du sujet Animation de la discussion Synthèse	S'impliquer dans les discussions et dans le parti qui lui a été attribué Synthèse	<p>Applicabilité Interactivité</p>  <p>Feedback Réflexivité</p>
Send-a-problem	Les étudiant-e-s sont réparti-e-s en groupes de 4 ou 5. Chaque groupe reçoit un problème/cas différent à résoudre et une enveloppe. Chaque groupe discute le problème, choisit une solution et la rédige sur une feuille de papier qu'il glisse dans l'enveloppe (durée : +/- 15 min.). Les groupes font passer le problème et l'enveloppe à un autre groupe qui essaie à son tour de le résoudre et de rédiger une réponse qui est glissée dans l'enveloppe. Les problèmes passent ainsi de groupe en groupe. Le dernier groupe lit toutes les solutions des groupes précédents et en fait une synthèse. Toutes les synthèses sont ensuite présentées oralement à l'ensemble des étudiant-e-s.	Application des connaissances Apprentissage de résolution de problèmes en groupe Réflexion à propos de problèmes à solutions multiples	Proposer des problèmes proches de la réalité pour lesquels plusieurs solutions peuvent être trouvées Gérer le temps de réflexion des groupes	Rédaction des problèmes Accompagnement des groupes Gestion du temps Organiser la synthèse	Résoudre les problèmes en équipe S'impliquer dans les discussions et la recherche de solutions Préparer une synthèse et la présenter oralement	<p>Applicabilité Interactivité</p>  <p>Feedback Réflexivité</p>
Enseignement réciproque	Par groupes de 3 à 5, les étudiant-e-s préparent une séance d'enseignement (45 à 60'). Leur objectif est d'enseigner un sujet à leurs collègues, en organisant une séance interactive (par exemple avec discussions, débats, exercices, etc.) et en vérifiant leur compréhension à la fin avec une évaluation courte (QCM, réponses écrites ou orales à des questions ouvertes, etc.). A la fin, un débriefing a lieu pour évaluer la séance (évaluation par l'enseignant-e et par les pairs).	Intégration et explicitation des connaissances Préparation d'une séance interactive d'enseignement par les étudiant-e-s Développer l'évaluation par les pairs	"Calibrer" le travail à réaliser Prévoir des séances de suivi avec les groupes Eventuellement donner des repères méthodologiques	Proposer des sujets de présentation Suivre le travail des étudiant-e-s	Recherche de la documentation Préparer une séance interactive d'enseignement Rédiger une synthèse à distribuer à leurs collègues	<p>Applicabilité Interactivité</p>  <p>Feedback Réflexivité</p>