

Stratégies d'enseignement/d'apprentissage

1. Activité dirigée de lecture

Une activité dirigée de lecture et de réflexion est un processus qui permet aux élèves d'établir des objectifs de lecture et de faire des prévisions à propos des textes qu'ils lisent.

3. Apprentissage en petits groupes

L'apprentissage en petits groupes est une façon d'organiser les expériences du programme d'études afin d'assurer la participation des élèves et l'interdépendance des tâches d'apprentissage. Les élèves ont besoin de l'orientation et de l'appui de l'enseignant afin d'apprendre comment travailler en coopération, de façon efficace et organisée.

5. Centres d'apprentissage

Les centres d'apprentissage décrivent des lieux désignés dans lesquels des activités d'apprentissage ont lieu afin de favoriser les choix, les réflexions les exploitations et les interactions avec les autres élèves.

7. Classement des mots

Le classement des mots est une stratégie qui permet aux élèves de classer des mots et des notions en fonction de diverses catégories.

9. Compte rendu de lecture

Le compte rendu de lecture décrit les rapports réfléchis et personnels que les élèves ont avec des idées, des émotions, le langage et les expériences qui se rapportent à un texte littéraire.

2. Affichage des mots

L'affichage des mots est une stratégie qui permet d'afficher sur le mur, en classe, les mots utilisés fréquemment et couramment. Ces mots servent de référence pour des activités linguistiques, notamment l'écriture et l'élaboration de modèles de mots.

4. Casse-tête

Le but de cette stratégie d'apprentissage coopératif est de permettre aux élèves d'acquérir des perspectives et des points de vue variés en participant à des groupes spéciaux, en mettant en commun et en intégrant les connaissances acquises au sein d'un groupe.

6. Classement

Le classement est une forme de réflexion inductive dans laquelle les critères établis ou proposés par les élèves permettent de classer et de désigner des groupes.

8. Closure

Lors d'une activité de closure, l'élève doit indiquer des phrases ou des mots manquants dans un texte. L'activité de closure permet de favoriser l'écoute ou la compréhension de la lecture.

10. Conférences

Les conférences permettent de discuter d'idées et de problèmes variés en dyades ou en petits groupes; elles peuvent être réalisées de diverses façons, avec l'enseignant, les autres élèves.

11. Conférencières et conférenciers

Une personne spécialiste de l'extérieur de l'école est invitée à venir présenter des idées, des points de vue différents, des opinions et des expériences concrètes, et à répondre aux questions posées par les élèves.

13. Création de problèmes

La création de problèmes est une composante de la résolution de problèmes qui permet aux élèves et à l'enseignant non seulement de résoudre des problèmes, mais également d'appliquer leur créativité et leur esprit critique afin d'élaborer de nouveaux problèmes qui stimulent les réflexions des autres élèves.

15. Devoirs

Les devoirs sont des travaux qui sont réalisés par les élèves en dehors de la classe et qui visent généralement de leur permettre de revoir ou de terminer les travaux donnés en classe.

17. Discussions en dyades

Les élèves réfléchissent seuls, pendant un certain temps, à une question posée par l'enseignant, puis se regroupent en dyades afin de discuter de leurs idées. Ils présentent ensuite une réponse commune à la classe.

19. Enquête

Une enquête est une stratégie qui permet de faire des apprentissages, de poser des questions et de résoudre des problèmes lors d'activités en classe, ou d'effectuer une recherche à propos d'un sujet, d'une question, d'un phénomène ou d'une idée.

12. Contrat d'apprentissage

Un contrat d'apprentissage est un plan d'activités négociées entre l'enseignant et l'élève et qui vise à répondre aux besoins et aux intérêts d'un élève ou d'un petit groupe d'élèves.

14. Croquis

Les croquis constituent une stratégie qui permet aux élèves de représenter sous forme d'illustration, pendant ou immédiatement après une présentation, les idées qu'ils ont entendues ou lues, ou sur lesquelles ils ont réfléchi.

16. Discussions

Les discussions sont des échanges structurés qui permettent aux élèves d'explorer des sujets de réflexion, de réagir à des idées, de traiter des informations et d'articuler leurs réflexions dans des échanges verbaux avec les enseignants et les autres élèves.

18. Écriture dirigée

L'écriture dirigée est une stratégie qui permet d'orienter les réflexions des élèves par le biais d'expériences de rédaction qui favorisent leur compréhension des processus, des objectifs et des formes.

20. Enseignement assisté par ordinateur

L'enseignement assisté par ordinateur permet aux élèves d'utiliser un ordinateur afin d'acquérir de nouvelles connaissances ou d'approfondir la matière qu'ils ont déjà étudiée.

21. Enseignement par les pairs

Les élèves ou des groupes d'élèves qui ont acquis des compétences ou des connaissances dans un domaine particulier enseignent ce qu'ils ont appris aux autres élèves.

23. Études de cas

Un problème concret est choisi et étudié par les élèves. Les études de cas peuvent être réalisées à partir de problèmes réels ou simulés. Les études de cas font souvent appel à un jeu de rôle qui permet aux élèves de comprendre clairement le problème et de déterminer des solutions possibles.

25. Excursion

Les excursions permettent aux élèves, à l'enseignant et à des bénévoles de poursuivre diverses activités d'apprentissage à l'extérieur du contexte de la classe ou de l'école.

27. Explications orales

Les explications orales permettent aux élèves de justifier leur raisonnement en communiquant oralement.

29. Expression d'un autre point de vue

L'expression d'un autre point de vue est une stratégie qui permet aux élèves de développer leurs capacités en matière de réflexion critique et d'examiner diverses questions de différentes perspectives.

31. Diagramme

Un diagramme est un outil visuel qui permet de régler un problème. Il fait appel à une description et à une interprétation du monde à l'aide de nombres et à la représentation de ces notions sous forme visuelle.

22. Entrevue

Une entrevue est une conversation ou un dialogue qui permet de recueillir des données ou des nouveaux points de vue auprès de la personne interviewée.

24. Études indépendantes

Les études indépendantes permettent aux élèves, sous la direction de l'enseignant, d'apprendre à organiser et à explorer en détail, de façon indépendante, un domaine d'intérêt, ou à approfondir leur apprentissage.

26. Exercices en petits groupes

Les élèves font des exercices et des révisions en dyades ou en petits groupes, afin de consolider leurs connaissances ou d'approfondir leurs compétences.

28. Exposé

Un exposé est une présentation orale d'information au cours duquel l'élève doit prendre des notes.

30. Jeu de théâtre

Le jeu de théâtre permet de présenter un problème sous une forme non résolue, l'auditoire étant invité à proposer et appliquer des solutions. Un certain nombre de solutions sont appliquées lors de chaque séance, ce qui permet de mettre en commun les connaissances, les méthodes et l'expérience.

32. Guide d'anticipation

Un guide d'anticipation est une série d'énoncés pour lesquels les élèves doivent indiquer s'ils sont d'accord ou en désaccord et justifier leurs réponses.

33. Improvisation

L'improvisation est un processus qui permet aux élèves de réaliser des expériences et de faire des créations dans le cadre de structures prévisibles.

35. Jeu à tour de rôle

Dans un jeu à tour de rôle, les élèves, en petits groupes, ont des échanges structurés avec chacun des autres élèves, qui présentent des idées et de l'information. Il s'agit un peu d'un tour de table, mais qui fait appel à des textes rédigés par chacun des participants.

37. Journal de bord

Le journal de bord est un dossier dans lequel l'élève décrit son apprentissage et note ses réflexions sur celui-ci.

39. Manipulation

La manipulation permet aux élèves de travailler avec du matériel qu'ils peuvent toucher, déplacer et réorganiser et qui fait appel à leur sens.

41. Mémorisation

La mémorisation est un exercice mental, oral ou écrit qui permet de se rappeler rapidement des données afin de les traiter ou de les transférer dans d'autres contextes.

34. Indices

Les indices sont des mots, des phrases ou des énoncés qui permettent d'orienter ou de susciter la réflexion.

36. Jeu de rôle

Le jeu de rôle permet aux élèves et à l'enseignant d'explorer les pensées et les émotions d'une autre personne en se comportant comme le ferait cette personne dans un contexte dramatique.

38. Journal personnel

La rédaction d'un journal personnel permet l'expression des idées, des expériences, des questions, des réflexions et des connaissances personnelles ou des nouveaux apprentissages, sous forme écrite, de façon régulière.

40. Marionnettes

Les marionnettes sont des objets que les élèves ou l'enseignant manipulent afin d'analyser un récit, un personnage, une question ou une information.

42. Méthode de recherche

Au cours d'une recherche, les élèves posent leurs propres questions ou celles qui ont été établies en groupes. Les élèves réfléchissent aux questions, élaborent un plan pour y répondre, font appel à l'information provenant de diverses sources, traitent l'information, la mettent en commun et évaluent leur réponse et la méthode suivie.

43. Méthode idéale de résolution de problèmes

La méthode idéale de résolution de problèmes permet aux élèves de définir et de résoudre des problèmes en mathématiques.

45. Participation communautaire

La participation communautaire comprend une vaste gamme d'activités qui font appel aux membres de la collectivité pour la réalisation d'expériences d'apprentissage scolaire, et permet aux élèves d'établir des liens de collaboration avec la collectivité.

47. Recherche

La recherche est une méthode d'enquête qui permet aux élèves de réunir, choisir, organiser et présenter de l'information afin d'approfondir leurs connaissances et leur capacité de faire de nouveaux apprentissages.

49. Réflexion à haute voix

La réflexion à haute voix est une stratégie qui permet à l'enseignant et aux élèves de verbaliser un processus pendant son application.

44. Numérotation

La numérotation est une stratégie qui permet d'approfondir les connaissances ou les compétences des élèves. Les élèves sont répartis en petits groupes (généralement de quatre) et chaque élève reçoit un numéro. L'enseignant pose un problème (p. ex., chaque groupe doit effectuer une recherche documentaire sur l'utilisation des guillemets) et indique une période limite de temps. Les élèves travaillent ensemble afin de répondre à la question et s'assurent que chaque membre du groupe comprend la réponse. L'enseignant annonce un nombre, et l'élève correspondant dans chaque groupe donne sa réponse.

46. Plan de travail

Un plan de travail est un résumé organisé en fonction d'un modèle, qui est fourni à titre de marche à suivre et permet de réaliser le produit choisi.

48. Rédaction-apprentissage

La rédaction-apprentissage est un procédé qui permet aux élèves d'acquérir de nouvelles connaissances par le biais de l'écriture.

50. Remue-méninges

Le remue-méninges est une stratégie qui permet de générer des idées. Les élèves élaborent une liste d'exemples, d'idées ou de questions afin d'illustrer, d'approfondir ou d'explorer une idée centrale ou un sujet. (voir numéro 54)

51. Répétition

La répétition est une stratégie qui permet de s'exercer à plusieurs reprises afin de mémoriser des faits, des compétences, des méthodes ou des stratégies qui doivent être rappelés instantanément et appliqués afin d'approfondir certains apprentissages ou de faire la démonstration des compétences acquises.

53. Visualisation

La visualisation est un processus qui permet de visualiser de façon interne un objet, un événement ou une situation.

52. Simulation

La simulation est une reproduction de la réalité dans laquelle les élèves agissent comme si la situation était réelle.

54. Remue-méninges

Définition

C'est une foire aux idées qui suppose, autour d'un problème à résoudre, que l'on donne libre cours à toutes les idées sans se censurer dans la phase initiale. Dans la deuxième phase, toutes les idées émises sont évaluées par rapport au résultat recherché. Les idées jugées pertinentes et réalisables sont retenues pour résoudre le problème.

Les règles sont les suivantes :

1. Éviter de porter un jugement pendant la session d'émission d'idées, car la personne dont on rejette l'idée demeurera sur ses gardes et évitera d'émettre d'autres idées.
2. Émettre librement et spontanément toutes les idées même les plus étranges.
3. Émettre le plus d'idées possibles car la quantité apporte la qualité.
4. Chaque participant peut encourager ou modifier les idées nouvelles émises.

L'évaluation et le choix ne peuvent qu'être faites que lorsque toutes les idées ont été épuisées par le groupe.

La liste de vérification

Définition

Cette liste découle directement du remue-méninge. L'animateur peut recourir à cette liste lors de l'activité pour énumérer les idées ou encore l'utiliser pour poser des questions.