



Intégrer des méthodes, outils et matériel de formation inclusifs dans les programmes de formation de niveau 5 du CEC destinées aux gestionnaires du secteur des transports, afin d'assurer l'enseignement et l'apprentissage en ligne et à distance, le suivi continu des apprenants et l'évaluation des acquis d'apprentissage.

Inventaire de méthodes pédagogiques et d'outils numériques pour des formations inclusives, en présentiel, à distance ou mixtes

Niveau de diffusion	Rapport public
Production intellectuelle	O1
Auteur(s)	DEKRA, AFT
Contributeur(s)	Escola del Treball, Institut de Vic, FATII-ARTRI, StageIT, TTS
Date du livrable	18/07/2022
Statut (Final / Brouillon)	Final



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Avertissement : Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

Inventaire de méthodes pédagogiques et d'outils numériques pour des formations inclusives, en présentiel, à distance ou mixtes

Le présent inventaire rassemble 55 méthodes pédagogiques et outils numériques innovants issus de recherches documentaires et d'une enquête réalisée auprès de plus de 60 enseignants et formateurs dans six pays européens.

Pour vous permettre de trouver plus facilement et plus rapidement la bonne méthode ou le bon outil, nous avons défini neuf catégories présentées selon un code couleur.

À partir de la page 5 de ce document, vous trouverez un tableau récapitulatif, organisé par catégories, de l'ensemble des méthodes et outils, avec leurs principales caractéristiques. Chaque méthode et outil est ensuite décrit en détail sur deux pages :

- la première page contient une brève description de la méthode/l'outil,
- la deuxième page présente ses principales caractéristiques et les formats pour lesquels il est particulièrement adapté.

Dans les pages qui suivent, nous présentons brièvement les neuf catégories ainsi que les différents formats de formation.

Présenter une leçon/un nouveau sujet de manière dynamique **p. 9**

Le début d'un cours doit être motivant et éveiller la curiosité des élèves. Cette section fournit des outils et des méthodes pour démarrer le cours de manière dynamique et/ou pour briser la glace entre les participants.

Transfert de connaissances **p. 17**

Cette catégorie comprend des méthodes qui visent le transfert ou l'acquisition de connaissances et contribuent ainsi à la résolution de problèmes.

Prise de notes et schématisation du contenu **p. 37**

Noter les informations importantes de manière logique et ordonnée pendant et/ou après le cours constitue une compétence de base que tout apprenant devrait posséder. Il peut également être utile pour les enseignants et les formateurs de réfléchir de manière critique à la façon dont ils présentent le contenu de leurs cours. Nous proposons donc quelques méthodes pour aider à présenter les informations de manière claire.

Application pratique de connaissances et de savoir-faire **p. 45**

Vous trouverez dans cette catégorie des méthodes qui servent à renforcer la capacité à appliquer dans la pratique les connaissances acquises. Les apprenants devront appliquer leurs connaissances et compétences pour la prise de décisions et la réalisation de tâches.

Favoriser l'intelligence collective

p. 63

L'intelligence collective est une intelligence partagée ou de groupe, développée à travers la collaboration, les efforts collectifs ou la compétition entre plusieurs individus. Elle se manifeste dans la prise de décision consensuelle. Ces méthodes enrichissent les dispositifs d'enseignement traditionnel et sont particulièrement adaptées aux sujets pour lesquels de nombreux points de vue, besoins ou opinions différents doivent être pris en compte, ainsi que pour chercher des compromis.

Donner aux élèves les moyens d'apprendre de manière active

p. 79

Ces méthodes ont pour objectif de permettre aux élèves de s'affirmer en tant qu'apprenants actifs capables d'assumer davantage de responsabilités. Cela permettra de les impliquer davantage, de leur offrir une expérience d'apprentissage plus démocratique et motivante et, bien sûr, d'identifier des ressources efficaces dans votre classe.

Contrôle des connaissances

p. 87

Cette catégorie comprend des outils et méthodes ludiques et motivants pour mesurer les connaissances des élèves ou leur capacité à accomplir une tâche donnée. Ces tests fournissent des informations sur le niveau des connaissances ou des savoir-faire acquis.

Accroître et évaluer l'engagement

p. 99

Cette catégorie propose des méthodes pour mieux accompagner les apprenants et comprendre leur situation afin d'approfondir leur engagement. Des retours d'information de la part des apprenants permettent au formateur d'adapter le cours aux besoins des participants.

Outils pertinents

p. 105

Dans cette section, nous vous proposons des outils supplémentaires utilisés par des enseignants et formateurs dans les six pays partenaires du projet et qui servent à promouvoir un enseignement efficace, dynamique et gamifié (à distance comme en présentiel).

Les formats appropriés sont présentés à l'aide d'icônes.

Pour une explication de ces dernières, voir la page suivante.

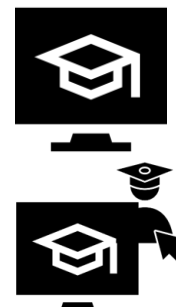


100% À DISTANCE

Apprentissage asynchrone à distance

e-learning autodirigé (100 % autonome)

e-learning autodirigé avec accompagnement d'un tuteur



Apprentissage synchrone à distance

Formation en classe virtuelle (100 % synchrone)

Formation en classe virtuelle (synchrone) avec des séances synchrones en petits groupes (sessions de groupe ou d'auto-apprentissage)



Apprentissage mixte à distance

Classe inversée (auto-apprentissage suivi de formes d'apprentissage sociales et/ou avec l'accompagnement d'un tuteur)

Formats mixtes (formation numérique synchrone et asynchrone à 100 %)



MIXTE : PRÉSENTIEL & À DISTANCE

Formats mixtes (formation numérique et formation en présentiel)



Formats mixtes (une partie des apprenants en salle de classe, l'autre partie en ligne en même temps)



100% EN PRÉSENTIEL

Formation 100 % en présentiel enrichi d'outils numériques



Pour en savoir plus sur ces différents formats, leurs avantages et inconvénients pour la formation en ligne et à distance, veuillez vous référer aux « Lignes directrices pour le développement et la mise en œuvre de la formation numérique » du projet e-ManTRA.

Tableau récapitulatif des méthodes et outils

N°	Désignation de la méthode/de l'outil	Caractéristique principale de la méthode/de l'outil	Page
Présenter une leçon/un nouveau sujet de manière dynamique			
1	Pour briser la glace	Accroches / Activités brise-glace	9
2	Fait parlant	Accroches / Activités brise-glace	11
3	Pause-café	Accroches / Activités brise-glace	13
4	Nuages de mots (AnswerGarden)	Accroches / Activités brise-glace	15
Transfert de connaissances			
5	Microapprentissage	Méthode divisible adaptée aux séquences courtes (p. ex. à appliquer pour les unités de microapprentissage)	17
6	Microapprentissage pour l'e-learning autodirigé	Développement de compétences personnelles (autonomie, organisation...)	19
7	Présentation	Facilite l'enseignement de contenus complexes	21
8	Podcast	Activation / enrichissement	23
9	Création d'un podcast audio	NA	25
10	Conférences	Accessibilité	27
11	Récits concrets	Adapté aux apprenants peu motivés	29
12	Présentations PowerPoint enrichies d'enregistrements vocaux	Méthodes d'étayage destinées à accompagner des formats d'apprentissage fortement autodirigés	31
13	Images à 360° et interactions	Développement de savoir-faire professionnels	33
14	Vidéos pédagogiques comportant des questions déclencheurs et des éléments destinés à évaluer l'apprentissage (H5P)	Accroître la motivation	35
Prise de notes et schématisation du contenu			
15	Cartographie mentale	Faciliter l'enseignement de contenus complexes	37
16	Outils de cartographie mentale	Faciliter l'enseignement de contenus complexes	39

N°	Désignation	Caractéristique principale de la méthode/de l'outil	Page
17	Prise de notes visuelle (sketchnoting)	Faciliter l'enseignement de contenus complexes	41
18	Fiche synthétique	Faciliter l'enseignement de contenus complexes	43
Application pratique de connaissances et de savoir-faire			
19	Micro-actions	Développement de savoir-faire professionnels	45
20	Micro-actions pour l'e-learning autodirigé	Développement de compétences personnelles (autonomie, organisation...)	47
21	Études de cas/scénarios	Développement de savoir-faire professionnels	49
22	Apprentissage par problèmes	Développement de compétences personnelles (autonomie, organisation...)	51
23	Scénario fondé sur des objectifs	Faciliter l'enseignement de contenus complexes	53
24	Simulation compétitive par groupes	Adapté aux travaux de groupe	55
25	Jeu d'élaboration de fiche de paie	Développement de savoir-faire professionnels	57
26	Jeux de rôle	Développement de savoir-faire professionnels	59
27	Réalité virtuelle comme outil d'apprentissage	Développement de savoir-faire professionnels	61
Favoriser l'intelligence collective			
28	6 chapeaux	Développement de compétences socio-communicatives	63
29	Planche de tendances	Développement de compétences socio-communicatives	65
30	World café	Développement de compétences socio-communicatives	67
31	1 2 4 Tous	Accroches / Activités brise-glace	69
32	Remue-méninges	Développement de compétences socio-communicatives	71
33	Tableau conceptuel pour faciliter des processus de remue-méninges / discussions de groupe	Adapté aux travaux de groupe	73

N°	Désignation de la méthode/de l'outil	Caractéristique principale de la méthode/de l'outil	Page
34	Discussion de groupe	Développement de compétences socio-communicatives	75
35	Débat	Développement de compétences socio-communicatives	77
Donner aux élèves les moyens d'apprendre de manière active			
36	Groupes d'experts et d'apprentissage entre pairs	Faciliter l'enseignement de contenus complexes	79
37	Interview avec un expert	Faciliter l'enseignement de contenus complexes	81
38	Évaluation entre pairs	Évaluation des progrès / développement de compétences	83
39	Forums	Développement de compétences socio-communicatives	85
Contrôle des connaissances			
40	« Dernière idée »	Activation / enrichissement	87
41	Méthode du « feu tricolore »	Susciter des réactions de la part des apprenants	89
42	Quiz et examens	Évaluation des progrès / développement de compétences	91
43	« Angle mort »	Évaluation des progrès / développement de compétences	93
44	K – W – L (Know, Want to know, Learnt)	Évaluation des progrès / développement de compétences	95
45	Plickers	Évaluation des progrès / développement de compétences	97
Accroître et évaluer l'implication			
46	Étoile de mer	Susciter des réactions de la part des apprenants	99
47	Explorateur, Shoppeur, Vacancier, Prisonnier	Susciter des réactions de la part des apprenants	101
48	Mentorat	Accroître la motivation	103

N°	Désignation de la méthode/de l'outil	Caractéristique principale de la méthode/de l'outil	Page
Outils pertinents			
49	Kahoot!	Gamifié	105
50	Jeopardy	Gamifié	107
51	Haiku Deck	Méthode divisible adaptée aux séquences courtes	109
52	Padlet	Adapté aux travaux de groupe	111
53	Classroomscreen	Adapté aux apprenants peu motivés pour apprendre	113
54	Canva	Adapté aux travaux de groupe	115
55	Flinga	Adapté aux travaux de groupe	117

Pour briser la glace

Introduction dynamique

- Encourager les élèves à participer dès le début, à apprendre à se connaître et à se sentir à l'aise dans un cadre de travail collectif.
- Aider les élèves à se sentir plus à l'aise et moins isolés dans l'environnement des cours à distance.
- Expérimenter avec les fonctionnalités du LMS à travers une activité à faible enjeu.
- Favoriser l'interaction entre les apprenants.



Tableau récapitulatif

Description de cette approche pédagogique :

- Les brise-glace sont des activités d'introduction visant justement à « briser la glace », au cours desquelles les élèves peuvent apprendre à se connaître.
- Ils permettent de donner le ton pour le cours ou l'unité. Lors d'une activité brise-glace, les élèves se voient confier une tâche qui les aidera à transmettre des informations à leurs camarades et à créer un environnement d'apprentissage adéquat.

Ressources en ligne :

http://www.mindtools.com/pages/article/newLDR_76.htm

<http://www.nwlink.com/~donclark/leader/icebreak.html>

<https://symondsresearch.com/icebreakers-for-online-teaching/>

<https://blog.sli.do/virtual-icebreakers/>

<https://worldstrides.com/blog/2020/09/virtual-icebreakers-for-distance-learning/>

- Le formateur doit préparer à l'avance la description de la tâche. Les élèves devront avoir accès à des tutoriels sur l'utilisation de l'outil synchrone ou asynchrone approprié retenu pour mener l'activité.



Durée de la mise en œuvre :
5 minutes

- Au début d'un cours, le formateur demande aux élèves de réaliser une tâche. Les consignes sont affichées à un endroit clairement visible et peuvent être liées à un message de bienvenue initial de la part du formateur. La tâche peut être réalisée de manière synchrone ou asynchrone. En amont de l'activité, les élèves auront éventuellement besoin de consignes sur l'utilisation de l'outil synchrone ou asynchrone approprié.
- Réaliser cette activité au début d'une session synchrone peut contribuer à détendre l'atmosphère et offrir aux élèves l'occasion de s'habituer à l'outil en pratiquant une activité peu stressante.
- Relier une activité brise-glace au contenu réel est un bon moyen d'atteindre simultanément deux objectifs : pour plus d'informations, voir [cet exemple](#).
- Pour créer un climat motivant dès le début du cours, annoncez que cette activité contribuera, de manière toutefois modeste, à leur note globale.

Avantages	Inconvénients
• Simple à mettre en œuvre • Contribue à activer et motiver les élèves • Permet de créer un rapport entre élèves et formateurs • Prépare les élèves au travail collaboratif en groupe	• Ne convient pas aux évaluations standardisées et formalisées • Les activités brise-glace qui impliquent de se déplacer peuvent être difficiles, voire impossibles, pour certaines personnes porteuses de handicaps physiques • Potentiellement chronophage en l'absence de préparation adéquate • Certaines activités risquent d'être perçues comme offensantes ou ennuyeuses

Pour briser la glace

Introduction dynamique

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Critères concernant les efforts demandés au formateur :

- Peu d'efforts requis pour la mise en œuvre

Pertinence pour des formes spécifiques d'apprentissage social

- Adapté aux travaux de groupe

Critères relatifs aux contenus :

- Adapté au développement de compétences socio-communicatives

Critères relatifs au groupe cible :

- Adapté aux apprenants avec peu de compétences en matière d'apprentissage
- Adapté aux apprenants peu motivés pour apprendre

Autres critères :

- Accroître la motivation
- Accroches / Activités brise-glace
- Approprié pour une application ponctuelle (en tant que brise-glace...)

100 % à distance :



e-learning



e-learning avec accompagnement d'un tuteur



Classe virtuelle



Classe virtuelle + sessions en petits groupes



Classe inversée

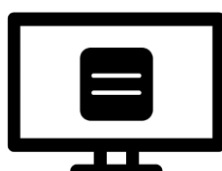


Mixte (synchrone / asynchrone)

Mixte – présentiel & à distance :



Numérique / présentiel



Certains apprenants en salle de classe, d'autres en ligne en même temps

100 % en présentiel :



Présentiel enrichi d'outils numériques

Fait parlant

Introduction dynamique

Brise-glace :

- Apprendre à mieux se connaître.
- Moyen simple et efficace de dynamiser un groupe, bien adapté aux cas où les participants n'ont pas l'habitude d'étudier ou de travailler ensemble, ou encore lorsqu'ils ne se connaissent pas au début du programme de formation.
- Les apprenants écrivent un fait drôle de manière anonyme. Ensuite, le groupe essaie d'associer chaque mot à son auteur.



Tableau récapitulatif

Description de cette approche pédagogique :

Mise en œuvre en classe :

- Le formateur distribue deux post-it à chaque apprenant.
- Demandez aux participants de réfléchir chacun à un fait drôle les concernant individuellement.
- Demandez-leur d'écrire leur prénom sur un des post-it et le fait drôle sur l'autre, de manière anonyme.
- Rassemblez ensuite les post-it et répartissez-les en deux piles (les prénoms d'un côté et les faits drôles de l'autre).
- Collez les feuilles portant les faits drôles sur le paperboard de manière à les rendre visibles pour tous.
- Demandez à un apprenant de prendre la pile de post-its portant les prénoms.
- Les apprenants doivent alors trouver quel fait drôle correspond à chaque participant.

Mise en œuvre à distance :

- Le formateur explique l'activité aux apprenants et leur demande ensuite de réfléchir individuellement à un fait drôle les concernant.
- Option 1 : le formateur envoie le lien suivant aux apprenants et leur demande d'écrire un fait drôle sur ce lien :
<https://app.funretrospectives.com/agendas/-Ms-2w1hk0LOLCTNLzS3#mainCourse>
- Option 2 : le formateur demande aux apprenants d'écrire le fait drôle sur des post-it virtuels dans la page Klaxoon qu'il a préalablement créée.
- Les apprenants écrivent chacun un fait drôle les concernant via le lien transmis.
- Le formateur partage son écran pour que les apprenants puissent voir tous les faits drôles.
- Ensuite, il demande à tous les apprenants d'allumer leur micro pour discuter ensemble et trouver quel fait drôle correspond à quel apprenant.
- Pour chaque lien établi, écrivez le nom de la personne en question en dessous du fait la concernant.



Durée de la mise en œuvre :
Activité énergisante : 20 minutes

Avantages	Inconvénients
• Jeu rapide et ludique • Brise-glace • Facile à mettre en œuvre	

Fait parlant

Introduction dynamique

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Critères concernant les efforts demandés au formateur :

- Peu d'efforts requis pour la préparation
- Peu d'efforts requis pour la mise en œuvre

Critères relatifs au groupe cible :

- Adapté aux apprenants peu motivés pour apprendre

Critères relatifs aux contenus :

- Adapté au développement de compétences socio-communicatives

Autres critères :

- Accroître la motivation
- Accroches / Activités brise-glace
- Approprié pour une application ponctuelle (en tant que brise-glace...)

100 % à distance :



e-learning



e-learning avec accompagnement d'un tuteur



Classe virtuelle



Classe virtuelle + sessions en petits groupes



Classe inversée

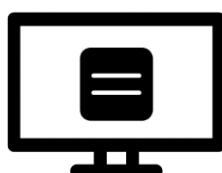


Mixte (synchrone / asynchrone)

Mixte – présentiel & à distance :



Numérique / présentiel



Certains apprenants en salle de classe, d'autres en ligne en même temps

100 % en présentiel :



Présentiel enrichi d'outils numériques

Pause-café

Introduction dynamique

- Cette méthode permet de stimuler la discussion pendant les pauses et peut très bien être utilisée pour briser la glace ou pour apprendre à se connaître.



Tableau récapitulatif

Description de cette approche pédagogique :

Préparation :

- Le formateur prépare une diapositive avec des images d'« ingrédients typiques de la pause-café ».

Mise en œuvre :

- Tous les participants sont invités à se mettre à l'aise.
- Le formateur affiche une diapositive PowerPoint avec des ingrédients pause-café. Chaque participant en choisit un ou plusieurs. Derrière chaque « ingrédient » se cache une question :
 - D'où venez-vous ?
 - Avez-vous voyagé à l'étranger cette année ?
 - Pourquoi avez-vous choisi de participer à cette formation ?
 - ...?
- Les participants sont invités à sélectionner un ingrédient. Ensuite la question est posée et donne lieu, si souhaité, à un court dialogue.
- Les questions sont sans limite.



Durée de la mise en œuvre :

15-45 minutes en fonction de la taille du groupe et de l'objectif poursuivi.

Options :

- Cette méthode permet également, par une légère adaptation, de susciter des discussions plus axées sur le contenu, p. ex. pour réfléchir à l'applicabilité de l'apprentissage sur le lieu de travail.
- Cette méthode peut également être utilisée à des fins d'évaluation si les questions posées concernent les concepts appris plutôt que les participants.

Avantages	Inconvénients
• Un exercice amusant et apte à créer un certain niveau de confort et d'intimité dans un cadre virtuel • Bon pour initier des échanges sociaux mais aussi liés au contenu, en particulier pour les groupes plus posés	

Pause-café

Introduction dynamique

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Critères concernant les efforts demandés au formateur :

- La préparation et la mise en œuvre demandent peu de savoir-faire technique.

Critères relatifs au groupe cible :

- Adapté à des contextes d'apprentissage inclusifs (p. ex. apprenants ayant une faible maîtrise de la langue cible).

Critères relatifs aux contenus :

- Adapté au développement de compétences socio-communicatives

Autres critères :

- Accroître la motivation
- Activation / enrichissement
- Accroches / Activités brise-glace
- Approprié pour une application ponctuelle (p. ex. pour briser la glace).
- Approprié pour une mise en œuvre à long terme / sur un cours complet (p. ex. portefeuille de formation).

100 % à distance :



e-learning



e-learning avec accompagnement d'un tuteur



Classe virtuelle



Classe virtuelle + sessions en petits groupes



Classe inversée

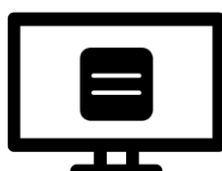


Mixte (synchrone / asynchrone)

Mixte – présentiel & à distance :



Numérique / présentiel



Certains apprenants en salle de classe, d'autres en ligne en même temps

100 % en présentiel :



Présentiel enrichi d'outils numériques

Nuages de mots (AnswerGarden)

Introduction dynamique

- AnswerGarden est un outil simple qui sert à créer un nuage de mots avec un groupe ou encore individuellement avec chaque apprenant.
- La taille de chaque mot dépend de sa fréquence.



Tableau récapitulatif

AnswerGarden est disponible à l'adresse : www.answergarden.ch.

Description de l'outil :

Préparation :

- Pour commencer, il est utile de prendre un moment pour créer un premier nuage de mots afin de vous familiariser avec les différentes possibilités.
- Les nuages de mots sont faciles à préparer. Ils se prêtent aux objectifs suivants, entre autres :
 - cartographier des idées préconçues,
 - examiner la signification et les différentes dimensions d'un concept,
 - étudier les relations entre les concepts (quels mots sont liés, lesquels représentent des superconcepts, quels mots ont la même signification, lesquels sont antonymes...),
 - mettre en pratique l'application des concepts déjà appris (p. ex. combiner des concepts issus de différents thèmes ou théories avec une tâche spécifique).



Durée de la mise en œuvre :

Une fois créée, la plateforme de nuages de mots peut être utilisée à tout moment au cours de la formation. L'activité ne prend que quelques minutes et n'empiète donc pas sur les leçons.

Mise en œuvre :

- Après avoir créé un nuage de mots dans AnswerGarden, on peut le diviser facilement en plusieurs canaux différents. Par ailleurs, un QR code est disponible en plus du lien traditionnel.
- AnswerGarden fonctionne également sur les appareils mobiles, ce qui permet aux élèves de participer facilement à la création de nuages de mots.
- Le formateur peut utiliser le nuage de mots pendant la leçon ou en guise de conclusion, selon son objectif. Le nuage de mots génère une bonne vue d'ensemble du sujet traité.

Évaluation :

- L'évaluation peut s'effectuer à travers une discussion avec les élèves.

Avantages	Inconvénients
• Simplicité d'utilisation des nuages de mots • Les mots ont un effet (émotionnel) plus fort que les autres informations visuelles • Le nuage de mots est visuellement dynamique et attrayant • La nature anonyme des propositions encourage la participation • Le nuage de mots peut indiquer ce que tous les élèves ont appris et les axes d'amélioration • Un nuage de mots permet aux participants de voir ce que les autres membres du groupe pensent d'un sujet	• Il est difficile de voir tous les mots, surtout les plus petits • Un excès de couleurs et d'animation risque de produire une image peu esthétiques • Certains facteurs risquent d'affecter la façon dont les participants comprennent le sens des mots • De petites variations sur un mot sont présentées comme des résultats distincts

Nuages de mots (AnswerGarden)

Introduction dynamique

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Critères concernant les efforts demandés au formateur :

- Peu d'efforts requis pour la mise en œuvre
- Peu d'efforts requis pour la préparation
- La préparation et la mise en œuvre demandent peu de savoir-faire technique.

Critères relatifs aux contenus :

- Adapté au développement de compétences socio-communicatives

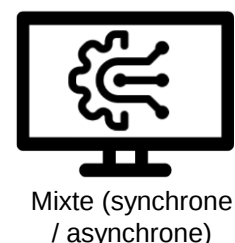
Critères relatifs au groupe cible :

- Adapté aux apprenants peu motivés pour apprendre

Autres critères :

- Activation / enrichissement
- Accroches / Activités brise-glace

100 % à distance :



Mixte – présentiel & à distance :



100 % en présentiel :



Microapprentissage

Transfert de connaissances

- Focaliser l'attention sur des connaissances spécifiques par le biais de petites unités d'apprentissage et d'activités de courte durée.
- Les apprenants consolident la partie théorique de leur apprentissage en classe/avec un formateur à travers des initiatives diverses de révision et de renforcement des contenus.
- Cette méthode sert également à créer le lien entre le contenu théorique de la formation et la réalité du terrain, ainsi qu'à stimuler le débat.



Tableau récapitulatif

Description de cette approche pédagogique :

- Le microapprentissage consiste en des contenus de formation numériques ouverts et très courts (vidéos de 2-3 minutes, podcasts courts, diaporamas, quiz de connaissances...) pour éviter les sessions longues et permettre un apprentissage asynchrone.
- Cette approche est appropriée non seulement pour les contenus théoriques mais également pour les aspects techniques, p. ex. la démonstration de gestes ou de processus professionnels.

Préparation :

- Pour créer un microapprentissage, il faut définir la durée, la fréquence, le contenu, les méthodes et supports utilisés (vidéo, podcast, quiz, QCM...), le type d'apprentissage (répété, en groupe, individuel...), l'objectif (répétition des contenus appris, lien avec le domaine d'activité, débat sur une question clivante).
- Le contenu doit être adapté au microapprentissage. Voici quelques bonnes pratiques :
 - Décrire des connaissances complexes de façon narrative, à travers des histoires courtes, des anecdotes, des graphiques / vidéos / photos....
 - Susciter la curiosité des apprenants, privilégier l'apprentissage par le plaisir tout en diffusant des informations qualitatives.
 - Séquencer : décomposer un sujet complexe en microéléments plus faciles à intégrer et qui provoquent des interactions.



Durée de la mise en œuvre :

Séquences courtes de 2-10 min max.

Mise en œuvre :

- Dans le contexte d'une formation de gestionnaire de transport, nous proposons trois façons d'utiliser le microapprentissage :
 - **Pour consolider l'apprentissage d'un contenu théorique complexe** : Le formateur prépare des séquences courtes reprenant les principales connaissances à acquérir et/ou des quiz et QCM permettant aux apprenants de s'auto-évaluer tout en consolidant leurs connaissances.
 - **Pour créer un lien entre les contenus théoriques de la formation et la réalité du terrain** : Le microapprentissage sert de complément permettant d'aller au-delà des contenus réguliers du cours. Pour cela, le formateur sélectionne des ressources disponibles en ligne (courtes vidéos, podcasts, articles de la presse spécialisée...) qui illustrent la réalité du secteur.
 - **Pour stimuler le débat** : Le formateur propose aux apprenants une vidéo, un article ou tout autre document qui se conclut par une notion clivante et suscite des questionnements chez les élèves. Cela permet d'approfondir le sujet et de clore l'unité par une discussion.

Avantages	Inconvénients
• Optimisation du temps • Accès libre au contenu pédagogique, les apprenants peuvent y revenir aussi souvent que nécessaire • Permet de développer l'autonomie • Le microapprentissage facilite l'enseignement d'un contenu complexe en le séquençant. • Permet d'aller directement à l'essentiel • Divertissant	• Risque de devenir un processus d'apprentissage informel sans suivi par les formateurs • Ne permet pas d'explorer un sujet de manière globale

Microapprentissage

Transfert de connaissances

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Pertinence pour des formes spécifiques d'apprentissage social

- Pertinent pour l'auto-apprentissage

Critères relatifs aux contenus :

- Adapté au développement de compétences personnelles (autonomie, organisation...)
- Facilite l'enseignement de contenus complexes

Critères relatifs au groupe cible :

- Adapté aux apprenants avec peu de compétences en matière d'apprentissage
- Adapté à des contextes d'apprentissage inclusifs (p. ex. apprenants ayant une faible maîtrise de la langue cible)

Autres critères :

- Activation / enrichissement
- Méthode divisible adaptée aux séquences courtes (p. ex. à appliquer pour les unités de microapprentissage)

100 % à distance :



e-learning



e-learning avec accompagnement d'un tuteur



Classe virtuelle



Classe virtuelle + sessions en petits groupes



Classe inversée

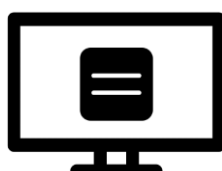


Mixte (synchrone / asynchrone)

Mixte – présentiel & à distance :



Numérique / présentiel



Certains apprenants en salle de classe, d'autres en ligne en même temps

100 % en présentiel :



Présentiel enrichi d'outils numériques

Microapprentissage pour l'e-learning autodirigé

Transfert de connaissances

- Focaliser l'attention sur des connaissances spécifiques par le biais de petites unités d'apprentissage et d'activités de courte durée.



Tableau récapitulatif

Deux façons d'utiliser le microapprentissage pour l'e-learning autodirigé :

- Consolider l'apprentissage de contenus théoriques complexes.
- Créer un lien entre les contenus théoriques de la formation et la réalité du terrain.

Description de cette approche pédagogique :

- Le microapprentissage consiste en des contenus de formation numériques ouverts et très courts (vidéos de 2-3 minutes, podcasts courts, diaporamas, quiz de connaissances...) pour éviter les sessions longues et permettre un apprentissage asynchrone.
- Cette approche se prête non seulement aux contenus théoriques mais également aux aspects techniques, p. ex. la démonstration de gestes ou de processus professionnels.

Préparation :

- Le microapprentissage étant proposé ici à des fins d'e-learning autodirigé, le formateur doit veiller à établir un cadre explicatif précis et détaillé.
- Pour ce faire, il est essentiel de définir la durée, la fréquence, le contenu, les méthodes et supports utilisés, le type d'apprentissage et l'objectif du microapprentissage.

Mise en œuvre :

- Le formateur envoie les ressources aux apprenants ou les met à disposition sur la plateforme e-learning.
- Le formateur doit maîtriser l'utilisation de la plateforme pour pouvoir la paramétrer correctement.
- La démarche doit être structurée de manière à fournir aux apprenants une vue d'ensemble de leur progression dans le cours.



Durée de la mise en œuvre :

Séquences courtes de 2-10 min max.

- Le contenu doit être adapté au microapprentissage. Voici quelques bonnes pratiques :
 - Décrire des connaissances complexes de façon narrative, à travers des histoires courtes, des anecdotes, des illustrations graphiques/ vidéos/ photos....
 - Susciter la curiosité des apprenants, privilégier l'apprentissage par le plaisir tout en diffusant des contenus qualitatifs.
 - Séquencer : décomposer un sujet complexe en microéléments plus faciles à intégrer et qui provoquent des interactions.
 - Diviser la formation en micro-objectifs et définir un résultat attendu pour chaque objectif.
 - Attention à la taille des fichiers et à la fluidité de la navigation pour un usage mobile (qualité de la connexion !).

Évaluation :

- Dans un cadre d'e-learning autodirigé, il est important d'évaluer chaque microapprentissage, au moins de manière sommaire, afin que l'apprenant puisse se situer. Si le résultat n'est pas satisfaisant, l'exercice doit néanmoins amener les apprenants à revenir sur le contenu ou leur indiquer les bonnes réponses.
- L'évaluation doit intervenir soit dans le cadre du module de microapprentissage (question ou exercice destiné à vérifier la compréhension), soit dans une séquence d'évaluation suffisamment proche dans le temps pour assurer un lien direct avec le module concerné.
- Certains types de microapprentissage servent eux-mêmes d'évaluation (p. ex. un quiz organisé via Kahoot fournit un retour aux apprenants, permettant ainsi une auto-évaluation).

Avantages	Inconvénients
- Optimisation du temps - Accès libre au contenu pédagogique, les apprenants peuvent y revenir aussi souvent que nécessaire - Permet de développer l'autonomie - Le microapprentissage facilite l'enseignement d'un contenu complexe en le séquençant. - Permet d'aller directement à l'essentiel - Divertissant	- Nécessite une intention pédagogique claire - Ne permet pas d'explorer un sujet de manière globale - Les apprenants doivent démontrer un degré élevé d'autonomie

Microapprentissage pour l'e-learning autodirigé

Transfert de connaissances

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Critères concernant les efforts demandés au formateur :

- Facile à partager avec les collègues

Pertinence pour des formes spécifiques d'apprentissage social

- Pertinent pour l'auto-apprentissage

Critères relatifs aux contenus :

- Adapté au développement de compétences personnelles (autonomie, organisation...)
- Facilite l'enseignement de contenus complexes

Autres critères :

- Accroître la motivation
- Activation / enrichissement
- Méthode divisible adaptée aux séquences courtes (p. ex. à appliquer pour les unités de microapprentissage)

100 % à distance :



e-learning



e-learning avec accompagnement d'un tuteur



Classe virtuelle



Classe virtuelle + sessions en petits groupes



Classe inversée



Mixte (synchrone / asynchrone)

Mixte – présentiel & à distance :



Numérique / présentiel



Certains apprenants en salle de classe, d'autres en ligne en même temps

100 % en présentiel :



Présentiel enrichi d'outils numériques

Présentation

Transfert de connaissances

Méthode illustrative

- Transmettre des connaissances sur un sujet donné.
- Acquérir de nouvelles informations.
- Sensibiliser les apprenants et influencer leurs attitudes envers des sujets spécifiques.



**Tableau
récapitulatif**

Description de cette approche pédagogique :

Préparation :

- Le formateur doit préparer sa présentation en amont du cours.
- **Exemples d'applications de présentation :** Microsoft PowerPoint, Canva, Google Slides, Prezi, SlideShare, [Haiku Deck](#)

Mise en œuvre :

→ En tant que support pédagogique :

- La présentation peut être exploitée en tant que support pédagogique.
- Les élèves accèdent à la présentation au moment de leur choix via la plateforme de partage de fichiers.
- **Quelques exemples de plateformes de partage de fichiers :** Google Drive, Dropbox, Microsoft Onedrive.

→ Dans le cadre d'une formation synchrone :

- Le formateur anime le cours à l'aide de la présentation.
- Pour accroître l'efficacité de cette méthode, le formateur peut accompagner sa présentation de récits concrets (« [storytelling](#) »).
- En formation à distance :
 - Le formateur peut utiliser un logiciel spécialisé proposant généralement une série d'outils tels que des tableaux blancs numériques, le partage d'applications, des fonctions d'audioconférence et de chat, etc.
 - **Quelques exemples de plateformes de visioconférence :** Zoom, Google Meet, Microsoft Teams, etc.
 - Les élèves peuvent profiter de ces outils pour interagir avec le formateur et les autres apprenants, poser ou répondre à des questions, voter, recevoir des commentaires, etc.



Durée de la mise en œuvre :

Durée recommandée pour une formation synchrone :

20 minutes pour un sujet unique.

Dans les environnements distants, il est important de programmer des sessions courtes et des pauses régulières, surtout lorsqu'aucune interaction avec les apprenants n'est prévue (30 min maximum de présentation ininterrompue).

Avantages	Inconvénients
• L'information peut être transmise de manière concise et précise • Les apprenants ont la possibilité de résumer la présentation par la suite afin de mieux comprendre les informations communiquées	• L'accompagnement du tuteur est indispensable afin de fournir les explications nécessaires • Aucune fonction d'évaluation

Présentation

Transfert de connaissances

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Critères concernant les efforts demandés au formateur :

- Facile à partager avec les collègues

Critères relatifs aux contenus :

- Adapté au développement de compétences personnelles (autonomie, organisation...)
- Facilite l'enseignement de contenus complexes

Critères relatifs au groupe cible :

- Adapté aux apprenants avec peu de compétences en matière d'apprentissage

Autres critères :

- Approprié pour une mise en œuvre à long terme / sur un cours complet (p. ex. portefeuille de formation).
- Méthode divisible adaptée aux séquences courtes (p. ex. à appliquer pour les unités de microapprentissage)

100 % à distance :



e-learning



e-learning avec accompagnement d'un tuteur



Classe virtuelle



Classe virtuelle + sessions en petits groupes



Classe inversée

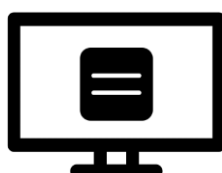


Mixte (synchrone / asynchrone)

Mixte – présentiel & à distance :



Numérique / présentiel



Certains apprenants en salle de classe, d'autres en ligne en même temps

100 % en présentiel :



Présentiel enrichi d'outils numériques

Podcast

Transfert de connaissances

- Un podcast est un enregistrement audio publié sur Internet, qui peut être écouté en ligne ou téléchargé.
- Le podcast permet de diversifier les méthodes d'apprentissage proposées aux apprenants.
- C'est un bon outil pour entraîner et évaluer l'écoute active (compréhension orale) des apprenants ainsi que leur prise de notes.



**Tableau
récapitulatif**

Description de cette approche pédagogique :

Utilisation des podcasts audio dans un cadre de formation :

- En guise d'introduction d'un sujet.
- Pour approfondir le contenu d'un cours.
- Pour consolider l'apprentissage et éviter les écarts entre les élèves.

Voici quelques bonnes pratiques pour sélectionner un podcast existant :

- Choisir le thème du podcast.
- Prendre en compte les besoins de votre public : À qui s'adresse le podcast ?
- Énoncer clairement des objectifs d'apprentissage.
- Choisir un podcast court ou une partie spécifique d'un podcast plus long : l'enregistrement ne doit pas être trop long afin d'éviter la perte d'attention et de concentration des apprenants.
- Les podcasts sont disponibles en ligne sur de nombreuses plateformes gratuites (Spotify, Pocket casts, Tootak, Anchor...).



Durée de la mise en œuvre :

Facile et rapide. Dépend du sujet et du podcast.

- Allouer un temps spécifique pour l'écoute du podcast.
- Fixer des objectifs aux apprenants :
 - Inciter l'écoute active du podcast en demandant aux élèves de prendre des notes ou d'en résumer le contenu.
- À la fin de la session d'écoute, prévoir un moment pour discuter du podcast.
- Le podcast peut être utilisé comme support pour évaluer la compréhension orale et la prise de notes des apprenants. Il peut être associé avec un test de compréhension rapide (QCM...).
- Pour plus d'informations sur les particularités de la mise en œuvre des podcasts dans le cadre de l'e-learning autodirigé, voir la diapositive « [Microapprentissage pour l'e-learning autodirigé](#) ».

Pour apprendre à créer un podcast audio pédagogique, voir la fiche « [Création d'un podcast audio à des fins de formation](#) ».

Avantages	Inconvénients
• Permet de diversifier les modes d'exposition d'un concept • Peut créer un lien avec le « monde réel » des entreprises de T&L • Encourage la multimodalité • Adapté à tout format • Développe des compétences de prise de notes • Fournit un aperçu du contenu à couvrir • Chez les apprenants malvoyants ou porteurs de difficultés d'apprentissage telles que la dyslexie, la dyspraxie, etc., un podcast est plus accessible qu'un texte écrit	• Nécessite une écoute attentive de la part des apprenants • Risque de dépasser la capacité d'attention des apprenants. • Besoin de trouver un podcast pertinent en fonction du sujet à aborder

Podcast

Transfert de connaissances

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Critères concernant les efforts demandés au formateur :

- Peu d'efforts requis pour la mise en œuvre

Pertinence pour des formes spécifiques d'apprentissage social

- Pertinent pour l'auto-apprentissage

Critères relatifs aux contenus :

- Facilite l'enseignement de contenus complexes
- Adapté au développement de compétences personnelles (autonomie, organisation...)

Critères relatifs au groupe cible :

- Accessibilité (p. ex. pour des apprenants se disposant pas des ressources nécessaires – matériel informatique...)

Autres critères :

- Accroître la motivation
- Activation / enrichissement
- Méthode divisible adaptée aux séquences courtes (p. ex. à appliquer pour les unités de microapprentissage)

100 % à distance :



e-learning



e-learning avec accompagnement d'un tuteur



Classe virtuelle



Classe virtuelle + sessions en petits groupes



Classe inversée

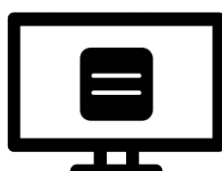


Mixte (synchrone / asynchrone)

Mixte – présentiel & à distance :



Numérique / présentiel



Certains apprenants en salle de classe, d'autres en ligne en même temps

100 % en présentiel :



Présentiel enrichi d'outils numériques

Création d'un podcast audio à des fins de formation Transfert de connaissances

- Comment créer un podcast audio pédagogique ?
- Le podcast permet de diversifier les méthodes d'apprentissage proposées aux apprenants.
- Bon outil pour entraîner et évaluer l'écoute active des apprenants ainsi que leur prise de notes.



**Tableau
récapitulatif**

Description de cette approche pédagogique :

- Cette description porte sur la création de podcasts audio.
- Pour savoir comment utiliser un podcast dans votre formation, voir la diapositive « [Utilisation des podcasts audio dans un cadre de formation](#) ».

Préparation :

- Il est très important de choisir un environnement calme pour enregistrer un podcast afin d'éviter tout bruit gênant.
- Pour créer un podcast, le formateur aura besoin d'un équipement d'enregistrement et d'un microphone de qualité.
- Le script du podcast doit être rédigé avant d'enregistrer la voix.

Quelques conseils pour la rédaction du script :

1. Utilisez des phrases courtes et simples pour assurer la compréhension orale.
2. Organisez le contenu de manière claire, p.ex. en plusieurs chapitres logiques.
3. Annoncez le contenu du podcast au début (p. ex. « Je vais d'abord faire une introduction sur ce sujet, puis j'expliquerai les points A, B, C, ... »).
4. Réfléchissez à la manière dont vous souhaitez présenter le contenu : p. ex. une interview avec un expert ou un autre formateur est plus facile à écouter qu'un monologue.
5. Attention : si vous faites intervenir un expert/un professionnel, veillez à préparer conjointement le texte de votre invité afin de vous assurer que les réponses sont claires et concises.

Consultez également ce site Web pour trouver des modèles et connaître les styles d'écriture adaptés aux podcasts : <https://www.buzzsprout.com/blog/write-podcast-script-examples>

Outils pertinents :

- Pour créer un podcast, les formateurs peuvent utiliser la plateforme Anchor, gratuite et facile à utiliser : <https://anchor.fm/>

Astuces :

- Les 4 types de podcasts : <https://www.voices.com/blog/4-different-types-podcasts/>



Durée de la mise en œuvre :

Le temps nécessaire à la création d'un podcast varie considérablement en fonction du contenu, du nombre d'intervenants mais aussi de votre familiarité avec la plateforme d'édition

Avantages	Inconvénients
• Permet de créer son propre contenu • Permet de créer un podcast pertinent en fonction du sujet concerné	• La création d'un podcast est un exercice chronophage

Création d'un podcast audio à des fins de formation Transfert de connaissances

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Ces caractéristiques et formats s'appliquent à l'utilisation d'un podcast audio en formation, ils ne sont pas pertinents pour la création.

Critères concernant les efforts demandés au formateur :

- Peu d'efforts requis pour la mise en œuvre

Pertinence pour des formes spécifiques d'apprentissage social

- Pertinent pour l'auto-apprentissage

Critères relatifs aux contenus :

- Facilite l'enseignement de contenus complexes
- Adapté au développement de compétences personnelles (autonomie, organisation...)

Critères relatifs au groupe cible :

- Accessibilité (p. ex. pour des apprenants se disposant pas des ressources nécessaires – matériel informatique...)

Autres critères :

- Accroître la motivation
- Activation / enrichissement
- Méthode divisible adaptée aux séquences courtes (p. ex. à appliquer pour les unités de microapprentissage)

100 % à distance :



e-learning



e-learning avec accompagnement d'un tuteur



Classe virtuelle



Classe virtuelle + sessions en petits groupes



Classe inversée

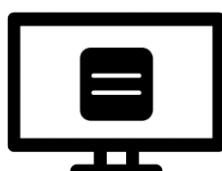


Mixte (synchrone / asynchrone)

Mixte – présentiel & à distance :



Numérique / présentiel



Certains apprenants en salle de classe, d'autres en ligne en même temps

100 % en présentiel :



Présentiel enrichi d'outils numériques

Conférences

Transfert de connaissances

- Transmettre une grande quantité d'informations à un large public en peu de temps.



**Tableau
récapitulatif**

Description de cette approche pédagogique :

- Une conférence en ligne se déroule dans un environnement relativement proche de celui d'une salle de classe, mais les formateurs doivent tenir compte de certaines spécificités pour garantir le succès des conférences à distance :
 - La durée des sessions doit être adaptée, la capacité de concentration à distance étant plus courte qu'en présentiel !
 - Des pauses plus régulières sont nécessaires.

Préparation :

- Le formateur doit préparer l'explication du contenu et organiser son intervention en courts morceaux d'environ 20 minutes.
- Pour accroître l'efficacité de cette méthode, le formateur peut pratiquer l'approche de mise en récit (« [storytelling](#) »).



Durée de la mise en œuvre :

Conférence : en fonction du contenu
Réponse aux questions des apprenants : 1 heure

Dans les environnements distants, il est important de programmer des sessions courtes et des pauses régulières, surtout lorsqu'aucune interaction avec les apprenants n'est prévue (30 min maximum de présentation ininterrompue).

Mise en œuvre :

- Le formateur doit commencer par exposer l'objectif de la conférence.
- Plusieurs outils sont disponibles :
 - présentation, documentation et visualisation, comme les présentations PowerPoint, les tableaux blancs virtuels ou les paperboards ([Haiku Deck](#), [Canva](#), [Classroom screen...](#))
 - construction collaborative de connaissances ([Flinga](#), [Conceptboard](#), [Padlet...](#))
 - quiz ([Kahoot!](#), [Jeopardy...](#))
- Le formateur doit faire participer les élèves à travers des questions, des discussions, etc.

Évaluation :

- Le formateur peut fournir un retour d'information aux élèves après la cours, soit individuellement, soit en groupe.

Options :

- Le matériel préparé pour les conférences peut également servir pour l'apprentissage individuel : Les élèves profiteront des ressources suggérées par le formateur, et chercheront de manière indépendante des informations supplémentaires.
- Une séance de restitution peut être organisée par la suite pour répondre aux questions, discuter des points principaux ou faire des exercices pratiques en classe (format classe inversée).

Avantages	Inconvénients
• Permet à l'enseignant de contrôler la compréhension du contenu.	• Difficile de contrôler la qualité de l'intervention (en fonction de la taille du groupe).

Conférences

Transfert de connaissances

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Critères concernant les efforts demandés au formateur :

- Facile à partager avec les collègues

Critères relatifs au groupe cible :

- Accessibilité (p. ex. pour des apprenants se disposant pas des ressources nécessaires - matériel informatique...)

Critères relatifs aux contenus :

- Facilite l'enseignement de contenus complexes
- Adapté au développement de compétences personnelles (autonomie, organisation...)

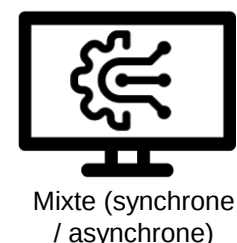
Pertinence pour des formes spécifiques d'apprentissage social

- Pertinent pour l'auto-apprentissage

Autres critères :

- Adapté à l'évaluation des progrès / au développement de compétences
- Méthode divisible adaptée aux séquences courtes (p. ex. à appliquer pour les unités de microapprentissage)

100 % à distance :



Mixte – présentiel & à distance :



100 % en présentiel :



Récits narratifs (Storytelling)

Transfert de connaissances

En transformant les faits, les processus et les procédures en récit narratif, les formateurs seront en mesure de retenir plus longtemps l'attention des apprenants et de les aider à ancrer plus facilement en mémoire les informations.



**Tableau
récapitulatif**

Description de cette approche pédagogique :

- L'art millénaire du récit servait autrefois à transmettre des informations de personne à personne. L'application de cette technique dans un cadre pédagogique présente deux avantages : Elle permet de transmettre des connaissances aux apprenants tout en suscitant leur attention et leur intérêt.
- Une présentation narrative rend plus intéressant et accessible un contenu complexe.
- La pratique du récit :
 - Crée un lien émotionnel entre les apprenants et les contenus.
 - Permet aux formateurs, en tant qu'experts du contenu en question, d'insuffler une dose de créativité et de légèreté dans des sujets complexes et ennuyeux.
 - Rend le contenu plus mémorable. Les apprenants pourront ainsi retenir plus facilement les informations transmises et les appliquer par la suite, dans le cadre non seulement de leur formation mais également en entreprise.
 - Amplifie le plaisir d'apprendre et les perceptions positives des élèves par rapport à leur expérience de formation.



Durée de la mise en œuvre :

La durée dépend du contenu et des méthodes associées.

Dans les environnements distants, il est important de programmer des sessions courtes et des pauses régulières, surtout lorsqu'aucune interaction avec les apprenants n'est prévue (30 min maximum de présentation ininterrompue de la part du formateur).

Préparation :

- **Suivre l'arc narratif classique** : Il est important de commencer par un début clair pour planter le décor du récit à venir et pour introduire les concepts et les personnages sur lesquels se construit la suite de l'histoire. Continuez par introduire un conflit ou une tension au milieu de l'histoire, qui sera résolu à la fin tout en illustrant l'essence de la leçon.
- **Soyez créatif** : Utilisez des personnages attachants et des scénarios réalistes pour représenter les concepts et/ou les processus que les apprenants doivent comprendre. Imaginez l'expérience des apprenants sur le lieu de travail et cherchez des moyens de créer avec votre contenu une intrigue engageante et qui reflète la réalité professionnelle.
- **Utilisez un langage descriptif** : Choisissez des mots et des phrases qui font appel aux sens et décrivez les expériences en termes d'apparence, de sensation, d'odeur, de son ou de goût.
- **Accompagnez le récit d'images** : Pour faire vivre une histoire, rien ne vaut des images captivantes. Dans la mesure du possible, intégrez des graphiques, des animations ou des images en direct pour mieux illustrer les concepts et soutenir visuellement le déroulé de votre récit.

Mise en œuvre :

- Les récits narratifs sont adaptés aux [conférences](#) et aux [présentations](#), et cette technique est parfaitement compatible avec d'autres méthodes telles que les [simulations](#) ou des [études de cas](#).

Avantages	Inconvénients
• Efficace • Aide les apprenants à retenir plus facilement les informations • Amplifie l'attrait des cours et stimule l'intérêt des apprenants	• Nécessite un effort de préparation conséquent, surtout si le formateur n'a pas l'habitude de travailler avec cette méthode

Récits narratifs

Transfert de connaissances

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Critères relatifs au groupe cible :

- Adapté aux apprenants avec peu de compétences en matière d'apprentissage
- Adapté aux apprenants peu motivés
- Accessibilité (p. ex. pour des apprenants se disposant pas des ressources nécessaires - matériel informatique...)

Autres critères :

- Accroître la motivation
- Activation / enrichissement
- Approprié pour une mise en œuvre à long terme / sur un cours complet (p. ex. portefeuille de formation).

Critères relatifs aux contenus :

- Facilite l'enseignement de contenus complexes

100 % à distance :



e-learning



e-learning avec accompagnement d'un tuteur



Classe virtuelle



Classe virtuelle + sessions en petits groupes



Classe inversée

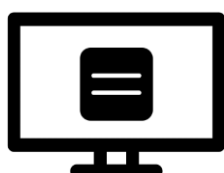


Mixte (synchrone / asynchrone)

Mixte – présentiel & à distance :



Numérique / présentiel



Certains apprenants en salle de classe, d'autres en ligne en même temps

100 % en présentiel :



Présentiel enrichi d'outils numériques

Présentations PowerPoint enrichies d'enregistrements vocaux

Transfert de connaissances

- Apport théorique.
- Les élèves suivent une présentation PowerPoint dont le formateur explique le contenu via des enregistrements vocaux.



Tableau récapitulatif

Description de l'outil :

- Le formateur prépare une présentation basée sur le contenu. Des enregistrements vocaux sont ensuite créés et intégrés dans la présentation.
- Le formateur envoie la présentation aux apprenants ou la met à disposition sur une plateforme e-learning. Il convient de demander aux élèves par e-mail (ou tout autre moyen de communication convenu avec eux) de se familiariser avec la présentation.



Durée de la mise en œuvre :

Les apprenants peuvent regarder la présentation au moment de leur choix. La durée dépend du nombre de diapositives et du volume des enregistrements vocaux.

Astuces :

- Dans un contexte de classe inversée, la méthode peut être utilisée en amont de la session de classe virtuelle.
- Cette méthode est utile pour présenter un contenu avant de l'appliquer de manière concrète.

Avantages	Inconvénients
• Flexibilité : les apprenants peuvent étudier au moment de leur choix. • Possibilité de transmettre un grand volume d'information • Aucune coordination précise entre le formateur et les apprenants n'est nécessaire.	• Non interactif • Aucun retour direct vers/depuis le formateur • Impossibilité de poser de questions directement • Une présentation trop longue risque de devenir ennuyeuse. • Difficile de vérifier que les apprenants ont effectivement étudié le matériel.

Présentations PowerPoint enrichies d'enregistrements vocaux

Transfert de connaissances

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Critères concernant les efforts demandés au formateur :

- Peu d'efforts requis pour la mise en œuvre
- Facile à partager avec les collègues

Pertinence pour des formes spécifiques d'apprentissage social

- Pertinent pour l'auto-apprentissage

Critères relatifs aux contenus :

- Adapté au développement de compétences personnelles (autonomie, organisation...)
- Facilite l'enseignement de contenus complexes

Autres critères :

- Méthodes d'étayage destinées à accompagner des formats d'apprentissage fortement autodirigés
- Approprié pour une mise en œuvre à long terme / sur un cours complet (p. ex. portefeuille de formation).

100 % à distance :



e-learning



e-learning avec accompagnement d'un tuteur



Classe virtuelle



Classe virtuelle + sessions en petits groupes



Classe inversée



Mixte (synchrone / asynchrone)

Mixte – présentiel & à distance :



Numérique / présentiel



Certains apprenants en salle de classe, d'autres en ligne en même temps

100 % en présentiel :



Présentiel enrichi d'outils numériques

Images à 360° et interactions

Transfert de connaissances

- On peut insérer des points dans une image à 360° pour trouver plus de textes, d'images, de vidéos et d'autres contenus partagés sur le Web.
- Par exemple, le formateur peut utiliser une image représentant un environnement de travail réel en y et intégrer des informations supplémentaires sur le sujet enseigné, à rechercher par les élèves.
- L'objectif consiste à faire le lien entre, d'un côté, l'étude de l'image et de la théorie, et de l'autre l'environnement de travail réel.



Tableau récapitulatif

Description de l'outil :

- Un objectif potentiel de l'exercice consiste à associer l'étude des images réelles et la théorie avec le bon environnement de travail.
- On décrit, à des fins pédagogiques, une image interactive (image à 360° ou image fixe) de l'environnement de travail réel (p. ex. le bureau / la flotte d'une société de transport).
- Chaque *hotspot* de l'image est accompagné d'informations supplémentaires qui expliquent sa fonction et son objectif à l'aide d'un texte ou encore d'une image ou d'une vidéo.

Préparation :

- Il faut disposer d'une caméra 360° (ou d'une caméra ordinaire) et d'un programme permettant de traiter l'image et d'y intégrer les informations nécessaires (voir ci-contre les informations concernant les outils).
- L'image peut ensuite être intégrée dans un environnement d'apprentissage, (Moodle...), ce qui la rend très facile à étudier seul ou en groupe, en classe ou en ligne.
- L'exercice est particulièrement adapté à un format de classe inversée, où les élèves se familiarisent avec certaines parties de la théorie de manière autonome et obtiennent ensuite plus d'informations pendant le cours.



Durée de la mise en œuvre :

En fonction de l'image et du sujet en question.

Mise en œuvre :

- Une image à 360° est un bon début pour une leçon qui présente les caractéristiques et les fonctionnalités d'un véhicule.
- L'image offre de nombreuses applications, que ce soit en présentiel ou en ligne. L'image permet aux élèves d'étudier et de s'exercer de manière autonome (p. ex. dans Moodle).
- Les différents équipements et fonctionnalités sont bien visibles et peuvent être expliqués clairement à tout un groupe en même temps.
- Plus adapté à la formation individuelle.

Sélection d'outils disponibles :

- www.thinglink.com (payant, mais propose une période d'essai gratuite)
- www.h5p.org (gratuit sous certaines conditions)

Avantages	Inconvénients
• Permet de s'entraîner en toute tranquillité • Peu d'expertise technique nécessaire • Extrêmement flexible en termes de temps et de lieu	• Les commandes sont agencées différemment selon les véhicules. • L'image n'est pas gamifiée pour stimuler la motivation à s'entraîner/étudier.

Images à 360° et interactions

Transfert de connaissances

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Critères concernant les efforts demandés au formateur :

- Peu d'efforts requis pour la préparation
- Facile à partager avec les collègues

Critères relatifs aux contenus :

- Adapté au développement de savoir-faire professionnels
- Adapté au développement de la motricité

Critères relatifs au groupe cible :

- Adapté aux apprenants avec peu de compétences en matière d'apprentissage

Pertinence pour des formes spécifiques d'apprentissage social

- Pertinent pour l'auto-apprentissage

100 % à distance :



e-learning



e-learning avec accompagnement d'un tuteur



Classe virtuelle



Classe virtuelle + sessions en petits groupes



Classe inversée

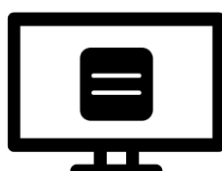


Mixte (synchrone / asynchrone)

Mixte – présentiel & à distance :



Numérique / présentiel



Certains apprenants en salle de classe, d'autres en ligne en même temps

100 % en présentiel :



Présentiel enrichi d'outils numériques

Vidéos pédagogiques

Transfert de connaissances

- Vidéos pédagogiques comportant des questions déclencheurs et des éléments destinés à évaluer l'apprentissage (H5P) peuvent être utilisées pour répéter des informations et pratiquer différents protocoles, procédures et processus.
- L'objectif d'apprentissage consiste à intégrer des connaissances et à développer des compétences dans un environnement de travail réel.



Tableau récapitulatif

Description de l'outil :

- L'élève visionne une vidéo montrant, par exemple, les activités d'un gestionnaire de transport dans le bureau d'une entreprise de transport lors de la distribution du plan de travail des conducteurs pour les prochains jours. Le gestionnaire de transport agit correctement dans cette situation et l'élève doit considérer les démarches réalisées par le personnage. La vidéo s'arrête automatiquement à certains moments et pose des questions sur la situation représentée. L'élève répond et reçoit immédiatement un retour sur l'exactitude de sa réponse.
- Le module d'apprentissage peut être mis en œuvre dans le LMS de l'organisme de formation (Moodle...). Il n'est donc pas nécessaire d'installer un logiciel distinct.



Durée de la mise en œuvre :

Mise en œuvre rapide et facile. Dépend de la durée des vidéos.

Mise en œuvre :

- Les élèves regardent la vidéo et répondent aux questions de manière autonome.
- Après avoir répondu aux questions, les élèves reçoivent automatiquement un retour sur leurs réponses.

Évaluation/restitution :

- Après avoir visionné la vidéo, le groupe discute de la situation et envisage différents scénarios pour y faire face.
- La [plateforme Padlet](#), entre autres outils, peut s'avérer utile pour mettre en relief les enjeux et dialoguer autour de questions : « Que se passe-t-il ensuite ? », etc.
- Le formateur peut également intervenir verbalement pour rajouter des défis, permettant ainsi d'envisager le sujet sous un autre angle.

Avantages	Inconvénients
• Permet d'apprendre tant au premier visionnage que lors des projections ultérieures • Confirme la mémorisation du protocole opératoire • Met l'accent sur la sécurité	• La situation est toujours la même, aucune variabilité

Vidéos pédagogiques

Transfert de connaissances

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Critères concernant les efforts demandés au formateur :

- Facile à partager avec les collègues

Critères relatifs aux contenus :

- Adapté au développement de savoir-faire professionnels
- Adapté au développement de compétences personnelles (autonomie, organisation...)

Pertinence pour des formes spécifiques d'apprentissage social

- Pertinent pour l'auto-apprentissage

Autres critères :

- Accroître la motivation
- Activation / enrichissement
- Approprié pour une application ponctuelle (p. ex. pour briser la glace).

100 % à distance :



e-learning



e-learning avec accompagnement d'un tuteur



Classe virtuelle



Classe virtuelle + sessions en petits groupes



Classe inversée

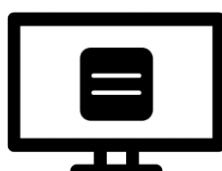


Mixte (synchrone / asynchrone)

Mixte – présentiel & à distance :



Numérique / présentiel



Certains apprenants en salle de classe, d'autres en ligne en même temps

100 % en présentiel :



Présentiel enrichi d'outils numériques

Cartographie mentale

Prise de notes & schématisation du contenu

- Présenter des informations de manière visuelle.
- Exposer les liens et relations entre les idées principales du sujet.
- Organiser les idées et les informations en les rendant accessibles sur une seule page.
- Stimuler la pensée créative et résoudre des problèmes de manière innovante.
- Réviser le matériel en vue d'un test ou d'un examen.



**Tableau
récapitulatif**

- La cartographie mentale est une méthode de structuration qui met en relief la relation (hiérarchique) entre les idées.
- En étoffant les idées et en les reliant les unes aux autres, on voit comment les concepts se rejoignent pour mieux comprendre les sujets étudiés.
- La cartographie mentale adopte une approche conceptuelle de l'enseignement et de l'apprentissage, permettant aux élèves de visualiser un sujet et de mieux comprendre comment les différentes idées sont reliées, tant sur le plan théorique que pratique.

Description de cette approche pédagogique :

- Le formateur explique d'abord aux élèves comment dessiner une carte mentale.
- Ensuite, les élèves sont invités à concevoir une carte mentale en rapport avec le sujet de la leçon, sur papier ou à l'aide d'un logiciel approprié (pour plus d'informations, voir la fiche « [Outils de cartographie mentale](#) »).



Durée de la mise en œuvre :

- Pour une session synchrone : Au moins 15 à 20 minutes pour élaborer la carte conceptuelle.
- Pour une session asynchrone : 1 à 2 jours peuvent être accordés une fois le sujet annoncé.

Dans le cadre de l'e-learning, cette méthode peut être mise en œuvre à travers deux formats :

Asynchrone :

- Des e-leçons interactives utilisant un mélange d'animations et de simulations opérationnelles qui permettent aux apprenants d'interagir avec le système et de recevoir un retour sur leur travail.

Synchrone :

- Classe virtuelle, où le formateur montre l'application à l'aide d'outils de partage d'applications et donne aux apprenants la possibilité d'en prendre le contrôle pour s'entraîner.
- Parmi les autres outils pratiques figure un espace de discussion synchrone au sein duquel les élèves peuvent échanger des concepts.

Avantages	Inconvénients
• Permet aux formateurs d'enrichir leurs présentations grâce à un logiciel visuel qui donne une vue d'ensemble et représente un vaste sujet de manière plus concise. • Permet aux élèves de planifier/sélectionner des ressources documentaires à utiliser pour réaliser une tâche donnée et décider comment les positionner. • Structure l'information de manière plus attrayante et plus agréable. • Pour les formateurs, la cartographie conceptuelle sert également à élaborer des plans de cours et à préparer des interventions.	• Nécessite l'accompagnement d'un tuteur pour expliquer la démarche. • Lorsqu'il s'agit d'explorer des concepts particulièrement vastes, les cartes peuvent s'étendre démesurément et de manière désordonnée, les rendant peu lisibles. • Les cartes obligent les utilisateurs à penser en termes de mots-clés, ce qui risque de produire des cartes conceptuelles vagues. • La création de cartes peut être plus chronophage que d'autres formes de visualisation.

Cartographie mentale

Prise de notes & schématisation du contenu

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Critères concernant les efforts demandés au formateur :

- Facile à partager avec les collègues

Critères relatifs aux contenus :

- Adapté au développement de compétences personnelles (autonomie, organisation...)
- Facilite l'enseignement de contenus complexes

Critères relatifs au groupe cible :

- Adapté aux apprenants peu motivés pour apprendre

Pertinence pour des formes spécifiques d'apprentissage social

- Adapté aux travaux de groupe
- Pertinent pour l'auto-apprentissage

100 % à distance :



e-learning



e-learning avec accompagnement d'un tuteur



Classe virtuelle



Classe virtuelle + sessions en petits groupes



Classe inversée

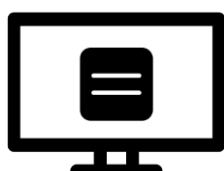


Mixte (synchrone / asynchrone)

Mixte – présentiel & à distance :



Numérique / présentiel



Certains apprenants en salle de classe, d'autres en ligne en même temps

100 % en présentiel :



Présentiel enrichi d'outils numériques

Outils de cartographie mentale

Prise de notes & schématisation du contenu

- Synthèse du contenu expliqué en une ou plusieurs leçons.



**Tableau
récapitulatif**

Description de la méthode et des outils appropriés :

- La cartographie mentale est une méthode de structuration qui met en relief la relation (hiérarchique) entre les idées.

Pour plus d'informations sur cette méthode, voir également la [description spécifique](#).

Il existe de nombreuses applications en ligne pour créer des cartes mentales, notamment dans des contextes de formation à distance.

Quelques exemples :

- [Genial.ly](#)
- [Canva](#)
- [Miro](#)



Durée de la mise en œuvre :

Selon le sujet, mais environ une demi-session (1 heure).

À privilégier au milieu ou à la fin d'une séquence d'apprentissage.

Astuces :

- Il convient de rassembler les différentes en un portefeuille afin d'en assurer l'accès ultérieur.
- Les formateurs peuvent proposer des catégories pour classer les idées.

Évaluation :

- Possibilité d'[évaluation mutuelle](#) des cartes mentales par les élèves.

Avantages	Inconvénients
• Permet aux élèves d'identifier les idées principales d'un sujet • Fonctionne comme un outil de révision ou de préparation aux tests	• Possibilité d'erreurs dans l'identification des idées principales, avec comme résultat des cartes mentales de mauvaise qualité • Manque d'interaction entre les apprenants dans le processus de création

Outils de cartographie mentale

Prise de notes & schématisation du contenu

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Critères relatifs aux contenus :

- Adapté au développement de compétences personnelles (autonomie, organisation...)
- Facilite l'enseignement de contenus complexes

Pertinence pour des formes spécifiques d'apprentissage social

- Adapté aux travaux de groupe
- Pertinent pour l'auto-apprentissage

Critères relatifs au groupe cible :

- Adapté aux apprenants peu motivés

100 % à distance :



e-learning



e-learning avec accompagnement d'un tuteur



Classe virtuelle



Classe virtuelle + sessions en petits groupes



Classe inversée

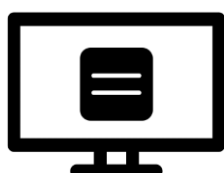


Mixte (synchrone / asynchrone)

Mixte – présentiel & à distance :



Numérique / présentiel



Certains apprenants en salle de classe, d'autres en ligne en même temps

100 % en présentiel :



Présentiel enrichi d'outils numériques

Prise de notes visuelle (sketchnoting)

Prise de notes & schématisation du contenu

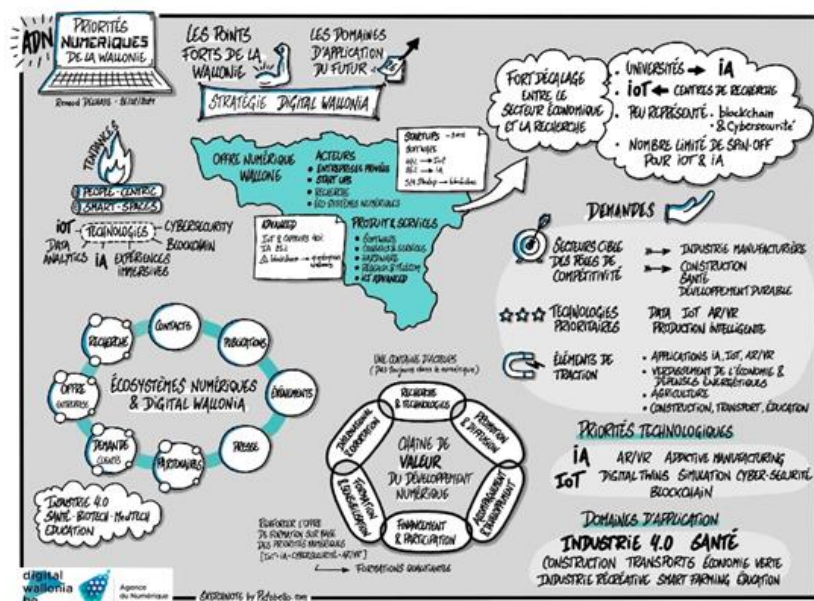
- Le sketchnoting est une forme de prise de notes.
- Méthode visuelle et graphique d'organisation de l'information, permettant de comprendre des relations complexes et d'utiliser la totalité de l'espace de manière hiérarchique.



Tableau récapitulatif

Description de cette approche pédagogique :

- Les idées sont synthétisées en griffonnant des diagrammes, lettres et mots, illustrations, personnages, bannières ou bulles.
- Il s'agit d'intégrer davantage d'éléments visuels par rapport à la prise de notes classique.
- La différence avec la [cartographie mentale](#) réside dans le fait que le sketchnoting ne part pas d'une idée centrale, mais occupe la totalité de l'espace de manière hiérarchique.



- Convient à la fin d'un cours pour créer un résumé visuel.



Durée de la mise en œuvre :

- Comme exercice de résolution de problèmes, sans la participation des élèves, cette méthode prend 15 à 30 minutes ; si les élèves participent, comptez environ 1h.
- Pour un session de sketchnoting narratif, où les élèves ne participent généralement pas mais se contentent d'écouter le formateur, comptez environ 30 minutes.
- Comme support de cours, le temps à prévoir dépend de la durée de la séquence.

Conseil en cas d'utilisation de cette méthode par des apprenants :

- Commencer par une démonstration du sketchnoting par le formateur sur 15 min (à l'aide d'un tableau blanc ou de la plateforme numérique Sketchboard).
- Les élèves créent ensuite leur propre sketchnoting pendant 30 à 45 min.

Sélection d'outils disponibles :

- Sketchboard : <https://sketchboard.io/>

Tutoriel sur l'utilisation de Sketchboard :

- <https://www.youtube.com/watch?v=0R-9LxEZfr8>

Avantages	Inconvénients
• Stimule la créativité du formateur et des élèves • Facilite la mémorisation des élèves • Retient l'attention et l'intérêt des élèves • Exercice facile et ludique	• Nécessite du temps pour maîtriser la méthode • Demande un effort de concentration et de réflexion • Les élèves risquent d'avoir du mal à filtrer les informations et à organiser leur sketchnote

Prise de notes visuelle (sketchnoting)

Prise de notes & schématisation du contenu

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Critères relatifs au groupe cible :

- Adapté aux apprenants peu motivés pour apprendre
- Adapté à des contextes d'apprentissage inclusifs (p. ex. les apprenants ayant une faible maîtrise de la langue cible).

Critères relatifs aux contenus :

- Facilite l'enseignement de contenus complexes

Pertinence pour des formes spécifiques d'apprentissage social

- Pertinent pour l'auto-apprentissage

Autres critères :

- Activation / enrichissement
- Approprié pour une application ponctuelle (p. ex. pour briser la glace).
- Méthode divisible adaptée aux séquences courtes (p. ex. à appliquer pour les unités de microapprentissage)

100 % à distance :



e-learning



e-learning avec accompagnement d'un tuteur



Classe virtuelle



Classe virtuelle + sessions en petits groupes



Classe inversée

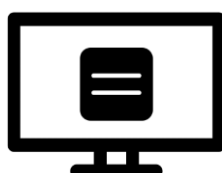


Mixte (synchrone / asynchrone)

Mixte – présentiel & à distance :



Numérique / présentiel



Certains apprenants en salle de classe, d'autres en ligne en même temps

100 % en présentiel :



Présentiel enrichi d'outils numériques

Fiche synthétique

Prise de notes & schématisation du contenu

- Résumer le contenu abordé au cours d'une leçon / d'un cours.
- Réviser en vue d'un test.



Tableau récapitulatif

Description de cette approche pédagogique :

- Cette approche a pour objectif de résumer le contenu du cours en une page, avec les définitions, les mots clés et les points essentiels que les apprenants doivent retenir.

Préparation :

- Pour aider les apprenants dans cette tâche, le formateur peut préparer un modèle que les élèves compléteront en y ajoutant les éléments clés de la leçon ou du cours. Si les apprenants / groupes d'apprenants travaillent sur différents sujets, cette approche présente un avantage supplémentaire dans la mesure où tous les résultats suivent le même format, ce qui aidera les élèves à repérer et à retenir les informations pertinentes.

Durée de la mise en œuvre :



La durée dépend du contenu et de la méthode de travail (travail individuel ou en groupe). A titre d'exemple :

- Présentation de la méthode : 10-15 min
- Travail individuel asynchrone : au moins 1 jour
- Travail de groupe synchrone (session en petits groupes) : 90 min

Mise en œuvre :

- Les fiches synthétiques peuvent être remplies soit individuellement, soit dans le cadre d'un travail de groupe.
- Pour couvrir l'ensemble des sujets abordés lors d'un cours, il est possible d'attribuer aux divers groupes des sujets différents. Les fiches synthétiques ainsi remplies sont ensuite présentées en classe et partagées avec tous les apprenants.
- Les fiches synthétiques sont un excellent outil de préparation aux tests de fin de cours/module ou même aux examens finaux, car elles permettent de réviser l'ensemble des contenus pertinents.
- Dans le cas d'un travail de groupe, la charge de travail pour préparer la révision du contenu est répartie entre les apprenants, ce qui permet de gagner du temps, de réduire le stress et de favoriser la cohésion du groupe.
- L'utilisation d'un modèle dans le cadre d'un travail de groupe est conseillée pour garantir des résultats cohérents.
- La fiche synthétique peut être combinée avec d'autres méthodes telles que les [groupes d'experts](#) et les [groupes d'apprentissage entre pairs \(Jigsaw\)](#).

Avantages	Inconvénients
• Efficace • Le fait de résumer le contenu sur une page oblige les apprenants à se focaliser sur les points clés. • La fiche synthétique peut être utilisée ultérieurement par chaque apprenant pour réviser le contenu ou pour étudier en vue d'un test.	• Dans le cas d'un projet de groupe, la qualité des fiches synthétiques risque de varier. • Les élèves doivent être motivés et expérimentés en matière d'apprentissage • Risque de mauvaise compréhension du contenu ou d'oubli d'éléments importants dans le résumé

Fiche synthétique

Prise de notes & schématisation du contenu

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Critères concernant les efforts demandés au formateur :

- Peu d'efforts requis pour la mise en œuvre
- Peu d'efforts requis pour la préparation

Pertinence pour des formes spécifiques d'apprentissage social

- Adapté aux travaux de groupe
- Pertinent pour l'auto-apprentissage

Critères relatifs aux contenus :

- Facilite l'enseignement de contenus complexes

Autres critères :

- Méthodes d'étayage destinées à accompagner des formats d'apprentissage fortement autodirigés
- Approprié pour une mise en œuvre à long terme / sur un cours complet (p. ex. portefeuille de formation).

100 % à distance :



e-learning



e-learning avec accompagnement d'un tuteur



Classe virtuelle



Classe virtuelle + sessions en petits groupes



Classe inversée

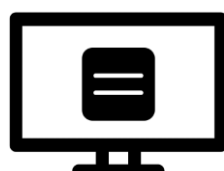


Mixte (synchrone / asynchrone)

Mixte – présentiel & à distance :



Numérique / présentiel



Certains apprenants en salle de classe, d'autres en ligne en même temps

100 % en présentiel :



Présentiel enrichi d'outils numériques

Micro-actions

Application pratique de connaissances et de savoir-faire

- Contrairement au [microapprentissage](#), cette méthode vise à consolider les aspects pratiques de la formation.
- Application des connaissances et des savoir-faire à travers la réalisation de micro-tâches spécifiques à la formation.



Tableau récapitulatif

Description de cette approche pédagogique :

- Les micro-actions reprennent les codes du microapprentissage, mais vont plus loin en favorisant la mise en pratique de l'ensemble des connaissances abordées.
- Tout contenu dispensé est systématiquement ponctué d'un exercice pratique sous forme d'une action concrète à réaliser en situation de travail dans le but de progresser.
- Apprentissage par la pratique : méthodes ludiques et autonomes pour permettre aux élèves d'appliquer leurs compétences de manière concrète.

Préparation :

- Le formateur doit créer et/ou préparer les micro-actions en amont du cours.
- Il faut définir des objectifs clairs à atteindre.
- Il peut être intéressant de créer un modèle de micro-actions.
- La préparation d'une micro-action est une étape essentielle. Les consignes doivent être exprimées clairement afin d'en assurer la compréhension.
- Il convient de privilégier des tâches succinctes et d'éviter les exercices trop longs.



Durée de la mise en œuvre :
Séquences courtes de 2 à 10 min maximum.

Mise en œuvre :

- Le formateur accorde aux apprenants un accès aux exercices de micro-actions ou des liens vers des ressources en ligne.
- Voici quelques exemples de micro-actions spécifiques adaptées à une formation de gestionnaire de transport :
 - Organiser une opération de transport routier de marchandises : L'apprenant reçoit des informations sur les ordres de transport : Types de marchandises à transporter, conditionnement des marchandises, date et heure de mise à disposition, adresse de mise à disposition, date et heure souhaitées pour la livraison, lieu de livraison, conditions particulières de livraison....
 - Chaque étape de l'organisation constitue un exercice de micro-action (calculer la durée du transport, désigner un chauffeur et un véhicule, calculer le prix, ...).
- Les tâches données en exemple peuvent être réalisées de manière autonome à condition que le formateur fournisse toutes les informations nécessaires.

Évaluation :

- A partir des tâches à réaliser et des réponses données, l'enseignant peut suivre et identifier les difficultés rencontrées par les élèves.
- Pour évaluer les micro-actions, le formateur peut discuter des résultats en classe.
- Il peut fournir aux apprenants les explications et les solutions attendues en fonction de leurs réponses.
- Le formateur peut également vérifier les savoir-faire démontrés à la fin du cours (p. ex., si un apprenant est capable de réaliser une tâche en 3 min, l'on peut supposer qu'il possède toutes les connaissances et le savoir-faire requis pour la tâche en question).

Avantages	Inconvénients
• Optimisation du temps • Favorise l'autonomie des apprenants • Permet d'aller directement à l'essentiel • Encourage des démarches proactives de la part des apprenants	• Risque de devenir un processus d'apprentissage informel, sans suivi de la part des formateurs.

Micro-actions

Application pratique de connaissances et de savoir-faire

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Critères relatifs aux contenus :

- Adapté au développement de savoir-faire professionnels

Pertinence pour des formes

spécifiques d'apprentissage social

- Pertinent pour l'auto-apprentissage

Critères relatifs au groupe cible :

- Adapté aux apprenants avec peu de compétences en matière d'apprentissage
- Adapté aux apprenants peu motivés pour apprendre
- Adapté à des contextes d'apprentissage inclusifs (p. ex. les apprenants ayant une faible maîtrise de la langue cible).

Autres critères :

- Accroître la motivation
- Adapté à l'évaluation des progrès / au développement de compétences
- Méthode divisible adaptée aux séquences courtes (p. ex. à appliquer pour les unités de microapprentissage)

100 % à distance :



e-learning



e-learning avec accompagnement d'un tuteur



Classe virtuelle



Classe virtuelle + sessions en petits groupes



Classe inversée

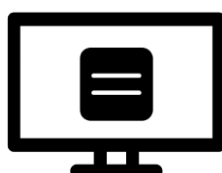


Mixte (synchrone / asynchrone)

Mixte – présentiel & à distance :



Numérique / présentiel



Certains apprenants en salle de classe, d'autres en ligne en même temps

100 % en présentiel :



Présentiel enrichi d'outils numériques

Micro-actions pour l'e-learning autodirigé Application pratique de connaissances et de savoir-faire

- Contrairement au [microapprentissage](#), cette méthode vise à consolider les aspects pratiques de la formation.
- Application des connaissances et des savoir-faire à travers la réalisation de micro-tâches spécifiques à la formation.
- Développer l'autonomie des apprenants en leur accordant un accès libre aux contenus



Tableau récapitulatif

Description de cette approche pédagogique :

- Les micro-actions reprennent les codes du microapprentissage, mais vont plus loin en favorisant la mise en pratique de l'ensemble des connaissances abordées.
- Tout contenu dispensé est systématiquement ponctué d'un exercice pratique sous forme d'une action concrète à réaliser en situation de travail dans le but de progresser.
- Apprentissage par la pratique : méthodes ludiques et autonomes pour permettre aux élèves d'appliquer leurs compétences de manière concrète. La démarche s'appuie sur des contenus courts, exploitables et percutants.

Préparation :

- Les micro-actions étant proposées ici à des fins d'e-learning autodirigé, le formateur doit veiller à établir un cadre explicatif détaillé et précis avec le lien à tous les exercices.
- L'intention pédagogique doit être clairement exposée.
- Les consignes doivent être exprimées clairement afin d'en assurer la compréhension.
- Il convient de privilégier des tâches succinctes et d'éviter les exercices trop longs.
- Le formateur peut également créer une bibliothèque numérique contenant l'ensemble des micro-actions pour permettre aux apprenants d'y accéder au moment de leur choix.
- Il peut être intéressant de créer un modèle de micro-action.



Durée de la mise en œuvre :

Séquences courtes de 2 à 10 min maximum.

Mise en œuvre :

- Le formateur accorde aux apprenants un accès aux exercices de micro-actions ou des liens vers des ressources en ligne.
- Voici quelques exemples de micro-actions spécifiques adaptées à une formation de gestionnaire de transport :
 - Organiser une opération de transport routier de marchandises : L'apprenant reçoit des informations sur les ordres de transport : Types de marchandises à transporter, conditionnement des marchandises, date et heure de mise à disposition, adresse de mise à disposition, date et heure souhaitées pour la livraison, lieu de livraison, conditions particulières de livraison....
 - Chaque étape de l'organisation constitue un exercice de micro-action (calculer la durée du transport, désigner un chauffeur et un véhicule...).
- Les tâches données en exemple peuvent être réalisées de manière autonome à condition que le formateur fournisse toutes les informations nécessaires.

Évaluation :

- Dans un cadre d'e-learning autodirigé, il est important d'évaluer chaque micro-action, au moins de manière sommaire, afin que les élèves puissent se situer.
- Si le résultat de cette évaluation n'est pas satisfaisant, les élèves devraient refaire les exercices ou recevoir un éclairage concernant les bonnes réponses.

Avantages	Inconvénients
• Optimisation du temps • Permet d'aller directement à l'essentiel • Permet de développer l'autonomie • Accès libre au contenu pédagogique, disponible sans limite dans le temps • Les micro-actions servent à séquencer un contenu complexe pour en faciliter l'enseignement.	• Nécessite une intention pédagogique claire • Ne permet pas d'explorer un sujet de manière globale • Les apprenants doivent démontrer un degré élevé d'autonomie

Micro-actions pour l'e-learning autodirigé Application pratique de connaissances et de savoir-faire

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Pertinence pour des formes spécifiques d'apprentissage social

- Pertinent pour l'auto-apprentissage

Autres critères :

- Activation / enrichissement
- Accroître la motivation
- Adapté à l'évaluation des progrès / au développement de compétences
- Méthode divisible adaptée aux séquences courtes (p. ex. à appliquer pour les unités de microapprentissage)

Critères relatifs aux contenus :

- Adapté au développement de savoir-faire professionnels
- Adapté au développement de compétences personnelles (autonomie, organisation...)

100 % à distance :



e-learning



e-learning avec accompagnement d'un tuteur



Classe virtuelle



Classe virtuelle + sessions en petits groupes



Classe inversée



Mixte (synchrone / asynchrone)

Mixte – présentiel & à distance :



Numérique / présentiel



Certains apprenants en salle de classe, d'autres en ligne en même temps

100 % en présentiel :



Présentiel enrichi d'outils numériques

Études de cas/scénarios

Application pratique de connaissances et de savoir-faire

- Situations stimulantes où les apprenants doivent prendre des décisions en choisissant parmi différentes options.
- Appliquer les connaissances et les principes à une situation professionnelle concrète.
- Faire travailler des scénarios mettant en scène des situations où les élèves observent, analysent, enregistrent, agissent, concluent, résument ou formulent des recommandations.
- Création et mobilisation d'études de cas comme méthode d'analyse et de discussion.



**Tableau
récapitulatif**

Description de cette approche pédagogique :

- Dans l'apprentissage par étude de cas, il appartient aux élèves de poser des questions sur le cas, résoudre les problèmes, analyser et résumer la situation, interagir avec leurs pairs et apprendre à travers ces interactions.
- Cette méthode favorise le développement de compétences telles que la communication, l'écoute active, la pensée critique, la prise de décision et les compétences métacognitives, car les élèves appliquent leurs connaissances liées au contenu du cours, réfléchissent et donnent un sens à leurs connaissances et à leur approche de l'analyse d'un cas.

Préparation :

- Le formateur doit préparer l'étude de cas en amont du cours.



Durée de la mise en œuvre :

- Formation synchrone : une session avec introduction : 30 min + 3h de travail + 30 min de retours/correction
- Formation asynchrone : 1 à 2 semaines

Mise en œuvre :

- Le rôle du formateur consiste à concevoir et à partager un cas basé sur une situation professionnelle concrète.
- Il peut présenter le cas de manière narrative (« [storytelling](#) »).
- Il peut ensuite inviter les élèves à lire un texte sur le cas et/ou à regarder une courte vidéo, à répondre à des questions avec un retour immédiat, à poster des questions dans une discussion et à partager des ressources.
- **Formation asynchrone :**
Leçons interactives d'apprentissage en ligne où un retour est fourni aux apprenants par le biais de commentaires sur la pertinence de leurs choix, après quoi ils passent à la situation suivante.
- **Formation synchrone :**
Activités comportant des défis à résoudre, individuellement ou en groupe, à l'aide de tableaux blancs, de sondages, de salles de réunion pour le travail en groupe.

Avantages	Inconvénients
• Engagement accru des élèves dans leur apprentissage • Compréhension approfondie des concepts • Renforcement de l'esprit critique • Capacité accrue à établir des liens entre les différents contenus et à envisager une question sous plusieurs angles • Pour les formateurs, possibilité d'associer enseignement et évaluation formative.	• L'accompagnement du tuteur est indispensable afin de fournir les explications nécessaires

Études de cas/scénarios

Application pratique de connaissances et de savoir-faire

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Critères concernant les efforts demandés au formateur :

- Peu d'efforts requis pour la mise en œuvre
- La préparation et la mise en œuvre demandent peu de savoir-faire technique.

Critères relatifs aux contenus :

- Adapté au développement de savoir-faire professionnels
- Facilite l'enseignement de contenus complexes

Critères relatifs au groupe cible :

- Accessibilité (p. ex. pour des apprenants se disposant pas des ressources nécessaires – matériel informatique...)

Autres critères :

- Accroître la motivation
- Adapté à l'évaluation des progrès / au développement de compétences

100 % à distance :



e-learning



e-learning avec accompagnement d'un tuteur



Classe virtuelle



Classe virtuelle + sessions en petits groupes



Classe inversée

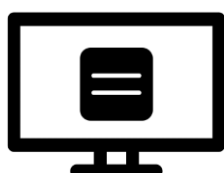


Mixte (synchrone / asynchrone)

Mixte – présentiel & à distance :



Numérique / présentiel



Certains apprenants en salle de classe, d'autres en ligne en même temps

100 % en présentiel :



Présentiel enrichi d'outils numériques

Apprentissage par problèmes

Application pratique de connaissances et de savoir-faire

- L'objectif de l'apprentissage par problèmes est de faire connaître aux élèves des applications réelles tout en favorisant l'apprentissage pratique et la pensée critique.
- Approche axée sur l'élève, qui s'informe sur un sujet en travaillant en groupe pour résoudre un problème ouvert.



Tableau récapitulatif

Dans un contexte d'enseignement en ligne, le formateur et les élèves doivent avoir accès à un outil de visioconférence tel que Zoom, Jitsi ou Teams.

Description de cette approche pédagogique :

Préparation :

- Identifiez un problème approprié : idéalement, il s'agira d'une situation réaliste que les élèves pourraient rencontrer dans leur futur emploi.
- Le problème doit être formulé de manière à stimuler la mobilisation de connaissances déjà acquises et à faciliter l'acquisition de nouvelles connaissances.



Durée de la mise en œuvre :
1 semaine

Mise en œuvre :

- Des groupes d'étude autonomes discutent et analysent des cas/problèmes sélectionnés.
- Chaque élève du groupe présente son travail aux autres.
- Les membres du groupe discutent de l'information et répartissent les différentes tâches.
- Les élèves ont pour objectif de s'organiser de manière à ce que chaque effort individuel contribue à la recherche collective d'une vision élargie sur les questions concernées.
- Le rôle du formateur au cours des séances consiste principalement à appuyer le processus d'apprentissage, c-à-d à faciliter le travail du groupe et la communication interne.

Avantages	Inconvénients
• Améliore les capacités de résolution de problèmes • Approche axée sur l'élève plutôt que sur le formateur • Activité collaborative • Permet d'approfondir la compréhension des connaissances • Développe l'autonomie des apprenants • Les discussions permettent de développer l'expressivité des élèves	• Activité purement mentale • Manque de références appropriées et de sources documentaire pour les apprenants • Méthode chronophage

Apprentissage par problèmes

Application pratique de connaissances et de savoir-faire

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Pertinence pour des formes spécifiques d'apprentissage social

- Adapté aux travaux de groupe

Critères relatifs aux contenus :

- Adapté au développement de savoir-faire professionnels
- Adapté au développement de compétences socio-communicatives
- Adapté au développement de compétences personnelles (autonomie, organisation...)
- Facilite l'enseignement de contenus complexes

Critères relatifs au groupe cible :

- Adapté aux apprenants peu motivés pour apprendre

Autres critères :

- Accroître la motivation

100 % à distance :



e-learning



e-learning avec accompagnement d'un tuteur



Classe virtuelle



Classe virtuelle + sessions en petits groupes



Classe inversée

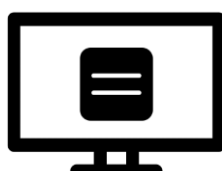


Mixte (synchrone / asynchrone)

Mixte – présentiel & à distance :



Numérique / présentiel



Certains apprenants en salle de classe, d'autres en ligne en même temps

100 % en présentiel :



Présentiel enrichi d'outils numériques

Scénario fondé sur des objectifs

Application pratique de connaissances et de savoir-faire

- Promouvoir l'apprentissage de connaissances factuelles et de savoir-faire dans le contexte d'applications pratiques.
- Ainsi, les tâches élaborées reflètent des problèmes réels que les apprenants doivent traiter en dehors des environnements d'apprentissage.



Tableau récapitulatif

Description de cette approche pédagogique :

Préparation :

- En fonction des objectifs d'apprentissage, le formateur prépare une tâche qui fait écho aux problèmes que les apprenants pourraient rencontrer dans la vie réelle.
- Par exemple, il pourrait s'agir de mettre au point un produit/service innovant.
- La tâche peut être présentée de manière à illustrer la pertinence de ce produit/service et le besoin auquel il répondrait.
- Le formateur doit également préparer tout le matériel nécessaire pour réaliser la tâche.



Durée de la mise en œuvre :

La durée peut varier fortement en fonction de la mission. Une heure pourrait suffire pour une tâche simple, mais une mission plus conséquente peut s'étendre sur plusieurs sessions de formation.

Mise en œuvre :

- Le formateur fournit aux élèves tous les informations pertinentes. Ensuite, les élèves se mettent au travail en équipe.
- Le formateur reste dans l'espace en ligne dans un rôle de soutien passif.

Dans un contexte en ligne, le formateur et les élèves doivent avoir accès à un outil de visioconférence tel que Zoom, Jitsi ou Teams.

Avantages	Inconvénients
• Possibilité d'enrichir les connaissance et savoir-faire • Méthode très motivante • Grande pertinence pratique	• Effort de préparation important pour le formateur

Scénario fondé sur des objectifs

Application pratique de connaissances et de savoir-faire

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Critères relatifs au groupe cible :

- Adapté aux apprenants avec peu de compétences en matière d'apprentissage
- Adapté aux apprenants peu motivés pour apprendre
- Accessibilité (p. ex. pour des apprenants se disposant pas des ressources nécessaires – matériel informatique...)

Critères relatifs aux contenus :

- Adapté au développement de compétences socio-communicatives
- Adapté au développement de savoir-faire professionnels
- Facilite l'enseignement de contenus complexes

Pertinence pour des formes spécifiques d'apprentissage social

- Adapté aux travaux de groupe

Autres critères :

- Accroître la motivation
- Activation / enrichissement

100 % à distance :



e-learning



e-learning avec accompagnement d'un tuteur



Classe virtuelle



Classe virtuelle + sessions en petits groupes



Classe inversée

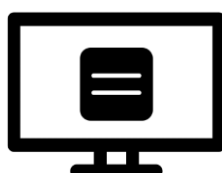


Mixte (synchrone / asynchrone)

Mixte – présentiel & à distance :



Numérique / présentiel



Certains apprenants en salle de classe, d'autres en ligne en même temps

100 % en présentiel :



Présentiel enrichi d'outils numériques

Simulation compétitive par groupes

Application pratique de connaissances et de savoir-faire

- Prendre des décisions au sein d'un groupe dans un environnement compétitif simulé.



Tableau récapitulatif

Description de cette approche pédagogique :

- Les élèves, réunis en groupes, se voient confier une tâche d'ordre professionnel (p. ex. gérer une entreprise de transport ou calculer la meilleure option pour l'envoi de marchandises du point A au point B en coopération avec d'autres groupes, etc.) ; les groupes recherchent la meilleure solution aux problèmes dans un esprit de compétition.

Préparation :

- Le formateur doit préparer une explication du contenu (ou une révision si celui-ci a déjà été présenté) avant de lancer la simulation. Le contexte peut être posé de manière narrative (« [storytelling](#) »).
- Les élèves recherchent les informations par eux-mêmes et/ou utilisent les ressources proposées par le formateur.



Durée de la mise en œuvre :

- Explication de la simulation : 2-4 heures
- Création du groupe et répartition des rôles : 1 heure
- Recherche documentaire : 2 heures
- Simulation : en fonction de la nature de la simulation et des choix du formateur, mais au moins 2 sessions par période : 1 heure/session
- Présentation finale : 1 heure

Mise en œuvre :

- Le formateur explique le fonctionnement de la simulation.
- Les élèves se répartissent en groupes établis par eux-mêmes ou par le formateur.
- Chaque élève endosse un rôle spécifique au sein du groupe (planificateur d'itinéraire, responsable des ventes, responsable de la communication, responsable des ressources humaines...) en fonction de la nature et de l'objectif de la simulation.
- Tous les groupes travaillent sur le même sujet/simulation et rivalisent entre eux pour trouver la meilleure solution ou position.
- Chaque groupe présente ensuite aux autres ses propositions et résultats.

Évaluation :

- Il convient d'organiser une session de restitution avec tous les participants à la fin de la démarche.

Matériel technique :

- Projecteur (dans le cas d'une formation en présentiel)
- Logiciel de simulation, p. ex. :
 - MARC - Multi-Agent Route Choice Game (Jeu de choix d'itinéraire multi-agents)
 - Markstrat - simulation de marketing stratégique
 - CargoWiz par Softtruck (Canada)
 - Site web utile : <https://www.anylogistix.com/academic/>
- Ordinateur portable personnel ou autre appareil connecté à Internet

Avantages	Inconvénients
• Accroît la motivation • Permet au formateur de contrôler la maîtrise du contenu par les élèves	• Difficile de contrôler le travail effectué par chaque membre du groupe

Simulation compétitive par groupes

Application pratique de connaissances et de savoir-faire

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Critères relatifs au groupe cible :

- Adapté aux apprenants peu motivés pour apprendre

Critères relatifs aux contenus :

- Adapté au développement de compétences socio-communicatives
- Adapté au développement de savoir-faire professionnels
- Adapté au développement de compétences personnelles (autonomie, organisation...)

Pertinence pour des formes spécifiques d'apprentissage social

- Adapté aux travaux de groupe

Autres critères :

- Accroître la motivation
- Activation / enrichissement
- Gamifié

100 % à distance :



e-learning



e-learning avec accompagnement d'un tuteur



Classe virtuelle



Classe virtuelle + sessions en petits groupes



Classe inversée

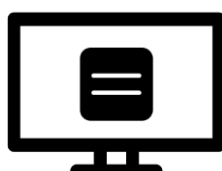


Mixte (synchrone / asynchrone)

Mixte – présentiel & à distance :



Numérique / présentiel



Certains apprenants en salle de classe, d'autres en ligne en même temps

100 % en présentiel :



Présentiel enrichi d'outils numériques

Jeu d'élaboration de fiche de paie

Application pratique de connaissances et de savoir-faire

- Jeu de piste en groupe basé sur une vidéo de mise en situation et sur la résolution de rébus.
- Les rébus donnent accès à des indices qui aident les apprenants à mobiliser leurs connaissances et leurs compétences professionnelles pour préparer la fiche de paie et assurer le versement du salaire d'un conducteur.



Tableau récapitulatif

Description de cette approche pédagogique :

- Un jeu en plusieurs étapes : Le formateur prépare des mini-situations qui décrivent les activités d'un conducteur. Les élèves, répartis en groupes, doivent déterminer et calculer les différents éléments d'une fiche de paie.

Préparation :

- Si possible, 2 formateurs pour animer le jeu.
- Zoom, Teams, ... pour créer des salles virtuelles.
- Site internet pour créer des rébus : <http://www.rebus-omatic.com/>.
- Créez des rébus différents pour chaque équipe à chaque étape du jeu. Les rébus ajoutent un élément ludique et servent à « débloquer » les indices envoyés par le formateur.
- Définissez au préalable les référents et les groupes d'apprenants.
- Préparez une fiche de paie vierge (p. ex. dans Excel).
- Préparez les informations à transmettre aux apprenants pour remplir la fiche de paie (p. ex. périodes de conduite, nombre d'heures au volant, kilomètres parcourus, jours travaillés...).
- Préparez les e-mails qui seront envoyés aux apprenants au cours du jeu.
- Choisissez la vidéo appropriée du conducteur dans le camion ([exemples](#)). → Cette vidéo ne comporte aucune information pertinente pour le jeu, elle sert à créer l'ambiance et à montrer aux apprenants le quotidien d'un conducteur routier. À défaut d'une vidéo, le formateur peut préparer une introduction orale.



Durée de la mise en œuvre :

1 journée complète à la fin du module/unité portant sur les fiches de paie.
15 min pour l'option présentée.

Implementation:

- Définir le contexte : vidéo ou explication orale de la situation.
- Fournissez les informations pertinentes sur le travail du chauffeur au cours du mois précédent qui serviront à préparer la fiche de paie.
- Répartissez les élèves dans leurs groupes et désignez un référent pour chaque groupe.
- Lancez le jeu : 9 étapes à réaliser (*adaptez le nombre d'étapes selon vos besoins*), 1 rébus à chaque fois, pauses et explications par le formateur au bout de 3 étapes. Chaque étape suit le même schéma:
 - Envoi du rébus au référent de chaque groupe.
 - Réponse transmise aux formateur par les référents (la résolution des rébus permet aux groupes d'obtenir des indices sur la manière de créer et d'organiser la fiche de paie).
 - Envoi de l'indice pour remplir la fiche de paie.
- Après chaque série de 3 étapes, revenez en plénière pour expliquer tous les éléments que les élèves auraient dû intégrer et vérifiez que toutes les équipes ont compris les principes de base de la préparation d'une fiche de paie.
- Faites une pause et retournez dans les groupes.
- La fiche de paie sera remplie progressivement au cours du jeu, au fur et à mesure que les apprenants franchissent les 9 étapes. Ainsi, à la fin du jeu et à l'aide des 9 indices, les élèves sont capables de remplir une fiche de paie complète.

Option :

- Le jeu peut être divisée en petites séquences, à mettre en œuvre à la fin de chaque phase d'apprentissage.

Avantages	Inconvénients
• Exercices pratiques permettant aux apprenants de retenir beaucoup d'informations • Suscite la curiosité des apprenants • Exercice extrêmement engageant • Exploration ludique d'un sujet complexe • Activité divertissante	• Travail de préparation conséquent pour le formateur • Environnement de jeu extrêmement compétitif

Jeu d'élaboration de fiche de paie

Application pratique de connaissances et de savoir-faire

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Critères relatifs aux contenus :

- Adapté au développement de savoir-faire professionnels
- Adapté au développement de compétences socio-communicatives

Critères relatifs au groupe cible :

- Adapté aux apprenants peu motivés pour apprendre

Pertinence pour des formes spécifiques d'apprentissage social

- Adapté aux travaux de groupe

Autres critères :

- Accroître la motivation
- Activation / enrichissement
- Gamifié
- Approprié pour une application ponctuelle (p. ex. pour briser la glace).

100 % à distance :



e-learning



e-learning avec accompagnement d'un tuteur



Classe virtuelle



Classe virtuelle + sessions en petits groupes



Classe inversée

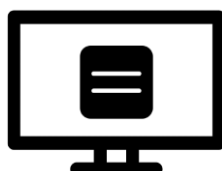


Mixte (synchrone / asynchrone)

Mixte – présentiel & à distance :



Numérique / présentiel



Certains apprenants en salle de classe, d'autres en ligne en même temps

100 % en présentiel :



Présentiel enrichi d'outils numériques

Jeux de rôle

Application pratique de connaissances et de savoir-faire

Objectifs :

- Comprendre le rôle des différents acteurs dans un contexte donné.
- Acquérir une compréhension contextuelle d'une problématique donnée dans un environnement professionnel.



Tableau récapitulatif

Description de cette approche pédagogique :

- Les élèves sont confrontés à un contexte ou une situation professionnel. Dans ce contexte, ils endossent des rôles spécifiques (client, conducteur, gestionnaire de transport...) et doivent agir en fonction de leur rôle, des tâches et des responsabilités associées.

Préparation :

- Le formateur doit préparer la description de la mission, y compris les lectures de base pour chaque rôle et une répartition des rôles parmi les élèves. Les attentes doivent être précisés pour chaque rôle.
- Les élèves doivent lire tous les documents fournis au préalable.

Durée de la mise en œuvre :



- Séance **synchrone** : Prévoir en général 20 à 30 minutes pour organiser une activité de jeu de rôle.
- Forum de discussion **asynchrone** : Prévoir 3 jours. Un jour supplémentaire peut être prévu pour discuter de l'expérience et répondre aux questions.

Mise en œuvre :

- Chaque élève reçoit un rôle à jouer, attribué par le formateur ou choisi par l'élève lui-même.
- Les élèves se familiarisent avec le matériel fourni pour poser le contexte.
- Pendant le jeu, le formateur évalue la capacité des élèves à rester dans leur rôle, à effectuer les tâches pertinentes ou à réagir de manière appropriée, et à tirer des enseignements de l'expérience.

Synchrone :

- Les rôles peuvent être attribués à l'avance, assortis d'un travail de recherche préparatoire, ou bien le jeu peut être lancé de manière impromptue, obligeant ainsi les élèves à improviser. Les élèves disposent d'une période de temps définie pour jouer leur rôle.

Asynchrone :

- Les élèves sont invités, pendant une période définie, à décrire leur rôle par écrit dans un forum de discussion asynchrone.

Avantages	Inconvénients
• Activité motivante et engageante • Enrichit les stratégies traditionnelles d'enseignement • Favorise l'apprentissage à travers des scénarios issus du monde réel. • Permet d'apprendre des compétences utilisées dans des situations réelles • Offre des possibilités d'observation critique entre pairs	• Certains élèves risquent d'hésiter à participer à une formation qui comprend des jeux de rôle. Cela peut affecter la confiance et la contribution de certains individus lors de tels exercices • Dans les classes plus nombreuses, il peut être impossible de faire participer tout le monde, ce qui réduit l'efficacité des jeux de rôle. De nombreux scénarios n'impliquent que deux ou trois personnes, les autres élèves devant se contenter d'un rôle de spectateur • Les élèves risquent de se laisser entraîner par le côté divertissant au détriment des objectifs pédagogiques

Jeux de rôle

Application pratique de connaissances et de savoir-faire

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Critères concernant les efforts demandés au formateur :

- La préparation et la mise en œuvre demandent peu de savoir-faire technique.

Critères relatifs aux contenus :

- Adapté au développement de compétences socio-communicatives
- Adapté au développement de savoir-faire professionnels

Critères relatifs au groupe cible :

- Accessibilité (p. ex. pour des apprenants se disposant pas des ressources nécessaires – matériel informatique...)

Pertinence pour des formes spécifiques d'apprentissage social

- Adapté aux travaux de groupe

Autres critères :

- Accroître la motivation
- Gamifié

100 % à distance :



e-learning



e-learning avec accompagnement d'un tuteur



Classe virtuelle



Classe virtuelle + sessions en petits groupes



Classe inversée



Mixte (synchrone / asynchrone)

Mixte – présentiel & à distance :



Numérique / présentiel



Certains apprenants en salle de classe, d'autres en ligne en même temps

100 % en présentiel :



Présentiel enrichi d'outils numériques

Réalité virtuelle comme outil d'apprentissage

Application pratique de connaissances et de savoir-faire

- L'apprentissage a lieu dans des situations réelles, dans un environnement sûr.
L'environnement VR permet également de créer et d'exploiter, sans danger, des situations à risque (comme un exercice d'extinction d'incendie).
- Activités réalisées avec accompagnement ou de manière autonome.
- Nécessite un équipement VR : lunettes et commandes manuelles.



Tableau récapitulatif

Description de cette approche pédagogique :

- Dans un premier temps, le formateur accompagne les élèves dans la mise en situation et leur apprend à utiliser l'équipement nécessaire.
- Il est possible de passer à des activités indépendantes dans l'environnement RV une fois la phase d'enseignement terminée.
- Les exercices sont réalisés en réalité virtuelle, la vue étant combinée, via Teams par exemple, pour permettre à d'autres personnes de suivre. Le résultat de l'apprentissage est enregistré dans le programme / LMS.
- Parmi les tâches possibles figurent, entre autres, une mission de charger/décharger un véhicule conformément à la lettre de voiture et en tenant compte de l'ordre de déchargement, ou encore d'effectuer une inspection du véhicule.
- En préparation, il convient de prévoir une salle de classe spacieuse afin d'assurer la sécurité des participants.



Durée de la mise en œuvre :

Si le matériel technique est préinstallé, il suffit de peu de temps pour se connecter et réaliser l'exercice.

- L'environnement d'apprentissage RV indique à l'apprenant l'objet et le but de sa tâche et le guide dans le choix et l'exploitation de l'équipement. Le programme fournit également un retour d'information sur la performance et permet de recommencer l'exercice.
- La réalité virtuelle convient aussi bien pour l'enseignement en présentiel qu'en ligne. Dans ce dernier cas, une personne réalise un exercice (ou bien le formateur peut montrer un exemple) et les élèves suivent l'action sur écran (p. ex. via Teams). L'initiative peut facilement être associée à une discussion, une séance de questions (les choix qui ont été faits et les raisons les ayant motivés), une réflexion sur les différentes options et les résultats.

Avantages	Inconvénients
• Interactivité (liberté de mouvement, progression et retours d'information) • Un moyen sûr d'expérimenter des situations réelles (les erreurs peuvent être nombreuses). • Immersion (apprentissage immersif) • Outil efficace pour améliorer l'apprentissage ou la cartographie des compétences (motivation, mesure des compétences, visualisation). • Polyvalence de l'apprentissage et de l'évaluation (retour immédiat, choix des critères d'évaluation)	• Technologie (équipement, espace) • Contrôle précis

Réalité virtuelle comme outil d'apprentissage

Application pratique de connaissances et de savoir-faire

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Pertinence pour des formes spécifiques d'apprentissage social

- Adapté aux travaux de groupe
- Pertinent pour l'auto-apprentissage

Critères relatifs aux contenus :

- Adapté au développement de savoir-faire professionnels
- Adapté au développement de la motricité

Autres critères :

- Accroître la motivation
- Activation / enrichissement
- Gamifié
- Accroches / Activités brise-glace

100 % à distance :



e-learning



e-learning avec accompagnement d'un tuteur



Classe virtuelle



Classe virtuelle + sessions en petits groupes



Classe inversée

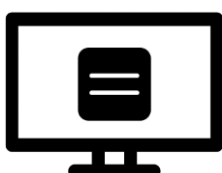


Mixte (synchrone / asynchrone)

Mixte – présentiel & à distance :



Numérique / présentiel



Certains apprenants en salle de classe, d'autres en ligne en même temps

100 % en présentiel :



Présentiel enrichi d'outils numériques

6 chapeaux

Favoriser l'intelligence collective

- Débat et remue-méninges autour d'un concept / d'une idée.



Tableau récapitulatif

Description de cette approche pédagogique :

- Le formateur expose le sujet en portant un chapeau bleu.
- Chaque couleur de chapeau a une signification différente pour la discussion qui suit :
 - **Blanc** : données objectives
 - **Rouge** : émotions, manque d'objectivité
 - **Vert** : créativité
 - **Noir** : propose des solutions dans le cas où le pire se produirait (point de vue pessimiste)
 - **Jaune** : avantages obtenus après la mise en pratique de la solution convenue (point de vue optimiste).
- Les élèves discutent du sujet lancé par le formateur en exprimant différents points de vue.



Durée de la mise en œuvre :

En fonction du sujet, mais généralement une session complète d'environ 2 heures.

2 possibilités de mise en œuvre :

- Soit chaque groupe garde un chapeau d'une couleur donnée pendant tout l'exercice, les apprenants jouant ainsi un seul rôle (p. ex., dans le cas du chapeau blanc, ils tentent de collecter des données objectives).
- Après la discussion de groupe, la classe confronte les différentes opinions en plénière.
- Alternativement, si le temps le permet, les élèves portent les cinq chapeaux à tour de rôle au cours de chaque discussion, adoptant ainsi tous ensemble des rôles différents (d'abord le chapeau blanc, puis le rouge...).
- Chaque groupe peut ensuite présenter en plénière les points principaux de sa discussion pour chaque couleur de chapeau.

➤ Cette méthode peut servir à élaborer une conclusion sur un sujet spécifique en tenant compte de tous les éléments pertinents.

Outil(s) :

- Tableau physique ou virtuel
- 6 chapeaux de couleurs différentes (bleu, blanc, rouge, vert, noir, jaune)

Avantages	Inconvénients
• Accroît la motivation • Permet au formateur de vérifier la compréhension du contenu	• Selon la taille du groupe, potentiellement difficile de contrôler la qualité de l'ensemble des questions.

6 chapeaux

Favoriser l'intelligence collective

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Critères relatifs au groupe cible :

- Adapté aux apprenants peu motivés pour apprendre

Critères relatifs aux contenus :

- Adapté au développement de compétences socio-communicatives

Pertinence pour des formes spécifiques d'apprentissage social

- Adapté aux travaux de groupe

Autres critères :

- Accroître la motivation
- Gamifié
- Accroches / Activités brise-glace

100 % à distance :



e-learning



e-learning avec accompagnement d'un tuteur



Classe virtuelle



Classe virtuelle + sessions en petits groupes



Classe inversée

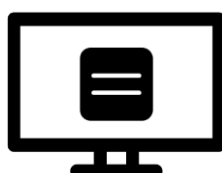


Mixte (synchrone / asynchrone)

Mixte – présentiel & à distance :



Numérique / présentiel



Certains apprenants en salle de classe, d'autres en ligne en même temps

100 % en présentiel :



Présentiel enrichi d'outils numériques

Planche de tendances

Favoriser l'intelligence collective

- Présentation visuelle ou collage composé d'images, de texte et d'objets disposés de manière structurée.
- Cette méthode peut être associée à un [débat en groupes](#) ou un travail de groupe collaboratif.



Tableau récapitulatif

Description de cette approche pédagogique :

- La planche de tendances (*Moodboard* en anglais) est un type de présentation visuelle ou collage composé d'images, de texte et d'objets disposés de manière structurée.
- Une planche de tendances peut servir à transmettre une idée ou un sentiment général sur un sujet donné.
- Les planches de tendances, physiques ou numériques, constituent des outils de présentation efficaces.
- Dans le cadre de la formation professionnelle, la planche de tendances sera fondée sur un sujet défini et permettra d'organiser et d'expliquer un sujet à partir d'un débat collectif.

Préparation :

- Le formateur doit choisir un sujet approprié.
- Pour des sessions plus efficaces, le formateur devrait demander aux élèves de préparer ce sujet en amont pour enrichir le débat.



Durée de la mise en œuvre :

Selon le sujet, mais généralement une ou deux sessions complètes d'environ 2 heures.

Mise en œuvre :

- Cette méthode peut être mise en œuvre avec la classe entière ou en groupes de travail.
- Le formateur expose/rappelle le sujet.
- Les apprenants doivent chercher les meilleures définitions/ informations pertinentes concernant les questions soulevées, en débattre et les noter sur la planche de tendances.
- Pour arriver à un support plus visuel, les élèves sont invités à privilégier les images comme élément principal de la planche de tendances.
- De cette façon, le débat de groupe et la création de la planche de tendances permettront de développer et d'expliquer le sujet.

Outils pratiques :

- Pour organiser une planche de tendances à distance, utiliser des applications telles que Miro (<https://miro.com/>) ou [Padlet](#).

Avantages	Inconvénients
• Accroît la motivation • Favorise la cohésion au sein de la classe • Les élèves pourront se servir de la planche de tendances ultérieurement comme support de révision, p. ex. en vue d'un test • Dans le cas d'un travail de groupe : permet au formateur de vérifier l'aptitude de travail collaboratif des élèves	

Planche de tendances

Favoriser l'intelligence collective

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Critères relatifs aux contenus :

- Facilite l'enseignement de contenus complexes
- Adapté au développement de compétences socio-communicatives

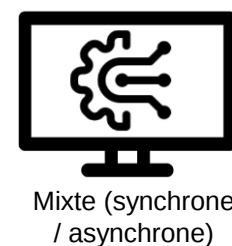
Pertinence pour des formes spécifiques d'apprentissage social

- Adapté aux travaux de groupe

Autres critères :

- Accroître la motivation
- Gamifié
- Accroches / Activités brise-glace

100 % à distance :



Mixte – présentiel & à distance :



100 % en présentiel :



World café

Favoriser l'intelligence collective

- Développer des idées concrètes partagées par tous à l'aide de l'intelligence collective.
- Demandez aux apprenants de travailler par groupes de 4/5 à des tables/espaces virtuels pour élaborer des propositions sur un sujet particulier.
- Les apprenants changent ensuite périodiquement de table/espace virtuel pour développer et compléter les idées des autres.
- Les idées, les questions et les sujets sont liés entre eux au fur et à mesure que les participants passent d'un échange à l'autre.
- À la fin de la deuxième rotation, toutes les tables ou tous les groupes de travail auront bénéficié de la fertilisation croisée issue des idées lancées lors de la rotation précédente.



Tableau récapitulatif

Description de cette approche pédagogique :

Préparation dans le cadre d'une formation en présentiel :

- Définir la ou les questions à poser. Une question ou un sujet par table sera proposé.
- Définir le nombre de rotations et la durée de la discussion pour chacune.
- Un gardien du temps doit être désigné parmi les apprenants de chaque table.
- Disposer feutres, post-it et feuilles A3 sur chaque table. Sur les feuilles A3, marquer la question respective pour chaque table.
- Avant de commencer, expliquer la mise en œuvre et le rôle de chaque participant.



Durée de la mise en œuvre :
Environ 90 min

Mise en œuvre :

- Expliquez aux apprenants la ou les questions ou le ou les sujets que vous avez préparés.
- Expliquez qu'il y aura un certain nombre de rotations (p. ex. 3) de 10-15 minutes, et qu'à chaque rotation tous les participants changeront de table, à l'exception d'un chef de table.
- Une fois les rotations terminées, invitez les derniers chefs de table à prendre la parole et à présenter les idées principales.
- Le formateur doit conclure la session de World Café en mettant en relief des liens avec d'autres contenus de la formation ou en fournissant des informations pertinentes pour compléter les idées des apprenants, etc.

Préparation dans le cadre d'une formation à distance :

- Définir la ou les questions à poser. Une question ou un sujet sera proposé par salle virtuelle.
- Créer le nombre de salles virtuelles nécessaires pour des groupes de 4-5 participants maximum.
- Pour éviter les problèmes de changement entre les salles virtuelles, prédéfinir la composition de tous les groupes pour chaque rotation. Les groupes ne doivent pas rester les mêmes, mais ont vocation à changer à chaque rotation.
- L'utilisation d'un outil de tableau blanc numérique (p. ex. Klaxoon <https://klaxoon.com>) peut être pratique pour recueillir les idées des groupes.

Avantages	Inconvénients
• Permet un échange entre les apprenants • Permet une émulation de groupe • Développement d'idées • Partage de connaissances • Stimule la pensée innovante • Permet d'analyser les possibilités d'action par rapport à des sujets et questions.	• Très long à préparer et à mettre en œuvre à distance • Dans un environnement distant, le formateur ne peut pas suivre tous les échanges en direct • Possibilité de décrochage en cas de manque de motivation ou de participation (surtout en ligne)

World café

Favoriser l'intelligence collective

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Critères relatifs aux contenus :

- Adapté au développement de compétences socio-communicatives
- Adapté au développement de compétences personnelles (autonomie, organisation...)

Pertinence pour des formes spécifiques d'apprentissage social

- Adapté aux travaux de groupe

Critères relatifs au groupe cible :

- Adapté aux apprenants avec peu de compétences en matière d'apprentissage
- Adapté aux apprenants peu motivés pour apprendre

Autres critères :

- Accroître la motivation
- Activation / enrichissement

100 % à distance :



e-learning



e-learning avec accompagnement d'un tuteur



Classe virtuelle



Classe virtuelle + sessions en petits groupes



Classe inversée



Mixte (synchrone / asynchrone)

Mixte – présentiel & à distance :



Numérique / présentiel



Certains apprenants en salle de classe, d'autres en ligne en même temps

100 % en présentiel :



Présentiel enrichi d'outils numériques

1 2 4 Tous

Favoriser l'intelligence collective

- Travailler ensemble en groupes de taille différente pour trouver des solutions à un problème ou une difficulté particulière.
- Permet au formateur d'entamer une nouvelle session/un nouveau sujet.



Tableau récapitulatif

Description de cette approche pédagogique :

Les participants réfléchissent au sujet :

1. D'abord individuellement,
2. Puis par deux,
3. Puis à quatre et
4. Enfin tous ensemble.

Préparation :

- Définir la ou les questions à poser.
- Distribuez des post-it et posez la question à laquelle les apprenants doivent réfléchir.
- À distance, le formateur peut créer des salles virtuelles qu'il observera tour à tour.

Mise en œuvre :

- 1^e étape : Inviter les apprenants à réfléchir individuellement à la question et à noter leurs idées.
- 2^e étape : Inviter les apprenants à se mettre en binômes et à générer des idées à partir de leurs réflexions individuelles.
- 3^e étape : Former des groupes de 4 (réunir 2 binômes) et inviter chaque groupe à partager ses idées.
- 4^e étape : Le formateur demande à tous les participants de présenter les idées principales qui sont ressorties des groupes de 4.
- 5^e étape : Toutes les idées sont ensuite mises en commun par le formateur et discutées pour lancer un nouveau thème.



Durée de la mise en œuvre :
Environ 30 min

Avantages	Inconvénients
• Aide les apprenants à communiquer entre eux (brise-glace) • Développe leurs capacités d'analyse • Oblige tous les apprenants à participer	• Ne convient pas aux grands groupes car le formateur ne peut pas accompagner tous les groupes.

1 2 4 Tous

Favoriser l'intelligence collective

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Critères concernant les efforts demandés au formateur :

- Peu d'efforts requis pour la mise en œuvre

Critères relatifs aux contenus :

- Facilite l'enseignement de contenus complexes
- Adapté au développement de compétences socio-communicatives

Pertinence pour des formes spécifiques d'apprentissage social

- Adapté aux travaux de groupe

Critères relatifs au groupe cible :

- Adapté aux apprenants peu motivés pour apprendre
- Adapté à des contextes d'apprentissage inclusifs (p. ex. les apprenants ayant une faible maîtrise de la langue cible).

Autres critères :

- Accroître la motivation
- Accroches / Activités brise-glace

100 % à distance :



e-learning



e-learning avec accompagnement d'un tuteur



Classe virtuelle



Classe virtuelle + sessions en petits groupes



Classe inversée

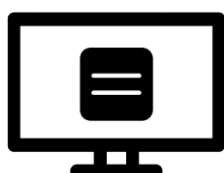


Mixte (synchrone / asynchrone)

Mixte – présentiel & à distance :



Numérique / présentiel



Certains apprenants en salle de classe, d'autres en ligne en même temps

100 % en présentiel :



Présentiel enrichi d'outils numériques

Remue-méninges

Favoriser l'intelligence collective

- Le remue-méninges est une méthode qui sert à générer des idées et à partager des connaissances où les participants sont encouragés à réfléchir sans interruption/évaluation dans le but de résoudre un problème spécifique.



Tableau récapitulatif

Description de cette approche pédagogique :

- En général, les élèves se voient confrontés à un problème, une situation ou un objectif.
- En groupe, ils partagent leurs idées et se mettent d'accord sur une solution, une interprétation ou une procédure.
- Pendant l'exercice, toute idée est notée sans critique.
- La [cartographie mentale](#) est probablement l'une des techniques les plus connues de remue-méninges. Elle aide les équipes à représenter visuellement une hiérarchie d'idées et les interconnexions qui existent entre elles.
- Les idées sont évaluées à la suite de l'exercice.



Durée de la mise en œuvre :

- Pour une session synchrone, il faut généralement prévoir au moins 10 minutes et jusqu'à 1 heure de remue-méninges.
- Pour une session asynchrone, prévoir au moins 2 jours, mais pas plus de 4 jours, sinon les élèves risquent de se désintéresser.

Après la session de remue-méninges, les élèves sont capables de :

- Comparer et distinguer les idées,
- Juger de la valeur des différentes solutions
- Parvenir à un consensus sur la solution donnée,
- Défendre leurs propres idées et celles qu'ils ont retenues,
- Prédire les résultats possibles d'un processus,
- Esquisser une proposition,
- Rendre compte de leur proposition finale et/ou dresser la liste des solutions possibles.

- La session est généralement suivie de la création d'un produit/service qui est partagé avec le formateur et peut faire l'objet d'un projet plus large.

Sélection d'outils disponibles :

- Pour plus d'informations, voir la fiche « [Tableau conceptuel pour les processus de remue-méninges / discussion de groupe](#) ».

Avantages	Inconvénients
• Possibilité d'affiner les idées proposées par différentes personnes pour une meilleure solution au problème • Permet de mobiliser un maximum de créativité pour trouver des solutions • Permet d'accroître l'harmonie entre les participants pour parvenir à une solution réalisable • Les participants, mêmes s'ils ne sont pas forcément hautement qualifiés, arrivent à trouver des solutions • Technique peu complexe et facile à comprendre • Les idées et solutions générées peuvent également s'appliquer à d'autres problèmes	• Certaines idées « inutiles » risquent d'être acceptées pour évaluation • Risque de chevauchements d'idées • Risque de blocages mentaux dus aux émotions ou à l'environnement (malaise face au désordre, peur d'être critiqué, perpétuation d'hypothèses incorrectes...)

Remue-méninges

Favoriser l'intelligence collective

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Critères concernant les efforts demandés au formateur :

- Peu d'efforts requis pour la mise en œuvre

Critères relatifs aux contenus :

- Facilite l'enseignement de contenus complexes
- Adapté au développement de compétences socio-communicatives

Pertinence pour des formes spécifiques d'apprentissage social

- Adapté aux travaux de groupe

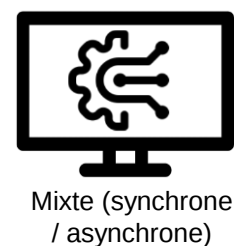
Critères relatifs au groupe cible :

- Adapté aux apprenants avec peu de compétences en matière d'apprentissage
- Adapté aux apprenants peu motivés pour apprendre

Autres critères :

- Accroître la motivation
- Activation / enrichissement

100 % à distance :



Mixte – présentiel & à distance :



100 % en présentiel :



Tableau conceptuel

Favoriser l'intelligence collective

Tableau conceptuel pour les processus de remue-méninges / discussion de groupe

- Documentation et visualisation des processus de remue-méninges et de discussion.
- Conceptboard (tableau conceptuel) est un outil de visualisation et de documentation plutôt complexe qui propose de nombreuses fonctions différentes pour le travail en équipe ou en sous-groupes.
- L'objectif consiste à rendre les processus cognitifs et créatifs visibles pour l'ensemble du groupe tout en documentant les processus d'apprentissage.



Tableau récapitulatif

Le Tableau conceptuel est disponible à l'adresse suivante : www.Conceptboard.com

La version de base permettant aux particuliers de se familiariser avec l'outil est disponible gratuitement ; la version premium est payante (5€/mois).

Description de l'outil :

- Le formateur peut préparer un tableau en définissant en amont des catégories et des questions.
- Le formateur doit se familiariser préalablement avec l'outil, car il faut un certain temps pour appréhender sa complexité et la variété de ses fonctions.
- Cette activité peut être menée en séance plénière ou en petits groupes.

Pour plus d'informations sur la méthode de remue-méninges, voir la [description spécifique](#).



Durée de la mise en œuvre :

L'outil peut s'appliquer à différents processus de collaboration, en fonction de la durée de la séquence de formation.

Exemple : Discussions de 30 minutes en petits groupes.

Astuces :

- En fonction du niveau de compétence d'apprentissage des élèves, les processus de discussion, modérés ou non, peuvent être structurés à divers degrés par des questions et des résultats souhaités.
- En fonction du niveau de compétence d'apprentissage et d'autonomie, la prédéfinition des questions, des catégories, etc. ainsi que la modération des échanges réels sur le tableau permettent de préstructurer et d'étayer le processus de discussion.

Avantages	Inconvénients
• Visualisation • Documentation • Nombreuses fonctions graphiques et techniques par rapport aux autres outils de tableau blanc / documentation • Possibilité de prédéfinir les questions et les catégories de manière visuelle, p. ex. à l'aide de cartes et d'autocollants	• Plutôt complexe du point de vue technologique par rapport à d'autres outils de tableau blanc / documentation

Tableau conceptuel

Favoriser l'intelligence collective

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Critères concernant les efforts demandés au formateur :

- Peu d'efforts requis pour la mise en œuvre

Critères relatifs aux contenus :

- Adapté au développement de compétences socio-communicatives

Critères relatifs au groupe cible :

- Adapté à des contextes d'apprentissage inclusifs (p. ex. les apprenants ayant une faible maîtrise de la langue cible)

Pertinence pour des formes spécifiques d'apprentissage social

- Adapté aux travaux de groupe

Autres critères :

- Accroître la motivation
- Activation / enrichissement
- Approprié pour susciter des réactions de la part des apprenants
- Approprié pour une application ponctuelle (p. ex. pour briser la glace).

100 % à distance :



e-learning



e-learning avec accompagnement d'un tuteur



Classe virtuelle



Classe virtuelle + sessions en petits groupes



Classe inversée



Mixte (synchrone / asynchrone)

Mixte – présentiel & à distance :



Numérique / présentiel



Certains apprenants en salle de classe, d'autres en ligne en même temps

100 % en présentiel :



Présentiel enrichi d'outils numériques

Discussion de groupe

Favoriser l'intelligence collective

Méthode d'apprentissage :

- La discussion de groupe est une stratégie axée sur les apprenants. Ceux-ci sont répartis en groupes et encouragés à échanger sur le sujet donné.

Objectifs :

- Développer la pensée critique.
- Affiner les aptitudes en résolution de problèmes.



Tableau récapitulatif

Description de cette approche pédagogique ;

- En règle générale, la discussion de groupe est structurée autour d'un sujet central choisi par le formateur.
- Le formateur agit en tant que modérateur/facilitateur.
- La classe doit bénéficier d'un environnement positif et ouvert afin que les idées puissent être débattues de manière respectueuse.

Mise en œuvre :

- Le formateur peut choisir de préparer des questions spécifiques pour guider les élèves lors de la discussion de groupe.
- Il convient de diviser la classe en petits groupes pendant un moment pour favoriser la participation.
- Le formateur peut demander aux participants de discuter de la question avec un autre membre du groupe pendant 5 minutes.
- Ensuite, les élèves se réunissent en plénière pour partager la teneur de leurs discussions, les commentaires de chacun étant notés au tableau.
- L'utilisation d'une combinaison de questions préliminaires et d'approfondissement peut s'avérer un moyen efficace de susciter d'autres idées.



Durée de la mise en œuvre :
30 min - 1h

Évaluation :

- À la fin de la discussion, le formateur fait un bref retour sur les nouvelles notions apprises et les conclusions tirées.
- Ce retour peut également porter sur l'efficacité des différentes interventions au cours de la discussion.
- Une autre option consiste à demander aux élèves de s'observer les uns les autres et fournir ensuite un retour sur les domaines spécifiques couverts au cours des discussions.
- Enfin, le formateur peut également surveiller les groupes et prendre des notes pour en évaluer la performance collective ou individuelle.

Avantages	Inconvénients
• Les discussions de groupe peuvent s'avérer efficaces pour augmenter la capacité d'attention des élèves • Dans la plupart des cas, la participation à des discussions de groupe rend le sujet plus pertinent aux yeux des élèves, déclenchant des idées et suscitant la réflexion • La discussion de groupe permet de corriger les idées fausses ancrées dans l'esprit des élèves • La discussion de groupe peut encourager les élèves à s'exprimer plus clairement en posant des questions et en défendant leurs opinions	• Risque qu'un petit nombre d'élèves dominant la discussion • Méthode chronophage • Une discussion mal modérée risque de dégénérer en une réflexion sur des sujets inappropriés qui crée la confusion au lieu de clarifier la leçon

Discussion de groupe

Favoriser l'intelligence collective

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Critères concernant les efforts demandés au formateur :

- Peu d'efforts requis pour la mise en œuvre
- Peu d'efforts requis pour la préparation
- La préparation et la mise en œuvre demandent peu de savoir-faire technique.

Critères relatifs aux contenus :

- Adapté au développement de compétences socio-communicatives

Pertinence pour des formes spécifiques d'apprentissage social

- Adapté aux travaux de groupe

Critères relatifs au groupe cible :

- Adapté aux apprenants avec peu de compétences en matière d'apprentissage
- Accessibilité (p. ex. pour des apprenants se disposant pas des ressources nécessaires – matériel informatique...)

Autres critères :

- Accroître la motivation

100 % à distance :



e-learning



e-learning avec accompagnement d'un tuteur



Classe virtuelle



Classe virtuelle + sessions en petits groupes



Classe inversée



Mixte (synchrone / asynchrone)

Mixte – présentiel & à distance :



Numérique / présentiel



Certains apprenants en salle de classe, d'autres en ligne en même temps

100 % en présentiel :



Présentiel enrichi d'outils numériques

Débat

Favoriser l'intelligence collective

- L'objectif principal d'un débat consiste à permettre aux élèves de développer une pensée critique efficace par rapport aux aspects clés d'un sujet donné.



**Tableau
récapitulatif**

Description de cette approche pédagogique :

Préparation :

- Définir en amont la nature du débat - formel ou informel :
 - Un débat formel implique des lignes directrices plus claires et des sujets mieux définis.
 - Au cours d'un débat informel, on peut explorer des questions sans parti-pris et potentiellement sans réel désaccord, certains participants endossant le rôle d'« avocat du diable ».
- Cette méthode peut être combinée avec la création d'une [planche de tendances](#).



Durée de la mise en œuvre :

Le débat proprement dit peut être synchrone avec une limite de temps (environ 30 minutes) ou asynchrone avec l'obligation de poster activement pendant la durée du débat (2 à 3 jours).

Mise en œuvre :

- Proposez aux élèves un sujet polémique.
- Les élèves doivent démontrer un niveau de lecture adéquat et posséder – ou avoir le temps d'acquérir – des connaissances de base suffisantes sur les concepts explorés.
- Après avoir effectué des recherches sur le sujet donné, les élèves se voient attribuer une position à débattre entre eux. Ils ont pour mission de défendre cette opinion ou cette approche au cours du débat.
- Le formateur doit avoir préparé des questions pour guider le débat.
- Pendant le débat, les questions sont généralement adressées tour à tour aux débatteurs.
- Chaque participant doit avoir l'occasion de prononcer un discours de clôture.

Évaluation :

- Discussion de suivi après le débat afin de procéder à une analyse critique des performances des élèves.

Avantages

- Permet aux élèves d'examiner des points de vue opposés sur une question
- Améliore les compétences de communication et d'expression des élèves dans un cadre public
- Améliore les techniques de recherche d'informations
- Développe les compétences en matière de collecte, d'évaluation et de synthèse des données provenant de diverses sources afin de formuler des arguments
- Favorise l'appréciation des points de vue opposés
- Améliore les techniques de débat/argumentation contre des opinions opposées
- Permet un échange plus interactif entre les élèves et les formateurs

Inconvénients

- Les débats demandent du temps (recherche et préparation, présentation et argumentation)
- Les élèves timides seront moins motivés pour participer

Débat

Favoriser l'intelligence collective

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Critères concernant les efforts demandés au formateur :

- Peu d'efforts requis pour la mise en œuvre
- La préparation et la mise en œuvre demandent peu de savoir-faire technique.

Critères relatifs au groupe cible :

- Adapté aux apprenants peu motivés pour apprendre
- Accessibilité (p. ex. pour des apprenants se disposant pas des ressources nécessaires – matériel informatique...)

Critères relatifs aux contenus :

- Adapté au développement de compétences socio-communicatives

Pertinence pour des formes spécifiques d'apprentissage social

- Adapté aux travaux de groupe

Autres critères :

- Accroître la motivation

100 % à distance :



e-learning



e-learning avec accompagnement d'un tuteur



Classe virtuelle



Classe virtuelle + sessions en petits groupes



Classe inversée



Mixte (synchrone / asynchrone)

Mixte – présentiel & à distance :



Numérique / présentiel



Certains apprenants en salle de classe, d'autres en ligne en même temps

100 % en présentiel :



Présentiel enrichi d'outils numériques

Groupes d'experts et d'apprentissage entre pairs

Donner aux élèves les moyens d'apprendre de manière active

- Propice au travail de groupe et pour soutenir les processus d'apprentissage entre pairs.
- Permet aux apprenants d'acquérir des connaissances approfondies sur un sujet et les transmettre à d'autres élèves.



Tableau récapitulatif

Description de cette approche pédagogique :

- Cette méthode (également connue sous le nom de « Jigsaw ») permet l'apprentissage et l'échange entre pairs en répartissant le travail d'apprentissage : chaque élève membre d'un petit groupe est chargé d'acquérir une expertise sur un sujet et de la partager avec les autres membres.

Préparation :

- Dans un environnement distant, utiliser un logiciel qui permet aux apprenants de travailler ensemble dans des sessions en petits groupes. Ils doivent pouvoir partager leur écran et travailler ensemble sur un document/une présentation, p. ex. via Google docs.
- Le formateur divise le sujet d'étude en 4-5 sous-thèmes et prépare le matériel d'information.
- Le formateur organise ensuite la classe en équipes d'apprentissage de 4-5 élèves (le nombre d'élèves par groupe doit correspondre au nombre de sous-thèmes).



Durée de la mise en œuvre :

La durée dépend du contenu et du nombre de groupes d'experts. A titre d'exemple :

- Présentation de la méthode : 10-15 min
- *Si travail individuel en amont du travail en groupe d'experts : au moins 1 jour*
- Groupe d'experts (session en petits groupes) : 1h
- Pause : 30 min
- Groupe d'apprentissage entre pairs (session en petits groupes) : 90 min
- Pause : 15 min
- Discussion en plénière : 30 min

Mise en œuvre :

- Chaque élève se familiarise avec le sous-thème en lisant le matériel correspondant. Il peut s'agir d'un devoir à domicile ou d'un travail de groupe structuré.
- (*Après la phase de travail indépendant, le cas échéant*), les experts travaillant sur le même sous-thème se réunissent dans des salles de travail pour discuter ensemble de la question et filtrer le matériel afin d'en identifier les informations les plus importantes. Ils doivent être en mesure de l'expliquer ensuite à leurs pairs. Les membres du groupe d'experts travaillent ensemble sur une petite présentation ou un document contenant des notes sur leur sujet. La « [fiche synthétique](#) » peut être un format approprié.
- Les apprenants retournent ensuite dans leur équipe d'apprentissage initiale et se réunissent à nouveau en petits groupes. Ainsi, chaque groupe d'apprentissage entre pairs comprend un membre de chaque groupe d'experts.
- Les experts transmettent leurs connaissances à l'aide du matériel préparé dans le groupe d'experts, retenant à leur tour les informations présentées par leurs collègues, experts dans les autres sous-thèmes. Le temps de présentation de chaque expert doit être limité (p. ex. 5 à 7 minutes).

Évaluation :

- Le formateur peut poser des questions, demander un rapport ou remettre à chaque élève une fiche d'évaluation.

Avantages	Inconvénients
• Efficace, possibilité d'apprendre beaucoup de contenu • Permet d'activer/motiver les apprenants • Encourage l'écoute mutuelle, le travail en équipe et l'engagement auprès des pairs • Économie considérable de temps grâce à la mutualisation du travail de recherche • Les présentations/exposés des groupes d'experts peuvent être utilisés ultérieurement par chaque élève pour réviser le contenu	• Effort de préparation important pour le formateur • Nécessite des compétences informatiques avancées (tant chez le formateur que chez les apprenants) • Les élèves doivent être motivés et expérimentés en matière d'apprentissage • Possibilité d'interprétation erronée du contenu • Les apprenants plus timides risquent de se sentir mal à l'aise

Groupes d'experts et d'apprentissage entre pairs

Donner aux élèves les moyens d'apprendre de manière active

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Pertinence pour des formes spécifiques d'apprentissage social

- Adapté aux travaux de groupe

Autres critères :

- Activation / enrichissement

Critères relatifs aux contenus :

- Adapté au développement de compétences socio-communicatives
- Adapté au développement de savoir-faire professionnels
- Adapté au développement de compétences personnelles (autonomie, organisation...)
- Facilite l'enseignement de contenus complexes

100 % à distance :



e-learning



e-learning avec accompagnement d'un tuteur



Classe virtuelle



Classe virtuelle + sessions en petits groupes



Classe inversée



Mixte (synchrone / asynchrone)

Mixte – présentiel & à distance :



Numérique / présentiel



Certains apprenants en salle de classe, d'autres en ligne en même temps

100 % en présentiel :



Présentiel enrichi d'outils numériques

Interview avec un expert

Donner aux élèves les moyens d'apprendre de manière active

- Les apprenants interrogent un expert sur un sujet spécifique en fonction de leurs intérêts et/ou des tâches fixées.
- Les apprenants peuvent clarifier leurs questions et se faire une idée du domaine / de l'application pratique.



Tableau récapitulatif

Description de cette approche pédagogique :

Préparation :

- L'interview de l'expert doit être planifié de manière structurée, les questions collectées à l'avance et, une liste de questions préparée par les élèves, le cas échéant.



Durée de la mise en œuvre :

A titre d'exemple :

- Préparation des questions pour l'interview et désignation d'un élève modérateur : 1h
- Interview de l'expert : 1h
- Réflexion : 1h

Mise en œuvre :

- L'expert est invité dans la classe (virtuelle). Le formateur n'intervient qu'en début de séance, pour présenter l'expert et définir le cadre organisationnel du cours.
 - Les élèves interrogent l'expert sur la base des questions préparées en amont.
 - Il peut être utile de désigner un apprenant chargé de modérer l'interview.
- Pour consolider l'apprentissage, l'interview de l'expert doit faire l'objet d'un suivi ultérieur et les informations recueillies doivent être consignées, corrigées et consolidées.

Avantages	Inconvénients
• Permet d'activer/motiver les élèves • Les élèves obtiennent des informations de la part d'une personne expérimentée (modèle à émuler). • La méthode permet d'obtenir des informations réelles et axées sur la pratique	• Impossible d'identifier à l'avance les acquis d'apprentissage résultant de cet exercice

Interview avec un expert

Donner aux élèves les moyens d'apprendre de manière active

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Critères concernant les efforts demandés au formateur :

- Peu d'efforts requis pour la mise en œuvre
- Peu d'efforts requis pour la préparation
- La préparation et la mise en œuvre demandent peu de savoir-faire technique.

Critères relatifs aux contenus :

- Facilite l'enseignement de contenus complexes
- Adapté au développement de compétences socio-communicatives

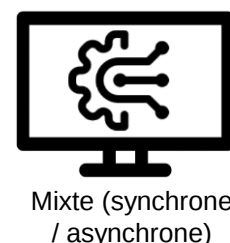
Critères relatifs au groupe cible :

- Adapté aux apprenants avec peu de compétences en matière d'apprentissage

Autres critères :

- Activation / enrichissement

100 % à distance :



Mixte – présentiel & à distance :



100 % en présentiel :



Évaluation entre pairs

Donner aux élèves les moyens d'apprendre de manière active

- Les élèves évaluent leurs pairs.
- Accroît le niveau de motivation des apprenants.



Tableau récapitulatif

Description de cette approche pédagogique :

- L'évaluation est organisée ensemble avec les élèves : ces derniers évaluent les résultats/productions de leurs pairs.
- Cette méthode permet également à tous les élèves de réviser le contenu travaillé tout au long d'une leçon/un cours.

Préparation :

- Le formateur doit définir un cadre pour l'évaluation, qui doit être présenté et remis aux apprenants avant la situation d'évaluation.
- La structure de l'évaluation (qui évalue qui et les critères à prendre en compte) doit être claire pour tous les élèves. Ces critères peuvent être définis lors d'un travail collaboratif entre le formateur et les élèves.
- Il peut être utile de préparer une grille d'évaluation à remplir par les élèves.
- Les élèves doivent comprendre que seule la critique constructive est autorisée.



Durée de la mise en œuvre :

En fonction du sujet, mais généralement deux sessions complètes d'environ 2 heures.

Mise en œuvre :

- Les apprenants sont invités à préparer un travail sur un thème donné.
- Ils présentent ensuite leur travail en classe/au cours d'un cours virtuel.
- Les autres élèves évaluent le résultat à l'aide des critères définis au préalable et/ou de la grille d'évaluation.
- Les élèves évaluateurs expliquent et justifient leur appréciation à l'élève ayant présenté.
- Si nécessaire, le formateur complète les observations des élèves.
- Il est essentiel que le formateur assure une atmosphère positive et conviviale dans la classe, et ce tout au long de l'évaluation.

Options :

- L'évaluation entre pairs peut également être organisée en groupes de travail.

Avantages	Inconvénients
• Accroît la motivation • Responsabilisation des élèves • Dans le cas d'un travail de groupe : permet au formateur de contrôler l'aptitude des élèves à travailler en groupe	• L'obligation d'évaluer leurs pairs risque d'intimider les élèves

Évaluation entre pairs

Donner aux élèves les moyens d'apprendre de manière active

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Critères relatifs aux contenus :

- Adapté au développement de compétences personnelles (autonomie, organisation...)

Pertinence pour des formes spécifiques d'apprentissage social

- Adapté aux travaux de groupe

Autres critères :

- Accroître la motivation
- Activation / enrichissement
- Gamifié
- Accroches / Activités brise-glace
- Adapté à l'évaluation des progrès / au développement de compétences

100 % à distance :



e-learning



e-learning avec accompagnement d'un tuteur



Classe virtuelle



Classe virtuelle + sessions en petits groupes



Classe inversée



Mixte (synchrone / asynchrone)

Mixte – présentiel & à distance :



Numérique / présentiel



Certains apprenants en salle de classe, d'autres en ligne en même temps

100 % en présentiel :



Présentiel enrichi d'outils numériques

Forums

Donner aux élèves les moyens d'apprendre de manière active

- Échange de points de vue sur une question spécifique dans un forum en ligne.



Tableau récapitulatif

L'espace du forum fait généralement partie d'un environnement d'apprentissage virtuel tel que Moodle.

Description de cette approche pédagogique :

Mise en œuvre :

- Le formateur présente des informations sur un sujet spécifique (p. ex. l'impact des transports sur le réchauffement climatique).
- Les élèves se connectent à un forum dans un environnement d'apprentissage virtuel (tel que Moodle).
- Chaque élève rédige un post exprimant son opinion sur le sujet.
- Les élèves sont ensuite encouragés à répondre aux posts de leurs camarades.
- Le formateur peut intervenir dans le forum aux côtés des élèves.
- L'interaction des élèves doit faire partie du processus d'évaluation.

Options :

- Un sondage peut être créé afin de sélectionner les meilleurs messages postés dans le forum.
- Des vidéos pourraient être mises en ligne pour expliquer le sujet.

Conseils :

- Les élèves devraient avoir déjà acquis quelques connaissances techniques avant d'entreprendre cet exercice.



Durée de la mise en œuvre :

En fonction du sujet, mais généralement une session complète d'environ 2 heures. Une fois que le forum est créé et que suffisamment de commentaires ont été postés, les élèves peuvent poster des mises à jour de temps en temps.

Avantages	Inconvénients
• Développe les compétences rédactionnelles des élèves • Convient à toute situation d'apprentissage	• Dépend beaucoup du niveau d'interaction • Certaines idées risquent d'être mal exprimées

Forums

Donner aux élèves les moyens d'apprendre de manière active

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Critères concernant les efforts demandés au formateur :

- La préparation et la mise en œuvre demandent peu de savoir-faire technique.

Critères relatifs aux contenus :

- Facilite l'enseignement de contenus complexes
- Adapté au développement de compétences socio-communicatives
- Adapté au développement de compétences personnelles (autonomie, organisation...)

Autres critères :

- Adapté à l'évaluation des progrès / au développement de compétences

100 % à distance :



e-learning



e-learning avec accompagnement d'un tuteur



Classe virtuelle



Classe virtuelle + sessions en petits groupes



Classe inversée

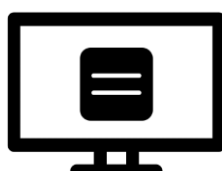


Mixte (synchrone / asynchrone)

Mixte – présentiel & à distance :



Numérique / présentiel



Certains apprenants en salle de classe, d'autres en ligne en même temps

100 % en présentiel :



Présentiel enrichi d'outils numériques

« Dernière idée »

Contrôle des connaissances

- Permet au formateur de revenir sur un élément central de la journée pour vérifier ce que les élèves ont appris.
- Le jeu peut également être utilisé pour ouvrir un nouveau chapitre/sujet et vérifier les connaissances initiales des élèves.



**Tableau
récapitulatif**

Description de cette approche pédagogique :

Préparation :

- La question doit être bien formulée en amont.

Mise en œuvre :

- Le formateur pose une question aux élèves.
- Ceux-ci répondent à tour de rôle par un mot ou une courte phrase jusqu'à épuisement des idées.
- Le dernier élève à trouver une réponse est déclaré vainqueur.
- En mode distant, le jeu peut être mis en place à l'aide d'outils de visioconférence. Le formateur peut prendre le contrôle des micros et donner la parole aux élèves à tour de rôle.



Durée de la mise en œuvre :

- Dépend de la taille du groupe, du ou des thèmes abordés et du nombre de réponses.
- Environ 20 min.

Astuces :

- La mémoire du formateur sera sollicitée en raison des répétitions potentielles dans les réponses des élèves.
- Le jeu doit être animé de manière dynamique : Peu de temps de réflexion, pas de temps mort.
- Cette méthode étant facile à comprendre pour les élèves, elle convient dès le début de l'année de formation et pendant toute la durée du cours.
- Le jeu « Dernière idée » aide les apprenants à rester concentrés en fin de journée tout en éveillant leur curiosité sur un nouveau thème.

Avantages	Inconvénients
• Gamifié • Le cadre compétitif encourage la participation • Facile à mettre en place • Permet un échange ludique pour clore une période d'apprentissages théoriques • Permet au formateur de vérifier la compréhension des sujets abordés	• Peu adapté aux grands groupes

« Dernière idée »

Contrôle des connaissances

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Critères concernant les efforts demandés au formateur :

- Peu d'efforts requis pour la préparation
- La préparation et la mise en œuvre demandent peu de savoir-faire technique.

Critères relatifs au groupe cible :

- Adapté aux apprenants peu motivés pour apprendre
- Accessibilité (p. ex. pour des apprenants se disposant pas des ressources nécessaires – matériel informatique...)

Critères relatifs aux contenus :

- Facilite l'enseignement de contenus complexes

Autres critères :

- Accroître la motivation
- Activation / enrichissement
- Approprié pour une application ponctuelle (p. ex. pour briser la glace).

100 % à distance :



e-learning



e-learning avec accompagnement d'un tuteur



Classe virtuelle



Classe virtuelle + sessions en petits groupes



Classe inversée

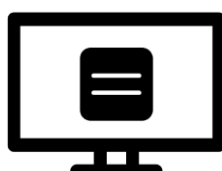


Mixte (synchrone / asynchrone)

Mixte – présentiel & à distance :



Numérique / présentiel



Certains apprenants en salle de classe, d'autres en ligne en même temps

100 % en présentiel :



Présentiel enrichi d'outils numériques

Méthode du « feu tricolore »

Contrôle des connaissances

- Évaluation des connaissances ou des attitudes.
- Cette méthode peut être appliquée comme une sorte de quiz pour évaluer les connaissances réelles des élèves, vérifier la progression de l'apprentissage ou examiner les attitudes des élèves à propos d'un sujet.



**Tableau
récapitulatif**

Description de cette approche pédagogique :

Préparation :

- Chaque élève a besoin de 3 morceaux de papier : un vert, un jaune et un rouge.
- Le formateur prépare des questions sur un sujet spécifique. Il peut s'agir de questions aptes à générer des informations sur les connaissances et les attitudes des élèves.

Mise en œuvre :

- Le formateur explique la méthode et précise la signification des couleurs :
Le **rouge** signifie « faux » ou « pas d'accord ».
Le **vert** signifie « correct » ou « d'accord ».
Le **jaune** signifie « je ne sais pas » ou « partiellement d'accord ».

- Le formateur pose une série de questions auxquelles les apprenants répondent en montrant le morceau de papier approprié.
- Après chaque question, le formateur peut préciser la bonne réponse ou demander aux apprenants de justifier leur réponse.
 - Si souhaité, les réponses peuvent être comptabilisées.
 - L'exercice peut servir de base à une discussion de groupe.



Durée de la mise en œuvre :

Méthode peu chronophage. Le temps de mise en œuvre dépend du nombre de questions.

Avantages	Inconvénients
• Méthode gamifiée et motivante • Le formateur peut facilement apprécier le niveau de connaissances des apprenants	• Besoin de préparer 3 morceaux de papier de couleur pour chaque apprenant

Méthode du « feu tricolore »

Contrôle des connaissances

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Critères concernant les efforts demandés au formateur :

- Peu d'efforts requis pour la mise en œuvre
- La préparation et la mise en œuvre demandent peu de savoir-faire technique.

Critères relatifs au groupe cible :

- Adapté aux apprenants avec peu de compétences en matière d'apprentissage

Critères relatifs aux contenus :

- Facilite l'enseignement de contenus complexes
- Adapté au développement de compétences socio-communicatives

Autres critères :

- Activation / enrichissement
- Gamifié
- Approprié pour susciter des réactions de la part des apprenants

100 % à distance :



e-learning



e-learning avec accompagnement d'un tuteur



Classe virtuelle



Classe virtuelle + sessions en petits groupes



Classe inversée

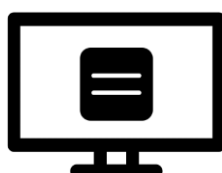


Mixte (synchrone / asynchrone)

Mixte – présentiel & à distance :



Numérique / présentiel



Certains apprenants en salle de classe, d'autres en ligne en même temps

100 % en présentiel :



Présentiel enrichi d'outils numériques

Quiz et tests

Contrôle des connaissances

- Évaluation ou révision des connaissances.
- Le formateur prépare des questions auxquelles les élèves répondent à l'aide d'un outil de test.
- Aide les élèves à réviser le contenu et permet au formateur de contrôler la progression de l'apprentissage.
- Les quiz/tests peuvent également être utilisés au début d'un processus de formation pour vérifier les connaissances préalables.



Tableau récapitulatif

Description de cette approche pédagogique :

Préparation :

- Le formateur prépare les questions du test et les insère dans l'outil en ligne ([Kahoot!](#), [Quizizz](#), [iSpring Suite](#), [Google Forms](#), [Respondus...](#))

Mise en œuvre :

- Le formateur envoie un lien (assorti le cas échéant d'un mot de passe) aux participants, qui peuvent alors lancer directement le quiz.



Durée de la mise en œuvre :

La durée dépend du nombre de questions (env. 15 minutes)

- Le moment approprié pour réaliser cet exercice dépend de l'objectif spécifique de la méthode. Si le formateur souhaite utiliser un quiz pour évaluer des connaissances, il peut être utile de le prévoir au début d'un cours ou d'une unité de formation. S'il s'agit au contraire de faire réviser le contenu appris, privilégier une mise en œuvre pendant ou à la fin d'une unité.

Variante :

- Les élèves peuvent créer eux-mêmes les questions à destination de leurs camarades de classe.
- Dans ce cas, prévoir – à la fin d'une unité par exemple – le temps nécessaire pour que les élèves formulent des questions sur le(s) sujet(s) abordé(s) pendant la leçon, avec 3/4 réponses possibles pour chaque question.
- Le formateur doit superviser le processus de création des questions.
- Les élèves se mettent ensuite en groupe pour passer les différents quiz créés.

Évaluation :

- Le test peut également être utilisé pour évaluer les progrès de l'apprentissage des élèves à la fin de la formation.

Avantages	Inconvénients
• Suscite une participation active des apprenants • Permet aux participants et au formateur d'évaluer facilement les progrès d'apprentissage et les lacunes en matière de connaissances • Méthode ludique	• Implique un temps de préparation pour le formateur • La nature compétitive de l'exercice peut générer une perception de pression chez certains participants (NB : il existe aussi des outils sans caractère compétitif) • Pour certains sujets complexes, il est difficile de formuler des QCM appropriées

Quiz et tests

Contrôle des connaissances

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Critères relatifs au groupe cible :

- Adapté aux apprenants avec peu de compétences en matière d'apprentissage
- Adapté aux apprenants peu motivés pour apprendre

Critères relatifs aux contenus :

- Facilite l'enseignement de contenus complexes

Pertinence pour des formes

spécifiques d'apprentissage social

- Pertinent pour l'auto-apprentissage

Autres critères :

- Accroître la motivation
- Activation / enrichissement
- Gamifié
- Adapté à l'évaluation des progrès / au développement de compétences

100 % à distance :



e-learning



e-learning avec accompagnement d'un tuteur



Classe virtuelle



Classe virtuelle + sessions en petits groupes



Classe inversée

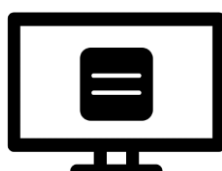


Mixte (synchrone / asynchrone)

Mixte – présentiel & à distance :



Numérique / présentiel



Certains apprenants en salle de classe, d'autres en ligne en même temps

100 % en présentiel :



Présentiel enrichi d'outils numériques

« Angle mort »

Contrôle des connaissances

- Examiner le niveau de connaissances et les lacunes de chaque élève en matière de connaissances par le biais d'un exercice de réflexion.
- Les élèves sont invités à situer leur niveau de connaissances par rapport à la portée globale de l'apprentissage.
- Permet aux élèves d'identifier les lacunes dans leurs connaissances et à développer l'auto-évaluation.



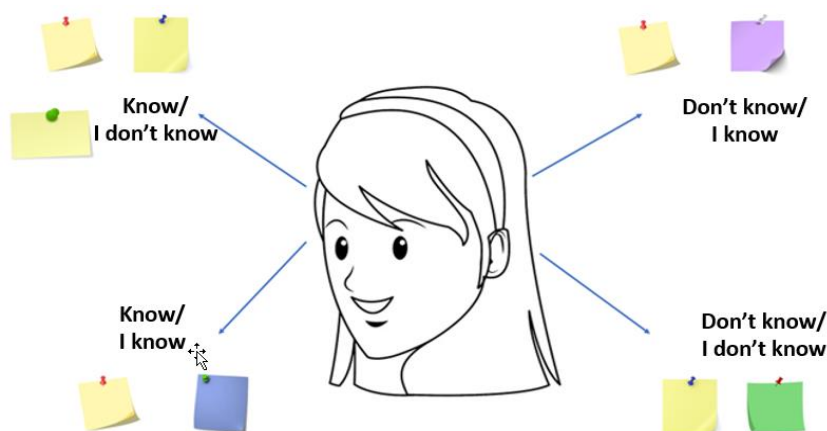
Tableau récapitulatif

Le formateur obtient un aperçu complet des connaissances et des lacunes des élèves et pourra en suivre l'évolution entre le début et la fin d'une session.

Description de cette approche pédagogique :

Préparation :

- Préparer un grand posterboard (ou utiliser un tableau blanc en ligne tel que [Scrumblr](#) ou [Klaxoon](#)) pour dessiner un visage de profil et 4 flèches partant dans 4 directions.
- Au bout de la première flèche, écrire « je sais / je sais », au bout de la deuxième « je sais / je ne sais pas », « je ne sais pas / je sais » pour la troisième et enfin « je ne sais pas / je ne sais pas » pour la quatrième :



- Selon le niveau de formation et d'autonomie des élèves et leur capacité à s'auto-évaluer, cet exercice peut se faire en équipe (jusqu'à 4-5 élèves) ou individuellement.
- Si le formateur souhaite aller plus loin, il peut réfléchir collectivement avec les élèves à la manière de présenter sous une autre forme les concepts non compris.

1. Flèche n°1 : chaque personne écrit « Ce que je sais que je sais » → Je suis conscient d'avoir appris et de savoir/comprendre ceci.
2. Flèche n°2 : « Ce que je sais que je ne sais pas » → Je suis conscient que je ne sais pas / ne comprends pas ceci.
3. Flèche n°3 : « Ce que je ne sais pas que je sais » → Les connaissances que je possède sans en être conscient.
4. Flèche n°4 : « Ce que je ne sais pas que je ne sais pas » → Je ne suis pas conscient de ne pas savoir/comprendre ceci.

Mise en œuvre :

- Distribuez des post-it ou invitez les participants au tableau blanc en ligne.
- Les élèves complètent la flèche n°1, puis la flèche n°2 et ainsi de suite.
- Pour la flèche n°4, les élèves rencontreront probablement des difficultés. Dans ce cas, le formateur peut jouer un rôle actif de soutien en les invitant à regarder les tableaux déjà remplis pour identifier ce qu'ils ne savent pas encore. Ensuite, posez des questions ciblées pour guider la réflexion des élèves et les aider à identifier leurs lacunes en matière de connaissances.



Durée de la mise en œuvre :

Environ 1h

- Cette méthode n'est pas adaptée à une utilisation en début de formation.

Avantages	Inconvénients
• Exercice ludique d'auto-évaluation • Offre au formateur un aperçu complet des connaissances de chaque élève • Développe l'auto-évaluation • Permet de percevoir immédiatement les principales lacunes en matière de connaissances	• La création et la mise en œuvre à distance demandent beaucoup de temps • Nécessite un certain niveau de maturité et de capacité d'auto-évaluation • La flèche n°4 peut être difficile à comprendre • Les élèves peuvent être récalcitrants à admettre leurs lacunes

« Angle mort »

Contrôle des connaissances

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Critères concernant les efforts demandés au formateur :

- Facile à partager avec les collègues

Critères relatifs aux contenus :

- Facilite l'enseignement de contenus complexes
- Adapté au développement de compétences personnelles (autonomie, organisation...)

Critères relatifs au groupe cible :

- Adapté à des contextes d'apprentissage inclusifs (p. ex. les apprenants ayant une faible maîtrise de la langue cible).

Pertinence pour des formes spécifiques d'apprentissage social

- Adapté aux travaux de groupe
- Pertinent pour l'auto-apprentissage

Autres critères :

- Adapté à l'évaluation des progrès / au développement de compétences
- Approprié pour une mise en œuvre à long terme / sur un cours complet (p. ex. portefeuille de formation).

100 % à distance :



e-learning



e-learning avec accompagnement d'un tuteur



Classe virtuelle



Classe virtuelle + sessions en petits groupes



Classe inversée

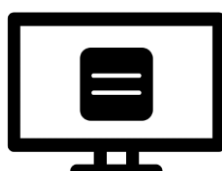


Mixte (synchrone / asynchrone)

Mixte – présentiel & à distance :



Numérique / présentiel



Certains apprenants en salle de classe, d'autres en ligne en même temps

100 % en présentiel :



Présentiel enrichi d'outils numériques

K – W – L (Know, Want to know, Learnt)

Contrôle des connaissances

K - W - L est une méthode efficace pour structurer les connaissances. Elle s'articule en 3 phases :

- a) K = les élèves recherchent leurs connaissances actuelles sur le sujet,
- b) W = les élèves précisent ce qu'ils souhaitent savoir/apprendre et formulent des questions,
- c) L = les élèves définissent ce qu'ils ont appris et souhaitent retenir.



Tableau récapitulatif

Description de cette approche pédagogique :

- La méthode KWL encourage l'apprentissage actif en permettant aux formateurs d'évaluer le niveau d'apprentissage de leurs élèves.
- KWL fait appel aux connaissances préalables de l'élève en la matière. Il existe une relation entre la compréhension de l'apprentissage et les connaissances préalables.

Mise en œuvre :

- Cette méthode convient pour le travail individuel, le travail en binôme ou en groupe. Alternativement, le tableau peut être rempli en plénière et progressivement enrichi. Le tableau peut être rempli par le formateur, l'élève ou le chef de groupe. Chaque groupe peut travailler sur le même aspect du sujet ou sur des aspects différents. Les conclusions de tous les groupes peuvent être inscrites et résumées dans un seul tableau.
- Sur une feuille de papier, dessinez un tableau à 3 colonnes :

JE SAIS	JE VEUX SAVOIR	J'AI APPRIS
...	...	...

- **1^{er} étape** : Dans la première colonne, « JE SAIS », les apprenants notent leurs connaissances actuelles sur le sujet. Le formateur ou les élèves peuvent également ajouter leurs remarques au tableau, où toutes les informations seront résumées.
- **2^e étape** : Dans la deuxième colonne, « JE VEUX SAVOIR », les élèves écrivent ce qu'ils souhaiteraient savoir.
- Pour l'instant, la troisième colonne reste vide.
- Les élèves qui le souhaitent lisent les entrées de leurs camarades et peuvent s'en inspirer au cas où ils y remarqueraient des informations absentes de leur propre tableau.
- **3^e étape** : Demandez à présent aux élèves de travailler individuellement (lire un texte, regarder une vidéo, etc.) ou faites cours comme d'habitude.
- **4^e étape** : Après la phase d'apprentissage, les élèves remplissent la troisième colonne « J'AI APPRIS » en y inscrivant les connaissances acquises pendant le cours.
- Demandez-leur de vérifier si toutes leurs questions dans la colonne « JE VEUX SAVOIR » ont été abordées. Dans le cas contraire, vous pouvez discuter de ces questions en classe ou demander aux élèves de faire des recherches supplémentaires pour trouver les informations manquantes.



Durée de la mise en œuvre :
Environ 1 à 3 heures

Avantages	Inconvénients
• Favorise l'apprentissage actif • Encourage la réussite scolaire - les apprenants, activement engagés, verront mieux l'intérêt du cours et du sujet traité • Renforce l'apprentissage • Permet au formateur d'apprécier les connaissances actuelles des élèves • Facile à créer pour les élèves • Permet de mieux contrôler la compréhension • Permet un étayage supplémentaire pour les élèves qui en ont besoin	• Certains élèves risquent de manquer de connaissances préalables • Les élèves risquent de faire abstraction des concepts qu'ils ne comprennent pas et qu'ils n'arrivent pas à expliquer • Les informations de base peuvent être erronées • Les élèves peuvent se contenter de copier les informations du texte

K – W – L (Know, Want to know Learnt)

Contrôle des connaissances

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Critères concernant les efforts demandés au formateur :

- La préparation et la mise en œuvre demandent peu de savoir-faire technique.

Critères relatifs aux contenus :

- Facilite l'enseignement de contenus complexes

Critères relatifs au groupe cible :

- Adapté aux apprenants avec peu de compétences en matière d'apprentissage
- Adapté à des contextes d'apprentissage inclusifs (p. ex. les apprenants ayant une faible maîtrise de la langue cible)

Pertinence pour des formes spécifiques d'apprentissage social

- Adapté aux travaux de groupe
- Pertinent pour l'auto-apprentissage

Autres critères :

- Méthodes d'étayage destinées à accompagner des formats d'apprentissage fortement autodirigés
- Adapté à l'évaluation des progrès / au développement de compétences

100 % à distance :



e-learning



e-learning avec accompagnement d'un tuteur



Classe virtuelle



Classe virtuelle + sessions en petits groupes



Classe inversée

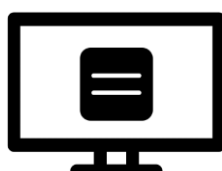


Mixte (synchrone / asynchrone)

Mixte – présentiel & à distance :



Numérique / présentiel



Certains apprenants en salle de classe, d'autres en ligne en même temps

100 % en présentiel :



Présentiel enrichi d'outils numériques

Plickers

Contrôle des connaissances

- Outil d'évaluation en ligne.
- Moyen rapide et facile de vérifier la compréhension des élèves.



Tableau récapitulatif

- Plickers est un outil pédagogique gratuit, accessible et attrayant utilisé par des millions d'enseignants dans le monde pour évaluer leurs élèves et recueillir des résultats instantanés en présentiel ou à distance : www.plickers.com.

Description de cette approche pédagogique :

- Plickers permet aux enseignants de recueillir sur-le-champ des données provenant d'évaluations formatives, sans avoir à utiliser des appareils / papier et stylo, etc.
- Les formateurs peuvent créer gratuitement un compte Plickers. La plateforme est conçue pour un usage individuel et permet de créer un environnement en ligne personnalisé en fonction des besoins et du cours en question.
- De manière générale, Plickers est adapté surtout à la formation en présentiel à l'aide de cartes Plickers standard. Depuis la crise sanitaire, la plateforme offre également une nouvelle fonction d'apprentissage en ligne qui permet aux élèves de participer en toute sécurité depuis leur domicile et de répondre aux questions en temps réel.
- Plickers n'est pas adapté à l'apprentissage en ligne asynchrone ! Pour les travaux à progression autodirigée, privilégiez plutôt Quizizz ou Kahoot!.

Préparation :

- Ajouter des listes d'élèves aux classes Plickers et attribuer un numéro de carte à chaque élève.
- Imprimer la « carte Plickers » de chaque élève.
- Compiler une bibliothèque de questions à choix multiples (sous forme de séries) à montrer aux élèves.

Mise en œuvre en classe physique :

- Pendant le cours, le formateur montre aux élèves le contenu créé sur la plateforme Plickers.
- Les élèves soumettent leurs réponses en tenant leurs « cartes Plickers », dans le sens correspondant à leur réponse.
- Le formateur scanne les cartes à l'aide de l'application Plickers pour recueillir les réponses des élèves. Enfin, l'application affiche les bonnes réponses et revient sur la série de questions.
- Cliquer [ici](#) pour une présentation étape par étape expliquant comment utiliser Plickers en classe.

Mise en œuvre dans le cadre d'une formation en ligne synchrone :

- La préparation est identique, mais sans besoin d'imprimer les « cartes Plickers » ni d'utiliser l'application.
- Il suffit d'envoyer à vos apprenants un lien individuel unique correspondant à votre classe et qu'ils devront utiliser pour se connecter à la session et répondre aux questions en ligne.
- Cliquer [ici](#) pour une présentation étape par étape expliquant comment utiliser Plickers à distance.



Durée de la mise en œuvre :
Environ 15-20 min

Avantages	Inconvénients
• Gamifié • Renforce l'apprentissage • Technique rapide et facile d'évaluer les connaissances des élèves	• Pas adapté à l'évaluation de tous types d'acquis d'apprentissage • La création de contenus sur la plateforme au début du projet demande du temps à l'enseignant

Plickers

Contrôle des connaissances

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Critères relatifs au groupe cible :

- Adapté aux apprenants avec peu de compétences en matière d'apprentissage
- Adapté aux apprenants peu motivés pour apprendre

Critères relatifs aux contenus :

- Facilite l'enseignement de contenus complexes

Autres critères :

- Accroître la motivation
- Gamifié
- Adapté à l'évaluation des progrès / au développement de compétences

100 % à distance :



e-learning



e-learning avec accompagnement d'un tuteur



Classe virtuelle



Classe virtuelle + sessions en petits groupes



Classe inversée



Mixte (synchrone / asynchrone)

Mixte – présentiel & à distance :



Numérique / présentiel



Certains apprenants en salle de classe, d'autres en ligne en même temps

100 % en présentiel :



Présentiel enrichi d'outils numériques

Étoile de mer

Renforcer et évaluer l'implication

- Obtenir un retour sur la méthode d'enseignement / la session de formation.
- Développer les capacités d'analyse et de réflexion des élèves.
- Faire le point après une session.
- Recueillir les avis et impressions des apprenants concernant les méthodes et outils pédagogiques utilisés.



Tableau récapitulatif

Description de cette approche pédagogique :

- Dessinez un diagramme en forme d'étoile sur un posterboard. Écrivez les titres suivants sur chaque partie du diagramme :
 - On continue...
 - On arrête...
 - On fait moins...
 - On fait plus...
 - On essaie...



- Le formateur donne alors à chaque apprenant 5 post-its et explique la signification de chaque partie du diagramme :
 1. On continue : tout ce que nous avons apprécié au cours de la session, tout ce qui nous a aidés dans notre travail, et les résultats obtenus.
 2. On arrête : tout ce qui ne nous profite pas ou entrave notre travail.
 3. On fait moins : les pratiques qui doivent être affinées dans le contexte actuel.
 4. On fait plus : les pratiques qui ne nous apportent pas assez de bénéfices et qui devraient être améliorées.
 5. On essaie : toutes les idées de nouvelles pratiques qui devraient être intégrées dans le cours.

- Sans parler, les apprenants notent ensuite sur les post-its leurs idées pour compléter le diagramme.
- Un post-it par idée et par zone.
- Les apprenants présentent ensuite leurs idées à tour de rôle.
- Enfin, le formateur demande aux apprenants de voter pour les idées qui leur semblent les plus pertinentes.

Dans un environnement distant :

- Le formateur ouvre un tableau blanc [Klaxoon](#).
- Chaque apprenant contribue, à tour de rôle, une idée pour chaque branche du diagramme.
- Le formateur peut également envoyer aux élèves le lien du Klaxoon créé, leur donnant ainsi la possibilité de le modifier en direct en insérant leurs post-it virtuels (dans la limite de 20 participants maximum pour la version gratuite). Cette option présente l'avantage d'être plus interactive et ludique pour les élèves.



Durée de la mise en œuvre :
Environ 40 min

Avantages	Inconvénients
• Permet au formateur d'avoir un retour sur ses sessions • Permet au formateur d'adapter ses méthodes pédagogiques aux besoins des apprenants • Développe les compétences critiques et analytiques des apprenants • Méthode adaptée à l'apprentissage en présentiel et à distance	• Ne permet pas un retour d'information immédiat • Ne convient pas à un grand groupe

Étoile de mer

Renforcer et évaluer l'implication

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Critères concernant les efforts demandés au formateur :

- Peu d'efforts requis pour la préparation

Critères relatifs aux contenus :

- Adapté au développement de compétences socio-communicatives

Critères relatifs au groupe cible :

- Adapté aux apprenants peu motivés pour apprendre
- Adapté à des contextes d'apprentissage inclusifs (p. ex. les apprenants ayant une faible maîtrise de la langue cible)

Autres critères :

- Accroître la motivation
- Approprié pour susciter des réactions de la part des apprenants
- Approprié pour une application ponctuelle (p. ex. pour briser la glace).

100 % à distance :



e-learning



e-learning avec accompagnement d'un tuteur



Classe virtuelle



Classe virtuelle + sessions en petits groupes



Classe inversée

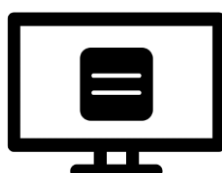


Mixte (synchrone / asynchrone)

Mixte – présentiel & à distance :



Numérique / présentiel



Certains apprenants en salle de classe, d'autres en ligne en même temps

100 % en présentiel :



Présentiel enrichi d'outils numériques

Explorateur, Shoppeur, Vacancier, Prisonnier

Renforcer et évaluer l'implication

- Courte activité permettant de mesurer l'engagement des participants lors d'un atelier / du début d'un projet de groupe / d'une séance de formation.
- Offre au formateur un aperçu du niveau de motivation et d'intérêt des élèves envers le sujet et lui permet de réagir si nécessaire.



Tableau récapitulatif

Description de cette approche pédagogique :

- Sur une grande feuille cartonnée, le formateur dessine quatre sections et écrit les termes suivants (un par section) : Explorateur, Shoppeur, Vacancier, et Prisonnier :



- Le formateur distribue ensuite à chaque élève un autocollant/post-it en expliquant la signification de chaque champ (voir explications à droite).
- Les élèves placent leur autocollant/post-it dans le champ approprié.

- Chercheur : avide de découvrir de nouvelles idées et perspectives, souhaite en apprendre le plus possible sur le projet.
- Shoppeur : s'intéresse à toutes les informations disponibles, heureux de rentrer chez lui avec une idée nouvelle et pertinente.
- Vacancier : peu intéressé par le groupe de travail, mais heureux de faire une pause dans sa vie quotidienne.
- Prisonnier : préférerait faire autre chose, mais se sent obligé de participer au groupe de travail.

Restitution :

- Demander aux apprenants : « Pourquoi vous sentez-vous prisonniers/shoppeurs/explorateurs/vacanciers ? »



Durée de la mise en œuvre :
Environ 15 min

Mise en œuvre à distance :

- Deux possibilités :
 - L'enquête se réalise au début du travail en classe/groupe de manière synchrone : le formateur partage son écran Klaxoon (ou un autre outil) sur lequel s'affiche le lien vers l'enquête et le code à remplir, ou alternativement un simple QR code à scanner.
 - Le formateur envoie l'enquête aux élèves avant le début du cours/travail en groupe et ceux-ci y répondent de manière asynchrone.

Avantages	Inconvénients
• Permet de dynamiser les apprenants • Permet au formateur d'identifier les élèves ayant besoin de plus de motivation	• Enferme les élèves dans un rôle fixe

Explorateur, Shoppeur, Vacancier, Prisonnier

Renforcer et évaluer l'implication

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Critères concernant les efforts demandés au formateur :

- Peu d'efforts requis pour la préparation

Critères relatifs aux contenus :

- Adapté au développement de compétences socio-communicatives

Critères relatifs au groupe cible :

- Adapté aux apprenants peu motivés pour apprendre
- Adapté à des contextes d'apprentissage inclusifs (p. ex. les apprenants ayant une faible maîtrise de la langue cible).

Autres critères :

- Activation / enrichissement
- Approprié pour susciter des réactions de la part des apprenants

100 % à distance :



e-learning



e-learning avec accompagnement d'un tuteur



Classe virtuelle



Classe virtuelle + sessions en petits groupes



Classe inversée

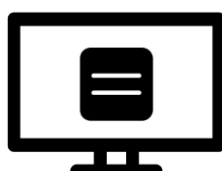


Mixte (synchrone / asynchrone)

Mixte – présentiel & à distance :



Numérique / présentiel



Certains apprenants en salle de classe, d'autres en ligne en même temps

100 % en présentiel :



Présentiel enrichi d'outils numériques

Mentorat

Renforcer et évaluer l'implication

- Offrir aux élèves un soutien efficace.
- Aider les élèves à atteindre la maturité psychologique.



Tableau récapitulatif

Description de cette approche pédagogique :

- Le mentorat tel que décrit ici s'organise entre les élèves, p. ex. :
 - un débutant bénéficie du soutien et des conseils d'un élève plus expérimenté
 - un élève ayant des difficultés d'apprentissage bénéficie du soutien d'un autre membre de sa classe
 - etc.
- Cette méthode convient très bien pour responsabiliser les élèves, soutenir les apprenants en difficulté ou aider les nouveaux élèves à intégrer la classe, etc.

Préparation :

- Le formateur doit définir un cadre clair pour le mentorat (fréquence des rencontres entre les mentors et leurs « protégés », type de soutien attendu de la part des mentors, accompagnement du formateur auprès des mentors, etc.)
- Ce cadre doit être adapté si le mentorat est organisé à distance (p. ex. fournir des outils aux mentors permettant des réunions en ligne et un soutien à distance).



Durée de la mise en œuvre :
Exercice à long terme

Mise en œuvre à long terme / dans le cadre d'un cycle de cours :

- Au début de l'initiative, le formateur doit expliquer aux mentors et aux « protégés » le cadre défini.
- Au cours de l'année scolaire, le formateur doit rester accessible et soutenir les mentors si nécessaire.

Évaluation :

- A la fin de l'année scolaire, le formateur dresse le bilan de l'expérience avec les mentors et les « protégés ».

Avantages	Inconvénients
• Accroît la motivation • Responsabilise les élèves • Le mentor transmet ses connaissances et son expérience à un autre apprenant	• Le formateur a peu de prise sur la qualité du mentorat

Mentorat

Renforcer et évaluer l'implication

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Critères relatifs au groupe cible :

- Adapté aux apprenants avec peu de compétences en matière d'apprentissage
- Adapté aux apprenants peu motivés pour apprendre

Critères relatifs aux contenus :

- Adapté au développement de compétences socio-communicatives
- Adapté au développement de savoir-faire professionnels

Autres critères :

- Accroître la motivation
- Activation / enrichissement
- Accroches / Activités brise-glace
- Adapté à l'évaluation des progrès / au développement de compétences

100 % à distance :



e-learning



e-learning avec accompagnement d'un tuteur



Classe virtuelle



Classe virtuelle + sessions en petits groupes



Classe inversée

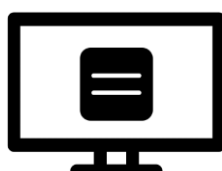


Mixte (synchrone / asynchrone)

Mixte – présentiel & à distance :



Numérique / présentiel



Certains apprenants en salle de classe, d'autres en ligne en même temps

100 % en présentiel :



Présentiel enrichi d'outils numériques

Kahoot!

Outils pertinents

- Permet au formateur de créer des liens avec les élèves dans le cadre du cours suivi à domicile et renforce la participation.
- À travers des modes de jeu respectant le rythme fixé par les élèves jusqu'aux projets de création de jeux, Kahoot ! dynamise l'étude indépendante et renforce les capacités de leadership des élèves.
- Kahoot ! permet au formateur de mieux évaluer le ressenti des élèves par rapport à un sujet et de suivre leur progression avec davantage de précision.



Tableau récapitulatif

- Faire participer les élèves à la révision du contenu en classe et à la maison et identifier les sujets qui doivent être abordés à nouveau.
- Identifier les lacunes dans les connaissances de la classe et ajuster les consignes pour renforcer ces sujets et aider les élèves à les maîtriser.
- Collecter des données analytiques précieuses à partir des rapports Kahoot ! pour évaluer les acquis d'apprentissage et les progrès de la classe, et formuler des consignes plus ciblées.
- Pour créer son propre Kahoot !, le formateur doit d'abord créer un compte utilisateur personnel. La page principale se trouve à l'adresse suivante : <https://kahoot.com>.

Description de l'outil :

- Créer des questions, des images ou vidéos accessibles en rapport avec les questions, ainsi que des options de réponse.
- Le « mode Quiz » - le jeu Kahoot ! le plus utilisé - enregistre non seulement le score des élèves mais également leur délai de réponse.
- Le « mode discussion » comporte une question unique qui aide la classe à se faire une opinion sur un sujet particulier.

- Le mode « enquête » est similaire au mode « quiz », mais sans points pour un exercice non compétitif. Les enquêtes servent à fournir un retour d'information ou à évaluer le niveau de connaissance des élèves.
- L'objectif consiste à favoriser l'apprentissage à travers des exercices variés pour ne pas s'enliser dans la routine.



Durée de la mise en œuvre :

La durée dépend beaucoup de la nature de la tâche. Une heure suffit pour certaines tâches, tandis qu'un exercice plus conséquent peut s'étendre sur plusieurs sessions de formation.

- Pour une efficacité optimale, pratiquer les jeux Kahoot ! pour tester les compétences des élèves après révision de la théorie et des exemples.

Avantages	Inconvénients
• Chacun doit répondre de manière individuelle • Les élèves ne voient pas le taux de réussite de leurs camarades • Le pourcentage des réponses correctes permet au formateur d'évaluer le succès de la leçon et d'identifier les axes d'amélioration • Les élèves apprécient le caractère ludique et l'interactivité de la démarche • Les élèves peuvent également créer leurs propres jeux • Une fois créé, le jeu reste disponible et peut être modifié par la suite	• Si les élèves jouent sous un pseudonyme, le formateur ne pourra pas identifier les répondants ayant besoin d'une aide supplémentaire pour apprendre (ceci s'applique à la version gratuite ; les formateurs utilisant la version sous licence pourront identifier les pseudonymes et les réponses) • Il faut du temps pour bien formuler les questions • Les questions et les réponses doivent être courtes (peu pratique pour certains sujets) • Structure compétitive (ne convient pas à tous les profils de classe)

Kahoot!

Outils pertinents

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Critères concernant les efforts demandés au formateur :

- Peu d'efforts requis pour la mise en œuvre
- Facile à partager avec les collègues

Critères relatifs au groupe cible :

- Adapté aux apprenants peu motivés pour apprendre

Critères relatifs aux contenus :

- Facilite l'enseignement de contenus complexes

Autres critères :

- Accroître la motivation
- Gamifié
- Accroches / Activités brise-glace
- Adapté à l'évaluation des progrès / au développement de compétences

100 % à distance :



e-learning



e-learning avec accompagnement d'un tuteur



Classe virtuelle



Classe virtuelle + sessions en petits groupes



Classe inversée

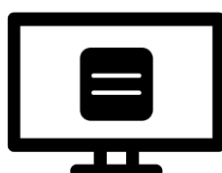


Mixte (synchrone / asynchrone)

Mixte – présentiel & à distance :



Numérique / présentiel



Certains apprenants en salle de classe, d'autres en ligne en même temps

100 % en présentiel :



Présentiel enrichi d'outils numériques

Jeopardy

Outils pertinents

Un jeu de type « Jeopardy » peut être utile à la fin d'une séquence de formation pour évaluer les acquis d'apprentissage.

- Méthode ludique.
- Permet d'évaluer les progrès des élèves.
- Favorise le renforcement des sujets couverts précédemment.
- Crée une dynamique sociale à travers la compétition.
- Génère de l'enthousiasme dans la classe.



Tableau récapitulatif

Jeopardy est un jeu de quiz compétitif.

Outil(s) : Il existe de nombreux outils permettant d'organiser des jeux de type Jeopardy. Il s'agit ici du site JeopardyLabs.com

Matériel technique nécessaire : Appareil et accès à Internet.

Description de l'outil :

- Définir les objectifs d'apprentissage.
- Annoncer que la classe va engager une discussion.
- Guider les échanges et maintenir l'attention des élèves.
- Poser des questions qui font avancer la discussion tout en permettant une analyse plus approfondie.



Durée de la mise en œuvre :
30 - 60 min

Objectifs d'apprentissage de la méthode / séquence de formation :

- Méthode gamifiée.
- Évaluation des acquis d'apprentissage.
- Renforcement du contenu couvert.

Évaluation :

- Après la discussion, les participants notent par écrit ce qu'ils ont appris, comment leur réflexion a évolué, ou encore soulignent les liens entre la discussion et d'autres contenus du cours.

Avantages	Inconvénients
• Augmente la capacité d'attention • Stimule la réflexion et établit un lien avec le sujet traité • En posant des questions et en exprimant leurs opinions, les élèves s'entraînent à s'exprimer clairement	• Un petit nombre d'élèves risquent de dominer la discussion • Méthode chronophage

Jeopardy

Outils pertinents

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Critères relatifs au groupe cible :

- Adapté aux apprenants avec peu de compétences en matière d'apprentissage
- Adapté aux apprenants peu motivés pour apprendre

Autres critères :

- Accroître la motivation
- Activation / enrichissement
- Gamifié
- Accroches / Activités brise-glace
- Adapté à l'évaluation des progrès / au développement de compétences

Critères relatifs aux contenus :

- Facilite l'enseignement de contenus complexes

100 % à distance :



e-learning



e-learning avec accompagnement d'un tuteur



Classe virtuelle



Classe virtuelle + sessions en petits groupes



Classe inversée

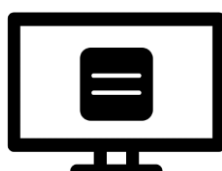


Mixte (synchrone / asynchrone)

Mixte – présentiel & à distance :



Numérique / présentiel



Certains apprenants en salle de classe, d'autres en ligne en même temps

100 % en présentiel :



Présentiel enrichi d'outils numériques

Haiku Deck

Outils pertinents

- Haiku Deck est un outil en ligne permettant de réaliser des supports de présentation.
- Chaque diapositive comporte une image unique à laquelle le formateur peut ajouter un mot-clé.
- Permet de créer des supports de présentation courts, efficaces et visuellement attrayants.



Tableau récapitulatif

- Haiku Deck propose une version gratuite disponible à l'adresse suivante : www.haikudeck.com.
- La plateforme propose de nombreux modèles, graphiques et images.
- L'utilisateur a également la possibilité d'importer ses propres images.

Description de l'outil :

- Créez vos propres supports de présentation en fonction de vos besoins (discours animés, tout type de présentation courte, murs de vocabulaire, procédures de classe, ...).
- Cette méthode offre la possibilité de réengager les apprenants en mal de motivation.
- Elle permet d'alléger et de rendre plus dynamiques les séquences longues.
- Automatiquement hébergés en ligne, les Haiku Decks sont également téléchargeables sous format .pptx (PowerPoint).

- Haiku Deck est un logiciel basé sur le Web, aucun téléchargement/installation nécessaire. Le site web est disponible depuis n'importe quel ordinateur, ainsi que sur les smartphones et tablettes iOS.
- Les élèves peuvent aussi utiliser Haiku Deck pour leurs présentations, plus convivial et intuitif que PowerPoint.
- Permet aux élèves de mobiliser leur créativité tout en facilitant la réalisation de leurs présentations.



Durée de la mise en œuvre :
Environ 5-10 min

Avantages	Inconvénients
• Très simple à comprendre et à utiliser ; les formateurs peuvent réaliser leurs Haiku Decks depuis un téléphone ou une tablette • Importante bibliothèque d'images et de modèles	• Peu d'options avancées (personnalisation limitée...) • La version gratuite ne permet pas d'ajouter des vidéos/liens YouTube ou des fichiers audio

Haiku Deck

Outils pertinents

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Critères concernant les efforts demandés au formateur :

- La préparation et la mise en œuvre demandent peu de savoir-faire technique.

Autres critères :

- Accroître la motivation
- Activation / enrichissement
- Accroches / Activités brise-glace
- Méthode divisible adaptée aux séquences courtes (p. ex. à appliquer pour les unités de microapprentissage)

Critères relatifs au groupe cible :

- Adapté aux apprenants peu motivés pour apprendre
- Adapté à des contextes d'apprentissage inclusifs (p. ex. les apprenants ayant une faible maîtrise de la langue cible)

100 % à distance :



e-learning



e-learning avec accompagnement d'un tuteur



Classe virtuelle



Classe virtuelle + sessions en petits groupes



Classe inversée

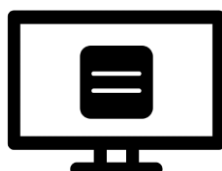


Mixte (synchrone / asynchrone)

Mixte – présentiel & à distance :



Numérique / présentiel



Certains apprenants en salle de classe, d'autres en ligne en même temps

100 % en présentiel :



Présentiel enrichi d'outils numériques

Padlet

Outils pertinents



Tableau récapitulatif

- Padlet est bien adapté à une grande variété de travaux qui n'ont de limite que l'imagination des élèves et des enseignants.
- Padlet convient également pour réaliser une enquête rapide, répéter ce que les élèves ont retenu au cours de la dernière heure, etc.
- Enfin, Padlet est bien adapté au travail de groupe et à la révision.

- Padlet (<https://fr.padlet.com/>) est un mur virtuel conçu pour stocker une variété de contenus. Les messages peuvent comporter du texte, des images, du son, des liens hypertextes, des dessins, de la musique, des vidéos ainsi que des animations gif.
- Il existe plusieurs façons de poster des messages sur le mur, (liste, carte heuristique...).
- Plusieurs personnes peuvent intervenir simultanément sur le même mur.

Description de l'outil :

- Padlet est un mur de mémoire électronique qui sert à réaliser des tâches et des travaux de groupe ou encore à concrétiser des idées.
- Le formateur définit un « mur » sous forme d'un site web interactif.
- Les élèves peuvent poster sur ce mur des idées ou des opinions, répondre à des questions de réflexion ou réviser leurs devoirs sur un ordinateur ou un appareil mobile, selon les consignes du formateur. Lorsqu'une personne intervient sur un mur, les autres utilisateurs voient immédiatement la contribution sur leur propre ordinateur ou appareil mobile.
- Padlet fonctionne mieux sur les navigateurs des ordinateurs de bureau et des ordinateurs portables. Une application mobile gratuite est également disponible. En revanche, certaines fonctionnalités ne sont pas prises en charge sur les navigateurs mobiles.



Durée de la mise en œuvre :

Rapide et facile à utiliser. La durée dépend de l'objectif.

Mise en œuvre :

- Créer un nouveau mur.
- Transmettre aux élèves le lien vers le mur et les consignes du travail à effectuer.

Avantages	Inconvénients
• Très facile à utiliser • Gratuit • Aucune inscription requise	

Padlet

Outils pertinents

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Critères concernant les efforts demandés au formateur :

- Peu d'efforts requis pour la préparation

Critères relatifs aux contenus :

- Adapté au développement de savoir-faire professionnels
- Facilite l'enseignement de contenus complexes

Pertinence pour des formes spécifiques d'apprentissage social

- Adapté aux travaux de groupe

Autres critères :

- Accroître la motivation
- Activation / enrichissement
- Adapté à l'évaluation des progrès / au développement de compétences

100 % à distance :



e-learning



e-learning avec accompagnement d'un tuteur



Classe virtuelle



Classe virtuelle + sessions en petits groupes



Classe inversée

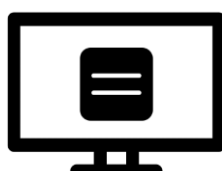


Mixte (synchrone / asynchrone)

Mixte – présentiel & à distance :



Numérique / présentiel



Certains apprenants en salle de classe, d'autres en ligne en même temps

100 % en présentiel :



Présentiel enrichi d'outils numériques

Classroomscreen

Outils pertinents

- Soutenir les activités de votre classe, stimuler l'engagement et aider les élèves à se mettre au travail grâce aux outils intuitifs de Classroomscreen.
- Classroomscreen est un site Web permettant de créer un tableau blanc numérique.
- Il convient aussi bien dans le cadre d'un enseignement en présentiel qu'à distance.



Tableau récapitulatif

Classroomscreen est disponible à l'adresse suivante: [Classroomscreen | Home](#).

Description de l'outil :

- Le formateur crée un tableau, fait apparaître les outils sélectionnés et partage le tableau pour le rendre visible par tous.
- Les élèves n'ont pas besoin de compte.
- On peut créer un nouveau tableau facilement et rapidement à tout moment.
- 13 outils simples (widgets) sont disponibles pour stimuler l'activité des élèves, tels que :
 - tirage au sort,
 - outil de dessin,
 - formules,
 - calculs,
 - saisie de texte dans une case à part (la case peut également afficher le contenu de la leçon),
 - etc.
- Différents widgets permettent de préciser le mode de travail (travail silencieux...) ou le temps restant (minuterie, chronomètre...).



Durée de la mise en œuvre :

Prévoir 5 à 15 minutes pour créer un tableau blanc, selon l'objectif et le type des widgets utilisés.

Préparation:

- 1e étape : Lancer et projeter.
- Projetez Classroomscreen à l'aide d'un vidéoprojecteur ou d'un digibord. Commencez par choisir un arrière-plan ou téléchargez votre propre image.
- 2e étape : Créer l'écran.
- Choisissez les widgets souhaités dans la barre de widgets. Par exemple, utilisez la zone de texte pour saisir les consignes et régler le chronomètre.
- 3e étape : Démarrer le cours.
- Pendant votre cours, vous pouvez facilement adapter les consignes sur votre écran, en fonction des besoins des élèves.

Avantages	Inconvénients
• Facile à utiliser • Outils widgets conviviaux • Convient à l'enseignement en présentiel et à distance	• Peut être moins adapté aux apprenants plus âgés

Classroomscreen

Outils pertinents

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Critères concernant les efforts demandés au formateur :

- Peu d'efforts requis pour la mise en œuvre
- Peu d'efforts requis pour la préparation
- La préparation et la mise en œuvre demandent peu de savoir-faire technique.

Critères relatifs aux contenus :

- Adapté au développement de compétences socio-communicatives

Critères relatifs au groupe cible :

- Adapté aux apprenants avec peu de compétences en matière d'apprentissage
- Adapté aux apprenants peu motivés pour apprendre

Autres critères :

- Activation / enrichissement
- Accroître la motivation

100 % à distance :



e-learning



e-learning avec accompagnement d'un tuteur



Classe virtuelle



Classe virtuelle + sessions en petits groupes



Classe inversée

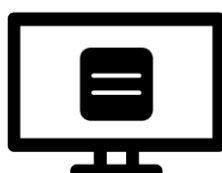


Mixte (synchrone / asynchrone)

Mixte – présentiel & à distance :



Numérique / présentiel



Certains apprenants en salle de classe, d'autres en ligne en même temps

100 % en présentiel :



Présentiel enrichi d'outils numériques

Canva

Outils pertinents

- Avec Canva, vous pouvez créer des infographies, affiches, invitations, magazines, livres électroniques et bien plus encore pour accroître le dynamisme des présentations et du matériel théorique.
- À titre d'exemple, on peut enregistrer sa propre voix pendant la présentation.
- Attention à ne pas confondre Canva et l'environnement d'apprentissage en ligne Canvas.



Tableau récapitulatif

Canva est disponible à l'adresse suivante : www.canva.com.

Description de l'outil :

- Il s'agit de sélectionner et de personnaliser l'un des modèles préexistants. Vous pouvez ajouter vos propres images ou rechercher des illustrations parmi l'immense inventaire de Canva.
- Canva fonctionne sur ordinateur via un navigateur et sur iPad à travers une application spécifique. Le service est en partie gratuit, mais assorti de nombreux contenus payants. Au début, l'attention est facilement attirée par le processus de création ; les éléments payants ne deviennent apparents que plus tard lorsque l'utilisateur tente de publier son travail. Les formateurs doivent donc être très attentifs pour distinguer les services réellement gratuites des suppléments payants.
- Il faut apprendre à se servir de l'outil avant de pouvoir créer du matériel de formation.
- Convient bien au travail de groupe, aux présentations en classe, à l'apprentissage entre pairs.



Durée de la mise en œuvre :

Exercice de longue durée pour le travail en groupe, p. ex. : 1h/semaine pendant 3 mois.

Astuces :

- Canva peut être utilisé comme support de formation en demandant aux élèves de créer du contenu commenté et interprété à destination de leurs camarades. Les images capturées et autres éléments peuvent être téléchargés sous différents formats : PDF, jpg ou png. De là, l'utilisateur peut les transférer vers une plateforme d'apprentissage commune.
- Canva a récemment ajouté une fonctionnalité de travail en équipe. Dans la version gratuite, les utilisateurs peuvent créer et partager leurs contenus (image ou série de diapositives) pour modification ultérieure. Un autre utilisateur peut effectuer les modifications une fois connecté à Canva. Un utilisateur individuel peut également créer un groupe comptant jusqu'à 10 personnes.

Avantages	Inconvénients
• Interface navigateur intuitive • Des millions d'images gratuites • Des milliers d'éléments gratuits • Large éventail de polices • Utilisation d'images fournies par l'utilisateur • Disponible dans de nombreuses langues • Applications pour iPad	• Pas de grille pour aligner les éléments • Impossible de redimensionner les images créées • Aucune interface de navigateur mobile

Canva

Outils pertinents

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

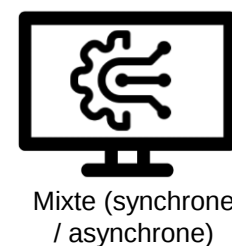
Pertinence pour des formes spécifiques d'apprentissage social

- Adapté aux travaux de groupe
- Pertinent pour l'auto-apprentissage

Autres critères :

- Méthodes d'étayage destinées à accompagner des formats d'apprentissage fortement autodirigés
- Activation / enrichissement
- Approprié pour une mise en œuvre à long terme / sur un cours complet (p. ex. portefeuille de formation).

100 % à distance :



Mixte – présentiel & à distance :



100 % en présentiel :



Flinga

Outils pertinents

- La plateforme Flinga unit différents appareils mobiles pour fonctionner ensemble comme un outil de construction collaborative de connaissances.
- Les élèves peuvent participer à des discussions ou poser des questions individuellement ou en tant que classe.
- Le formateur rassemble et partage, rapidement et en toute facilité, les commentaires, questions et réponses des élèves. La plateforme permet aux membres de la classe de participer simultanément et de manière ludique au travail collaboratif.



**Tableau
récapitulatif**

Flinga est disponible à l'adresse suivante : [Nordtouch](https://nordtouch.com).

Description de l'outil :

- Dynamisation, collaboration et coopération des participants aux réunions en présentiel et en ligne :
 - Forum de discussion,
 - Brainstorming collectif et scrutin pour départager les idées recueillies,
 - Remue-méninges et regroupement d'idées,
 - Travail par étapes en groupe dans l'application Bulb,
 - Productions visuelles communes (cartes mentales, réflexions...).
- Il suffit de se connecter à Flinga et de créer une session. Le programme génère un lien qui permet aux autres participants de rejoindre l'activité.
- Flinga fonctionne directement dans le navigateur, aucun téléchargement requis. L'application fonctionne sur la plupart des appareils mobiles (support HTML5) et est compatible avec la politique AVEC (Apportez votre équipement personnel de communication).



Durée de la mise en œuvre :

Travail en groupe : 15-30 minutes.
À tout moment du cours.

Par où commencer ?

- Sur la page d'accueil Flinga, vous pouvez créer un compte personnel, rejoindre un espace de travail créé par quelqu'un d'autre ou vous connecter à l'aide de vos identifiants.
- Les participants rejoindront votre session Flinga via un lien, une clé ou un QR code.

Astuces :

- **Apprentissage collaboratif** : apprentissage en tant que groupe avec objectif commun.
- Dans le cadre de l'apprentissage collectif, les membres du groupe poursuivent une mission et un objectif communs qui ont pour finalité une compréhension partagée. Dans le meilleur des cas, l'acquisition collaborative de connaissances aboutit à un résultat supérieur à ce que chaque membre de l'équipe aurait pu réaliser seul. Sa mise en œuvre peut prendre diverses formes en fonction de la durée de la mission du groupe.

Avantages	Inconvénients
• L'utilisation des fonctionnalités de base est gratuite • Aucun compte nécessaire pour participer (seul l'hôte a besoin d'un compte) • Simple - et donc facile pour les participants • Idéal pour les débutants dans le domaine de l'animation à distance	• L'interface doit être améliorée - mais peu d'impact sur la facilité d'utilisation • Aucune historique - si l'utilisateur supprime un élément par erreur et n'appuie pas sur « Annuler » dans les quelques secondes qui suivent, le contenu est définitivement perdu • Les utilisateurs souhaitant étendre leur utilisation de l'application se voient vite confrontés à ses limites • La version payante n'offre aucun nouvel outil

Flinga

Outils pertinents

Principales caractéristiques de cette approche pédagogique

Critères concernant les efforts demandés au formateur :

- Peu d'efforts requis pour la préparation

Critères relatifs aux contenus :

- Facilite l'enseignement de contenus complexes
- Adapté au développement de savoir-faire professionnels
- Adapté au développement de compétences socio-communicatives

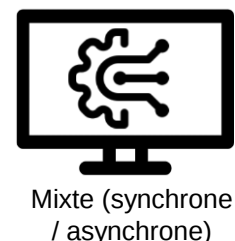
Pertinence pour des formes spécifiques d'apprentissage social

- Adapté aux travaux de groupe
- Pertinent pour l'auto-apprentissage

Autres critères :

- Activation / enrichissement

100 % à distance :



Mixte – présentiel & à distance :



100 % en présentiel :

