

Formation à distance



Bureau des services pédagogiques

Liste d'activités d'apprentissage

Rédigé par Serge Gérin-Lajoie
Conseiller en formation à distance



Cette création est mise à disposition selon le Contrat
Attribution-NonCommercial-NoDerivs 3.0 Unported disponible
en ligne <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/> ou
par courrier postal à Creative Commons, 171 Second Street,
Suite 300, San Francisco, California 94105, USA.

Table des matières

Introduction.....	4
1. Affiche	5
2. Assemblée générale ou délibérante.....	5
3. Buzz-groupe.....	5
4. Calcul mental	6
5. Ce que j'aime ou ce que je n'aime pas	6
6. Ce que je sais	6
7. Chercher l'erreur.....	6
8. Collection.....	6
9. Comparaison	6
10. Conférence	7
11. Connotation.....	7
12. Consensus partagé.....	7
13. Débat.....	8
14. Démonstration.....	8
15. De quelle façon	8
16. Dictée	8
17. Enquête / Sondage.....	8
18. Enseignement par les pairs.....	9
19. Entrevue	9
20. Esprit martien.....	9
21. Étude de cas	9
22. Évaluer des ressources	9
23. Exercice pratique	10
24. Exposé.....	10
25. Exposition	10
26. Générateur d'idée.....	10
27. Groupe conseil	11
28. Imaginer	11
29. Improvisation	11
30. Jeu de rôle	11
31. Jeux interactifs	12
32. Laboratoire.....	12
33. Lecture	12
34. Maquette	12
35. Mentorat.....	12
36. Parodier, pasticher, imiter, etc.	12
37. Partage d'expériences	12
38. Plénière	13
39. Présentation.....	13
40. Projet.....	13
41. Publication collective.....	13
42. Questions-réponses	14
43. Quiz.....	15

44.	Rallye	15
45.	Recherche.....	15
46.	Rédiger un texte	15
47.	Références partagées.....	16
48.	Remue-méninges.....	16
49.	Résolution de problèmes.....	16
50.	Schématiser	16
51.	Séminaire de projet	17
52.	Simulation	17
53.	Stage.....	17
54.	Tournoi.....	17
55.	Trouver une métaphore	17
56.	Tutorat.....	18
57.	Une journée dans la vie de	18
58.	Visite guidée	18
59.	Visualisation	18
60.	Voyage	18
	Références.....	19

Introduction

Ce document s'adresse aux enseignants qui sont en processus de conception de leur cours à distance ou en classe. L'identification des activités d'apprentissage qui permettent aux étudiants d'atteindre les objectifs visés exige une réflexion. Ce document présente une brève description de différentes activités d'apprentissage qui peuvent être utilisées.

1. Affiche

Variante : Annonce-Pancarte

Dans cette activité, l'étudiant doit élaborer une affiche pour illustrer ou présenter des notions, des processus, des données de recherches, des connaissances, etc.

Annonce - Pancarte

Dans cette variante de l'activité, le but visé est de diffuser un message publicitaire afin de rejoindre un public et de l'informer à propos d'un événement, un spectacle, etc.

2. Assemblée générale ou délibérante

Dans cette activité l'étudiant est invité à prendre part aux délibérations avec les membres de son groupe ou de son équipe dans le but d'arriver à des décisions communes. Ces décisions peuvent porter sur l'identification des rôles des membres, les échéances de travail, les règles de comportement, les procédures pour la prise de décision, les assignations des tâches ou les priorités et les façons de mettre en application les décisions.

L'activité peut se dérouler en deux temps, c'est-à-dire qu'elle peut se faire préalablement dans une équipe de travail et le fruit des décisions prises peut faire l'objet d'une mise en commun pour un groupe entier.

3. Buzz-groupe

Variante : Racine carrée. Tournante

Dans cette activité, l'étudiant est invité à échanger en équipe et en groupe. Ces échanges visent à connaître les points de vue, partager les conceptions initiales, débattre d'un sujet, etc.

Racine carrée

Le but de cette variante est de favoriser la discussion dans les équipes en la relançant ou en introduisant de nouveaux points de vue. Pour ce faire, le nombre d'équipe doit correspondre à la racine carrée du nombre d'étudiants du groupe. Si le nombre n'est pas un carré parfait, on choisit le carré le plus proche. Une fois la division en équipe faite, une lettre est attribuée à chaque équipe. Les étudiants se voient attribuer un chiffre.

Après la première discussion en équipe, une deuxième discussion est initiée une fois que les étudiants se sont regroupés par leur chiffre. Cette deuxième discussion permet l'émergence des propos tenus dans les premières équipes en plus de relancer les échanges.

Tournante

Cette variante de l'activité ressemble à la racine carrée, car elle vise à favoriser la discussion dans les équipes en la relançant ou en introduisant de nouveaux points de vue. Cette fois, le nombre d'étudiants par équipe varie entre 4 et 6. Après un temps déterminé, un étudiant par équipe est invité à se joindre à une autre équipe. Il y a alors une rotation des membres au sein d'une équipe. Le nombre de rotations est déterminé par le nombre d'étudiants par équipe.

4. Calcul mental

Dans cette activité, l'étudiant est invité à calculer mentalement des opérations mathématiques ou autres.

5. Ce que j'aime ou ce que je n'aime pas

Variante : Ce que j'ai aimé ou pas

Dans cette activité l'étudiant est invité à évoquer ce qu'il apprécie et ce qu'il déteste à propos du cours ou de la séance qui sera entrepris.

Ce que j'ai aimé ou pas

Cette variante de l'activité se déroule à la fin d'un cours ou d'une séance.

6. Ce que je sais

Variante : Ce que je dois savoir

Dans cette activité l'étudiant est invité à indiquer ce qu'il connaît déjà de la matière ou ce qu'il cherche à apprendre. Ainsi, il sera possible d'évaluer les apprentissages réalisés ou identifier ceux qui restent à faire.

Ce que je dois savoir

Cette variante de l'activité invite l'étudiant à énumérer ce qu'il devrait savoir à la fin d'un cours ou d'une séance.

7. Chercher l'erreur

Dans cette activité, l'étudiant doit identifier des erreurs ou des incohérences qui ont volontairement été introduites dans un texte, un schéma, un tableau, etc.

8. Collection

Dans cette activité, l'étudiant est invité à recueillir, réunir et présenter une collection d'objets pour des raisons esthétiques scientifiques, historiques, géographiques, etc.

9. Comparaison

Variante : Entre la théorie et la pratique

Dans cette activité, l'étudiant doit rechercher des éléments communs ou distinctifs entre des objets, des personnes, des techniques, des procédures ou des faits.

Entre la théorie et la pratique

Dans cette variante, l'étudiant doit identifier les éléments communs ou distinctifs entre la théorie et la pratique pour un concept, un objet, une technique, une procédure, etc.

10. Conférence

Variante : Panel. Réaction en chaîne

Dans cette activité, l'étudiant est appelé à écouter une conférence prononcée par un spécialiste reconnu dans un domaine. Le spécialiste est ici un spécialiste autre que le professeur. L'exposé porte sur les idées, les points de vue, les opinions et les expériences concrètes du spécialiste. La conférence se distingue de l'exposé par le fait que l'orateur possède une expertise notoire dans le domaine. Il apparaît aux yeux de l'étudiant comme une personne-ressource externe qui vient confirmer ou compléter l'enseignement du professeur. L'exposé est suivi d'une période de questions ainsi que d'un résumé.

Panel

Le panel est une variante de la conférence. La principale différence tient dans le fait que l'étudiant assiste à des exposés successifs de plusieurs intervenants ou spécialistes. Le choix des panélistes repose sur leurs différentes positions par rapport au sujet d'étude. Les propos tenus par les panélistes peuvent être une réaction suite à la lecture d'un texte, le visionnement d'un vidéo, etc. ou porter sur des questions préalablement fournies. Les présentations des panélistes sont suivies d'une discussion entre les invités et l'ensemble des auditeurs. La discussion est encadrée par un modérateur.

Réaction en chaîne

La réaction en chaîne est une variante où les étudiants, divisés en équipes, ont à préparer des questions pour le ou les experts. Dans chacune des équipes, un rôle de poseur de questions, un rôle de perturbateur et un rôle de responsable de faire un résumé sont assignés. L'équipe prépare des questions et des interventions en fonction d'un aspect ou d'un point de vue qui leur a été assigné par le professeur. Une fois la conférence terminée, les personnes qui jouent le rôle de poseur de questions et de perturbateur questionnent le ou les experts invités avec les questions de leur équipe respective. A la fin, les personnes responsables des résumés font état des réponses obtenues pour l'aspect à traiter par leur équipe respective.

11. Connotation

Dans cette activité l'étudiant est invité à évoquer le sens ou les valeurs qu'il attache au sujet, au contenu ou mots utilisés dans un cours ou une séance.

12. Consensus partagé

Dans cette activité l'étudiant est invité à répondre à une question individuellement. Cette question sollicite une opinion ou un jugement de valeur. Par la suite, l'étudiant est associé à un autre étudiant. Ils doivent arriver à un consensus sur la réponse à la question. Cette dyade d'étudiants est ensuite jumelée à une autre dyade pour poursuivre l'expérience de l'atteinte d'un consensus. Les équipes sont jumelées jusqu'à ce que tous les étudiants du groupe soient réunis.

13. Débat

Variante : Débat imaginaire. Argumentation inversée

Dans cette activité, l'étudiant est invité à assister ou à prendre part aux échanges entre deux parties à propos d'une idée, d'un projet, etc. L'intérêt du débat vient du fait que les parties ont à défendre des positions opposées.

Débat imaginaire

Cette variante propose à l'étudiant d'imaginer un débat entre deux parties et d'identifier comment ils développeraient leurs argumentations afin de défendre leurs positions.

Argumentation inversée

Dans cette variante, on demande à l'étudiant de fournir son opinion à propos du sujet controversé pour ensuite l'inviter à défendre la position opposée à sa position personnelle.

14. Démonstration

Dans cette activité, l'étudiant observe la démonstration d'un phénomène, d'une expérience, d'une procédure ou d'une opération que le professeur ou un spécialiste exécute.

15. De quelle façon

Dans cette activité, l'étudiant doit identifier et mettre en ordre de priorité les tâches nécessaires pour accomplir une tâche complexe. Pour chacune des tâches, il doit en identifier les objectifs et identifier les ressources à mobiliser.

16. Dictée

Dans cette activité, l'étudiant doit écrire correctement des mots, des chiffres, des phrases ou des notes de musiques suite à l'écoute d'un extrait sonore.

17. Enquête / Sondage

Dans cette activité, l'étudiant tente de trouver des réponses à des questions liées à un sujet ou de vérifier une hypothèse. Pour ce faire, il administre un questionnaire à un groupe d'individus et analyse les réponses obtenues.

18. Enseignement par les pairs

Variante : Micro-enseignement

Dans cette activité, l'étudiant prend le rôle du professeur pour enseigner ce qu'il a appris à ses collègues. Il doit s'approprier un sujet, élaborer des activités d'apprentissages, préparer du matériel pour amener ses collègues à apprendre.

Micro-enseignement

Cette variante de l'activité permet à un étudiant de pratiquer ses habiletés à enseigner ou à faire apprendre à ses collègues. Encore là, il doit s'approprier un sujet, élaborer des activités d'apprentissage, préparer du matériel pour que ses collègues apprennent. La différence avec l'activité d'enseignement avec les pairs tient au fait que la leçon dispensée ne dure que 10 à 15 minutes et qu'elle est enregistrée sur un support vidéo. La vidéo obtenue peut être écoutée immédiatement après la leçon dans le but d'obtenir une rétroaction sur la performance de l'étudiant.

19. Entrevue

Dans cette activité, l'étudiant est invité à interroger une personne dans le but de connaître ses opinions, ses conceptions, ses valeurs, ses connaissances, ses sentiments, ses attitudes ou des informations sur ses façons de faire. Généralement la discussion est orientée par un questionnaire qui a été préparé préalablement. Une fois analysées, résumées et mises en ordre, les informations recueillies lors de l'échange peuvent être réutilisées dans une communication ou lors d'une discussion en groupe.

20. Esprit martien

Dans cette activité, l'étudiant doit décrire des choses, des faits, des observations, etc. comme pourrait le faire un martien qui verrait ces phénomènes pour la première fois.

21. Étude de cas

Dans cette activité, l'étudiant prend connaissance de la description d'un cas, c'est-à-dire d'une situation réelle ou fictive qui comporte un problème complexe. Par la suite, il peut émettre des hypothèses ou dégager des généralisations, des lois, des principes ou des concepts. Ou encore, il peut proposer des solutions, des recommandations ou justifier des choix et des actions à prendre.

22. Évaluer des ressources

Dans cette activité, l'étudiant est invité à évaluer des sources d'informations qui peuvent provenir de l'Internet, d'articles, d'exposés, etc. sur un thème ou un sujet précis. Ces sources peuvent être fournies par le professeur ou par l'ensemble des étudiants d'un groupe.

23. Exercice pratique

Dans cette activité, l'étudiant met en pratique une formule, un modèle, une loi, un geste, un maniement de façon à utiliser des habiletés cognitives, motrices qu'il a apprises précédemment. La répétition de l'exercice permet d'automatiser son application.

24. Exposé

Variante : Exposé spontané. Co-enseignement

Cette activité consiste en une présentation orale d'un contenu composé de connaissances théoriques et/ ou méthodologique. Ces connaissances peuvent être en lien avec des notions, des grandes lignes, des résultats d'un travail, d'une recherche, d'une expérimentation, etc.

Exposé spontané

Cette variante de l'exposé repose sur l'action de construire l'exposé à partir des questions, des interrogations et des points de curiosité des étudiants. L'orateur construit son exposé à brûle-pourpoint à partir des requêtes des étudiants. L'orateur peut également solliciter des réponses de la part des membres du groupe avant de donner ses propres réponses finales.

Co-enseignement

Cette méthode est une variante de l'exposé où plusieurs personnes peuvent faire un exposé sur des sujets variés ou sur plusieurs aspects d'un même sujet. Ces exposés peuvent être commentés par un expert ou par le professeur.

25. Exposition

Dans cette activité, l'étudiant est invité à présenter une production individuelle ou collective (peintures, sculptures, photos, etc.) à ses collègues ou un public. Ces personnes observent les œuvres et discutent de celles-ci avec leur(s) auteur(s).

26. Générateur d'idée

Lors d'une présentation, un assistant effectue des recherches qui peuvent être dirigées ou non. Il effectue ses recherches sur le Web, dans des bases de données pour présenter des informations complémentaires aux propos du présentateur. Le résultat des recherches est présenté sur un écran autre que celui utilisé par le présentateur.

27. Groupe conseil

Variante : Groupe stratégique
Groupe de consultation

Dans cette activité, l'étudiant est invité avec des coéquipiers à analyser une activité ou un processus et formuler des conseils pour les améliorer. Cette activité peut être problématique ou non.

Groupe stratégique

Dans cette activité, l'étudiant avec ou sans ses équipiers doit identifier des forces des faiblesses, des opportunités et des menaces pour un objet, une connaissance, une découverte ou une idée.

Groupe de consultation

Dans cette activité, l'étudiant est invité avec des coéquipiers à analyser un problème, une situation problématique pour ensuite identifier des pistes de solution.

28. Imaginer

Variante : Anticiper

Dans cette activité, l'étudiant doit imaginer qu'un événement, un concept, une procédure, etc. n'existe pas et tenter de décrire ce que pourraient être les impacts de cette absence.

Anticiper

Dans cette variante, l'étudiant doit tenter d'anticiper le futur en se mettant dans la peau de quelqu'un ou en décrivant un objet, un concept, une réalité, etc.

29. Improvisation

Dans cette activité, l'étudiant s'exprime verbalement, par écrit ou avec son corps de façon spontanée. Cette expression immédiate peut porter sur un thème spécifique et être régie par des règles.

30. Jeu de rôle

Variante : Jeu de rôle par le formateur

Dans cette activité, l'étudiant est invité à revêtir le costume d'un personnage afin de revivre les contraintes qu'il subit, les choix qu'il doit faire, des émotions qu'il vit, des gestes qu'il pose, sa manière de faire son travail, etc. Cette activité aide à faire voir les aspects compliqués d'une situation difficile, à illustrer hors de son contexte.

Jeu de rôle par le formateur

Dans cette variante, le formateur, ou une équipe de formateurs, adopte une personnalité pour communiquer avec un ou des étudiants. Par exemple, on ne parle plus du travail d'une téléphoniste, mais le formateur répond aux questions comme le ferait une téléphoniste.

31. Jeux interactifs

Dans cette activité, l'étudiant est invité à apprendre en jouant avec des jeux semblables à ceux qui existent déjà (Échecs, dames, scrabble, Monopoly, serpents et échelles, etc.). Par les règles du jeu et les interactions produites, l'étudiant est dirigé vers l'atteinte d'un but.

32. Laboratoire

Dans cette activité, l'étudiant est invité à mettre en pratique une théorie ou vérifier une hypothèse en passant par un processus d'expérimentation dans un lieu donné ou un laboratoire destiné à cette fin. Il peut alors étudier des causes, des effets, des propriétés, des phénomènes de façon sécuritaire.

33. Lecture

Dans cette activité, l'étudiant lit un texte dont le contenu est composé de connaissances théoriques et/ ou méthodologique. Ces connaissances peuvent être en lien avec des notions, des grandes lignes, des résultats d'un travail, d'une recherche, d'une expérimentation, etc.

34. Maquette

Dans cette activité, l'étudiant est invité à élaborer une reproduction concrète d'un phénomène, d'un objet, d'une idée, d'une technologie, d'une notion, d'un contexte, etc. Cette reproduction peut provenir de la réalité ou de l'imaginaire.

35. Mentorat

Dans cette activité, l'étudiant est encadré par une personne plus expérimentée pour l'apprentissage d'une tâche professionnelle complexe. Cette personne lui fournit de la rétroaction sur son travail, lui transmet des informations pertinentes en plus de lui faire des suggestions pour s'améliorer.

36. Parodier, pasticher, imiter, etc.

Dans cette activité, l'étudiant doit parodier, pasticher, imiter un document, une œuvre, une réalisation, un dessin, une activité motrice, un personnage ou une scène d'actualité.

37. Partage d'expériences

Dans cette activité, l'étudiant est invité à partager une expérience personnelle (humoristique, héroïsme, amour, tragédie, découverte) qu'il a vécue dans le but de mettre en évidence une connaissance ou apprentissage.

38. Plénière

Variante : Tour d'horizon

Dans cette activité, l'étudiant est invité à échanger en groupe pour connaître les points de vue, partager les conceptions initiales, débattre d'un sujet, etc.

Tour d'horizon

Cette variante de l'activité sert généralement pour identifier les conceptions initiales des étudiants à propos d'un sujet donné. Après avoir présenté le sujet, l'animateur donne quelques minutes aux étudiants pour s'exprimer par écrit sur ce qui vient d'être dit. À tour de rôle, les étudiants sont invités à lire ce qu'ils ont écrit.

39. Présentation

Dans cette activité, l'étudiant est invité à se présenter lui-même ou à présenter un autre étudiant qui peut provenir de son équipe ou de son groupe.

40. Projet

Dans cette activité, l'étudiant prend part à la réalisation d'un travail qui intègre des connaissances et des habiletés qu'il a apprises. Ce travail peut viser la production d'une œuvre (livre, texte, maquette, etc.), conquérir l'inconnu ou résoudre des problèmes.

41. Publication collective

Variante : Journal historique
Création collective
Livre de classe

Dans cette activité, l'étudiant est invité à participer à la publication d'une œuvre collective qui peut prendre la forme d'un journal, d'une vitrine de travaux, d'un reportage, d'un magazine, d'une émission de radio, d'un film vidé, etc.

Journal historique

Cette variante de l'activité consiste à rassembler des documents (textes, photos, etc.) pour reconstituer un reportage ou un journal pour une journée, une année historique ou une période de temps précise.

Création collective

Cette variante de l'activité consiste à élaborer une œuvre collective (texte, poème, bande dessinée, film, dessin, etc.), mais en respectant un principe de travail à la chaîne. Chacun des membres de l'équipe continue le travail amorcé par son prédécesseur avant de le passer au suivant.

Livre de classe

Cette variante de l'activité consiste à produire une ressource commune qui peut contenir des rapports, des essais, des réflexions, etc. qui ont été réalisés lors du cours. Cette ressource commune peut servir de référence par la suite.

42. Questions-réponses

Variante : Cellule d'apprentissage. Questions d'examen. 20 questions

Dans cette activité, l'étudiant est invité à interroger une personne ou un groupe de personne suite au visionnement d'une vidéo, la lecture d'un texte, l'écoute d'un exposé, etc. Plusieurs façons d'ordonner les questions peuvent être utilisées lors de la période de questions-réponses. La plus simple est celle où l'étudiant pose ses questions directement au professeur ou un expert qui doivent répondre. Chaque étudiant d'un groupe peut aussi être invité à poser une question à tour de rôle. La personne interrogée peut répondre au fur et à mesure ou répondre après avoir compilé les questions.

Cellule d'apprentissage

Dans cette variante de l'activité questions-réponses, l'étudiant doit individuellement, lire un texte, écouter une vidéo, écouter un exposé, etc. Par la suite, il doit préparer 5 questions qu'il posera à un de ses collègues. Si ce dernier ne connaît pas les réponses à ses questions, l'étudiant doit lui expliquer pour qu'il y arrive. Pour ce faire, il doit essayer de déterminer pourquoi l'autre ne comprend pas et lui fournir les explications nécessaires. En cas de besoin, les deux étudiants peuvent solliciter l'aide du professeur.

Question d'examen

Dans cette variante, l'étudiant est appelé à rédiger individuellement une question qui pourrait être posée à un éventuel examen. Cette question doit couvrir un aspect important de la matière qui a été abordé et elle doit être formulée de façon ouverte. Par la suite, l'étudiant est jumelé avec un coéquipier afin de choisir la meilleure des questions entre celles qu'ils ont formulées. Les dyades sont fusionnées en groupe de 4 étudiants qui doivent procéder au même choix. Ces regroupements d'étudiants s'effectuent jusqu'au moment où il ne reste que 4 ou 5 groupes d'étudiants. Enfin, les groupes d'étudiants doivent présenter la question qu'ils ont retenue et justifier leur choix. Si les questions sont pertinentes, le professeur pourra les utiliser dans un examen.

20 questions permises

Cette variante a pour objet d'identifier une personne connue dans un domaine donné. Pour y arriver, l'étudiant ou un groupe d'étudiants a droit de poser un maximum de 20 questions à leur professeur ou un expert. Les réponses à ces questions ne peuvent être que : Oui/Non, Sans rapport, probablement, douteux, parfois d'habitude, rarement ou inconnu.

43. Quiz

Dans cette activité, l'étudiant est invité à participer à un petit quiz. Ce dernier peut être dispensé suite à l'écoute d'un exposé, d'une vidéo, d'un extrait musical, etc. ou encore, avant d'entreprendre un cours, pour identifier les connaissances initiales des étudiants.

44. Rallye

Dans cette activité, l'étudiant est invité réaliser une excursion sur des sites réels. Ces déplacements sont guidés par la découverte d'indices qui servent à répondre à différentes questions et qui tracent un itinéraire précis. Cette excursion peut se faire en équipe.

45. Recherche

Variante : Revue de presse

Dans cette activité, l'étudiant recherche des informations pertinentes sur un sujet donné, un problème à résoudre, une hypothèse à vérifier, une question à répondre, etc. Pour se faire, il se sert de l'Internet, de banques de données, de la bibliothèque, de son milieu, de ses idées. Au cours de sa démarche, l'étudiant devra réunir les informations, les classer, et les évaluer selon leur pertinence et leur validité.

Revue de presse

Cette variante de la recherche d'informations concentre la recherche de l'étudiant sur des sources d'informations qui touche l'actualité comme les quotidiens, les hebdomadaires ou des revues spécialisées.

46. Rédiger un texte

Variante : Révise, révise, révise
100 mots ou moins
Paraphrase
Écrivain créatif

Dans cette activité, l'étudiant doit rédiger un texte qui peut prendre différentes formes. Il peut s'agir d'un texte qui synthétise, résume, identifie les notions essentielles, fait état d'un exposé, un article, un clip audio ou vidéo ou une œuvre littéraire. Ce texte peut prendre la forme d'un discours continu ou d'une fiche de lecture.

Le texte peut prendre la forme d'une dissertation sur un thème philosophique, scientifique ou technique. Il peut également prendre la forme d'un rapport qui décrit une procédure, des résultats et une analyse se rapportant à une expérimentation.

Révise, révise, révise

Cette variante de l'activité exige de l'étudiant qu'il révise trois fois le texte qu'il a soumis. Le premier cycle de révision exige de l'étudiant qu'il limite son texte. Le deuxième lui demande

d'ajouter des informations alors que le troisième cycle vise à faire clarifier certains points traités dans le texte.

100 mots ou moins

Cette variante de l'activité demande à l'étudiant d'interpréter et de partager sa compréhension d'un cours avec un maximum de 100 mots.

Paraphrase

Suite à la lecture d'un court texte, l'étudiant est invité à rédiger un résumé de ce texte dans un seul paragraphe. Il doit le faire sans utiliser un seul des noms, des adjectifs ou des verbes présents dans le texte original. Une fois réunis en équipe, les étudiants choisissent le meilleur paragraphe parmi ceux qu'ils ont rédigés avant de le présenter à tout le groupe. À la fin, l'ensemble des étudiants choisit le texte qui respecte le plus l'esprit du texte original.

Écrivain créatif

En équipe l'étudiant est tenu de rédiger un poème ou un couplet de chanson sur un thème qu'ils ont abordé dans le cours. Autant que possible, le poème ou le couplet doit illustrer quelques applications des connaissances de ce thème.

47. Références partagées

Dans cette activité l'étudiant est invité à partager les sites Web, les articles ou toutes autres références à la communauté. C'est à cette dernière que revient le rôle de choisir une typologie ou de faire des regroupements. Il en résulte un système conçu par et pour les intérêts de la communauté, qui peut donc être fouillé dans un niveau de langage familier et contextualisé.

48. Remue-méninges

Dans cette activité l'étudiant est invité à prendre part aux échanges avec les membres de son groupe ou de son équipe dans le but de faire émerger des idées, des solutions, des exemples, des questions, des conceptions préalables, des perceptions, etc. dans le but d'approfondir ou explorer un thème, un sujet ou un problème donné. Toutes les propositions ou idées sont compilées sur un support écrit sans aucune forme d'analyse, de censure ou de critique de la part des participants. Ce qui compte, c'est la quantité d'idées proposées et la production de solutions originales.

49. Résolution de problèmes

Dans cette activité, l'étudiant est invité à résoudre des problèmes en mettant en application, des concepts, des théories ou des méthodes étudiées. Les informations d'un problème peuvent être fournies en entier ou partiellement. Dans ce cas, l'étudiant doit trouver les informations manquantes en effectuant des recherches avant de résoudre le problème posé.

50. Schématiser

Variante : Bande dessinée

Dans cette activité, l'étudiant élabore une représentation graphique (Dessin, schéma, graphique, modèle, illustration, croquis, carte, etc.) d'un concept, d'un fait ou d'une procédure.

Bande dessinée

Dans cette variante, la représentation graphique élaborée par l'étudiant prend la forme d'une succession logique d'images picturales avec ou sans textes pour transmettre des informations, garder l'attention ou pour distraire le lecteur.

51. Séminaire de projet

Dans cette activité l'étudiant est invité à présenter un projet à différentes phases de sa réalisation : avant projet, réalisation, après-projet. Ce projet peut être individuel ou en équipe. Cette présentation se fait à des pairs d'une autre équipe ou du groupe complet. La présentation est suivie d'une discussion des participants au séminaire. Ils peuvent alors critiquer, de façon constructive, le travail qui a été fait. Les critiques ou commentaires peuvent porter sur la forme (qualité de la langue, présentation visuelle, etc.) et le contenu (arguments, logique, véracité des faits, etc).

52. Simulation

Dans cette activité, l'étudiant est invité à participer aux activités d'un environnement réel ou fictif qui reproduit en tout ou en partie la réalité d'un milieu. Dans cet environnement, il doit réagir en adoptant de comportement, des attitudes, des règles, des procédures ou des techniques qu'il a appris. La simulation permet à l'étudiant de faire des essais, des erreurs sans qu'il y ait de conséquence ou de risque à prendre.

53. Stage

Dans cette activité, l'étudiant intervient et s'entraîne à exercer des actes professionnels pour lesquels il a été préparé. Cette activité se déroule dans un lieu ou dans un milieu réel et suit un plan qui permet à l'étudiant de prendre progressivement plus de responsabilités. L'étudiant est encadré par un professionnel qui provient du milieu.

54. Tournoi

Dans cette activité, l'étudiant est invité à prendre part à une activité où il sera mis en compétition avec ses collègues ou une autre classe.

55. Trouver une métaphore

Variante : Trouver un exemple

Dans cette activité, l'étudiant est invité à identifier une métaphore qui permet d'améliorer la compréhension de connaissances pour un sujet donné.

Trouver un exemple

Cette variante de l'activité est à une plus petite échelle. L'étudiant doit repérer un exemple qui illustre ce qu'il vient d'apprendre ou ce qu'il veut exposer.

56. Tutorat

Dans cette activité, l'étudiant est jumelé avec un des ses collègues pour lui prodiguer de l'aide individualisée ou en recevoir de ce dernier. Par un échange de questions, de réponses et de discussions sur un sujet, les deux étudiants peuvent identifier ce que leur partenaire comprend moins bien et utiliser diverses stratégies pour l'aider.

57. Une journée dans la vie de

Dans cette activité, l'étudiant est invité à faire une recherche d'informations sur un personnage réel, historique ou fictif. Par la suite, il doit présenter ce que vit ce personnage dans une journée spécifique ou typique de sa vie.

58. Visite guidée

Variante : Téléprésence.

Dans cette activité, l'étudiant est invité à réaliser une excursion sur des sites réels ou virtuels afin d'observer des exemples concrets, des faits ou des phénomènes portant sur des apprentissages qu'il a réalisés.

Téléprésence

La téléprésence est une variante où l'étudiant est mis en contact avec quelqu'un qui se trouve sur le terrain pour observer un phénomène. Cette personne peut être un expert, un explorateur, un pair. Lors de ce contact, l'étudiant peut recueillir des commentaires, suivre les démarches, faire des suggestions.

59. Visualisation

Variante : Prévission

Dans cette activité, l'étudiant est invité à visualiser un objet, un événement ou une situation antérieure, présente ou future.

Prévission

Dans cette variante de l'activité, un scénario, une simulation ou une situation est présentée à l'étudiant. Par la suite, ce dernier est invité à prévoir ce qui devrait arriver dans la poursuite du déroulement de l'événement présenté. L'étudiant doit prédire et expliquer ce qu'il prévoit.

60. Voyage

Dans cette activité, l'étudiant est invité à réaliser un voyage dans une autre région, un autre pays ou un milieu étranger à celui où il vit.

Références

- Albertson, D. R., & Hannan, C. J. (1972). *Twenty exercises for the classroom*. Washington D.C.: NTL Learning Resources Corp.
- Archambault, G. (2000). *47 façons de conjuguer enseigner avec apprendre*. Sainte-Foy: Presses de l'Université Laval.
- Beau, D. (2005). *La boîte à outils du formateur. 100 fiches de pédagogie*. Paris: Editions d'Organisation.
- Boulet, A. (1999). *Enseigner les stratégies d'apprentissage au primaire et au secondaire*. Hull: Les éditions Réflex.
- Boulet, A., Savoie-Zajc, L., & Chevrier, J. (1996). *Les stratégies d'apprentissage à l'université*. Sainte-Foy: Les Presses de l'Université du Québec.
- Boyer, R., Dorais, S., Gagnon, N., & Plourde, M. (2006). Liste d'activités d'apprentissage. Université Laval.
- Brien, R. (1997). *Science cognitive et formation* (3 ed.). Sainte-Foy: Presses de l'Université du Québec.
- CEFES. (http). Guide d'élaboration d'un plan de cours. Retrieved août, 2008, from http://www.cefes.umontreal.ca/ressources/guides/Plan_cours/index.htm
- Chamberland, G., Lavoie, L., & Marquis, D. (1995). *20 formules pédagogiques*. Sainte-Foy: Les Presses de l'Université du Québec.
- Chamberland, G., & Provost, G. (1996). *Jeu, simulation et jeu de rôle*. Sainte-foy: Les Presses de l'Université du Québec.
- Dessaint, M.-P. (1995). *La conception de cours: Guide de planification et de rédaction*. Sainte-Foy: Presses de l'Université du Québec.
- Écoscience. (http). Stratégies pédagogiques. Retrieved août, 2008, from <http://www.aqpere.qc.ca/ecoscience/cStrategiesPedagogiques.html>
- Fernandez, J. (1983). *La boîte à outils des formateurs*. Montréal: Éditions Saint-Martin.
- Guilbert, L., & Ouellet, L. (1997). *Étude de cas _ Apprentissage par problèmes*. Québec: Les Presses de l'Université du Québec.
- Horton, W. (2000). *Designing Web-Based Training: How to Teach Anyone Anything Anywhere Anytime*: John Wiley & Sons Canada, Ltd.
- Horton, W. (2006). *E-learning by design*: Pfeiffer & Co.
- International Workshop on Developing e-Learning Contents (2006 : Manille, P. (2006). *Developing e-learning contents : workshop proceedings*. Paper presented at the CPSC-ASBI Joint International Workshop on Developing e-Learning Contents, Manilla, Philippines.

- Janac, K., Kipperman, D., & Linder, D. (http). Glossary of Learning Strategies. Retrieved août, 2008, from http://edweb.sdsu.edu/courses/ET650_online/MAPPS/Gloss.html
- Lasnier, F. (2000). *Réussir la formation par compétences*: Guérin.
- Leyboldt, M. A. (1967). *40 Ways to Teach in Groups*. Valley Forge: Judson Press.
- Martineau, S., & Simard, D. (2001). *Les groupes de discussion*. Sainte-Foy: Les Presses de l'Université du Québec.
- Paradis, P. (2006). *Guide pratique des stratégies d'enseignement et d'apprentissage*. Montréal: Guérin.
- Pedagonet. (http). Les stratégies d'enseignement et d'apprentissage. Retrieved août, 2008, from <http://www.pedagonet.com/other/STRTGIE.htm>
- Power, M. (2008). *Le concepteur pédagogique réflexif : un journal de bord*. Athabasca, AB: Athabasca University Press.
- Prégent, R. (1990). *La préparation d'un cours, connaissances de base utiles aux professeurs et aux chargés de cours*. Montréal: Editions de l'école Polytechnique.
- Proulx, J. (1993). *Enseigner mieux*. Trois-Rivières: Cégep de Trois-Rivières.
- REM. (http). Quelques suggestions de stratégies d'enseignement en éducation aux médias. Retrieved août, 2008, from http://www.media-awareness.ca/francais/ressources/educatif/outils_de_reflexion/qlq_strategies.cfm
- Saskatchewan, M. d. l. a. d. l. (1993). *Approches Pédagogiques Infrastructure pour la pratique de l'enseignement*. Retrieved aout, 2008, from http://www.sasked.gov.sk.ca/docs/francais/tronc/approches_ped/index.html
- Séguin, P. (http). Internet, une technologie pour l'apprentissage. Retrieved août, 2008, from <http://www.colvir.net/pedagogie/>
- UdeM. (http). Formules pédagogiques et intégration des TIC. Retrieved août, 2008, from http://www.scedu.umontreal.ca/profs/viens/scenarios/Tempo/Site_scenaristes/formules.htm
- Watkins, R. (2005). *75 E-learning Activities: Making Online Learning Interactive*: John Wiley & Sons Canada.
- Weinstein, C. E., Goetz, E. T., & Alexander, P. A. (1988). *Learning and study strategies. Issues in assessment, instruction and evaluation*. San Diego: Academic Press.
- Wolfs, J.-L. (1998). *Méthodes de travail et stratégies d'apprentissage* (3 ed.): DeBoeck.