

Techniques Pédagogiques

Document pédagogique destiné à l'usage des formateurs

SOMMAIRE

SOMMAIRE	3
POURQUOI...	5
COMMENT...	9
• CAROUSEL	10
• DÉMONSTRATION COMMENTÉE ET JUSTIFIÉE EN «MIROIR»	11
• DÉMONSTRATION PRATIQUE	12
• DÉMONSTRATION PRATIQUE DIRIGÉE	13
• ENTRAÎNEMENT PAR ATELIER	14
• ÉTUDE DE CAS	15
• EXPOSÉ DIRECTIF	16
• EXPOSÉ PARTICIPATIF	17
• IMMERSION	18
• INTERPRÉTATION DE PHOTOGRAPHIES	19
• METAPLAN OU «POST-IT» ®	20
• MOTS CLÉS	21
• QCM (QUESTIONNAIRE À CHOIX MULTIPLES)	22
• QUESTIONNEMENT OU TECHNIQUE INTERROGATIVE	23
• R.E.D.E	24
• REMUE-MÉNINGES	25
• SIMULATION	26
• TRAVAIL DE GROUPE	27

POURQUOI...

Technique Pédagogique	Rôle du formateur	Phase d'apprentissage
Carousel	<p><i>Faire le point sur ce que savent les participants.</i></p> <p><i>Transmettre un savoir.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Fixer l'objectif. - Préparer le travail. - Lancer l'activité. - Animer. - Faire un résumé centré sur les points importants. 	Découverte Apprentissage
Démonstration Commentée et Justifiée «Miroir»	<p><i>Transmettre un savoir.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Montrer. - Expliquer. - Justifier. - Insister sur les points clés. 	Apprentissage
Démonstration Pratique	<p><i>Transmettre un savoir.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Montrer. - Expliquer. - Justifier. - Insister sur les points clés. 	Apprentissage
Démonstration Pratique Dirigée	<p><i>Transmettre un savoir.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Montrer. - Expliquer. - Justifier. - Insister sur les points clés. 	Apprentissage
Entrainement par atelier	<i>Entrainer à assimiler les informations</i>	Apprentissage
Etude de cas	<p><i>Faire le point sur ce que savent les participants.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Concevoir la situation illustrée. - Préparer les questions. - Animer, interroger, clarifier. - Faire un résumé centré sur les points importants. 	Déouverte
Exposé directif	<p><i>Transmettre un savoir.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Maîtriser le sujet. - Préparer l'exposé et le structurer. - Préparer les supports pédagogiques. - Réaliser l'exposé, expliquer. - Répondre aux questions. - Respecter le temps imparti. - S'assurer de la compréhension. - Evaluer 	Apprentissage
Exposé participatif	<p><i>Faire le point sur ce que savent les participants.</i></p> <p><i>Transmettre un savoir.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Préparer des questions pertinentes. - Animer la phase questions / réponses. - Répondre aux questions. 	Découverte Apprentissage

Immersion	<p><i>Faire le point sur ce que savent les participants.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Concevoir la situation illustrée. - Dépersonnaliser. - Proposer une stratégie d'observation. - Animer, interroger et aider à clarifier. - Faire un résumé centré sur les points importants. 	Découverte
Interprétation de photographies	<p><i>Faire le point sur ce que savent les participants.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire ressortir les différentes façons de voir et de comprendre un thème à partir des représentations et des expériences de chacun. 	Découverte
Métablan ou «Post-It» ®	<p><i>Faire le point sur ce que savent les participants.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Préparer la question. - Lancer l'activité et expliquer le principe. - Distribuer les «Post-It» ®. - Animer l'activité. - Analyser la production, aider à clarifier et guider le classement. - Faire un résumé centré sur les points importants. 	Découverte
Mots Clés	<p><i>Faire le point sur ce que savent les participants.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Préparer la question. - Lancer l'activité et expliquer le principe. - Animer l'activité. - Analyser la production, aider à clarifier et guider le classement. - Faire un résumé centré sur les points importants. 	Découverte
QCM	<p><i>Faire le point sur ce que savent les participants.</i></p> <p><i>Transmettre un savoir.</i></p> <p><i>Vérifier l'acquisition des savoirs.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Fixer l'objectif. - Préparer le travail. - Lancer l'activité. - Rester observateur et soutenir. - Animer la séance plénière. - Résumer et conclure. 	Découverte Apprentissage Application
Questionnement ou Technique interrogative	<p><i>Faire le point sur ce que savent les participants.</i></p> <p><i>Transmettre un savoir.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Le formateur pose des questions, les participants y répondent. - Guider les participants à l'acquisition d'un savoir en les questionnant. - Les inciter progressivement à la réflexion. 	Découverte Apprentissage
R.E.D.E	<p><i>Faire le point sur ce que savent les participants.</i></p> <p><i>Transmettre un savoir.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Le formateur demande aux participants d'exprimer leurs connaissances. - Les participants essaient de refaire le geste. - Le formateur réalise une démonstration. - Les participants s'entraînent à réaliser le geste. 	Découverte Apprentissage

Remue-méninges	<p><i>Faire le point sur ce que savent les participants.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Préparer la question. - Lancer l'activité et expliquer le principe. - Poser la question. - Animer l'activité. - Analyser la production, aider à clarifier et guider le classement. - Faire un résumé centré sur les points importants. 	Découverte
Simulation	<p><i>Vérifier l'acquisition des savoirs.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Concevoir. - Préparer. - Mettre en place, distribuer des rôles. - Observer, évaluer. 	Application
Travail de groupe	<p><i>Faire le point sur ce que savent les participants.</i></p> <p><i>Transmettre un savoir.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Fixer l'objectif. - Préparer le travail. - Lancer l'activité. - Animer. - Faire un résumé centré sur les points importants. 	Découverte Apprentissage

COMMENT...

• CAROUSEL


Technique pédagogique utilisée comme activité de **découverte** et **d'apprentissage**

But

- Permettre aux participants d'exprimer leur vécu, leurs expériences et leurs connaissances.
- Faire un point sur les connaissances antérieures des participants et sur celles qu'il leur reste à acquérir.
- Entraîner les participants à se questionner, à raisonner.
- Favoriser la réflexion et la mise en commun des expériences personnelles de chacun sur des thèmes en rapport avec une situation réelle.
- Confronter les idées, les arguments, les positions d'un participant, ou membre d'un groupe, autour d'un thème donné.

Durée indicative :

- 40 minutes.

ANIMATEUR	
1 - Lancer l'activité en indiquant son objectif.	1 mn
2 - Distribuer, lire ou faire lire une fiche d'activité, la clarifier et s'assurer de sa compréhension.	2 mn
3 - Répartir les participants en groupe de 5 à 8 personnes et lancer les travaux. Indiquer l'heure de rendez-vous en plénière.	1 mn
4 - Ne pas intervenir dans les groupes. <ul style="list-style-type: none"> - Les participants produisent le travail demandé. - Ils élaborent une synthèse du travail de groupe en utilisant une feuille de tableau papier. - Le retour doit se faire 50% par écrit et 50% par des dessins. Préciser qu'il faut privilégier ces derniers. 	20 mn
5 - Inviter les groupes à rapporter leur travail en affichant leur feuille sur un mur de la salle de formation.	5 mn
6 - Inviter chaque groupe et chaque participant à : <ul style="list-style-type: none"> - Aller consulter la production des travaux des autres groupes. Au fur et à mesure, le formateur et les participants notent sur un document les idées forces ou intéressantes. - Le formateur ainsi que les participants apportent des compléments si nécessaire en les ajoutant sur la feuille consultée. - Mettre un point d'interrogation sur les éléments qui demandent un éclaircissement. 	5 mn
7 - Demander au groupe un éclaircissement sur les éléments qui auraient un point d'interrogation.	5 mn
8 - Effectuer un résumé des travaux en le centrant sur les points importants (facultatif).	
9 - Valider les connaissances conformes, les compléter, reprendre et corriger les éléments faux et non fondés en justifiant les réponses sans porter de jugement de valeur.	

• DÉMONSTRATION COMMENTÉE ET JUSTIFIÉE EN «MIROIR»


Technique pédagogique **d'apprentissage** permettant l'acquisition du(des) nouveau(x) geste(s) et de la conduite à tenir par l'**observation** et la **réalisation**.

But

- Acquérir des nouveaux gestes et conduites à tenir par l'observation et la réalisation.
- Prendre connaissance des principes, des étapes et des points clés des gestes et conduites à tenir.

Durée indicative :

- 5 à 10 minutes.

ANIMATEUR	
1 - Lancer la démonstration pratique en effectuant un lien avec la séquence précédemment abordée et/ou la technique pédagogique de découverte venant de se dérouler.	1 mn
2 - Réaliser une démonstration commentée et justifiée des nouveaux gestes et/ou de la nouvelle conduite à tenir. <ul style="list-style-type: none"> - Détailler la conduite à tenir et le(s) geste(s) en indiquant quand, comment et pourquoi réaliser ce(s) geste(s). - Inviter les participants à réaliser les gestes en même temps que le formateur. - Répondre aux questions posées. <p><i>Centrer son discours et son action sur l'objectif et les points clés du(des) geste(s).</i></p>	5 mn
3 - Effectuer une synthèse de l'activité en la centrant sur l'objectif de l'action et les points clés du(des) geste(s).	1 mn

• DÉMONSTRATION PRATIQUE


Technique pédagogique **d'apprentissage** permettant l'acquisition du(des) nouveau(x) geste(s) et de la conduite à tenir par l'**observation** et la **reformulation**.

But

- Acquérir des nouveaux gestes et conduites à tenir par l'observation et la reformulation.
- Prendre connaissance des principes, des étapes et des points clés des gestes et conduites à tenir.

Durée indicative :

- 10 à 20 minutes.

ANIMATEUR	
1 - Lancer la démonstration pratique en effectuant un lien avec la séquence précédemment abordée et/ou la technique pédagogique de découverte venant de se dérouler.	1 mn
2 - Réaliser une démonstration en temps réel des nouveaux gestes et/ou de la nouvelle conduite à tenir : <ul style="list-style-type: none"> - Présenter tout ou partie de la conduite à tenir à vitesse normale et sans commentaire comme elle est réalisée en réalité. Si la démonstration se réduit à un seul geste, il est essentiel que ce dernier soit précédé du geste qui conduit à le réaliser. 	3 mn
3 - Réaliser une démonstration commentée et justifiée des nouveaux gestes et/ou de la nouvelle conduite à tenir : <ul style="list-style-type: none"> - Demander aux participants d'identifier les principales étapes de la conduite à tenir. - Détailler la conduite à tenir et les gestes en indiquant quand, comment et pourquoi réaliser ces gestes. - Répondre aux questions posées. <p>Centrer son discours et son action sur l'objectif et les points clés du(des) geste(s).</p>	5 mn
4 - Animer l'étape de reformulation faite par un participant : <ul style="list-style-type: none"> - Demander à un participant de guider les gestes du formateur. - Corriger ou faire corriger les éventuelles erreurs dites par le participant. - Reproduire le(s) geste(s) et la conduite à tenir en suivant les consignes. 	2 mn
5 - Effectuer une synthèse de l'activité en la centrant sur l'objectif de l'action et les points clés du(des) geste(s).	1 mn

• DÉMONSTRATION PRATIQUE DIRIGÉE


Technique pédagogique **d'apprentissage** permettant l'acquisition du(des) nouveau(x) geste(s) et de la conduite à tenir par l'**observation**, la **reformulation** et la **réalisation**.

But

- Acquérir des nouveaux gestes et conduites à tenir par l'observation, la reformulation et la réalisation.
- Prendre connaissance des principes, des étapes et des points clés des gestes et conduites à tenir.

Durée indicative :

- 10 à 20 minutes.

ANIMATEUR	
1 - Lancer la démonstration pratique dirigée en effectuant un lien avec la séquence précédemment abordée et/ou la technique pédagogique de découverte venant de se dérouler.	1 mn
2 - Présentation de l'action : <ul style="list-style-type: none"> - Positionner successivement les intervenants (participants) et leur indiquer les différentes étapes de l'action et les gestes à réaliser. - Indiquer les points clés des gestes et les justifier (QPACRE). - S'aider d'outils pédagogiques (transparents, vidéos, ...) ou montrer chacune des étapes du geste. 	3 mn
3 - Reformulation : <ul style="list-style-type: none"> - Demander aux participants de reformuler les différentes étapes de l'action qu'ils auront à réaliser pour s'assurer de la bonne compréhension. - Réajuster. - Répondre aux questions. <p>Centrer son discours et son action sur l'objectif et les points clés du(des) geste(s).</p>	5 mn
4 - Réalisation de l'action : <ul style="list-style-type: none"> - Demander aux participants de réaliser l'action décrite. Cette manœuvre peut être réalisée plus lentement qu'en réalité pour permettre au formateur d'apporter des rectifications. - Assurer la coordination et la sécurité des intervenants en donnant les ordres nécessaires. 	2 mn
5 - Evaluation : <ul style="list-style-type: none"> - Evaluer l'action réalisée : qualité des gestes, difficultés rencontrées, risques particuliers,... - Demander aux participants s'ils ont des questions à poser sur les gestes et les techniques démontrés. - Demander aux participants de recommencer l'enchaînement des gestes en temps réel. 	1 mn
6 - Effectuer une synthèse de l'activité en la centrant sur l'objectif de l'action et les points clés du(des) geste(s).	1 mn

• ENTRAÎNEMENT PAR ATELIER


Technique pédagogique **d'apprentissage** permettant l'acquisition du(des) nouveau(x) geste(s) et de la conduite à tenir par **l'action**.

But

- Acquérir des nouveaux gestes et conduites à tenir par l'action.
- Démultiplier la pratique pour la rendre plus productive.

Durée indicative :

- 15 à 20 minutes.

ANIMATEUR	
1 - Lancer l'activité en faisant le lien avec l'activité précédente. Donner les consignes de la technique de l'entraînement par atelier.	2 mn
2 - Inviter les participants à se répartir en binômes ou trinômes.	
3 - Passer de groupe en groupe : <ul style="list-style-type: none"> - Observer les gestes réalisés. - Vérifier qu'un des participant réalise le(s) nouveau(x) geste(s) et/ou la nouvelle conduite à tenir. - Veiller qu'un autre participant observe et suive les actions. Le formateur intervient pour corriger en cas d'erreurs. - Si besoin, le dernier participant joue le rôle de "victime simulée". - Faire identifier les erreurs si nécessaire dans le(s) geste(s) et/ou la conduite à tenir. - Faire rechercher les causes de ces erreurs et faciliter la mémorisation par la verbalisation des actions réalisées. - Faire corriger ces erreurs. - Intervertir les rôles. 	10 à 15 mn
<i>L'attitude de l'animateur peut évoluer durant l'atelier :</i> <ul style="list-style-type: none"> - "Laisser faire" au début avec possibilité par les participants de réalisation d'erreurs avec (auto)correction par le bi ou trinôme. - Plus présent à la fin avec guidage et conseils plus importants aux participants. 	
4 - Effectuer une synthèse de l'activité en la centrant sur l'objectif de l'action et les points clés du(des) geste(s).	1 mn

• ÉTUDE DE CAS


Technique pédagogique de **découverte** utilisable en **groupe** ou en **plénière** permettant l'analyse d'une action.

But

- Permettre aux participants, à partir d'une situation, d'exprimer leur vécu, leurs expériences et leurs connaissances.
- Faire le point sur les connaissances antérieures des participants et sur celles qu'il leur reste à acquérir.
- Développer la capacité des apprenants à sélectionner et analyser les faits les plus significatifs pour résoudre un problème.
- Entraîner les apprenants à se questionner, à raisonner.
- Faciliter la transmission de connaissances.
- Favoriser la réflexion et la mise en commun des expériences personnelles de chacun sur des thèmes en rapport avec une situation réelle.
- Confronter les idées, les arguments, les positions d'un membre d'un groupe autour d'un thème donné.

Durée indicative :

- 10 minutes.

ANIMATEUR	
1 - Faire le lien avec l'activité précédente, annoncer le thème de la séquence, son objectif et sa durée.	2 mn
2 - Présenter une situation en relation avec le thème de la séquence abordée. <ul style="list-style-type: none"> - Répondre aux questions. - Laisser un temps d'observation et de réflexion aux participants. 	
3 - Poser des questions centrées sur les points importants à aborder : <ul style="list-style-type: none"> - "En quoi la situation observée vous semble-t-elle anormale ou inhabituelle ?". - "Connaissez vous d'autres causes qui aboutiraient à une situation similaire ?". - "Quels sont les risques à laisser évoluer une telle situation ?". "Que se passera-t-il si rien n'est fait rapidement ?". - "Que feriez-vous dans cette situation ?". - "Avez-vous vécu une telle situation ?". 	5 mn
4 - Faire clarifier les termes utilisés (reformuler).	3 mn
5 - Répondre aux questions.	
6 - Effectuer un résumé des travaux en le centrant sur les point importants.	

• EXPOSÉ DIRECTIF

Technique pédagogique **d'apprentissage** utilisable en **plénière** permettant l'analyse d'une action.


Technique pédagogique simple permettant d'apporter des connaissances à un grand groupe.

But

- Apporter des connaissances.

Durée indicative :

- 10 à 20 minutes.

ANIMATEUR	
1 - Faire le lien avec l'activité précédente, annoncer le thème de la séquence, son objectif et sa durée.	1 mn
2 - Présenter le plan de l'exposé. Distribuer un support papier reprenant les diapositives (transparents).	
3 - Réaliser l'exposé en 3 ou 4 parties, chaque partie étant centrée sur une question ou thème.	5 à 10 mn
4 - Proposer aux participants de poser des questions et y répondre.	2 à 5 mn
5 - Effectuer un résumé en le centrant sur les points importants.	1 mn

• EXPOSÉ PARTICIPATIF


Technique pédagogique de **découverte** et **d'apprentissage** utilisable plus facilement en **groupe** qu'en plénière.

But

- Rendre un apport de connaissances plus participatif pour les apprenants en inversant les séquences "exposé" et "discussion".
- Explorer les connaissances des participants sur un thème donné.
- Favoriser la confrontation des idées.
- Compléter les connaissances des participants sur un thème donné.

Durée indicative :

- 10 à 20 minutes.

ANIMATEUR	
1 - Faire le lien avec l'activité précédente, annoncer le thème de la séquence, son objectif et sa durée.	1 mn
2 - Présenter le plan de l'exposé qui se déroule en 3 ou 4 parties, chaque partie étant centrée sur une question "clé".	
3 - Lancer la discussion à partir de la première question "clé" préalablement préparée et permettant aux participants d'exprimer les connaissances qu'ils ont sur le sujet.	10 à 15 mn
4 - En posant des questions, faire développer les idées émises en évitant la transmission directe d'informations. Valider les connaissances conformes et rectifier les connaissances erronées.	
5 - Compléter si nécessaire et synthétiser les connaissances à l'aide d'une ou deux diapositives (transparents).	5 mn
6 - Répéter les temps 2 à 4 avec les autres questions "clé".	
7 - Effectuer un résumé en le centrant sur les points importants.	2 mn
<i>Distribuer éventuellement un support papier reprenant les diapositives (transparents) et/ou un document de synthèse à la fin de l'exposé.</i>	

● IMMERSION


Technique pédagogique de **découverte** (variante d'une étude de cas) utilisable en **groupe** permettant l'analyse d'une action. Un participant **volontaire** joue le rôle pour lequel il n'est pas encore formé, ce qui va le **déstabiliser**. L'action réalisée sert de **support d'observation** pour le groupe et non pour l'évaluation du participant.

But

- Permettre aux participants, à partir d'une situation, d'exprimer leur vécu, leurs expériences et leurs connaissances.
- Faire le point sur les connaissances antérieures des participants et sur celles qu'il leur reste à acquérir.
- Développer la capacité des apprenants à sélectionner et analyser les faits les plus significatifs pour résoudre un problème.
- Entraîner les apprenants à se questionner, à raisonner.
- Faciliter la transmission de connaissances.
- Favoriser la réflexion et la mise en commun des expériences personnelles de chacun, sur des thèmes en rapport avec une situation réelle.
- Confronter les idées, les arguments, les positions des membres d'un groupe autour d'un thème donné.

Durée indicative :

- 20 à 40 minutes.

ANIMATEUR	
1 - Faire le lien avec l'activité précédente, annoncer le thème de la séquence, son objectif et sa durée. <i>Insister sur le fait que le participant ne sera pas évalué et que cette simulation permettra de faire ressortir les différents points que l'on souhaite aborder.</i>	1 mn
2 - Demander à un participant (volontaire) de réaliser une simulation.	
3 - Proposer, aux autres participants, des axes d'observation centrés sur les points importants à exploiter.	
4 - Observer le déroulement de la simulation. Un des participants joue son futur rôle en effectuant la tâche demandée : il peut se faire aider par un ou plusieurs participants jouant la simulation. Les autres écoutent et observent le déroulement de la simulation selon les axes proposés.	10 mn
5 - Animer une discussion en la centrant sur les axes d'observation proposés, tout en évitant la transmission directe d'informations. - Faire clarifier, reformuler, les idées énoncées afin d'en faciliter la compréhension. - Aucune évaluation du participant ne sera effectuée. - Regrouper les idées. - Effectuer une analyse de la production du travail de groupe.	10 à 15 mn
6 - Répondre aux questions.	5 mn
7 - Effectuer un résumé en le centrant sur les points importants.	

L'immersion sera toujours suivie d'une séquence permettant de valider les connaissances conformes, de les compléter, et de reprendre et corriger les éléments faux et non fondés en justifiant ses réponses, sans porter de jugement de valeur. Distribuer éventuellement un document reprenant les points importants (type "grille d'évaluation").

• INTERPRÉTATION DE PHOTOGRAPHIES


Technique pédagogique de **découverte** utilisable en **groupe**.

But

- Faire ressortir les différentes façons de voir et de comprendre un thème à partir des représentations et des expériences de chacun.
- Permettre à chaque participant de prendre conscience de ce qu'il peut dire par rapport à ce thème, de le communiquer aux autres et d'écouter ce que les autres veulent dire.
- S'exprimer et laisser s'exprimer les autres.
- L'objectif n'est pas de convaincre mais de faire émerger les points de vue par rapport à un thème.

Durée indicative :

- 15 minutes.

ANIMATEUR	
1 - Lancer l'activité en indiquant son objectif.	2 mn
2 - Donner les consignes de la technique du "photolangage". <ul style="list-style-type: none"> - Disposer un jeu de photographies numérotées (12) sur une surface plane, dégagée, en les espaçant le plus possible les unes des autres. - Chaque participant choisit, en silence, 1 à 2 photographies évoquant pour lui le thème abordé, en notant les numéros, sans les enlever de la surface de présentation. 	
3 - Laisser les participants choisir les photos et gérer le temps.	2 mn
4 - Poser une seule question. Dans le cas de l'IRR, "En quoi la photo choisie évoque, pour vous, la catastrophe ?". <ul style="list-style-type: none"> - Les participants présentent leur(s) photographie(s) en répondant à cette question. 	4 mn
5 - Ecouter et clarifier si besoin afin que l'ensemble du groupe ait bien compris. Il est possible que des explications différentes soient données par 2 participants sur une même photographie.	2 mn

• METAPLAN OU «POST-IT» ®

Technique pédagogique de **découverte** utilisable en **plénière** ou en **groupe**.


But

Buts identiques à la technique des mots-clés, mais avec une animation différente.

- Faire produire des idées réfléchies en un temps limité et les classer.
- Analyser la perception d'un groupe à propos d'un problème.
- Faire émerger les représentations des participants vis à vis d'un thème.
- Faire surmonter les obstacles de la timidité, en début de séance ou de formation, en favorisant une communication progressive en groupe et en empêchant les prises de pouvoir inhibantes.

Durée indicative :

- 15 minutes.

ANIMATEUR	
1 - Faire le lien avec l'activité précédente, annoncer le thème de la séquence, son objectif et sa durée. Donner les consignes du métaplan.	1 mn
2 - Distribuer à chaque participant 1 à 3 feuilles de papier et un marqueur.	
3 - Poser une question claire et précise au groupe.	
4 - Après un court moment de réflexion, les participants écrivent un mot ou une idée sur chacune des feuilles distribuées selon les consignes de l'animateur.	
5 - Observer et faire respecter les consignes.	1 mn
6 - Récupérer l'ensemble des feuilles.	1 mn
7 - Placer chaque feuille sur le métaplan ou sur le tableau. Si aucun plan n'a été élaboré au préalable, placer les feuilles au fur et à mesure en les regroupant "géographiquement" par thème.	2 mn
8 - Faire clarifier les termes utilisés (reformuler). <ul style="list-style-type: none"> - Regrouper les idées en 3 ou 4 points avec l'aide du groupe. - Effectuer une analyse de la production du travail de groupe. 	8 mn
9 - Effectuer un résumé en le centrant sur les points importants.	1 mn

La technique du métaplan sera toujours suivie d'une séquence permettant de valider les connaissances conformes, de les compléter, et de reprendre et corriger les éléments faux et non fondés en justifiant ses réponses, sans porter de jugement de valeur.

• MOTS CLÉS

Technique pédagogique de **découverte** utilisable en **plénière**.


But

Buts identiques à la technique du métaplan, mais avec une animation différente.

- Faire produire des idées réfléchies en un temps limité et les classer.
- Analyser la perception d'un groupe à propos d'un problème.
- Faire émerger les représentations des participants vis à vis d'un thème.
- Faire surmonter les obstacles de la timidité, en début de séance ou de formation, en favorisant une communication progressive en groupe et en empêchant les prises de pouvoir inhibantes.

Durée indicative :

- 45 minutes.

ANIMATEUR	
1 - Faire le lien avec l'activité précédente, annoncer le thème de la séquence, son objectif et sa durée.	1 mn
2 - Répartir les participants en groupe de 6 à 8 personnes. Disposer d'un tableau et d'un feutre pour chaque groupe.	1 mn
3 - Donner les consignes de la technique des mots clés : <ul style="list-style-type: none"> - En silence, chacun à tour de rôle, mais sans ordre et sans obligation, écrire au tableau un mot, ou une phrase courte, exprimant une idée puis reposer le feutre. Il est possible de répéter l'action plusieurs fois à condition de n'écrire qu'une seule idée à chaque fois. - Toujours en silence, et selon le même principe, placer un "bâton" en face de l'idée qui semble la plus importante. Il est possible de répéter l'action plusieurs fois à condition de ne placer qu'un seul "bâton" à chaque fois. - Mener une discussion sur les choix de chacun. - Consulter les autres tableaux et discuter le choix des autres groupes. 	1 mn 10 mn 5 mn
4 - Poser une question claire et précise au groupe.	10 mn 10 mn
5 - Inviter les groupes à rapporter leur travail.	5 mn
6 - Compiler les travaux ou les réflexions des participants. <ul style="list-style-type: none"> - Faire clarifier les termes utilisés (reformuler). - Regrouper les idées en 3 ou 4 points avec l'aide du groupe. - Effectuer une analyse de la production du travail de groupe. 	5 mn
7 - Effectuer un résumé en le centrant sur les points importants.	1 mn

La technique des mots clés sera toujours suivie d'une séquence permettant de valider les connaissances conformes, de les compléter, et de reprendre et corriger les éléments faux et non fondés en justifiant ses réponses, sans porter de jugement de valeur.

• QCM (QUESTIONNAIRE À CHOIX MULTIPLES)


Technique pédagogique de **découverte** (évaluation des pré-requis avant ou en début de formation), **d'apprentissage** (recherche des réponses dans un référentiel, correction) ou **d'application** (réactivation mémoire, test final).

But

- Faire un point sur les connaissances des participants et sur celles qu'il leur reste à acquérir.
- Entraîner les participants à se questionner, à raisonner.
- Entraîner les participants à élaborer des stratégies de recherche des réponses aux questions posées.

Durée indicative :

- 20 à 40 minutes.

ANIMATEUR	
1 - Faire le lien avec l'activité précédente, annoncer le thème de la séquence, son objectif et sa durée.	1 mn
2 - Distribuer le QCM. Indiquer les consignes de réponse aux questions (stratégies de recherche des réponses : références, experts,...). Indiquer l'heure de fin du QCM.	45 à 60 s / question
3 - Reprendre les questions une à une et y répondre en justifiant les réponses.	1 mn / question
<i>Attention, si le formateur se sert du QCM comme technique pédagogique de découverte, il devra évaluer les connaissances des participants sans apporter de réponse.</i>	

La technique du QCM sera toujours suivie d'une séquence permettant de reprendre les points importants ressortis dans le QCM, de valider les connaissances conformes, de les compléter, et de reprendre et corriger les éléments faux et non fondés en justifiant ses réponses, sans porter de jugement de valeur.

• QUESTIONNEMENT OU TECHNIQUE INTERROGATIVE

Technique pédagogique de **découverte** et **d'apprentissage** utilisable en **groupe**.


But

Le principe est simple : le formateur pose des questions, les participants y répondent.

- Guider les participants à l'acquisition d'un savoir en les questionnant.
- Les inciter progressivement à la réflexion. S'appuyer si nécessaire sur un document.
- Permettre aux participants de répondre avec leurs propres expériences et les connaissances fragmentaires qu'ils ont déjà sur le sujet.

Durée indicative :

- 10 à 30 minutes.

ANIMATEUR	
1 - Poser une question simple à l'ensemble des participants.	1 mn
2 - Laisser les participants réfléchir. Ne pas avoir peur du silence.	1 mn
3 - Laisser répondre et écouter les participants. - Eviter de poser d'autres questions. - Si nécessaire, rappeler ou expliquer la question de départ.	20 mn
4 - Reformuler les réponses, au besoin en les généralisant.	5 mn
5 - Faire une synthèse et apporter des informations qui n'auraient pas été envisagées.	3 mn

• R.E.D.E


Technique pédagogique de **découverte** et **d'apprentissage** utilisable en **groupe**.

But

- Apprendre un ou des gestes en intégrant le raisonnement.

Durée indicative :

- 20 minutes.

ANIMATEUR	
1 - Réflexion. Le formateur énonce l'objectif et demande aux participants d'exprimer leurs connaissances sur le sujet. <i>Exemple : « Vous souvenez-vous de tel geste appris précédemment ? ».</i> Ce temps permet à chacun de faire émerger ses connaissances. Poser des questions ouvertes : « Comment savoir si le geste est efficace ? », « Que devez-vous faire dans cette situation ? ». Le formateur doit surtout s'attacher à ce que chacun comprenne quand réaliser le geste et pourquoi.	2 mn
2 - Expérimentation. Les participants doivent essayer, entre eux, de retrouver ou de faire les gestes. Ils confrontent leurs idées et leurs gestes (essai-erreur). Le rôle du formateur est de donner des informations que les participants ne peuvent pas découvrir. Il doit aussi recentrer l'action pour éviter les dérives. Le formateur doit rechercher à ce que chaque participant réalise un geste efficace (points clés) et non un geste conforme.	5 mn
3 - Démonstration. <ul style="list-style-type: none"> - Si il n'y a pas d'apports complémentaires indispensables et que la technique redécouverte par les participants est « efficace » (points clés), seule une Démonstration en Temps réel est à faire (CAT). - Si il y a des apports complémentaires indispensables à faire (technique complexe) ou si la technique « efficace » n'a pas été redécouverte par les participants (points clés perdus) malgré les éventuelles interventions du formateur dans l'étape 2, le formateur fait une Démonstration Commentée du ou des gestes (miroir ou autre) puis une Démonstration en Temps réel (CAT). 	3 mn
4 - Entraînement (ou répétition). Facultatif si la phase 3 n'a comporté que la Démonstration en Temps Réel, donc que la technique a été redécouverte par les participants. Sinon, Les participants s'entraînent à réaliser une ou plusieurs fois le geste et/ou l'ensemble de la CAT. La verbalisation à haute voix peut aider le participant à réaliser le ou les gestes. Le formateur assure une guidance forte au début puis de plus en plus effacée. Il est intéressant que les gestes soient répétés plusieurs fois.	10 mn

A l'issue de cette technique, il est nécessaire de proposer aux participants une activité d'application pour évaluer leur aptitude à s'adapter à des situations différentes.

La technique R.E.D.E. est utilisée plus particulièrement lors d'un module de formation présentiel à l'issue d'une Formation Ouverte A Distance (FOAD).

• REMUE-MÉNINGES


Technique pédagogique de **découverte** utilisable en **groupe** ou en **plénière**.

But

- Faire produire un maximum d'idées en un temps limité.
- Stimuler et développer la créativité.
- Recueillir les idées proposées spontanément par les participants. Explorer la créativité d'un groupe.
- Repérer les obstacles à la créativité : les habitudes, les contraintes, les conceptions, les conditionnements,...
- Analyser la perception d'un groupe à propos d'un problème.

Durée indicative :

- 15 minutes.

ANIMATEUR	
1 - Faire le lien avec l'activité précédente, annoncer le thème de la séquence, son objectif et sa durée.	1 mn
2 - Donner les consignes de la technique du remue-méninges. <ul style="list-style-type: none"> - Enoncer toutes les idées qui passent par la tête de chacun, sans se censurer. - Produire un maximum d'idées, même celles qui peuvent paraître absurdes. Aucune critique ne doit être émise, aucun jugement de valeur ne doit être porté. 	1 mn
3 - Poser une question claire et précise au groupe.	
4 - Ecrire au tableau toutes les idées émises par les participants sans censure ni commentaire. Faire respecter les consignes.	10 mn
5 - Faire clarifier les termes utilisés (reformuler). <ul style="list-style-type: none"> - Regrouper les idées en 3 ou 4 points avec l'aide du groupe. - Effectuer une analyse de la production du travail de groupe. 	
6 - Effectuer un résumé en le centrant sur les points importants.	3 mn

La technique du remue-méninges sera toujours suivie d'une séquence permettant de valider les connaissances conformes, de les compléter, et de reprendre et corriger les éléments faux et non fondés en justifiant ses réponses, sans porter de jugement de valeur.

• SIMULATION


Technique pédagogique **d'application** utilisable en **groupe** de 5 à 8 participants. La simulation met le participant dans une situation la plus proche possible de son futur rôle.

But

- Permettre aux participants de mettre en application leurs connaissances, de réaliser des techniques pédagogiques et de dérouler des séquences de formation.
- Identifier les erreurs, en rechercher les principales causes et des stratégies d'amélioration.
- Confronter les idées et les arguments des membres du groupe.

Durée indicative :

- 15 minutes.

ANIMATEUR	
1 - Faire le lien avec l'activité précédente, annoncer le thème de la séquence, son objectif et sa durée.	1 mn
2 - Proposer éventuellement des axes d'observation centrés sur les points importants à exploiter.	
3 - Observer le déroulement de la simulation. Un des participants joue son futur rôle en effectuant la tâche demandée. Il peut se faire aider par un ou plusieurs participants : les autres écoutent et observent le déroulement de la simulation selon les axes proposés par l'animateur. <i>Il est possible de stopper momentanément le déroulement de la situation en cas de difficultés du participant ou de point intéressant à exploiter pour le groupe. Dans ce cas, mener une discussion puis reprendre la simulation en prenant en compte les éléments apportés. Dans cette hypothèse, prévenir de cette possibilité afin d'éviter de déstabiliser le participant.</i>	5 mn
4 - Animer une discussion en la centrant sur les axes d'observation proposés. - Choisir judicieusement les points à exploiter. - Faire rechercher la/les cause(s) des erreurs. - Faire rechercher ou proposer des stratégies d'amélioration. - Faire éventuellement refaire la partie qui n'a pas été bien réussie afin de vérifier la compréhension des éléments apportés. - Clarifier les idées énoncées afin d'en faciliter la compréhension. Argumenter son analyse.	5 mn
5 - Compléter les connaissances si nécessaire.	
6 - Effectuer un résumé en le centrant sur les points importants.	2 mn

• TRAVAIL DE GROUPE


Technique pédagogique de **découverte** et **d'apprentissage**.

But

- Permettre aux participants d'exprimer leur vécu, leurs expériences et leurs connaissances.
- Faire un point sur les connaissances antérieures des participants et sur celles qu'il leur reste à acquérir.
- Entraîner les apprenants à se questionner, à raisonner.
- Favoriser la réflexion et la mise en commun des expériences personnelles de chacun, sur des thèmes en rapport avec une situation réelle.
- Confronter les idées, les arguments, les positions des membres d'un groupe autour d'un thème donné.

Durée indicative :

- 20 à 40 minutes.

ANIMATEUR	
1 - Faire le lien avec l'activité précédente, annoncer le thème de la séquence, son objectif et sa durée.	1 mn
2 - Distribuer une fiche d'activité, la clarifier et s'assurer de sa compréhension. Répondre aux questions.	2 mn
3 - Répartir les participants en groupe de 5 à 8 personnes et lancer les travaux de groupe. Indiquer l'heure de rendez-vous en plénière.	1 mn
4 - Animer simultanément dans chaque groupe, en recentrant les travaux en cas de déviation par rapport à l'objectif fixé. Les participants produisent le travail demandé et élaborent une synthèse.	10 à 30 mn
5 - Inviter les groupes à rapporter leur travail.	5 à 10 mn
6 - Faire clarifier les termes utilisés (reformuler). <ul style="list-style-type: none"> - Regrouper les idées en 3 ou 4 points avec l'aide du groupe. - Effectuer une analyse de la production du travail de groupe. <p><i>A ce stade, un nouveau travail de groupe permettant d'approfondir la réflexion peut être lancé. Dans ce cas, l'analyse des travaux de groupe doit être centrée sur de nouvelles pistes de réflexion.</i></p>	5 à 10 mn
7 - Effectuer un résumé en le centrant sur les points importants.	5 mn
8 - Valider les connaissances conformes, les compléter, reprendre et corriger les éléments faux et non fondés en justifiant les réponses, sans porter de jugement de valeur.	

Ce document a été élaboré par

l'Equipe Pédagogique Nationale

Allez plus loin

Avec le site intranet

<https://intranet.croix-rouge.fr>

Croix-Rouge française
98, rue Didot - 75694 Paris Cedex 14
tél : 01 44 43 11 00 – Fax : 01 44 43 11 01
www.croix-rouge.fr