

GRAFFITI COLLECTIF



Construction collaborative de solutions en groupe

Pour réaliser le *Graffiti collectif*, l'enseignant doit former des équipes de 3 à 5 élèves et distribuer à chacune d'entre elles une feuille présentant une question différente. Ensuite, les élèves ont entre 5 et 10 minutes pour écrire, en équipe, des idées de réponses spontanées qui leur viennent en tête. Une fois le temps écoulé, les équipes passent leur feuille au groupe voisin et répondent à la nouvelle question reçue. Les rotations se poursuivent jusqu'à ce que les équipes récupèrent leur feuille initiale et en fassent une synthèse. L'enseignant clôt l'activité en réalisant un retour en plénière lors duquel chacune des équipes présente la synthèse des réponses fournies à la question qui leur avait été assignée. En somme, le *Graffiti collectif* permet aux élèves d'échanger des idées spontanées sur un grand nombre de questions.



0

QUATRE COINS



Explorons les 4 coins d'un sujet

Pour réaliser la technique des *Quatre coins*, l'enseignant divise la classe en quatre groupes distincts répartis aux quatre coins. : *Tout à fait d'accord, Plutôt d'accord, Plutôt en désaccord, Tout à fait en désaccord*. Puis, il présente une question, une situation, une problématique ou une position controversée et demande aux élèves de se placer dans le coin correspondant à la position défendue.

Ensuite, chaque groupe travaille à la construction d'un argumentaire lui permettant de défendre sa position. Par la suite, une personne par équipe est désignée pour présenter les arguments de l'équipe au reste de la classe,

ce qui génère une discussion et même parfois un changement dans la position initiale des élèves. Finalement, l'enseignant clôt l'activité par un retour en plénière lors duquel il présente une synthèse des principaux arguments de chacune des positions est présentée. Cette technique, qui est une version simplifiée du *Débat*, a l'avantage d'être facile à mettre en place et ne requiert pas beaucoup de temps.



0

RESSOURCES DU MILIEU



On sort !

Dans l'activité *Ressources du milieu*, l'enseignant fait appel, en tant que source d'apprentissage, à une ressource externe issue du domaine d'études des élèves. Cette ressource peut être une personne experte qui est soit invitée en classe, soit visitée dans son milieu de travail. La visite d'un milieu en lien avec le domaine d'étude peut également être au coeur de l'activité. Afin que cette formule pédagogique soit efficace quant aux apprentissages, les élèves doivent réaliser un travail de préparation préalablement à l'activité et une fois cette dernière terminée, l'enseignant doit prévoir une séance de rétroaction et de suivi pour faire une synthèse des apprentissages réalisés. En somme, l'activité *Ressources du milieu* permet aux élèves de varier leurs sources d'apprentissage et d'approfondir les notions préalablement acquises via la mise en contact avec une ressource externe liée au domaine d'études.



0

ÉTUDE DE CAS



Dans la vraie vie, comment fait-on ?

L'*Étude de cas* est une situation concrète présentant un problème réel ou fictif pour lequel les élèves, regroupés en équipe de 2 à 4, devront poser un diagnostic, proposer des solutions et déduire des règles ou des principes applicables à des cas similaires. Cette activité a donc pour objectif de permettre à l'élève de vivre une démarche de résolution de problème à travers des cas qui lui sont soumis. Ainsi, on présente à l'apprenant un cas qui doit être le plus vraisemblable possible. Cette référence à la réalité exerce un grand attrait sur l'apprenant qui est alors à même d'apprécier la pertinence des éléments théoriques présentés en périphérie du cas. Le support le plus couramment utilisé est l'écrit. Les informations à fournir aux élèves doivent être objectives, claires, réalistes, complètes et exhaustives et le sujet traité doit susciter un certain intérêt chez les élèves. Le temps que requiert la réalisation de l'étude de cas peut être très variable, allant de quelques heures à plusieurs semaines. En somme, l'*Étude de cas* est une activité permettant aux élèves de développer leurs habiletés de raisonnement et d'analyse via l'étude d'une situation concrète présentant un problème ouvert et complexe.



0

JEU DE RÔLE - TECHNIQUE DE L'AQUARIUM



Moi, Léonard de Vinci, je...

Dans la formule du *Jeu de rôle - Technique de l'aquarium*, les élèves sont invités à faire une interprétation spontanée et subjective du rôle d'un personnage dans une situation précise afin de mieux comprendre les motivations qui justifient des comportements. L'élève a une grande liberté d'action quant à la manière d'interpréter ce rôle. La technique de l'aquarium implique l'attribution de rôles à certains élèves qui seront les protagonistes alors que les autres observeront leur performance. Cette technique offre la possibilité de faire l'analyse critique de la scène interprétée et suscite habituellement de nombreux commentaires de la part des observateurs et des protagonistes. Après le jeu de rôle se tient une discussion et c'est à ce moment que les observateurs donnent leurs commentaires aux autres élèves. Ainsi, les observateurs doivent avoir des observations précises à faire et des éléments à noter pour alimenter l'étape de la discussion. Cette dernière permet également aux autres élèves d'exprimer leurs sentiments et leurs émotions sur ce qu'ils ont vécu immédiatement après leur prestation. Cette méthode est utilisée, entre autres, dans le but de développer des attitudes comme l'empathie de différents professionnels envers certaines clientèles. Pour ce faire, elle simule des conditions de santé (par ex., pathologies visuelles, handicap physique) afin de permettre à ceux qui jouent le rôle de ressentir ce que ces personnes vivent au quotidien comme les problèmes d'ordre social et psychologique. Le *Jeu de rôle* se distingue de la *Simulation* par le caractère subjectif de la vision qu'on propose de la réalité. En résumé, dans une *Simulation*, l'élève joue son propre rôle en se projetant dans une situation professionnelle réaliste alors que, dans un *Jeu de rôle*, il campe un rôle ou un personnage.



0

L'ENTRETIEN EN TÊTE-À-TÊTE



Discutons, en tête-à-tête!

L'*Entretien en tête-à-tête* est un exercice au cours duquel l'enseignant pose des questions à un élève afin de favoriser une discussion sur un sujet précis. Il peut également s'agir d'un échange sur une démarche particulière utilisée par l'élève pour résoudre un problème ou un calcul. Ainsi, l'*Entretien en tête-à-tête* permet soit d'évaluer les connaissances d'un élève par rapport à un sujet donné, soit de le guider dans un processus établi. Cette formule pédagogique a l'avantage de recourir à une interaction plus individualisée entre l'enseignant et son élève, ce qui permet à l'enseignant d'orienter ses questions selon les besoins de celui-ci et d'apporter des éclaircissements sur les notions plus ou moins bien assimilées.



0

LE CONSEIL DE COOPÉRATION



Une prise de parole polygérée!

Le *Conseil de coopération* est une réunion rassemblant l'enseignant et les élèves autour d'une table ronde afin de discuter de différents sujets touchant la classe en général ainsi que sa gestion. Il sert à améliorer la vie en classe en réglant des problèmes interpersonnels entre les élèves ou en discutant d'éventuels projets pour le groupe. En général, le *Conseil de coopération* a lieu une fois par semaine et les sujets qui y sont abordés sont précisés préalablement par les élèves et l'enseignant qui, tout au long de la semaine, inscrivent sur un tableau prévu à cet effet des commentaires à propos de l'idée qu'ils veulent discuter lors de la réunion. Ces commentaires sont d'ailleurs très structurés. En effet, l'enseignant divise le tableau en différentes sections reflétant différents types de commentaires et les élèves marquent leurs idées dans la case correspondant le mieux à l'intervention qu'ils désirent effectuer pendant le *Conseil de coopération*. Cette formule pédagogique permet non seulement de gérer les problèmes de la classe, mais également d'apprendre aux élèves comment communiquer et résoudre des conflits dans le respect d'autrui. L'enseignant, dont le rôle consiste à animer la discussion, s'assure que la bienséance est maintenue pendant toute la réunion. Le *Conseil de coopération* représente donc un lieu d'échange, de prise de parole et d'expression pour les élèves afin qu'ils fassent valoir leurs sentiments, leurs idées et leurs préférences.



0

ÉNIGME À RÉSOUDRE



Élémentaire mon cher Watson !

La technique de l'*Énigme à résoudre* consiste à soumettre aux élèves, en début de leçon, une courte énigme ayant un lien avec la matière qui sera présentée. Une fois l'énigme présentée aux élèves, ces derniers ont quelques minutes pour tenter de la résoudre et pour en discuter. L'enseignant ne donne pas tout de suite la réponse, mais amorce plutôt sa leçon. Une fois celle-ci terminée, l'enseignant laisse à nouveau quelques minutes aux élèves afin de voir si à ce moment, avec les nouvelles connaissances acquises, ils sont en mesure de résoudre l'énigme. Ensuite, en plénière, l'enseignant procède à la résolution de l'énigme en faisant des liens avec la leçon enseignée et en faisant participer les élèves. Cette technique possède l'avantage de capter l'attention des élèves dès le début de la leçon. Ces derniers sont donc davantage intéressés et motivés par la leçon puisqu'ils y cherchent un moyen de résoudre l'énigme.



0

BUZZ-GROUPE



Échanger pour mieux comprendre

Le *Buzz-groupe*, aussi appelé *Sous-groupes*, *Session brouhaha* ou *Ruche*, est une activité de discussion en groupes de 4 à 10 élèves, pendant un court laps de temps. Dans chaque groupe, un élève doit se voir attribuer le rôle de secrétaire. Puis, l'enseignant propose un sujet de discussion sur lequel les élèves dans chacun des groupes devront échanger, alors que les secrétaires

prennent des notes. Au terme du délai imposé, le secrétaire de chaque équipe présente le résultat de leurs discussions au groupe-classe, de sorte à alimenter une discussion générale. Au terme de l'activité, l'enseignant fait un retour en plénière qui sert de synthèse à la discussion. En somme, le *Buzz-groupe* est une activité permettant aux élèves de discuter et d'échanger sur un sujet quelconque, tout en assurant un partage de l'information.



0

SÉANCE D'AFFICHES



Livrer un message

La formule *Séance d'affiches* permet aux élèves de présenter le fruit d'un travail de recherche ou de tout autre projet sous la forme d'une présentation visuelle et imagée. L'affiche peut donc servir à illustrer ou présenter des notions, des processus, des données de recherches, des connaissances, des résultats, etc. Au terme d'un projet, les élèves doivent, individuellement ou en équipe, préparer leur affiche à l'aide de logiciels tels que

PowerPoint, Microsoft Visio ou Adobe Illustrator. Cette production d'affiche se fait à partir d'un gabarit fourni par l'enseignant. Ce gabarit doit indiquer avec précision aux élèves les éléments de contenus attendus sur l'affiche ainsi que le format que doit prendre cette dernière. Par la suite, l'affiche est imprimée et une séance de partage est prévue. Lors de cette *Séance d'affiches*, il est possible d'inviter des élèves d'autres classes et d'autres niveaux ainsi que des enseignants et des membres du personnel. De plus, les élèves qui présentent leurs affiches pourront également circuler dans la classe afin de voir le travail de leurs collègues et d'en discuter avec eux. La formule de la *Séance d'affiches* permet aux élèves de concrétiser des concepts appris, de partager le fruit d'un long travail et d'apprendre de leurs pairs. Une telle activité permet à l'enseignant et aux autres élèves de voir comment les apprentissages des auteurs de l'affiche sont perçus, compris et intégrés.



0

QUIZ EN LIGNE



Évaluation virtuelle

La technique du *Quiz en ligne* consiste à évaluer les élèves sur des notions précises grâce à l'utilisation d'un outil technologique qui soutient la création d'un quiz virtuel. Ainsi, plutôt que de passer des évaluations sommatives classiques sur papier, les élèves sont invités à se rendre en salle d'informatique afin de passer l'examen en ligne. Généralement, les *Quiz en ligne* comportent des questions à choix multiples (QCM) puisque ces dernières peuvent être corrigées directement par l'outil technologique, ce qui permet à l'élève d'obtenir une rétroaction instantanée sur sa performance. Il s'agit d'ailleurs de l'avantage principal de ce type d'évaluation par rapport à une évaluation classique où l'enseignant a besoin d'un certain temps pour corriger les copies. Avec cette technique, les enseignants gagnent beaucoup de temps de correction, d'où sa grande utilité pour les groupes d'élèves nombreux. En outre, puisque les *Quiz en ligne* sont faciles à implémenter, il est possible d'en prévoir de manière hebdomadaire pour les élèves. Cela aura l'avantage de les engager activement dans leurs apprentissages puisqu'ils devront étudier fréquemment.



0

PHILLIPS 6.6



Six personnes, six minutes!

La méthode pédagogique *Phillips 6.6* consiste à répartir les élèves d'une classe en sous-groupes composés de six personnes. Dans chaque équipe, un porte-parole est désigné. Six minutes sont allouées aux équipes afin qu'elles réfléchissent à la question posée par l'enseignant. Ainsi, chaque personne dispose d'une minute pour s'exprimer dans sa propre équipe. Une fois cette étape terminée, le droit de parole est accordé aux différents porte-paroles des équipes qui se chargent de transmettre à l'enseignant la réponse convenue par les différents membres. À chaque question posée, un nouveau porte-parole d'équipe est désigné. Cette méthode pour recueillir des réponses à une question s'avère fort avantageuse dans les grands groupes où il est difficile de donner la parole à tous les élèves. De plus, elle permet de diviser équitablement le temps de parole accordé à chaque élève à l'intérieur des sous-groupes.



0

CRÉATION VISUELLE



Construis-moi ce que tu as appris !

La *Création visuelle* est une technique demandant aux élèves de représenter de manière imagée et concrète un concept, une expérience vécue, un phénomène, un objet, une idée ou encore, une technologie. Cette représentation peut très bien s'inspirer de la réalité, comme elle peut provenir de l'imaginaire des élèves. De plus, elle peut prendre diverses formes selon les notions qui doivent être représentées : une affiche, un dessin, un collage, une vidéo, une maquette, une sculpture, une reproduction miniature, etc. Non seulement les *Créations visuelles* peuvent servir à concrétiser des concepts appris, mais elles peuvent aussi permettre aux élèves d'exprimer leurs pensées, leurs convictions, leurs expériences ou encore des questions qui sont encore sans réponse pour eux. Une telle activité permet à l'enseignant ainsi qu'aux autres élèves de voir comment les apprentissages des auteurs de la *Création visuelle* sont perçus, compris et intégrés. En somme, les *Créations visuelles* permettent aux élèves de réaliser un apprentissage en perpétuelle confrontation avec la réalité.



0

LE BON MOT



Si tu devais me résumer ça en un mot... Et pourquoi ?

La technique *Le bon mot* se fait en deux temps. Premièrement, l'élève lit un court texte et choisit un seul mot pour le résumer. Ensuite, il écrit un ou deux paragraphes pour expliquer pourquoi il a choisi ce mot. Cette justification doit également refléter la compréhension du texte par l'élève. Il devra donc citer des exemples expliquant pourquoi ce mot en particulier résume le texte, ses thèmes et ses concepts principaux et comment le choix du mot reflète les émotions suscitées par la lecture du texte. En réalité, le choix d'un mot spécifique est moins important que la qualité de l'explication fournie par l'élève. L'exercice pourrait tout aussi bien se faire après la présentation d'une leçon par l'enseignant, que l'élève devrait résumer en un mot. La pratique de cette technique aide les élèves à développer la capacité d'écrire des résumés fortement condensés comportant de grandes quantités d'informations pour favoriser plus efficacement leur stockage dans la mémoire à long terme. De plus, cet exercice aide à développer les compétences de lecture, d'écriture, de synthèse et d'argumentation des élèves.



0

LES BOMBES



Formule explosive !

La technique des *Bombes* permet aux enseignants de s'adapter à la rapidité d'exécution d'une tâche par les élèves. En effet, puisque tous les élèves ne travaillent pas à la même vitesse, il arrive souvent que certains d'entre eux terminent beaucoup plus tôt que leurs collègues la tâche assignée par l'enseignant et se retrouvent à se tourner les pouces, ce qui, à la longue, pourrait les démotiver. Pour mettre en œuvre cette technique, l'enseignant doit préparer à l'avance des petites feuilles de papier sur lesquelles sont inscrits des énoncés permettant de complexifier la tâche des élèves. Ainsi, pendant que les élèves travaillent en équipe sur une tâche, l'enseignant circule dans la classe afin de surveiller leur niveau d'avancement respectif. S'il remarque qu'un groupe a presque terminé la tâche qui lui est assignée, il peut leur lancer une *Bombe*, laquelle consiste en une feuille de papier présentant un défi supplémentaire en lien avec la tâche et qui permettra non seulement de garder les élèves occupés, mais aussi de soutenir leur motivation à apprendre. Cette technique fait donc en quelque sorte appel à la différenciation pédagogique. Selon le Conseil supérieur de l'éducation du Québec (1993), la pédagogie différenciée est « une démarche qui met en œuvre un ensemble diversifié de moyens d'enseignement et d'apprentissage pour permettre à des élèves d'âges, d'origines, d'aptitudes et de savoir-faire hétérogènes d'atteindre par des voies différentes des objectifs communs et, ultimement, la réussite éducative. »



0

RÉTROACTION VIDÉO



Apprendre et comprendre en se regardant et en s'écoulant

La technique de la *Rétroaction vidéo* consiste à enregistrer, sous la forme d'un fichier audio ou vidéo, la performance des élèves dans la réalisation d'une tâche spécifique. Ces fichiers pourront par la suite être visionnés par l'enseignant et par les élèves eux-mêmes. Ainsi, l'enseignant sera en mesure de formuler des commentaires et des recommandations aux élèves sur leur performance. Quant aux élèves, le visionnement de leur performance leur permettra de s'autoévaluer et de prendre connaissance de leurs processus de réflexion. Il s'agit donc d'un exercice de métacognition qui peut être très bénéfique pour les élèves et leurs apprentissages. Quoique cette technique demande un investissement de temps important, il n'en reste pas moins qu'elle permet de fournir autant à l'enseignant qu'aux élèves des informations très pertinentes sur les apprentissages réalisés.



0

ÉTUDE EXPÉRIMENTALE



Expérience en laboratoire : de son élaboration à son application

L'*Étude expérimentale* est une activité dans laquelle les élèves créent une expérience à réaliser en laboratoire qui leur permettra d'étudier les causes, les effets, la nature ou les propriétés d'objets ou de phénomènes par la manipulation ou l'expérimentation. L'enseignant a pour rôle de bien planifier les séances de laboratoire et de les superviser adéquatement. Il doit également discuter au préalable avec les élèves du sujet, des exigences, des consignes et des détails concernant la tâche à réaliser en laboratoire, de même que des comportements à adopter. Ce qui est particulier avec cette technique, c'est qu'il revient aux élèves de développer leur propre protocole expérimental, lequel devra être approuvé par l'enseignant. Généralement, à la fin de l'*Étude expérimentale*, les élèves doivent remettre un rapport partiel ou complet qui fait entre autres état des résultats obtenus ainsi que d'une analyse de ces derniers. En somme, l'*Étude expérimentale* est une activité permettant aux étudiants de mettre en application et de concrétiser leurs connaissances théoriques et procédurales sur un sujet précis par la manipulation et l'expérimentation.



0

TÉLÉVOTEURS



Devoir de citoyen, on vote !

Les *Télévoteurs* sont une stratégie permettant la votation électronique instantanée en classe grâce à des questions sur un sujet quelconque. Les participants doivent transmettre leur réponse avec le télévoter. Lorsque la période de vote est terminée, la compilation se fait automatiquement et les résultats sont affichés immédiatement sous forme de graphique à l'écran. Cette stratégie exige que les questions soient de type choix multiples. Les élèves peuvent répondre à ces questions individuellement, en binômes ou en petits groupes. Le fait de travailler en équipe offre l'avantage de créer des discussions entre les élèves et les incite à expliciter leur cheminement pour trouver la bonne réponse. En somme, l'activité des *Télévoteurs* permet à l'ensemble des élèves de valider leurs apprentissages de manière motivante et interactive.



0

TAPIS DE TRI



Classer les données

Comme le nom le suggère, les *Tapis de tri* permettent de trier ou de classer des idées, des images, des mots, de l'information ou des objets selon la catégorie à laquelle ils appartiennent. Afin de classer ou d'organiser différents éléments en fonction de leurs caractéristiques, les élèves choisissent la méthode de tri qui correspond le mieux à leurs besoins. Ils peuvent se servir, par exemple, de paniers, de boîtes, de cartons, de cerceaux, de diagrammes de Venn, etc. Ainsi, la tâche des élèves dans cet exercice est de classer les données selon des attributs particuliers en utilisant une méthode de tri adaptée. Le tri des déchets dans différents bacs selon leur nature est un exemple d'activité correspondant aux *Tapis de tri*. Cette formule pédagogique est bénéfique pour l'apprentissage, notamment chez les élèves plus visuels ou tactiles.



0

AUTOBIOGRAPHIES CIBLÉES



Parle-moi de toi !

La formule des *Autobiographies ciblées* requiert des élèves de rédiger une esquisse autobiographique d'une ou de deux pages axée sur une expérience d'apprentissage vécue dans le passé. L'expérience en question doit être pertinente à l'apprentissage réalisé dans la leçon pour laquelle cette formule sera utilisée. Cette technique est intéressante puisqu'elle permet à l'enseignant d'obtenir un portrait des élèves de sa classe et de déterminer leur degré de conscience d'eux-mêmes. Le concept de la conscience de soi révèle la capacité des élèves d'examiner et de comprendre qui ils sont par rapport au monde qui les entoure. Les recherches tendent à montrer que le développement de la conscience de soi est lié aux processus métacognitifs du cerveau et qu'elle aide les élèves à apprendre plus efficacement en focalisant sur ce qu'ils ont besoin d'apprendre (Price-Mitchell, 2015). Une fois que l'enseignant a pu réaliser un portrait de ses élèves grâce aux *Autobiographies ciblées*, il peut ajuster plus efficacement son enseignement ainsi que les objectifs des leçons. Cette formule est particulièrement efficace pour les cours dont l'objectif est d'aider les élèves à développer leur confiance en eux, leur conscience d'eux-mêmes et leur aptitude à s'autoévaluer.



0

RECHERCHE GUIDÉE



Je cherche, donc je trouve !

Lors de la *Recherche guidée*, aussi appelée *Découverte guidée*, l'enseignant présente aux élèves un sujet de recherche sous la forme d'une situation problématique. Les élèves doivent ensuite proposer une solution au problème en suivant une démarche de découverte personnelle basée sur des données brutes fournies par l'enseignant. Ce dernier, qui doit être bien informé sur le sujet, guide les élèves dans leur travail en répondant à leurs questions et en faisant une vérification périodique de la tâche réalisée. Une mise en commun des découvertes réalisées par les élèves est ensuite effectuée afin de clore l'activité. En somme, la *Recherche guidée* permet aux élèves de prendre connaissance d'un nouveau contenu grâce à une démarche de découverte personnelle et à un partage des connaissances.



0

QUESTIONS D'EXAMEN



C'est ça que tu devrais savoir !

Lors de l'activité *Questions d'examen*, les élèves sont invités à composer des questions d'évaluation pour le cours ou certaines notions du cours. Les élèves peuvent partager ces questions avec les autres pour y répondre individuellement ou en petits groupes. Avec cette activité, l'enseignant peut avoir une idée plus claire de ce que les élèves pensent être important, et s'ils répondent à ces questions, de ce qu'ils ont compris. Les questions et les réponses préparées peuvent également être utilisées comme base à de l'enseignement par les pairs. La collecte des questions et des réponses proposées par les élèves peut prendre plusieurs formes. La forme la plus simple est de demander aux élèves de noter leurs questions et/ou leurs réponses sur des feuilles de papier que l'enseignant récoltera par la suite. Une forme plus interactive serait de noter les questions proposées par les élèves directement dans *Socrative*, qui est une application Web permettant de sonder un auditoire et de voir les résultats en temps réel. Pour ce faire, l'enseignant s'installe à l'ordinateur et rédige directement dans *Socrative* les questions que les élèves lui soumettent à tour de rôle dans la classe. Il peut ensuite demander aux élèves de se connecter à *Socrative* afin de répondre aux questions proposées. Il aura ainsi un accès en temps réel aux résultats de ses élèves et pourra, le cas échéant, apporter des précisions ou faire des rappels sur les notions qui semblent être moins bien comprises. En somme, l'activité *Questions d'examen* permet aux élèves d'intégrer leurs apprentissages et de les valider.



0

BALADODIFFUSION



Alpha Bravo Charlie

La technique *Baladodiffusion* consiste à demander aux élèves de créer, seul ou en équipe, des fichiers audio ou vidéo sur un sujet précis. Cela leur permet d'apprendre à faire de la recherche, à structurer un texte clair et concis, à faire la séquence d'un fichier audio ou vidéo et à être de bons présentateurs. Il existe plusieurs logiciels de production de balados, tels que *Audacity* (<https://www.audacityteam.org>), *Vegas* (<https://www.vegascreativesoftware.com/fr-ca/>) et *GarageBand*, pour les Mac seulement (<https://apps.apple.com/ca/app/garageband/id408709785>). Si l'objectif est de réaliser un fichier vidéo, les élèves doivent inclure des images dans leur fichier afin d'accompagner la bande audio de leur balado. Cette technique est très motivante pour les élèves car elle est amusante et elle leur permet d'être très actifs dans leurs apprentissages. De plus, elle mène à la création d'un produit concret dont les élèves sont généralement très fiers et qu'ils ont envie de partager avec leurs collègues, leur famille et leurs amis.



0

INTERVIEW



Bonjour ! Première question :

L'*Interview* est une activité lors de laquelle l'enseignant impose aux élèves un sujet d'entrevue ou un type de personne à interviewer. Cette activité peut se faire de manière individuelle ou en binômes. Dans un premier temps, les élèves doivent préparer les questions d'entrevue et les soumettre à l'enseignant pour évaluation et commentaires. Cela permet à l'enseignant de s'assurer que les élèves sont sur la bonne voie. Ensuite, les élèves procèdent à l'entrevue et réalisent une interprétation des données recueillies par la rédaction d'un compte rendu. Finalement, après l'évaluation des travaux par l'enseignant, celui-ci effectue en classe une rétroaction sur les points saillants. En somme, l'*Interview* permet aux élèves d'approfondir un sujet en récoltant des données pertinentes grâce à une entrevue réalisée auprès de personnes d'intérêt.



0

CORRECTION PAR LES PAIRS



C'est bon ou pas ? Pourquoi ?

La *Correction par les pairs* est une activité lors de laquelle les élèves, dans un premier temps, réalisent une tâche de manière individuelle ou en équipe. Ensuite, le travail écrit issu de la tâche en question est donné à un élève voisin qui procèdera à sa correction en se basant sur un barème de correction fourni par l'enseignant. Les élèves récupèrent ensuite leur travail initial et peuvent discuter de la correction avec leurs pairs. L'enseignant fait un retour en plénière sur la tâche ainsi qu'une vérification des corrections réalisées par les élèves. En somme, la *Correction par les pairs* permet aux élèves de développer leurs habiletés d'analyse critique et d'enrichir leurs apprentissages en se basant sur le travail de leurs pairs.



0

CARTE HEURISTIQUE



Montre-moi à quoi tu penses

Les *Cartes heuristiques*, aussi appelées *Cartes mentales* ou *Mind Maps*, permettent aux élèves de représenter sous forme hiérarchique et visuelle différents concepts liés aux notions du cours. Contrairement aux *Cartes conceptuelles*, les *Cartes heuristiques* ne suggèrent pas de concepts théoriques ou de mots-clés à mettre en relation. Elles demandent plutôt aux élèves de construire une arborescence d'un concept central en représentant hiérarchiquement les termes ou les images qui y sont associés. D'ailleurs, l'utilisation de couleurs et de dessins peut aider à rendre les cartes plus significatives visuellement. Il s'agit donc d'un exercice très personnel puisque les *Cartes heuristiques* reflètent le cheminement de la pensée de leur auteur. En somme, les *Cartes heuristiques* permettent aux élèves de représenter visuellement la hiérarchie des connaissances acquises sur un sujet précis.



0

PROSPECTUS POUR LE COURS



Exercice de préparation et de planification

La technique *Prospectus pour le cours* permet aux élèves de préparer un travail ou un projet en réalisant un plan bref et détaillé. Les élèves sont invités à réfléchir aux différents éléments du travail à réaliser, tels que le sujet, les objectifs, le public cible, les questions majeures auxquelles des réponses devront être apportées, les compétences qui seront développées ou améliorées et les produits ou les résultats visés. Cette technique permet donc à l'enseignant de récolter de l'information sur la compréhension des élèves du travail à réaliser et du sujet à explorer. De plus, cette technique est très utile pour les élèves puisqu'en plus de leur permettre de développer leurs compétences de planification, elle leur permet de recevoir des rétroactions de la part de l'enseignant avant d'entamer le travail ou le projet de session. Ainsi, tant l'enseignant que les élèves seront satisfaits du produit final.



0

RALLYE PHOTO



Cherche, trouve et clique !

Le *Rallye photo* est une activité lors de laquelle les élèves, en équipe de 2 à 5, doivent suivre une piste et prendre diverses photos selon les consignes fournies par l'enseignant. Ce dernier peut donc leur demander de prendre en photo des lieux précis, d'un certain type de végétation ou encore d'objets spécifiques qui doivent être trouvés par l'intermédiaire d'un texte, d'une énigme, d'un rébus, etc. Cette technique permet aux élèves de développer leur sens de l'observation, leur créativité et, surtout, d'apprendre à connaître un environnement et à coopérer au sein d'une équipe. Le *Rallye photo* requiert de s'équiper d'appareils photo, de sorte à en avoir au moins un par équipe. Par contre, si les élèves sont en âge de posséder un téléphone cellulaire, ils peuvent se servir de l'appareil photo y étant intégré.



0