

ANNEXE E : STRATÉGIES D'APPRENTISSAGE ACTIF

La présente annexe décrit une variété de stratégies d'apprentissage actif qui peuvent servir à la mise en œuvre des stratégies d'enseignement et d'évaluation suggérées dans ce document.

- Le manège à remue-méninges*
- Euréka!
- Stratégie Jigsaw : une stratégie d'apprentissage coopératif
- Les quatre coins et La ligne d'opinion
- Phrases et paraphrases
- Trouver quelqu'un qui...
- La roue messagère
- La chasse au trésor
- Entrevue avec...
- Pense bien-Trouve un lien
- Pense-Trouve un partenaire-Discute
- Derrière toi...

Le manège à remue-méninges

Le manège à remue-méninges permet d'activer les connaissances antérieures des élèves sur un ou des sujets donnés grâce au mouvement et à la conversation, et stimule l'acquisition de nouvelles connaissances et la réflexion. Les élèves se déplacent en cercle autour de la classe en petits groupes, s'arrêtant à diverses stations pendant un laps de temps précis. Les élèves peuvent se déplacer de différentes façons (p. ex., marcher, courir, sauter à cloche-pied, en pas chassé) et à une fréquence variable (temps fixe ou nombre de tours). À chaque station, les élèves trouvent des idées sur différents sujets ou différents aspects d'un sujet en discutant avec leurs pairs. Ces idées sont affichées à chaque station pour que tous les groupes puissent les lire.

Marche à suivre

1. Présenter le sujet.
2. Diviser la classe en petits groupes.
3. À divers endroits dans la salle, placer des marqueurs et de grandes feuilles de papier/affiches, chaque station portant la mention d'une catégorie liée au sujet. (Le nombre de feuilles/d'affiches doit correspondre au nombre de groupes.)
4. Inviter chaque groupe à choisir une station et à écrire sur une feuille les idées des membres de l'équipe sur le sujet en question.
5. À un signal donné, leur demander de se déplacer dans une direction déterminée vers la prochaine station et de consigner leurs idées sur une deuxième affiche.
6. Les inviter à continuer le processus jusqu'à ce qu'ils soient passés par toutes les stations.

Eurêka!

La stratégie Eurêka! permet aux élèves de montrer leurs connaissances de façon active en se déplaçant autour de la classe ou d'une section à la recherche de faits qui sont affichés.

Marche à suivre

1. L'enseignant ou les élèves rédigent des questions et préparent des réponses ou des faits liés à chaque question.
2. Dresser la liste de questions sur une feuille-synthèse. Placer chaque réponse ou fait correspondant sur une feuille distincte et afficher les feuilles autour de la classe ou de la section. Pour éviter la détérioration des indices, utiliser des enveloppes protectrices en plastique.
3. Proposer aux élèves de travailler seuls, deux par deux ou en équipes afin de trouver la réponse ou le fait affiché correspondant à chaque question sur la feuille-synthèse.
4. Les inviter à corriger leur propre travail après qu'ils auront complété la stratégie d'apprentissage.

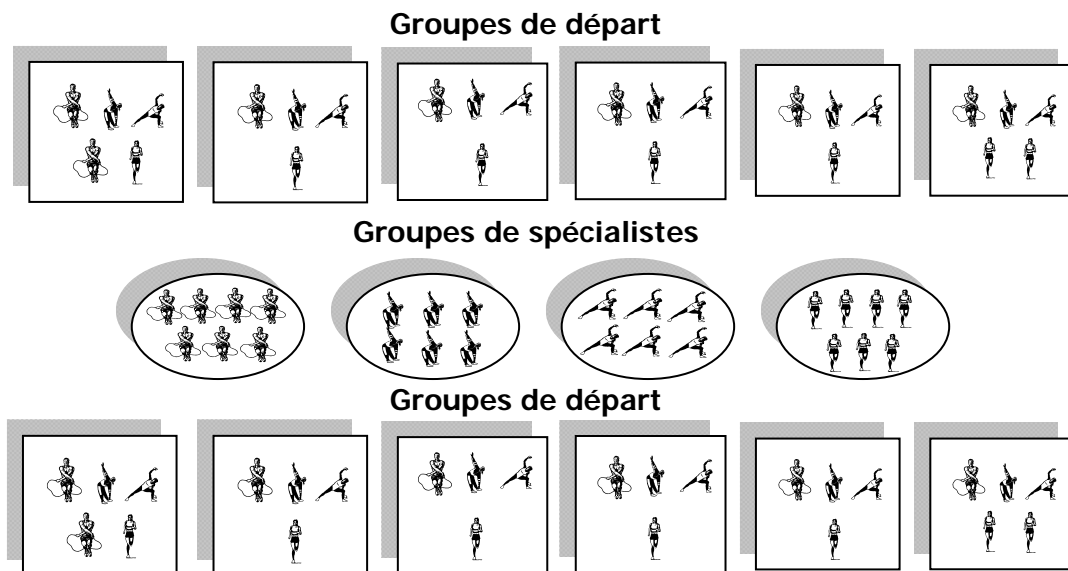
Stratégie Jigsaw : Une stratégie d'apprentissage coopératif

La stratégie Jigsaw (Aronson *et al.*) est une stratégie d'apprentissage coopératif qui permet aux élèves de devenir des experts d'un aspect d'un sujet (déterminé par l'enseignant), et de partager leurs connaissances avec leur groupe.

Marche à suivre

1. Répartir les élèves en petits groupes de départ d'au moins trois élèves. Fournir aux élèves un sujet ou une tâche en particulier (p. ex., discuter de la façon dont certains types d'habiletés motrices peuvent être transférés d'une activité à l'autre).
2. **Groupe de départ.** Demander à chaque élève du groupe de base de choisir et d'explorer un volet ou un aspect différent du sujet ou de la tâche assigné. (S'assurer que les mêmes aspects du sujet sont choisis dans chacun des groupes.)
3. **Groupe de spécialistes.** Une fois la tâche assignée complétée, inviter chaque membre du groupe à se joindre aux élèves des autres équipes qui ont choisi le même aspect ou volet, et à former un groupe de spécialistes. Les amener à partager leurs informations, à résumer les discussions du groupe et à ajouter d'autres idées.
4. **Groupe de départ.** Demander aux élèves de retourner dans leur groupe de départ (initial) et de partager leur « expertise » avec les autres.

On trouvera ci-dessous une représentation graphique de la stratégie Jigsaw.



Les quatre coins

La stratégie Les quatre coins aide les élèves à mémoriser de l'information et à exprimer des opinions. Elle fait appel à des habiletés motrices, à la prise de décisions et à des comportements sociaux responsables, et utilise les habiletés et styles de communication dans un environnement sûr. Les élèves doivent réagir à des questions en se rendant à un endroit désigné.

Marche à suivre

1. Demander aux élèves de se tenir debout au centre de la salle de classe ou de s'asseoir à leur pupitre.
2. Préparer quatre pancartes, chacune indiquant une réaction possible (p. ex., « Tout à fait d'accord », « D'accord », « En désaccord » et « Totalement en désaccord »).
3. Afficher une pancarte à chaque coin de la salle de classe.
4. Poser des questions et demander aux élèves d'indiquer leur accord ou leur désaccord.
5. Les inviter à se rendre dans le coin correspondant à leur réponse.

Variante : La ligne d'opinion (voir ci-dessous)

La ligne d'opinion

La stratégie de La ligne d'opinion est une variante de la stratégie Les quatre coins.

Marche à suivre

1. Proposer aux élèves de s'aligner au centre de l'espace d'enseignement (p. ex., classe, gymnase, cour extérieure).
2. Indiquer qu'un côté signifie « D'accord », l'autre côté signifie « En désaccord » et un troisième, « Neutre »/« Ne sait pas ».
3. Poser des questions auxquelles les élèves doivent répondre en indiquant s'ils sont d'accord, en désaccord, neutres/pas certains. Les inviter à se rendre à l'endroit correspondant à leur opinion; ensuite, leur demander de justifier leur opinion ou réponse devant la classe.
4. Leur demander de retourner sur la ligne centrale après chaque réponse.

Phrases et paraphrases

La stratégie Phrases et paraphrases aide les élèves à être plus précis dans la prise de notes.

Marche à suivre

1. Demander aux élèves de prendre des notes durant un segment d'exposé ou de cours magistral (15 à 20 minutes).
2. Ensuite, les inviter à se regrouper deux par deux et à travailler ensemble pour combiner et peaufiner leurs notes afin de préciser les points majeurs et les points secondaires.

Trouver quelqu'un qui...

La stratégie Trouver quelqu'un qui... fait appel à des habiletés motrices, à la conversation et au questionnement, et elle active les connaissances antérieures sur un sujet. Les élèves doivent trouver d'autres élèves qui correspondent à des énoncés dans une grille (p. ex., cartes de bingo, questionnaire, tableau). L'enseignant confirme les réponses correctes.

Marche à suivre (pour une carte de bingo)

1. Préparer une liste de 25 énoncés.

Exemple :

Trouve quelqu'un qui . . .

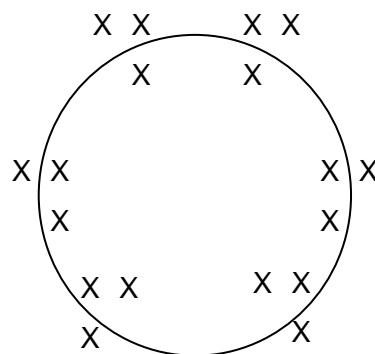
- mange au moins deux portions de produits laitiers par jour;
 - fait partie d'un club de conditionnement physique/équipe de sport;
 - a mangé au moins cinq portions de fruits et de légumes hier;
 - a fait de l'exercice pendant au moins une heure la veille.
2. Placer chaque énoncé dans une grille de cinq carreaux sur cinq carreaux.
 3. Fournir à chaque élève une grille ou un carton.
 4. Demander aux élèves de recueillir les signatures des autres élèves qui peuvent répondre aux énoncés sur la grille.
 5. Jouer jusqu'à ce que chaque élève ait complété une rangée, formé la lettre *T* ou *X*, ou rempli toute la grille de signatures.

La roue messagère

L'activité La roue messagère aide les élèves à mémoriser de l'information et à en discuter en petits groupes et en groupes plus importants. Cette stratégie fait intervenir le mouvement, la communication, la discussion et des comportements sociaux responsables. On pose des questions et les élèves des petits groupes font le tour du cercle et échangent leurs réponses avec le nouveau groupe.

Marche à suivre

1. Demander aux élèves de former des groupes de trois personnes et d'attribuer un numéro (1, 2 ou 3) à chaque membre du groupe.
2. Inviter les groupes à se répartir également de manière à former un grand cercle.
3. Poser à la classe une question et demander à chaque groupe d'y réfléchir pour préparer une réponse de groupe.
4. Choisir un numéro et demander aux personnes qui portent ce numéro de se déplacer dans un sens déterminé (p. ex., dans le sens des aiguilles d'une montre, dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, ou en sautant un groupe) jusqu'au prochain groupe.
5. La personne qui se déplace fait part de sa réponse au nouveau groupe, ce qui entraîne une discussion.
6. Inviter les élèves à présenter la réponse à l'ensemble de la classe.
7. Clarifier la réponse pour s'assurer que tous les groupes ont la bonne réponse.
8. Continuer la séquence question-réponse en choisissant un numéro désignant le « messager » qui se déplacera dans une direction précise pour rejoindre un autre groupe, et partager la réponse de son groupe.



La chasse au trésor

La chasse au trésor est une stratégie d'apprentissage qui active les connaissances antérieures des élèves sur un ou des sujets donnés, par l'intermédiaire du mouvement, de la pensée critique, de la résolution de problèmes et de la conversation (si l'activité se déroule à deux ou en groupes). Les élèves se déplacent à la recherche d'objets, de cartes, de symboles et de couleurs qu'ils classeront en catégories.

Marche à suivre

1. Créer des cartes portant des renseignements relatifs à un thème donné (p. ex., les groupes d'aliments, les symboles de sécurité, les règles d'un jeu particulier tel que le badminton).

2. Disperser les cartes dans une zone précise à l'intérieur ou à l'extérieur (p. ex., retournées, sous un cône ou collées au mur).
3. Préparer une feuille-réponse pour les élèves.
4. Demander aux élèves de trouver les cartes en marchant ou en courant, et une fois qu'ils les ont en main, de noter sur leur feuille-réponse les renseignements qui y sont inscrits.
5. Lorsque la feuille-réponse est remplie, vérifier les réponses obtenues par les élèves. Ou bien demander aux élèves de vérifier leurs propres réponses.

Entrevue avec...

Cette stratégie d'apprentissage fournit aux élèves l'occasion de poser des questions et de faire des commentaires dans une ambiance agréable et divertissante. Ce jeu est plus efficace quand le contenu est enseigné sous forme de conversation ou axé sur l'opinion (p. ex., les lois sur l'alcool au volant, l'élimination de la malbouffe).

Marche à suivre

1. Inviter les élèves à travailler en groupes de trois ou quatre personnes, une pour jouer le rôle de l'hôte de l'émission-débat, et les autres étant les invités.
2. Demander aux élèves de choisir un sujet, de préparer des questions d'entrevue et de préparer une liste de points ou réponses clés qui pourraient être utilisés durant l'entrevue.
3. Proposer aux élèves de planifier une façon de présenter leur émission et l'ordre dans lequel les invités défilent. L'activité peut être organisée sous forme de discussion d'un groupe d'experts, ou d'entrevues individuelles, comme les émissions-débats populaires à la télévision.
4. Laisser à l'auditoire la chance de poser des questions après l'émission ou la présentation.

Pense bien-Trouve un lien

Le but de l'activité Pense bien-Trouve un lien est d'inciter les élèves à utiliser ou à appliquer les informations qu'ils connaissent déjà en les classant ou en faisant des liens à partir de certains critères (p. ex., par catégorie, par définition).

Marche à suivre

1. Fournir aux élèves de l'information à classer. Différents formats peuvent être utilisés (p. ex., listes, cartons, papillons autocollants).
2. Inviter les élèves à réfléchir, individuellement ou en groupes, à chaque article sur la liste ou le carton et à faire le lien requis.
3. Les amener à discuter des raisons à l'appui de leurs décisions.

Pense-Trouve un partenaire-Discute

La stratégie Pense-Trouve un partenaire-Discute (McTighe et Lyman) incite les élèves à réfléchir à un sujet ou à une question chacun pour soi, puis à partager cette information d'abord avec une autre personne (travail en duos) et ensuite avec la classe. Les questions peuvent être utilisées pour vérifier les connaissances antérieures des élèves, pour leur faire trouver des idées, pour résumer l'information ou pour collaborer à la création d'une meilleure réponse.

Marche à suivre

1. Proposer aux élèves un sujet ou une question. Leur demander de réfléchir individuellement, pendant un laps de temps précis (p. ex., deux ou trois minutes) à ce qu'ils savent déjà ou veulent dire sur le thème ou la question. Si désiré, leur proposer de consigner leurs réflexions avant de partager l'information avec un partenaire.
2. Demander aux élèves de former des groupes de deux; les encourager à s'associer avec différents élèves en utilisant différentes stratégies comme :
 - Trouve un partenaire qui a le même mois de naissance que toi.
 - Choisis quelqu'un dont le numéro de téléphone finit par un chiffre pair (ou impair).
 - Choisis une personne assise près de toi (à côté ou en face).
3. Choisir au hasard des duos d'élèves qui exprimeront leurs commentaires ou réponses devant l'ensemble de la classe.

Derrière toi...

L'activité « Derrière toi... » aide les élèves à se rappeler ou à se servir de connaissances préalables portant sur un ou plusieurs thèmes par l'intermédiaire de la conversation, d'éclaircissements et d'encouragements. Les élèves travaillent par paires, se posant des questions les uns aux autres et vérifiant leurs réponses à tour de rôle. Les questions peuvent être préparées par l'enseignant ou par les élèves.

Marche à suivre

1. Placer une affiche ou un panneau au mur ou se servir d'un rétroprojecteur.
2. Demander aux élèves de chaque paire de se faire face, l'un d'entre eux ayant le dos tourné à l'affiche ou à l'écran.
3. Inviter les élèves à se poser des questions à tour de rôle d'après les renseignements inscrits sur l'affiche ou projetés à l'écran. L'élève qui fait face à l'affiche ou à l'écran pose les questions, alors que l'autre élève répond aux questions sans se retourner.
4. Les élèves intervertissent les rôles après chaque séquence question-réponse.