

ECHANGE SUR
LES METHODES
PEDAGOGIQUES
ET
TECHNIQUES D'ANIMATION

Sources: séminaire des professeurs L'Oréal / www.foad-spirit.net/ images Google

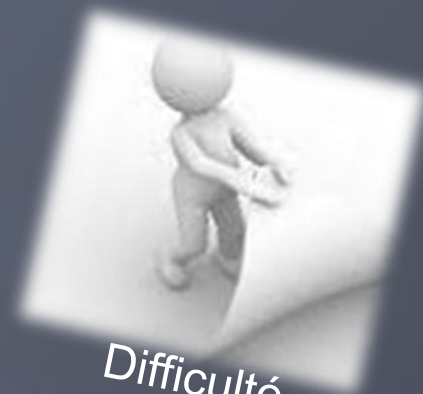
COMMENT LUTTER CONTRE CECI?



Rêveur



Passif



Difficulté
d'avancer



Portable



Incompréhension



Page blanche

EN ATTIRANT LEUR ATTENTION



COMMENT CAPTER L'ATTENTION?

- ▣ Mettre en place des situations professionnelles
- ▣ Fixer des objectifs de départ et les atteindre en fin de cours.
- ▣ Etre ouvert d'esprit
- ▣ Amener les apprenants à s'exprimer
- ▣ Utiliser des supports numériques
- ▣ Utiliser plusieurs méthodes pédagogiques
- ▣ Créer des animations ludiques



LES METHODES PEDAGOGIQUES

- ▣ METHODE MAGISTRALE
- ▣ METHODE INTERROGATIVE
- ▣ METHODE DEMONSTRATIVE
- ▣ METHODE DECOUVERTE
- ▣ METHODE ANALOGIQUE



COMMENT CHOISIR UNE METHODE ?

- ▣ Il n' y a pas une méthode meilleure qu' une autre.
- ▣ Le choix doit être fait en fonction d'un certain nombre de paramètres qui sont:
 - Le profil des apprenants (leur niveau, leurs attentes)
 - La complexité des savoirs à acquérir,
 - Les moyens logistiques dont on dispose : (temps , espace, vidéo etc.)
 - Les convictions de l'enseignant.

COMMENT CHOISIR UNE METHODE ?

- ▣ Il convient de choisir une méthode par rapport à une autre en fonction de l'objectif à atteindre et non pas parce qu'elle séduit...
- ▣ Il est important de varier les méthodes afin d'éviter la lassitude de l'apprenant et de l'enseignant.
- ▣ Il faut éviter de s'enfermer dans une méthode qui ne correspond pas au plus grand nombre.
- ▣ C'est dans la diversité et la variation des méthodes que vous trouverez le bon compromis.

LA MÉTHODE MAGISTRALE

PRINCIPE

L'enseignant transmet des connaissances, un savoir, sous forme d'un exposé...

Objectif: transmettre un maximum d'information en un temps court

Ce que fait l'enseignant

- Il parle, commente des supports,...
- Il montre : outils pédagogiques tels que les transparents, les diapos, etc. (permettre aux apprenants de suivre le discours).

Ce que font les apprenants

- Ils écoutent,
- Ils prennent des notes,
- Ils posent des questions (si on leur donne la parole).

LA METHODE INTERROGATIVE

PRINCIPE

Systeme de questions réponses permettant de développer la curiosité et d'interroger les apprenants . Le questionnement s'appuie sur un support commun : texte, schéma, film, situation vécue par tous,...

Objectif : faire découvrir les savoirs par le questionnement

Ce que fait l'enseignant

- Il prépare et pose les questions,
- Il élabore les supports qui vont servir de trame au questionnement,
- Il structure les réponses et les utilise pour en poser d'autres,
- Il a un rôle de « meneur de jeu » en faisant participer le groupe,
- Il suscite les questions des apprenants.

Ce que font les apprenants

- Ils répondent aux questions posées.
- Ils posent vite, beaucoup de questions pour en savoir plus.

LES METHODES DEMONSTRATIVES

PRINCIPE

Faire reproduire un geste ou une technique précise. Il s'agit d'un processus en 3 étapes...

Objectif: apprendre efficacement une technique précise

| Ce que fait l'enseignant | | Ce que font les apprenants |
|--------------------------|---|--|
| <i>Étape 1</i> | <ul style="list-style-type: none">• Il montre, fait, explique. | <ul style="list-style-type: none">• Ils s'expliquent sur leur façon de procéder. |
| <i>Étape 2</i> | <ul style="list-style-type: none">• Il observe, écoute, conseille, corrige. | <ul style="list-style-type: none">• Ils reproduisent de nouveau si nécessaire. |
| <i>Étape 3</i> | <ul style="list-style-type: none">• Il fait la synthèse, (absolument nécessaire pour «recoller les morceaux »). | <ul style="list-style-type: none">• Ils écoutent, ils discutent. |

LA METHODE DECOUVERTE

PRINCIPE

Apprendre par des « essais et erreurs » en petits groupes, mobiliser les expériences personnelles des stagiaires pour apprécier une situation et résoudre un problème posé.

Objectif: découvrir par soi même le contenu

Ce que fait l'enseignant

- Il pose la situation problème (texte, étude de cas, problème...)
- Il fournit une consigne claire et précise, des informations et des outils indispensables à la résolution du problème posé.
- Il organise le travail et indique qu'il faut nommer un rapporteur par groupe
- Il donne des pistes mais jamais la solution
- Il fait la synthèse finale en s'appuyant sur les solutions proposées par les différents groupes.

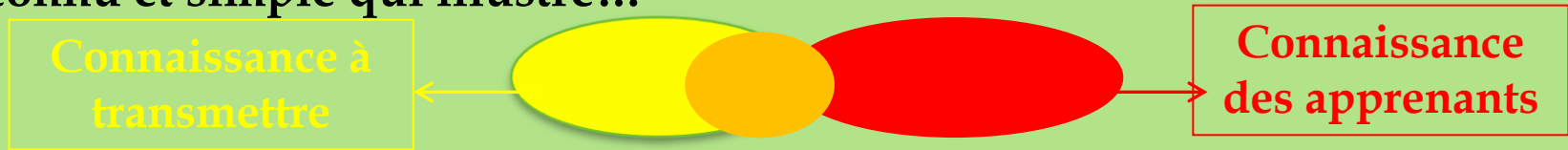
Ce que font les apprenants

- Ils réfléchissent, discutent, confrontent leurs idées, résonnent, découvrent, font des expériences.
- Le rapporteur soumet une solution au grand groupe et au formateur.

LA METHODE ANALOGIQUE

PRINCIPE

Remplacer une idée ou un concept complexe et inconnu par un fait connu et simple qui illustre...



Analogie = ressemblance, traits communs, que l'imagination fait apparaître entre deux choses.

L'analogie permet de poser un contexte familier aux apprenants à partir duquel ils peuvent poser des questions... Elle permet de rendre l'insolite familier...

Ce que fait l'enseignant

- Il propose une analogie tirée de la vie quotidienne, professionnelle ou personnelle des apprenants.
- Il pose le problème et montre les similitudes avec l'objet de son cours.
- Il aide à transposer.

Ce que fait l'apprenant

- Ils s'imprègnent d'abord de l'analogie
- Ils partent d'une situation concrète pour mieux faire le lien avec le nouveau concept.

LES TECHNIQUES D'ANIMATIONS

- ▣ LES POST-IT
- ▣ INFO OU INTOX
- ▣ LE PUZZLE
- ▣ LE QCM
- ▣ LE BRAINSTORMING
- ▣ LA METAPHORE
- ▣ LA NEGATIVE
- ▣ LE QUIZZ SHOW
- ▣ LES SOUS-GROUPES

LE POST-IT



| OBJECTIF | RÈGLES DU JEU |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Chacun s'exprime . Laisser aux participants le temps de réfléchir. | <ul style="list-style-type: none">• Une idée par post-it.• Pas plus de 7 mots par post-it.• En majuscule. |
| RECOMMANDATIONS | |
| <ul style="list-style-type: none">• Imposer un nombre de post-it minimum et maximum• Idéal pour la recherche des pré-requis; | |



INFO / INTOX ?

| OBJECTIF | REGLES DU JEU |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Valider les acquis des stagiaires ou mesurer les pré requis . | <ul style="list-style-type: none">• Préparer sur PowerPoint une liste d'affirmation concernant le sujet qui va être abordé (entre 5 et 10 affirmations).• Préparer des cartons info/ intox . |
| RECOMMANDATIONS | |
| <ul style="list-style-type: none">• Indiquer la consigne aux stagiaires :• Répondre à chaque affirmation à l'aide d'un carton INFO ou INTOX.• Faire défiler les diapositives et compléter les réponses des stagiaires.• Idéal en évaluation formative en fin de séance. | |

LE PUZZLE



OBJECTIF

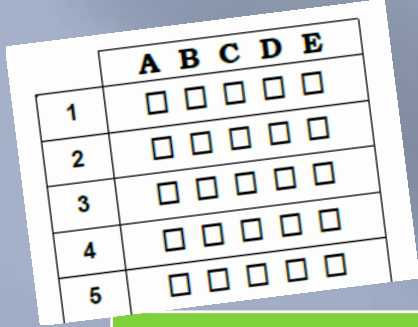
- Faire associer par le groupe des éléments ayant un lien logique.

REGLES DU JEU

- Donner la consigne de l'exercice.
- Distribuer au hasard les morceaux à chacun et de demander aux stagiaires de se regrouper en sous-groupe afin de reconstituer le lien existant entre les différents éléments.

RECOMMANDATIONS

- Préparer les supports avant l'animation
- Passer dans les groupes pour éviter les erreurs.
- Idéal en fin de séquence pour une évaluation formative ou en révision à l'approche des examens.



LE QCM

OBJECTIF

- Un questionnaire à choix multiple ou QCM et destiné à mesurer les acquis des apprenants ou les pré requis.

REGLES DU JEU

- Les règles de conception doivent répondre à des normes strictes pour être acceptables avec 2 à 5 possibilités de réponses fournies à chaque question et 4 questions minimum par QCM.
- Le + : facile à corriger
- Le - : pas adapté aux réponses complexes

RECOMMANDATIONS

- Vous devez évaluer le degré de difficulté suivant le niveau .
- Rendre évident le choix et utiliser l'humour (cela doit rester un jeu)
- Idéal en évaluation formative en fin de séance.

LE BRAINSTORMING



OBJECTIF

- Faire produire un maximum d'idées par le groupe sur un sujet donné.

REGLES DU JEU

- On peut tout dire.
- En dire le plus possible.
- On peut se copier, s'imiter (association d'idée).
- Seule interdiction : pas de censure ,pas de critique (pas de ricanement, de haussement des épaules.)
- On note toutes les idées, même si elles sont drôles ou étranges.
- On se fixe une durée.

RECOMMANDATIONS

- Être de plus de 4 personnes.
- Encourager les idées au fur et à mesure.
- Aucune critique avant la fin de l'exercice
- Limiter la durée de l'exercice.
- Méthode à utiliser pour rechercher les pré-requis.



LA METAPHORE

OBJECTIF

- Sortir du contexte du salon et positionner l'apprenant en tant que client.

REGLES DU JEU

- Noter les idées de chacun
- Reprendre ses idées et les transposer au salon

RECOMMANDATIONS

- Utiliser un contexte qui parle aux jeunes ex: au fast-food sur quoi êtes-vous vigilant en terme d'hygiène? Plateau, chaises, vitrine, sol, personnel, etc...
- Idéal pour la construction d'une séance.

LA NEGATIVE



OBJECTIF

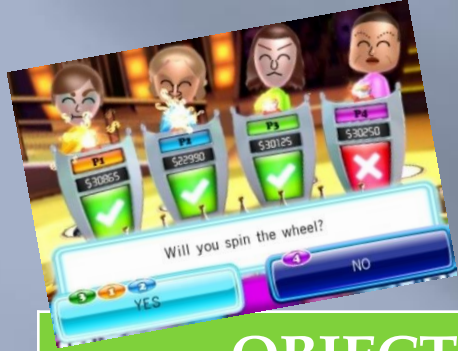
- Ouvrir sur des nouvelles idées .

REGLES DE JEU

- Traiter tout d'abord l'opposé du sujet ou du thème.
- Ensuite retranscrire les idées émises dans la version positive (exemple : comment faire un mauvais accueil ?)
- Synthétiser le travail en groupe .

RECOMMANDATIONS

- Ne pas hésiter à utiliser des thèmes déjà abordés pour trouver de nouvelles idées.
- *Exemple: un accueil négatif, absence de regard, de bonjour, de sourire, se sentir agressé*
- Idéal pour la construction d'une séance.



LE QUIZZ SHOW

OBJECTIF

- Valider les acquis des participants à utiliser au cours du réveil pédagogique ou en fin de formation.

REGLES DU JEU

- Constituer deux équipes .
- Chaque équipe liste 5 questions+ 1 question piège portant sur le sujet traité.
- Les questions sont destinées à l'équipe adverse .
- Chaque équipe pose une question alternativement à l'autre.
- Les points sont attribués en fonction de la qualité des réponses.

RECOMMANDATIONS

- Proposer 1 point pour une réponse incomplète et 2 points pour une réponse complète.
- Le formateur précise certains points.
- Idéal en fin de séquence ou en révisions à l'approche des examens.



LES SOUS-GROUPES

OBJECTIF

- Contribution individuelle à une production collective .
- Stimulation et confrontation d'un groupe qui est dans l'action plutôt que dans l'échange informel d'idées .

REGLES DU JEU

- Présenter le but et les modalités de l'exercice (constituer les sous-groupes) -de 5.
- Donner le même temps à tout le monde pour la réalisation de l'exercice de 20 à 30min .
- Restitution d'un rapporteur de chaque sous-groupe - de 5 à 10min.
- Commentaire et questions des participants à la fin des exposés pour avoir une synthèse de groupe -de 20 min.

RECOMMANDATIONS

- Ecrire les consignes au tableau .
- Lors de la reproduction, rester à disposition et veiller au temps .
- Lors de la restitution, faire réagir et rester constructif .
- Idéal pour la réalisation de fiche de résumé.