



# STRATÉGIES ET MÉTHODES D'ENSEIGNEMENT



COLLÈGE  
**SAINTE-ANNE**





# MEMBRES DU COMITÉ DE DÉVELOPPEMENT PÉDAGOGIQUE

## **RESPONSABLE DU COMITÉ**

**ISABELLE SENÉCAL**

Directrice de l'innovation pédagogique  
et de l'international

## **MEMBRES**

**MÉNAÏC CHAMPOUX**

Enseignante de français

**CHRISTINE CHÉNARD-GUAY**

Directrice de classe

**GENEVIÈVE DÉCARIE**

Enseignante de français

**JEAN DESJARDINS**

Conseiller technopédagogique

**PATRICK POULIOT**

Enseignant ECR et apprenti leader

**BRIGITTE SAUVÉ**

Enseignante de mathématique

**KARINE VILLENEUVE**

Enseignante de français



## LES RÔLES DE L'ENSEIGNANT

**COLLABORATEUR**

**INNOVATEUR**

**PLANIFICATEUR**

**MODÈLE**

**ENTRAÎNEUR**

**AMBASSADEUR**

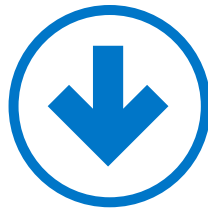
**ÉVALUATEUR**

**APPRENANT**

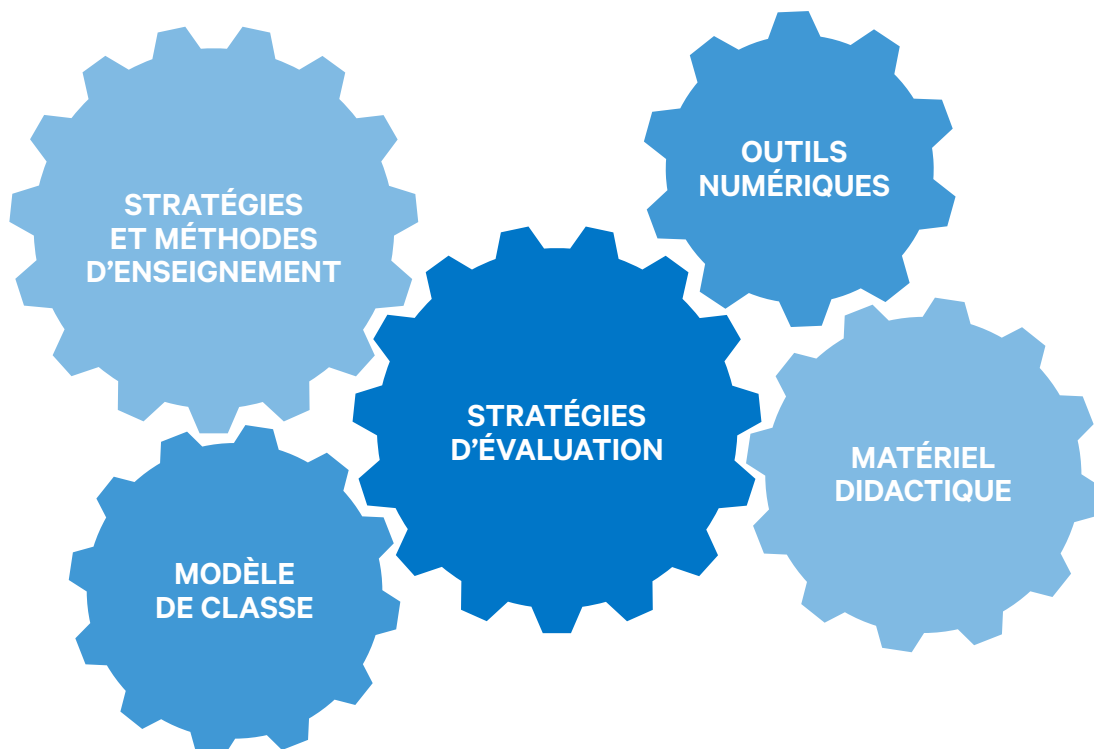
**GUIDE DISCIPLINAIRE**

**COMMUNICATEUR**

**PASSEUR CULTUREL**



## LES CONDITIONS DE DÉVELOPPEMENT





## PROFIL DE SORTIE DE L'ÉLÈVE

**PENSÉE ANALYTIQUE ET CRÉATIVE POUR  
UNE RÉOLUTION DE PROBLÈMES**

**COMMUNICATION HABILE  
DANS DIVERS CONTEXTES**

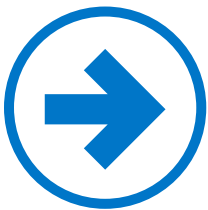
**TRAVAIL D'ÉQUIPE**

**CULTURE DU NUMÉRIQUE**

**PERSPECTIVE SUR LE MONDE**

**DÉVELOPPEMENT D'UN ESPRIT  
SOUPLE ET AUDACIEUX**

**PRISE DE DÉCISION INTÈGRE  
ET ÉTHIQUE**



**COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES**

# LA PÉDAGOGIE DU COURS DE DEMAIN

Dans le premier fascicule du cours de demain, nous avons présenté la vision pédagogique du Collège dans son ensemble.

Afin d'enrichir la vision générale, nous souhaitons développer les rouages des conditions de développement. Ainsi, nous avons cette fois effectué une réflexion approfondie sur les stratégies et méthodes d'enseignement qui mèneront au développement des compétences du profil de sortie de l'élève.

L'intention principale de la pédagogie du cours de demain est de placer l'élève au centre du processus d'apprentissage afin de **l'engager** dans un rôle d'**apprenant actif**, qui ressemble à celui qu'il adopte quand il choisit, par intérêt, de s'investir réellement. En effet, nous comptons contribuer à la **motivation** de l'élève, en alimentant son **plaisir d'apprendre**, en développant son **sentiment de compétence** et en lui permettant de mieux se connaître. L'école doit devenir un lieu privilégié où l'élève vit des expériences d'apprentissage comme nulle part ailleurs. Le profil de sortie de l'élève risque de correspondre davantage à la manière dont nos élèves se perçoivent, tout en augmentant leur impression que l'école est pertinente, adaptée, et en leur insufflant le goût de l'effort et de la persévérance.

Ainsi, l'élève présent dans nos classes deviendra un apprenant pour la vie.

# STRATÉGIES ET MÉTHODES D'ENSEIGNEMENT



# NOS FONDEMENTS

**Créativité, raisonnement complexe, apprentissages durables, ténacité**

Voici les fondements pédagogiques que nous avons choisis.

Ces fondements sont les **bases** sur lesquelles seront assis les **principes pédagogiques**, présentés plus loin dans ce document.

Ils guideront et lieront nos réflexions futures sur les autres conditions de développement – pratiques évaluatives, matériel pédagogique, outils numériques, modèle de classe.



## CRÉATIVITÉ

---

La créativité est aujourd'hui définie comme la capacité à trouver des solutions nouvelles à des problèmes. Pour les résoudre, il faut s'y adapter, puis savoir faire des liens entre les choses, même celles qui n'en ont pas à première vue.

Afin de favoriser le développement de la pensée créative chez les jeunes, il est important de les placer face à des situations complexes, de développer les ressources de leurs « bibliothèques internes », de faire appel à leur imagination et d'accepter de partager avec eux le contrôle du cours.

L'enseignant jouera alors pleinement son rôle d'entraîneur, en accompagnant les démarches d'apprentissage plutôt qu'en contrôlant le résultat.

## RAISONNEMENT COMPLEXE

---

À quoi peut-on reconnaître le raisonnement complexe?

C'est notamment la capacité à identifier un problème, à l'analyser, à y trouver une solution et à en évaluer l'impact. C'est aussi la capacité d'observation, de réflexion et de réaction, en tant qu'individu ou membre d'un groupe.

Cela nécessite une grande compétence en littératie, une pensée analytique, un esprit critique, une capacité de synthèse et de déduction bien développée.

Ainsi, il est préférable pour la personne d'approfondir les sujets scolaires plutôt que d'en voir davantage, mais de n'en faire qu'un survol.

## APPRENTISSAGES DURABLES

---

Comment faire pour que les apprentissages que les élèves font aujourd'hui soient durables?

Alors que l'élève doit prendre ses responsabilités d'apprenant, l'enseignant, à travers les rôles qu'il joue et les choix pédagogiques qu'il fait, est celui qui a le plus d'impact sur l'évolution du jeune en tant qu'apprenant.

Ainsi, les constats des récentes recherches sur le cerveau, le développement des compétences et les approches métacognitives doivent inspirer des pratiques gagnantes.

## TÉNACITÉ

---

Apprendre, voilà une action agréable, stimulante.

Toutefois, apprendre et développer ses compétences demandent à l'élève qu'il déploie des efforts, parfois soutenus, qu'il démontre un engagement envers une tâche ou un processus et qu'il persévère devant les difficultés. Ainsi, ses apprentissages resteront imprégnés longtemps, voire toujours.

La ténacité est une attitude essentielle que l'enseignant, par son rôle d'entraîneur, doit tenter de développer chez l'élève.

# LES PRINCIPES PÉDAGOGIQUES

Les principes sont les grandes intentions pédagogiques qui guideront les enseignants dans leur choix de stratégies et de méthodes d'enseignement.

Encore une fois, ces principes ont été choisis par les membres du comité et sont le fruit de recherches et d'expériences des meilleures pratiques en matière de pédagogie et d'apprentissage.

- 1 Faire résoudre des problèmes, relever des défis
- 2 Miser sur la collaboration
- 3 Lier son cours à la réalité
- 4 Créer une culture essai-erreur
- 5 Connaître ses élèves et travailler ensemble
- 6 Optimiser le temps d'apprentissage
- 7 Développer les habiletés d'apprenants des élèves

## LÉGENDE

### CARACTÉRISTIQUES DU PRINCIPE

Pas vers la pratique

**Avenues de développement**



## FAIRE RÉSOUDRE DES PROBLÈMES, RELEVER DES DÉFIS

- PROPOSER DES DÉFIS À RÉSOUDRE PERTINENTS, COMPLEXES, ANCRÉS DANS LA RÉALITÉ ET EXPLORANT DIFFÉRENTS POINTS DE VUE
- ENTRAÎNER LES ÉLÈVES À POUVOIR MOBILISER LEURS SAVOIRS (CONNAISSANCES) ET PRENDRE DES DÉCISIONS POUR RÉSOUDRE DES PROBLÈMES (COMPÉTENCES)

- Offrir différentes méthodes, démarches, manipulations ou techniques pour parvenir à des solutions (**ex. tempête d'idées, pensée design, chapeaux de Bono**), dans un processus permettant de se réajuster (**régulation, essai-erreur**)
- Développer les raisonnements complexes des élèves par une ou plusieurs de ces actions : analyse, élaboration, discrimination, synthèse, preuve et réfutation, déduction, inférence, recontextualisation, transfert, etc.
- Proposer des contraintes créatives : réinvestissement des apprentissages dans des problèmes inédits (**ex. écrire une lettre d'amour à la manière de Yoda, puis de Jules César, rédiger un rapport de laboratoire à la manière de CSI**)
- Morceler la tâche en petites étapes contenant un défi chacune, préciser aux élèves s'il s'agit d'un défi court ou long (en effet, certains défis demanderont de la vitesse et d'autres, de s'appliquer davantage)



## MISER SUR LA COLLABORATION

- DÉVELOPPER AVEC LES ÉLÈVES UNE APPROCHE PLUS COLLABORATIVE QUE COOPÉRATIVE : UNE APPROCHE DE CO-CONSTRUCTION QUI INCLUT TOUS LES MEMBRES, ET CE, À CHAQUE ÉTAPE DE LA MISE EN ŒUVRE D'UNE TÂCHE
- PROPOSER UN CONTEXTE DANS LEQUEL DES ACTIVITÉS CONJOINTES SONT EFFECTUÉES ENTRE ÉLÈVES QUI ONT À COMMUNIQUER POUR ATTEINDRE DES BUTS COMMUNS DANS UN CONTEXTE D'INTERDÉPENDANCE

- Inviter les élèves à nommer clairement leurs attentes vis-à-vis de soi et des autres
- Ponctuer le travail de moments où les membres d'une équipe ont un temps d'échange et de régulation pour continuer de bien orienter le travail à faire
- Proposer des tâches assez complexes pour que surgisse un réel besoin de collaboration
- **Utiliser des outils de collaboration (numériques ou autres)**
- Expliciter les rôles et les valeurs de collaborateur
- **Alternance de modèles d'équipe sur la durée : court terme, long terme, aléatoires, au choix des élèves, etc.**



## LIER SON COURS À LA RÉALITÉ

- CONTEXTUALISER LE PLUS POSSIBLE LES APPRENTISSAGES POUR LEUR DONNER DU SENS

- CHERCHER À FAIRE SE MESURER LES ÉLÈVES AUX RÉALITÉS SOCIALES, ÉCONOMIQUES, POLITIQUES, ARTISTIQUES, SCIENTIFIQUES, CULTURELLES, QUI LES ENTOURENT DE PRÈS OU DE LOIN

- EXERCER NOTRE RÔLE DE PASSEUR CULTUREL, SANS MANQUER DE S'INTÉRESSER AUSSI À LA CULTURE IMMÉDIATE DES ÉLÈVES

- Miser sur la transdisciplinarité

- **Inciter les élèves à réseauter avec d'autres jeunes du Québec et du monde qui partagent certains de leurs apprentissages**

- **S'inscrire dans la réalité technologique du moment (en 2016, les réseaux sociaux, les appareils mobiles, la réalité augmentée, et bientôt, l'Internet des objets, la réalité virtuelle et l'intelligence artificielle!)**

- **Inviter dans notre cours les experts qu'on ne pourrait convier en personne via la webdiffusion**

- Faire vivre aux élèves des mises en situation (**conférence de presse, vernissage, élection**), amincir les murs de la classe

- **Inviter les élèves à pouvoir publier leurs réalisations**

- **Permettre à la communauté de découvrir les apprentissages qu'a réalisés l'élève**



## CRÉER UNE CULTURE ESSAI-ERREUR

- FAIRE DES ERREURS DES APPRENANTS ET DES DÉFIS DE SA MATIÈRE LE POINT DE DÉPART DE NOTRE ENSEIGNEMENT
- VALORISER LES FORCES DES ÉLÈVES, CONSTRUIRE LEUR CONFIANCE, ENCOURAGER LA PRISE DE RISQUES ET SOULIGNER LEURS PROGRÈS

- Amener les élèves à constater qu'on s'engage plus dans une tâche si elle est la solution à l'obstacle qu'on voulait surmonter
- Intégrer le réinvestissement des erreurs à sa pratique
- Mettre en place des moyens pour que les élèves ciblent leurs objectifs et expérimentent comment les atteindre
- Créer des activités d'apprentissage qui rendent la pensée de l'élève visible, qui démontrent sa compréhension de chaque étape
- Modeler des réactions proactives à l'erreur : une occasion d'apprendre
- Faire réaliser aux élèves qu'il y a plus de leçons à tirer dans leur processus que dans leur produit final
- Catégoriser et partager les erreurs communes (**par des espaces où l'élève peut s'entraîner et recevoir une rétroaction, par un carnet ou un portfolio, une compilation des erreurs, etc.**)



## CONNAÎTRE LES ÉLÈVES ET TRAVAILLER ENSEMBLE

- EXPLIQUER NOS CHOIX PÉDAGOGIQUES
- EXPLICITER NOS ATTENTES
- S'INTÉRESSER AUX PARTICULARITÉS DE CHACUN : INTÉRÊTS, APTITUDES ET DÉFIS
- PARTIR DE LA COMPRÉHENSION DE L'ÉLÈVE

- Proposer des défis exigeants, qui provoquent des interactions enseignants-élèves d'une bonne profondeur et mutuellement enrichissantes
- Avoir un discours constructif et engageant pour ses élèves
- **Présenter des modèles d'apprenants accomplis**
- Adopter des modèles de classe qui :
  - augmentent les interactions avec les apprenants
  - mettent à profit les forces des divers apprenants
  - nous donnent de l'information sur les élèves en apprentissage
- Exercer son rôle d'entraîneur et assurer une présence continue auprès de ses équipes d'apprenants : les soutenir, les encourager, discuter de leurs apprentissages et des moyens qu'elles choisissent pour s'organiser
- **Utiliser différents outils de collecte d'informations sur les apprentissages avant, pendant et après (quiz, tests diagnostiques, cercles de discussion, portfolio, etc.)**
- Différencier les tâches et les parcours s'ils peuvent mener à développer les mêmes compétences et habiletés
- Questionner et questionner encore
- Cultiver les trois variables de la motivation des élèves : contrôlabilité, sentiment d'efficacité et perception de la pertinence des tâches proposées
- Analyser les résultats et offrir une rétroaction
- Faire un suivi le plus personnalisé possible



## OPTIMISER LE TEMPS D'APPRENTISSAGE

- AVOIR LA PRÉOCCUPATION CONSTANTE DE QUESTIONNER L'UTILISATION DU TEMPS OCTROYÉ À L'APPRENTISSAGE

- Assurer une bonne gestion de classe et maintenir la motivation (**accueillir les élèves, les encourager, rétroagir, habiter la classe par notre présence, morceler les tâches du cours, gérer les transitions, expliciter les liens et les intentions entre les différents moments du cours**)

- Repenser la place de l'enseignement magistral

- Repenser le travail à faire à l'extérieur du cours

- **S'outiller pour la classe inversée : production de vidéos (Screencast-O-Matic, Smart), outils Web pour personnaliser et augmenter les vidéos des collègues (EDpuzzle), pour répondre aux questions que soulèvent les apprentissages (Appear.in, Padlet, ChallengeU), pour vérifier l'appropriation des contenus (Formative, Flubaroo, ChallengeU, Moodle) et pour permettre aux élèves de réinvestir leurs apprentissages (ThingLink, Canva)**

- Assurer une présence en ligne

- Développer l'entraide en ligne, la « présence sociale » des élèves





## DÉVELOPPER LES HABILITÉS D'APPRENANT CHEZ L'ÉLÈVE

- FAVORISER LA PRISE DE CONSCIENCE DE SES PROPRES FAÇONS D'APPRENDRE

- CHERCHER À CE QUE L'APPRENANT DÉVELOPPE SES ACQUIS, S'APPROPRIE SA DÉMARCHE

- TOUT METTRE EN ŒUVRE POUR QU'IL ATTEIGNE UNE AUTONOMIE VIS-À-VIS DE SES APPRENTISSAGES

- Structurer les tâches, mais laisser les élèves s'organiser davantage

---

- Faire cheminer l'élève par des questions

---

- Amener les élèves à verbaliser leurs apprentissages, à garder des traces signifiantes de leurs processus (**portfolio, par exemple**)

---

- Enseigner des méthodes de travail : **techniques d'idéation, d'organisation, d'étude, etc.**

---

- Intégrer le réinvestissement des erreurs aux activités d'apprentissage

---

- S'assurer que l'élève cible ses objectifs, qu'il les consigne et expérimente les moyens de les atteindre : **autocorrection avec compilation des erreurs, autoévaluation, retour sur l'évaluation**

---

- Valoriser la curiosité des élèves

---

- Souligner les réflexes d'apprenant

---

- Partager notre processus d'apprentissage

# GLOSSAIRE DES STRATÉGIES D'ENSEIGNEMENT

## AVAN

« APPORTEZ VOTRE APPAREIL NUMÉRIQUE »

Traduction de BYOD,  
« *bring your own device* »

Mode d'organisation scolaire capitalisant sur les appareils numériques personnels des apprenants, permettant entre autres des tâches éclatées dans le temps ou les lieux grâce à la mobilité

## CLASSE INVERSÉE

Mode d'organisation des cours selon lequel le temps de classe est plus souvent consacré à l'approfondissement des notions et à la pédagogie active, les contenus plus théoriques ayant été acquis par l'apprenant avant que se déroule la séance, souvent via des vidéos

## DÉBAT

Stratégie d'apprentissage consistant à organiser la conversation autour d'une question suscitant des opinions divergentes

## ENSEIGNEMENT EXPLICITE

Mode de transmission de connaissances et de développement de compétences qui dépasse l'enseignement magistral : l'enseignant procède d'abord au modelage, puis à la pratique guidée des apprenants, avant qu'ils soient capables d'une pratique autonome

## ENSEIGNEMENT PAR LES PAIRS

Stratégie dans laquelle les apprenants s'approprient les contenus et se les transmettent les uns aux autres

## ENSEIGNEMENT PAR PROJET OU LABORATOIRE

Stratégie d'apprentissage dans laquelle les acquis notionnels et le développement de compétences s'effectuent en cours de réalisation d'une tâche complexe ou de résolution d'un problème

## JEUX SÉRIEUX

---

Jeux de société ou jeux vidéo qui ont pour objectif de susciter de manière ludique des apprentissages chez les joueurs

## LUDIFICATION

---

Scénarisation pédagogique autour d'un thème et empruntant aux jeux les dynamiques propices aux apprentissages, par exemple une progression par niveaux, des microrécompenses pour couronner les apprentissages au long de la quête à accomplir et des monstres à affronter

## NARRATION WEB TRANSMÉDIA

---

Stratégie qui amène l'apprenant à raconter l'histoire, l'antépisode, la suite du récit ou encore le chapitre manquant, tout en sollicitant plusieurs supports numériques dans un tout, c'est-à-dire dans un « ensemble narratif », par exemple le blogue, l'affiche et la baladodiffusion

## PENSÉE DESIGN

---

Processus de résolution de problèmes par prototypage, comportant des phases de découverte, d'interprétation, d'idéation, d'expérimentation et d'évaluation dont l'objectif est la recherche de solutions concrètes à des problèmes complexes

## QUESTIONNEMENT

---

Stratégie métacognitive mise de l'avant à travers différentes modalités (jeux, quiz, enseignement magistral) et pouvant s'instaurer entre l'enseignant et le groupe, l'élève et l'enseignant, ou entre élèves (dans la plupart des cas, la personne ne fournit pas de réponses, mais guide vers celles-ci en questionnant)

## SIMULATIONS ET JEUX DE RÔLES

---

Stratégie dans laquelle les apprenants recréent un contexte ou une situation complexe, tout en en suivant les règles, afin de la comprendre et de développer certaines des compétences de ceux qui y sont confrontés

## 1 INTENTIONS PÉDAGOGIQUES

Quelle est la compétence disciplinaire que je souhaite développer chez l'élève ?

Quelle est la compétence du profil de sortie du modèle du cours de demain que je souhaite développer chez l'élève ?

Quelle notion de la progression des apprentissages sera visée ?

Quels acquis devront être activés ou réactivés ?



QU'EST-CE QUI FONCTIONNE DANS CE QUE JE FAIS DÉJÀ ?

QU'EST-CE QUI NE FONCTIONNE PAS OU QUI FONCTIONNE MOINS DANS CE QUE JE FAIS ?

## 2 DÉFI

Quel sera le défi ou quelle sera la tâche des élèves ?

Comment contextualiser ces défis pour leur donner un sens dans la réalité ?

Quelles sont les stratégies que les élèves devront déployer ?

(analyse, élaboration, discrimination, synthèse, preuve et réfutation, déduction, inférence, recontextualisation, transfert, etc.)

Quel résultat est attendu pour les élèves ?

Comment adapter le défi en fonction de leurs forces, faiblesses et intérêts ?

QUEL MATÉRIEL ET QUELS OUTILS TECHNOLOGIQUES SERONT LES PLUS PERTINENTS ?



# GUIDE POUR LA PLANIFICATION DE L'ENSEIGNEMENT

## 3 SCÉNARISATION

Comment peut-on morceler la tâche à réaliser en petits objectifs ?

---

Quelle stratégie d'apprentissage doit-on adopter pour chacune des étapes ?

---

Quelles difficultés veut-on que les élèves rencontrent ?

---

Quelles questions devront-ils se poser pour les surmonter ?

---

Comment agir comme enseignant pour consolider les apprentissages ?

---

Et comment maintenir la motivation ?

## 4 ÉVALUATION

Comment l'élève démontrera-t-il sa compréhension à chacune des étapes ?

---

Comment saurons-nous si chacun a appris ?

---

Quelles rétroactions peut-on offrir ?

---

Pourra-t-on impliquer l'élève dans l'évaluation ?

## 5 RÉINVESTISSEMENT

Que mettrons-nous en place pour les élèves qui n'ont pas appris ?

---

Que mettrons-nous de l'avant pour les élèves qui ont appris ?

---

Quel problème apparenté permettrait de résoudre les apprentissages de cette séquence ?

---

Y a-t-il un problème inédit que ces élèves réussiraient à résoudre ?



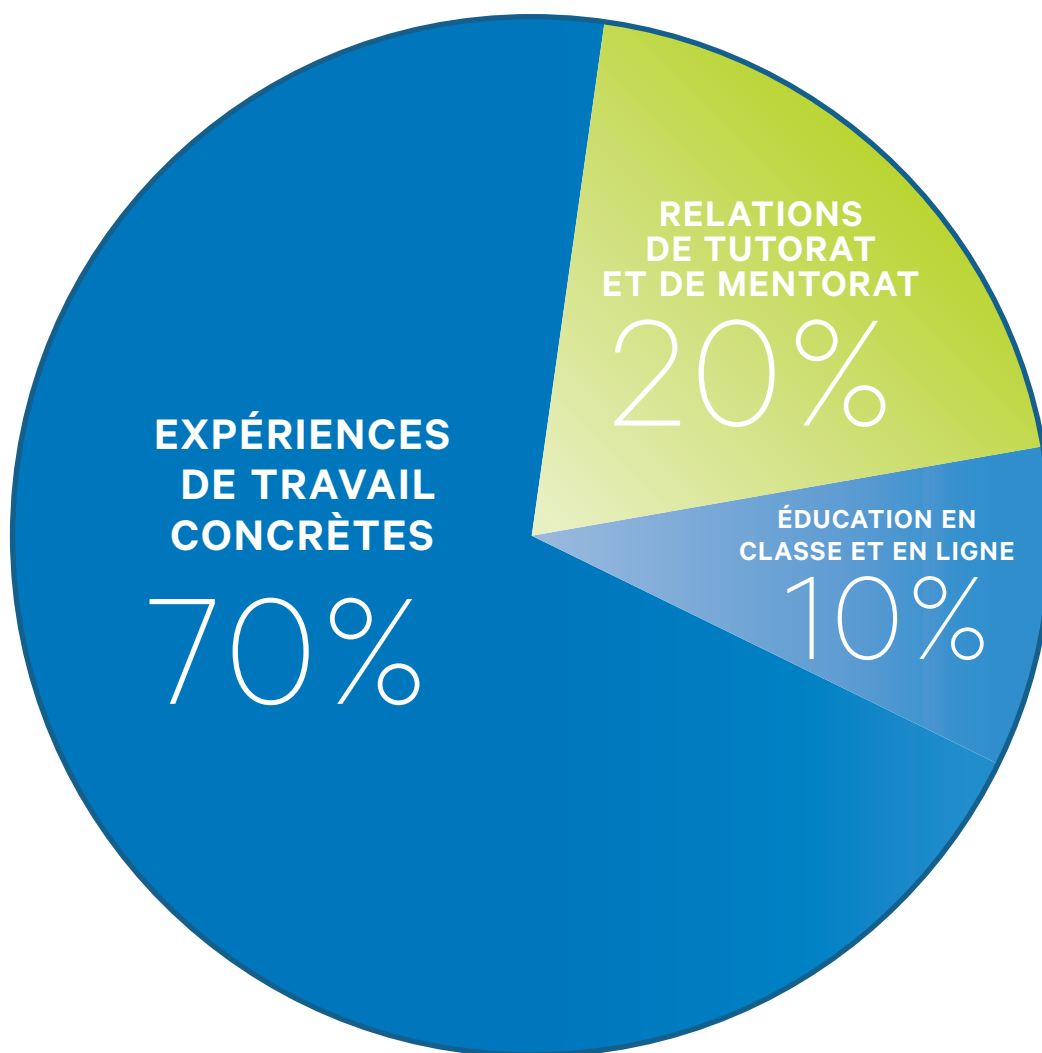
LES APPRENTISSAGES SERONT-ILS DURABLES? MOBILISABLES?

QUELLES TRACES L'ÉLÈVE EN GARDERA-T-IL?

# CONCEPT 70-20-10

L'implantation de la pédagogie du cours de demain passe nécessairement par le développement professionnel des éducateurs, des enseignants et de la direction, tout en mettant de l'avant une pratique réflexive.

Le modèle 70-20-10 suggère une pratique professionnelle en développement, qui se renouvelle progressivement et qui tient compte des pratiques gagnantes actuelles, des données probantes ainsi que des initiatives les plus innovantes.





# COURS DE DEMAIN

**COLLÈGE SAINTE-ANNE**

1250, BOULEVARD SAINT-JOSEPH, LACHINE (QUÉBEC) H8S 2M8

T : 514-637-3571

**[SAINTEANNE.CA](http://SAINTEANNE.CA)**