

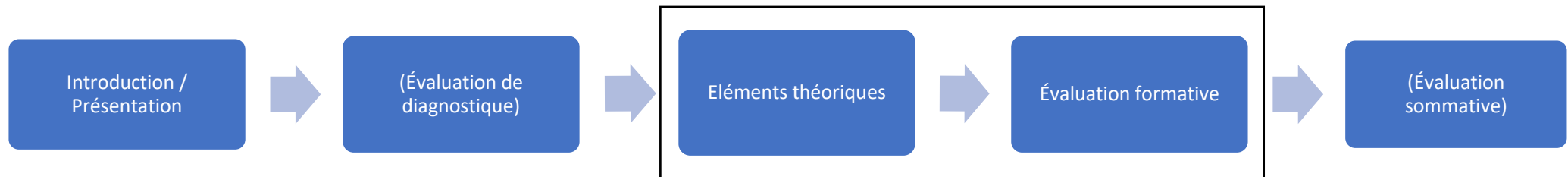


## Stratégies pédagogiques<sup>1</sup> :

1. Auto-formation individuelle
2. Auto-formation par vidéos avec classe virtuelle
3. E-learning collaboratif asynchrone
4. Enquête / Webquest
5. Classe inversée
6. Étude de cas
7. Apprentissage par projet
8. Apprentissage par problème
9. Simulation / Jeu de rôle

### 1. Auto-formation individuelle (Individuel / 100% Distanciel Asynchrone): MOOC<sup>23</sup>

- En quoi ça consiste ? Présenter une base théorique que débouchera sur des activités d'apprentissage plus complexes plus tard.
- Les + : l'étudiant peut facilement se situer par rapport à son processus d'apprentissage.
- Exemple : *quelle est la démarche que doit suivre un enseignant pour évaluer d'un niveau A1-A2 des diplômes officiels d'espagnol ?*



<sup>1</sup> La liste de stratégies n'est pas exhaustive, elle a pour but sélectionner les stratégies pédagogiques les plus répandues et donner une idée de scénario possible à partir de cette stratégie. Les scénarios proposés sont donc à adapter en fonction des objectifs, contenus et contraintes spécifiques de chaque enseignement.

Il est possible de combiner plusieurs scénarios lors d'un module d'enseignement.

<sup>2</sup> Souvent on retrouve ce scénario dans les MOOC (*Massive Open Online Courses*). Les phases situées à l'intérieur du rectangle se répètent en variant les éléments théoriques avant d'arriver à l'évaluation sommative.

<sup>3</sup> On retrouve mentionnées 3 types d'évaluation:

- Evaluation de diagnostique (avant la formation): pour vérifier si les étudiants ont les prérequis nécessaires à la formation ou faire le point sur les attentes par rapport à la formation.
- Evaluation formative (pendant la formation): qui sert à l'enseignant ou à l'étudiant où est-ce que l'étudiant en est par rapport à son processus d'apprentissage.
- Evaluation sommative (en fin de formation): pour mesurer l'acquisition des connaissances, le développement des compétences...

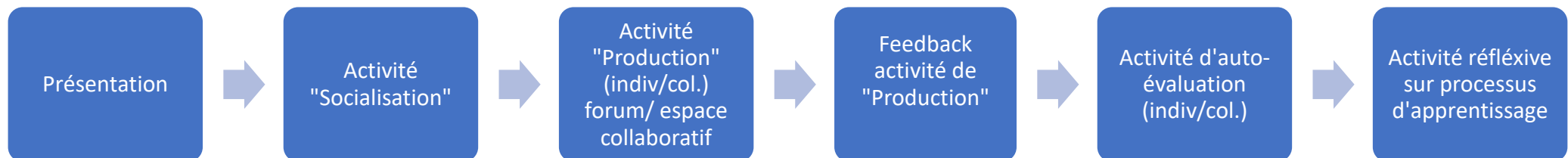
## 2. Auto-formation par vidéos accompagnée par classe virtuelle (Individuel /100% Distanciel Asynchrone +Synchrone )<sup>4</sup> :

- En quoi ça consiste ? Présenter une base théorique que débouchera sur des activités d'apprentissage plus complexes plus tard.
- Les + : l'étudiant peut facilement se situer par rapport à son processus d'apprentissage.
- Exemple : *quelles sont les étapes nécessaires à une démarche de gestion de projet ?*



## 3. E-learning collaboratif asynchrone (Collectif /100% Distanciel Asynchrone):

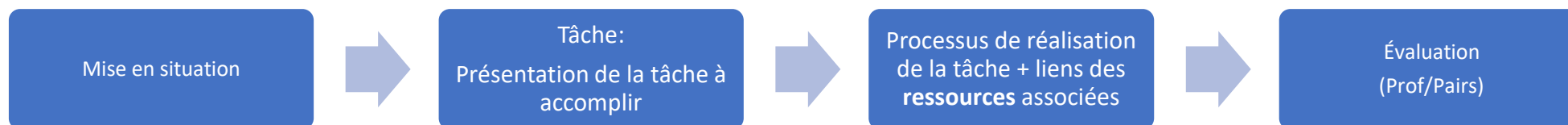
- En quoi ça consiste ? Faire une production d'une ressource de façon collaborative.
- Les + : co-construction de contenu, feed-back entre pairs
- Exemple : *quels outils choisir pour un enseignement e-learning ? (Outils de travail collaboratif / Outils de communication / Outils d'évaluation)*



<sup>4</sup> Les éléments en vert sont à privilégier en présentiel si la formation se fait en hybride. Si la formation se fait 100% en distanciel, ces éléments méritent d'être travaillés lors d'une séance de classe virtuelle.

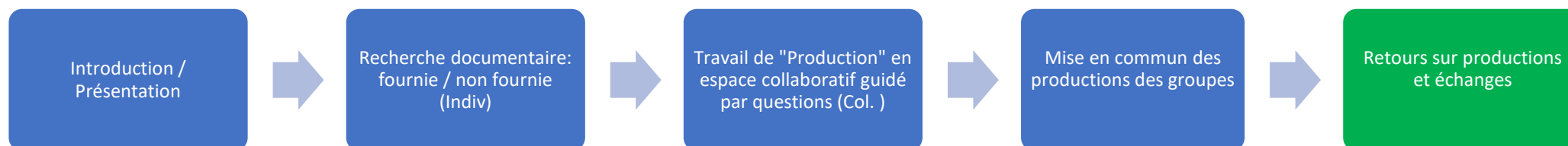
#### 4. Enquête / Webquest (Individuel ou Collectif /100% Distanciel Asynchrone)<sup>5</sup>:

- En quoi ça consiste ? Recherche sur les web à partir des sites fournis par l'enseignant
- Les + : travail complètement asynchrone, moins de possibilités de dispersion sur le web pour l'apprenant
- Les - : travail très guide, choix faits par l'apprenant très restreints
- Exemple : *prépare un voyage de fin d'études en Espagne pour ta classe d'une durée de 7 jours.*



#### 5. Classe inversée (Individuel - Collectif / Méthode mixte : présentiel synchrone + distanciel asynchrone) :

- En quoi ça consiste ? Mettre les notions théoriques à la disposition des apprenants pour qu'ils se les approprient et leur demander d'en prendre connaissance et s'exercent en amont. Lors de la session en présentiel, le formateur propose des activités ou de mises en situation pour approfondir les fondements théoriques, accompagner les apprenants et à s'assurer de leur bonne compréhension du sujet.
- Les + : permet de baser le travail de classe sur la réponse aux questions ou l'approfondissement de connaissances
- Exemple : *les dictatures en Amérique Latine au XXème siècle et sa répercussion sur le XXIème siècle.*



<sup>5</sup> <http://www.aula21.net/tallerwq/index2.htm>, <http://edutechwiki.unige.ch/fr/WebQuest>

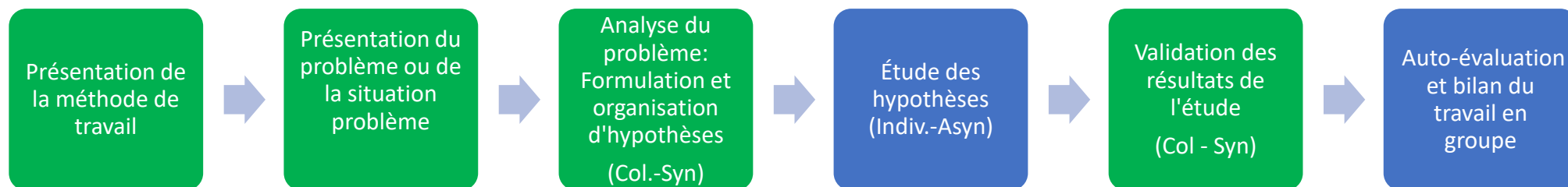
## 6. Etude de cas (Collectif / Méthode mixte : présentiel synchrone + distanciel asynchrone) :

- En quoi ça consiste ? Proposition d'un problème complexe et flou pour lequel plusieurs solutions peuvent être bonnes. Les apprenants devront poser un diagnostic, proposer des solutions et déduire des règles ou des principes applicables à des cas similaires. L'étude de cas se base sur les éléments théoriques vus en cours.
- Les + : situations-problèmes authentiques
- Exemple : *comment Danone, leader dans le secteur alimentaire, doit-il adapter chacun de ses produits aux différents pays où il commercialise ?*



## 7. Apprentissage par problème (Collectif /Méthode mixte : présentiel synchrone + distanciel asynchrone)<sup>6</sup> :

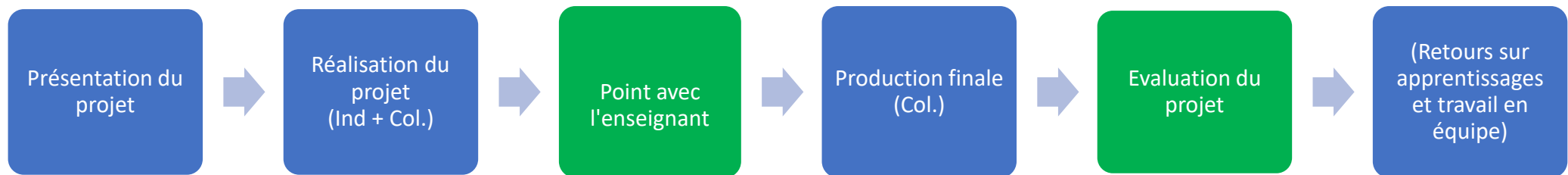
- En quoi ça consiste ? Démarche d'analyse et de solution de problèmes. L'apprenant doit formuler des questions, produire des hypothèses et analyser les informations nécessaires à la compréhension du problème afin de proposer une solution adéquate. »
- Les + : situations-problèmes authentiques, développement de la pensée critique et des habiletés de résolution de problèmes complexes
- Exemple : *vaut-il vraiment la peine d'acheter un bon appareil photo ou un téléphone cellulaire typique est capable de prendre d'aussi bonnes photos ?*



<sup>6</sup> <https://aide.ccdmd.qc.ca/oas/fr/node/120>, [https://www.pistes.fse.ulaval.ca/sae/?onglet=contenu&no\\_version=1952](https://www.pistes.fse.ulaval.ca/sae/?onglet=contenu&no_version=1952)

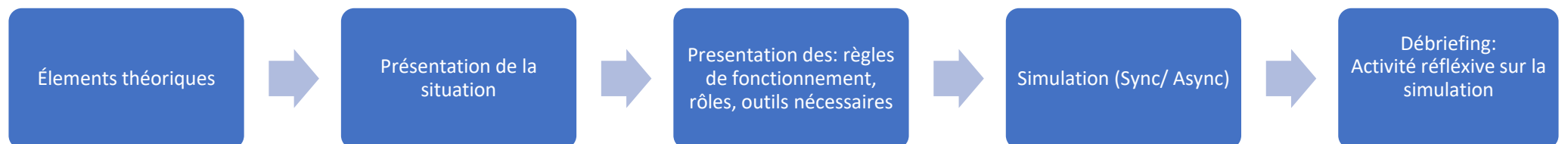
## 8. Apprentissage par projet<sup>7</sup> (Individuel - Collectif / 100% Distanciel Asynchrone - Synchron ou Méthode mixte : présentiel synchrone + distanciel asynchrone) :

- En quoi ça consiste ? Réaliser un projet, seul ou en équipe, sous la supervision de l'enseignant. L'activité se clôt obligatoirement par une réalisation concrète.
- Les + : conditions de réalisation proches de la réalité professionnelle.
- Exemple : *concevoir et commercialiser un produit alimentaire pour un public japonais.*



## 9. Simulation (Individuel/ Asynchrone) et Jeu de rôle (Collectif – Synchron) :

- En quoi ça consiste ? Dans une simulation l'apprenant joue son propre rôle. Dans un jeu de rôle, l'apprenant doit prendre le rôle d'un autre.
- Les + : acquisition de connaissances procédurales
- Exemple : *comment gérer les conflits avec les clients lors d'une vente ?*



<sup>7</sup> <https://aide.ccdmd.qc.ca/oas/fr/node/147>