

Choisir des stratégies pédagogiques et des activités d'apprentissage adaptés à ses objectifs

VALORISER = permettre aux étudiants d'attribuer de la valeur aux activités proposées		
Thèmes	Techniques et méthodes	Des idées à ajouter ?
Intérêt	Susciter le questionnement : poser une question ouverte, partager une vidéo, présenter des statistiques, une information, un fait d'actualité qui pose une question en lien avec l'enseignement du jour... S'appuyer sur une expérience vécue par les étudiants ou quelqu'un de proche d'eux. Leur présenter en quoi ces connaissances pourraient les aider dans leur (future) vie professionnelle. Faire un mini quizz dès le début de la formation pour mettre en évidence les connaissances de base ou les idées préconçues sur la matière (ex : kahoot, learningapps, genially) Interroger, interpellier le citoyen, pas uniquement l'étudiant Convoquer son propre vécu Inviter des anciens étudiants ("en quoi tel enseignement est-il utile professionnellement?") Faire un cours d'objet fictif (ex: outil ou appareil qui n'existe pas... encore)	Faire un brainstorming dès le début de la formation pour savoir où en sont les étudiants de leurs connaissances : ils voient souvent d'eux même qu'ils en manquent...et cela suscite de l'intérêt pour la suite. Leurs demander s' ils ont déjà leurs sujets de mémoire où de thèses et leurs proposer d'axer leurs recherches dessus. Leur demander quel est leur usage, leur connaissance des bibliothèques, s'ils ont eu déjà des formations en recherche doc (normalement oui).
Utilité	Présenter le problème avant d'apporter des solutions : montrer les	Créer des mises en situation (type

	conséquences concrètes de ce problème par le biais de différents médias (ex : vidéo, article) Aider les étudiants à trouver des infos utiles, les guider dans leur recherche	procès simulés etc.)
Epanouissement	Utiliser des stratégies pédagogiques variées, qui permettent aux étudiants de mobiliser des compétences diversifiées : verbales-linguistiques, logiques-mathématiques, visuelles-spatiales, musicales, kinesthésiques, inter-personnelles, intra-personnelles, naturalistes (ex : pictionary, mission impossible) Donner le choix concernant les exercices à faire, avec des degrés de difficulté différents pour tenir compte de l'hétérogénéité du groupe	
PRENDRE SOIN = prendre en compte les besoins physiologiques et psycho-affectifs des étudiants		
Besoins physiologiques	Faire des pauses pour s'aérer, se restaurer ou faire des étirements, proposer des exercices de centrage (relaxation, cohérence cardiaque, méditation guidée...) Bouger (ex : mission impossible)	Offrir le café et le thé au moment de l'accueil Choisir des salles de formation agréables (même si on doit réduire les effectifs)
Environnement ordonné	Annoncer le plan et les objectifs au début de chaque séquence, faire régulièrement référence à l'étape en cours pour permettre aux étudiants de se repérer dans le programme Permettre aux étudiants de s'auto-évaluer en amont, mais également au cours et à l'issue de vos interventions (évaluations diagnostic, formatives et sommatives) Utiliser Moodle / Teams et pouvoir créer de la régularité.	

Relations satisfaisantes et apaisées	Adopter une attitude engageante (sourire, humour, enthousiasme) Prendre le temps de se présenter aux étudiants et de faire en sorte que les étudiants fassent connaissance entre eux (binômes, sous-groupes, outils numériques comme mentimeter.com ...) Faire circuler la prise de parole pour permettre à chacun de trouver sa place dans le groupe Demander aux étudiants quel est leur degré d'intérêt pour le cours (ex : mentimeter)	
OUTILLER = transmettre les clés, les codes et les méthodes qui permettent d'aborder sereinement les activités proposées		
Maîtrise des prérequis	Fournir une fiche d'auto-évaluation dès le début de l'enseignement pour que les participants identifient leurs lacunes éventuelles et puissent avoir accès à des remédiations adaptées. Reprendre cette fiche en fin de formation pour mesurer le chemin parcouru. S'assurer que tout le monde est au bon niveau d'information et a la maîtrise minimale des outils utilisés au cours de la séquence Trouver un maximum de solutions aux difficultés techniques en amont de l'enseignement synchrone (ex : permanence pour tester les outils, formation technique spécifique, accès à des outils appropriés...)	
Maîtrise des compétences transversales	Prendre le temps de faire un point sur les compétences nécessaires à un vécu satisfaisant de la séquence (ex : prise en main de zoom)	
Temps réflexifs et d'appropriation	Proposer des temps d'évaluation formative individuels ou collectifs (ex : quizlet, googledocs à compléter...)	

	Proposer des temps de synthèse et de réflexion individuels, en binôme ou en sous-groupes Proposer des exercices d'application et de réflexion pour permettre aux étudiants de maîtriser les concepts au fur et à mesure	
RESPONSABILISER = permettre aux étudiants de prendre des initiatives, de faire des choix et de construire une opinion personnelle		
Initiatives	Permettre aux étudiants de partager leurs envies et préoccupations (ex : mentimeter, padlet) Créer des espaces dans le cadre desquels les étudiants peuvent prendre des initiatives (ex : case des "idées à ajouter ?", case "autre" dans les QCM...)	
Choix	Permettre aux participants de choisir les exercices qu'ils souhaitent réaliser (en fonction de leur goût ou intérêt), les thèmes qu'ils souhaitent approfondir ou le type de média qu'ils souhaitent utiliser pour le rendu des travaux (dissertation, BD, chanson, tableau, vidéo, podcast, etc.)	Envoyer à l'avance aux étudiants les sujets d'examen (pédagogie inversée ?)
Opinion personnelle	Permettre aux étudiants de construire leur propre opinion sur un sujet : répondre aux exigences académiques ne veut pas dire qu'ils doivent se soumettre également à une opinion contingente	
Intelligence collective	Permettre aux étudiants de travailler en groupe et leur proposer des exercices qui favorisent l'entraide, le partage d'expériences (ex : les cercles de témoignage), l'articulation des compétences (ex : le mission impossible) et le dialogue constructif (ex : distinction)	Exercices en sous-groupes avec partage des points à traiter
MONTER EN COMPÉTENCE = permettre aux étudiants d'atteindre les objectifs d'apprentissage visés		
Connaître	Exercices de réactivation des informations (ex : quizlet)	QCM sur Wooclap

= être capable de restituer un contenu d'information tel quel	Quiz (ex : genial.ly, learningapps)	
Comprendre = être capable de réexpliquer une notion avec ses propres mots	Exercices qui permettent de s'approprier une notion en se posant des questions (ex : pictionnary en ligne/skribbl.io, time's up, speed-meeting) Quiz (Quizlet, Wooclap, Learningapps...)	
Appliquer = être capable de résoudre un exercice connu	Vidéo tutoriel trouvée sur Internet ou créée en filmant son écran (ex : camtasia) + exercice d'application Fiche méthode qui décrit une démarche par étape pour résoudre un exercice (ex : canva.com) + exercice d'application	
Analyser = être capable face à un problème inédit de sélectionner la ou les connaissances utiles pour trouver une solution	Créer un schéma qui permet de répondre à une question dont la réponse est "ça dépend", en identifiant les différents cas possibles et les outils à mobiliser en fonction de chaque cas (ex : cacoo.com, piktochart.com)	Arbres de décision : possibilité de créer des documents très simplement sur Word
Synthétiser, créer = être capable de mettre en lien ses connaissances acquises avec	Exercices de créativité (ex : les 6 chapeaux d'E. De Bono) Processus de décision intégratif : https://www.percolab.com/fr/processus-generatif-de-prise-de-decision/	Faire dessiner les étudiants en groupe sur grande feuille à la fin de la formation et leur demander : qu'avez vous retenu de la formation ? qu'est ce qui vous a plu ? Moins plu ?

des informations inédites pour produire de nouvelles connaissances		
Evaluer = être capable d'avoir une vision d'ensemble d'un sujet et de mesurer la valeur d'un élément au regard de cette appréciation générale	Créer une représentation synthétique de ses connaissances sur un sujet + évaluer des éléments à l'aune de cette grille de lecture (ex : learningapps)	