

Table de matières

Introduction.....	5
Remue-méninge (brainstorming).....	7
Travail en sous-groupes.....	10
Jeu de rôles.....	14
Situation-problème.....	16
Quiz.....	18
Discussion dirigée.....	19
Cercle de communication.....	20
Discussion des dilemmes.....	22
Tâche créative.....	24
Bibliographie.....	26

Introduction

Les méthodes actives et participatives sont proposées pour faciliter les enseignements et les apprentissages.

Aujourd'hui, l'apprenant est placé au centre de son apprentissage. Le rôle de l'enseignant devient alors celui d'un facilitateur. Pour réaliser ce type d'enseignement, il faut recourir aux méthodes actives et participatives.

Ce sont des techniques pédagogiques qui sont centrées sur l'activité et la motivation des apprenants.

Pour choisir la bonne méthode pour le contenu visé, il faut garder trois grandes questions en tête :

1 La méthode aide-t-elle à atteindre l'objectif ? (PERTINENCE)

La méthode est le chemin qui amène l'apprenant de sa situation de départ vers un objectif concret. Une méthode n'est qu'un moyen pour atteindre un objectif. Avant de choisir donc la meilleure méthode, il faut donc bien définir les objectifs visés dans le cours.

2 La méthode assure-t-elle l'activité de tous les apprenants pendant le déroulement de l'activité ? (ACTIVITE)

La méthode est dite active et participative. Il faut donc assurer que chaque élève soit active pendant le déroulement de la méthode. Les apprenants doivent agir, réfléchir, observer, chercher, expérimenter, parler,...

3 La méthode suscite-t-elle l'intérêt de tous les élèves ?

(MOTIVATION)

Pour qu'il y ait un apprentissage fondamental, la méthode doit susciter l'intérêt de tous les élèves. Il existe une étroite relation entre « intérêt – effort – rendement ».

Il y a beaucoup de différentes méthodes, ci-dessous on en a choisi 9 qu'on présente en détail :

1. Brainstorming
2. Travail en sous-groupes
3. Jeu de rôle
4. Situation-problème
5. Quiz
6. Discussion dirigée
7. Cercle de communication
8. Discussion de dilemmes
9. Epreuve créative

La manière dont vous utilisez ces méthodes dépend de vous, de vos élèves, de la matière à enseigner et des ressources disponibles. Il ne faut donc pas suivre exactement ce qu'on a écrit, mais prendre ça plutôt comme une base de travail.

Bonne expérimentation !

Remue-méninge (brainstorming)

Quoi ?

C'est une technique **collective de recherche d'idée** au cours de laquelle l'enseignant pose une question aux apprenants en leur demandant de donner immédiatement toutes les réponses qui leur viennent à l'esprit sans rien censurer. Toutes les idées sont acceptées et notées. Elles seront ensuite évaluées une à une. A la fin une synthèse sera faite par l'enseignant et les apprenants. Cette technique a l'avantage de favoriser la participation des apprenants et permet le développement de la communication.

Comment ?

- L'enseignant pose une question précise aux apprenants
- L'enseignant accepte toutes les idées données par les apprenants sans censurer
- Un apprenant / l'enseignant écrit toutes les idées quelque part visible pour tout le monde (p.ex. au tableau noir)
- Ensemble avec les apprenants, l'enseignant évalue les idées.
- Un apprenant donne une synthèse
- Avec le concours de toute la classe, écrire alors au tableau la définition ainsi trouvée et les apprenants la copient dans leurs cahiers.

Avantages

- Grande participation des apprenants
- Développement de la communication
- Stimulation de la réflexion individuelle
- Maîtrise de concepts.

Attention

- Il faut accepter toutes les réponses
- Il faut stimuler les apprenants à dire tout ce qui en tête, de ne pas avoir peur de parler.
- Cela peut se faire en donnant de fausses idées soi-même

Variations

La fleur

Ecris le mot clé sur un papier / sur le tableau noir et faites des associations avec ce mot. Associer avec tous les nouveaux mots qui viennent en esprit.

L'alphabet : Vous écrivez l'alphabet au tableau. Le groupe doit trouver des idées pour chaque lettre de l'alphabet.

Ferme

A : Agriculture

B : Bio

C : Champs

D : Durable

E : Ecologique

F : ...

Les associations :

Un apprenant dit un mot, un autre apprenant dit la première chose qui lui vient dans l'esprit quand il entend ce mot. Un troisième réagit sur ce qu'a dit le deuxième et ainsi de suite.

Ferme – champs – manioc – chikwangue – poisson – rivière - eau-pluie

- ...

Exemples

Option Foresterie, troisième année, Agriculture Générale, Curr.22 :

Fonction 1 : Exécuter les opérations d'exploitations durables de la forêt

Compétence intégrée: Intégrer la production agricole dans l'exploitation forestière

Compétence 1.4.1 : Planifier et aménager la production agricole

Ressource : identifier les différentes exploitations agricoles

Objectif spécifique : Décrire et distinguer les différents types d'agriculture et les systèmes des cultures avec leurs caractéristiques, avantages, désavantages et milieu d'application

Objectif d'apprentissage (objectif opérationnel) : Définir le mot « agroforesterie »

Questions pour le brainstorming :

* Que pensez-vous quand vous entendez le mot « Agroforesterie »

L'enseignant écrit « Agroforesterie » au tableau noir.

Les apprenants s'expriment par rapport à ce mot et leurs réponses sont écrites au tableau noir.

A la fin, les apprenants et l'enseignant évaluent les différentes idées

Un apprenant fait la synthèse

* Quelle est l'importance de l'agriculture ?

Réponses selon la variante de l'alphabet

Exemple :

A : Alimentation

B : Besoins du marché

C : ...

Les réponses sont notées au tableau.

Après, les apprenants essaient de trouver une définition.

L'enseignant donne la définition correcte à la fin.

Travail en sous-groupes

Quoi ?

C'est une technique qui consiste à répartir les apprenants d'une classe en sous-groupes **pour étudier et rechercher une solution à un problème donné ou une réponse à une nouvelle situation.**

Comment ?

- Expliquer le travail que les groupes vont faire.
- Diviser les apprenants en groupes. Montrer à chaque groupe où il va travailler. La division en groupes peut se faire par hasard, ou avec un jeu.
- Si nécessaire, diviser les tâches dans les groupes (secrétaire, responsable, time manager)
- Mettre les groupes au travail.
- Circuler dans les différents groupes. Vérifiez si les groupes ont compris leur tâche. Alerte-les sur leur gestion du temps.
- Faire une mise en commun du travail.

Quand ?

On peut utiliser le travail en sous-groupes dans toutes les différentes phases d'une leçon.

Comment former les groupes ?

Il y a trois options dans la formation des groupes.

- Former les équipes à l'avance, pour avoir des équipes bien équilibrées

- Laisser les apprenants former les équipes eux-mêmes.
- Diviser les groupes par hasard
- Jouer un petit jeu pour diviser les groupes.

Exemple 1

Vous demandez aux apprenants de se mettre debout et de circuler dans le local.

A chaque fois que vous citez un chiffre, les apprenants vont se mettre ensemble par autant de personnes (si vous dites « trois », les apprenants se mettent en groupes de trois personnes, etc.).

Après quelques exercices, l'enseignant détermine le nombre d'apprenants par groupe de jeu (selon son choix) et le jeu démarre.

Exemple 2

Premièrement l'enseignant propose autant de thèmes que de groupes : si vous voulez par exemple obtenir cinq groupes, vous choisissez cinq thèmes comme la terre, le feu, l'eau, l'air, l'arbre.

Ensuite, l'enseignant propose autant de mots clés qui s'accordent avec ces thèmes que de personnes par groupe : si vous désignez par exemple quatre personnes par groupe, les mots clés peuvent être :

La terre : le sable, le sol, l'herbe, la boue

Le feu : la flamme, le volcan, la chaleur, la cuisson

L'eau : la pluie, la rivière, le lac, l'océan

L'air : le vent, l'oxygène, l'avion, la brise

L'arbre : le tronc, la feuille, la branche, les racines

Enfin, vous donnez un mot à chaque élève. Les apprenants vont à la recherche des autres membres du groupe, sans connaître les thèmes.

Avantages

- Développement de bonnes relations entre les apprenants.
- Prise de position dans la classe des apprenants.

Attention

- Le travail du groupe doit permettre la participation de chaque apprenant
- Chaque apprenant doit avoir un rôle à jouer au sein du groupe
- Il faut varier les groupes de travail
- Les groupes doivent être hétérogènes et comporter des apprenants faibles et forts, des filles et garçons, ...
- La taille de groupe ne doit pas dépasser 7 personnes

Variations

Travail en sous-groupes

Chaque groupe travaille sur la même question / le même cas



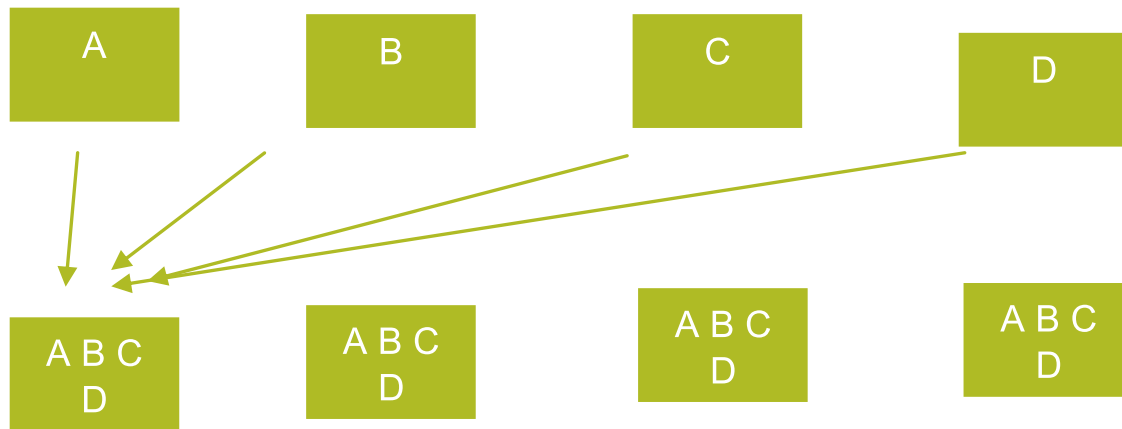
World café

Chaque groupe travaille sur une autre question autour un même thème. Après quelques temps, les groupes changent de places et évaluent le travail fait par les autres.



Travail de groupe complémentaire

Chaque groupe travaille sur une autre partie de la question principale. Quand ils ont fini le travail, un membre de chaque groupe rencontre un des membres de tous les autres groupes. Ils résolvent une autre question avec les informations qu'ils ont de leurs groupes respectifs.



Jeu de rôles

Quoi ?

Il s'agit d'une technique consistant à faire jouer une situation de la vie quotidienne par un/une ou plusieurs apprenants, la scène servant ensuite de support à la discussion avec l'ensemble des apprenants. Dans le jeu de rôles on se met dans la peau de quelqu'un d'autre.

Comment ?

- L'enseignant demande des volontaires pour jouer le jeu
- L'enseignant explique aux joueurs la situation qu'ils vont jouer. Il leur donne un temps pour jouer (p.ex. pendant 2 minutes).
- Les joueurs se préparent pendant quelques minutes.
- Entretemps, l'enseignant donne des questions aux autres apprenants. Eux, ils vont observer le jeu.
- Les joueurs jouent
- L'enseignant demande d'abord aux joueurs comment était leur expérience
- Après, les observateurs peuvent donner leur opinion. Les solutions trouvées au problème joué sont rassemblées. Un apprenant les écrit au tableau.

Avantages

- Avec le jeu de rôles, on peut illustrer un problème
- Le jeu de rôle suscite les discussions
- Développer la confiance en soi des apprenants

- Développer l'esprit de créativité des apprenants
- Développer l'esprit d'initiative des apprenants
- Développer la gestion des émotions des apprenants

Attention pour :

- *La sécurité de groupe* : explique bien le but du jeu, pour que les participants osent participer pendant le jeu.
- *Le déroulement de jeu* : échauffe les participants d'abord avec quelques techniques dramatiques.
- *La description du rôles/situation* : fait sur que les rôles/les situations sont très claires pour tous les joueurs.
- *Le jeu* : garde bien le déroulement du jeu. Ca ne peut pas durer trop longtemps, et la situation doit être claire aux observateurs.
- *La discussion après* : D'abord, donne l'espace aux joueurs de parler de leurs sentiments pendant jouer. Après, laisse les observateurs parler de quoi ils ont vue, de leur interprétation et de l'effet de jeu sur eux. Garde bien la discussion, et fait sur que la discussion reste alliée au sujet.

Situation-problème

Quoi ?

La situation problème est en général utilisée pour l'évaluation des apprenants dans l'approche par compétence. Mais c'est aussi possible de l'utiliser pour commencer une leçon, pour comprendre le niveau initial des apprenants.

Comment ?

- Elaborez une bonne situation problème qui combine tout ce que vous voulez transmettre lors de cette leçon
- Présentez la situation aux apprenants
- Donnez le temps aux apprenants de réfléchir sur la situation. Donnez des consignes claires (combien de temps ils ont, qu'est-ce que vous attendez comme résultat, comment ils vont présenter ...)
 - a. En sous-groupes (de maximum 4 apprenants)
 - b. En pairs
 - c. Individuellement
- Faites une mise au commun.
- Ecrivez (ou faites écrire par un apprenant) les grandes lignes au tableau

Avantages

- Susciter l'intérêt des apprenants pour la matière
- Développer la créativité des apprenants
- L'enseignant connaît très bien les prérequis des apprenants
- Tous les apprenants sont au même niveau après l'exercice

Attention

- Vérifiez si tous les apprenants ont bien compris ce qu'un groupe dit
- Le travail du groupe doit permettre la participation de chaque apprenant
- Chaque apprenant doit avoir un rôle à jouer au sein du groupe
- Il faut varier les groupes de travail
- Les groupes doivent être hétérogènes et comportent des apprenants faibles et forts, des filles et garçons, ...
- La taille de groupe ne doit pas dépasser 7 personnes

Utilisation

Cette méthode peut être utilisé à deux moments :

- Au début d'un cours, pour capitaliser les prérequis des apprenants et pour susciter leur intérêt
- A la fin d'un cours, pour vérifier leur compréhension du sujet

Quiz

Quoi ?

Le quiz est un jeu, utilisant un questionnaire. On peut utiliser le choix multiple, des questions ouvertes, des énigmes, des jeux de mots, etc. Cette méthode peut être utilisée à deux moments :

- Au début d'un cours, pour capitaliser les prérequis des apprenants et pour susciter leur intérêt
- A la fin d'un cours, pour vérifier leur compréhension du sujet

Comment ?

- Elaborez des questions (et les réponses) sur une matière (prévue en classe)
- Divisez les apprenants en groupes
- Chaque groupe s'assoit ensemble autour d'une table. Chaque groupe choisit un nom de groupe
- Les noms sont écrits au tableau, pour les points
- L'enseignant pose la question, les apprenants écrivent la réponse. Après une minute l'enseignant pose la question suivante.
- Après que 5 questions ont été posées il suit une analyse des réponses.
- Pour chaque bonne réponse le groupe d'apprenants reçoit un point.
- On joue différents tours.
- A la fin du jeu on compte les points de chaque groupe pour connaître le groupe vainqueur.

Avantages

- Développement de bonnes relations entre les apprenants
- Bonne ambiance de compétition

Attention

- Le travail du groupe doit permettre la participation de chaque apprenant
- Chaque apprenant doit avoir un rôle à jouer au sein du groupe
- Il faut varier les groupes de travail
- Les groupes doivent être hétérogènes et comportent des apprenants faibles et forts, des filles et garçons, ...
- La taille de groupe ne doit pas dépasser 7 personnes

Discussion dirigée

Quoi ?

Appelée aussi discussion guidée est une technique des méthodes actives et participatives au cours de laquelle les apprenants s'expriment librement d'une manière ordonnée et disciplinée sur un sujet ou une question en rapport avec une séquence didactique, en vue d'aboutir à une solution acceptable par tout le monde.

Comment ?

- Présenter le sujet à débattre
- Donner des consignes aux apprenants
- Poser des questions et diriger la discussion

Cercle de communication

Quoi ?

Le cercle de communication est une technique qui consiste à avoir une discussion en groupe.

Comment ?

- L'enseignant demande aux apprenants de s'asseoir dans un cercle
- L'enseignant insiste sur quelques règles générales : Seulement celui qui a la parole, parle
- Celui qui a la parole décide celui qui a la parole après lui
- Il faut gérer ensemble que la parole est distribuée de façon égale parmi les participants (ces règles sont des exemples et peuvent changer selon le groupe et l'objectif)
- L'enseignant explique le thème/la question du cercle
- L'enseignant donne la parole au premier apprenant
- Celui-ci passe la parole quand il a fini
- L'enseignant demande à un ou deux apprenants de résumer ce qui est dit (au tableau noir, visible pour tout le monde)
- A la fin de la discussion, l'enseignant demande à un des apprenants de faire la synthèse

Avantages

- Développer la capacité de communiquer
- Développer la capacité d'écouter
- Développer de bonnes relations entre les apprenants

Attention

- Vérifiez que la parole soit distribuée d'une manière égale
- Vérifiez que tous les apprenants sont alertes
- Vérifiez que les apprenants ne commencent pas des petites discussions entre eux
- Vérifiez qu'il n'y a pas de jugement

Variations

Petits cercles Cette exercice peut aussi se faire en petits groupe. L'enseignant demande alors à un apprenant par groupe de diriger la discussion

Speed date / Rencontres en vitesse

Pour discuter avec beaucoup de différents interlocuteurs c'est intéressant d'organiser un speed date (explications ci-dessous). Les apprenants s'assoient face à face :



Après quelques minutes, les apprenants de la deuxième ligne changent de place – et ainsi tous les apprenants changent d'interlocuteur. On peut changer ainsi 5-6 fois.



Discussion des dilemmes

Quoi ?

Une discussion de dilemmes est utilisée pour arrêter le groupe à un certain thème.

On part toujours d'une thèse avec laquelle les participants peuvent être d'accord, ou pas d'accord. Une bonne thèse n'est pas ambiguë et ne faut plus d'explications.

Comment ?

- Elaborez des thèses autour du thème du cours
- Proposez une thèse aux apprenants. Expliquez-leur leur manière de réagir quand ils sont d'accord ou pas d'accord
- Demandez des explications aux apprenants
- Posez des questions critiques pour approfondir les opinions des apprenants
- Demandez aux apprenants s'ils veulent encore changer de position

Avantages

- Les apprenants apprennent à s'exprimer devant un groupe
- Les apprenants apprennent à respecter différentes opinions
- Les apprenants apprennent qu'ils peuvent encore changer d'opinion

Attention

- Il faut poser des questions critiques pour approfondir les thèses
- Il faut veiller que tous les apprenants participent

Variations

Lever la main

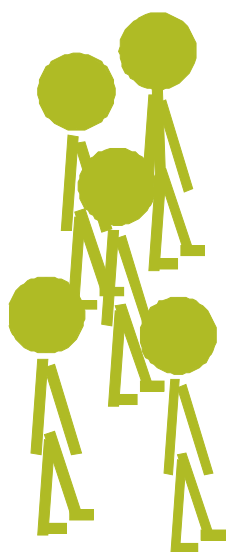
Lever la main = d'accord

Ne pas lever la main = pas d'accord

Choisir un côté

Se mettre à gauche dans la salle de classe = d'accord

Se mettre à droite dans la salle de classe = pas d'accord



D'ACCORD



PAS D'ACCORD

Se mettre debout

Se mettre debout = d'accord

Rester assis = pas d'accord

Papiers

Un papier avec OUI = d'accord

Un papier avec NON = pas d'accord

Tâche créative

Quoi ?

Une tâche créative est utilisée pour que les participants s'expriment d'une autre manière que verbale

Comment ?

- Donnez les consignes
- Donnez la méthodologie :
 - On travaille ensemble avec combien de personnes ?
 - On a combien de temps pour le travail ?
 - On a combien de temps pour la présentation ?
- Suivez le travail
- Faites des présentations.

Le résultat peut être utilisé comme soutien d'une explication verbale, ou le résultat peut parler pour soi. Les autres apprenants peuvent essayer de trouver une explication. Donnez toujours l'opportunité au créateur d'expliquer un peu.

Avantages

- Il y a des apprenants qui n'aiment pas trop parler. Par les laisser être créatifs, des autres canaux que le canal verbal sont adressée.
- Donner aux apprenants une opportunité de s'exprimer différemment
- Développer la créativité des apprenants
- Les faire collaborer d'une autre manière

Attention

- Que tout le monde se sente à l'aise pour s'exprimer
- Que tout le monde participe
- Que le temps donné pour la tâche soit très claire.

Variations

Ici, les possibilités sont nombreuses. Dessiner, peindre, bricoler. Utiliser des matériaux spécifiques, ou trouver ses besoins dans la nature.

Peut-être qu'il y a des participants qui peuvent bien s'exprimer par danser, par écrire un poème, par faire la musique, par se déguiser...

Bibliographie

1. E. DE CORTE & Cie, **Les fondements de l'action didactique**, Bruxelles, A. De Boeck, 1979.
2. E. EBENGO MAKOKÉ, **Conduite des leçons à l'école primaire**, Medias-Paul, Kinshasa, 2005.
3. M. MINDER, **Didactique fonctionnelle, Objectifs, Stratégies, Evaluation**, A. De Boeck Université, Paris, Bruxelles, 1996.
4. P. Bodigo, **Méthodes actives et participatives**, Kinshasa : Mediaspaul, (2010).
5. Ploeg Vorming in Scouting, **Syllabus voor instructeurs**, Antwerpen: VVKSM, (2005).
6. R. NGONGO DISASHI, **Bases scientifiques de l'Inspection**, Module de formation, UNESCO –PASE, 2008.
7. SERNAFOR, **Module de formation sur l'Utilisation des curricula du cycle professionnel agricole 3^{ème} Année**, Kinshasa, Octobre 2014.