

100 IDÉES DE STRATÉGIES, MODÈLES ET POSTURES ÉDUCATIVES POUR STIMULER SA CRÉATIVITÉ PÉDAGOGIQUE



Document basé sur l'article de
WEBER Hélène

[HTTPS://WWW.INNOVATION-
PEDAGOGIQUE.FR/ARTICLE1812.HTML](https://www.innovation-pedagogique.fr/article1812.html)



Accueillir les émotions

Verbaliser les sentiments négatifs, demander des précisions, exprimer les souhaits de façon imaginaire.

Amélioration programmée

Les participants sont invités à réaliser un premier exercice qui va mettre en évidence l'intérêt qu'il y aurait pour eux à s'approprier un nouvel outil qui leur rendrait la tâche plus facile.

Apprendre en bougeant

Les participants sont invités à apprendre en mobilisant leur corps : manipulation d'objets, déplacements dans la classe, activité debout, autre.

Analyse du processus de formation

Les participants sont invités à animer une réunion en présence de l'équipe pédagogique pour aborder des questions relatives à l'organisation et au contenu des enseignements, dans le but de leur donner du sens et de les améliorer.

Apprentissage par problème

Les participants travaillent à résoudre un problème pour lequel ils n'ont aucune compétence particulière, de façon à acquérir de nouvelles connaissances et compétences en y étant poussé par les nécessités du problème soumis.

Apprentissage par projet

Démarche pédagogique qui s'appuie sur la réalisation d'une production (film, exposé, maquette...) pour générer des apprentissages.

Apprentissage par la recherche

Démarche pédagogique qui invite les participants à adopter une posture de chercheur pour apprendre : définition d'un problème scientifique, élaboration d'hypothèses, investigation, analyse et communication des résultats.

A quoi ça sert ?

L'enseignant invite les participants à se questionner sur l'utilité d'un contenu, d'un concept ou d'une notion avant de la présenter en détail.

Autre temps, autre lieu

Les participants étudient un phénomène à partir de journaux locaux d'un autre temps ou d'un autre lieu (ex : journaux locaux des années 40 provenant d'archives, de musées ou d'une bibliothèque).

Bilan de fin d'exposé

A la fin d'une transmission magistrale et/ou d'une séquence pédagogique, l'enseignant prend le temps de synthétiser avec les participants les points-clés du contenu.

Bingo

Chaque participant reçoit une grille qui comprend des informations dans des cases. Il doit ensuite faire correspondre à ces informations d'autres qui sont données par l'enseignant (ou inscrits sur des papiers) pour reconstituer sa grille.

Blog ou journal

Les participants sont invités à partager leurs réalisations, productions, écrits, expériences, etc. par le biais d'un blog ou d'un journal.

Bocal à poissons

Cinq chaises forment un cercle, lui-même entouré de chaises sur lesquelles s'installent les participants. Une question est posée et les participants qui veulent prendre la parole s'installent au centre pour échanger, écoutés par les autres. La distribution de la parole s'organise selon le principe du passage de relais, celui qui vient de parler laissant sa place à un nouveau participant.

Boîte noire

Assis et deux par deux, les participants font semblant de sortir d'une boîte imaginaire une chose qu'ils doivent décrire.

Brainstorming

Séance de génération d'idées nouvelles en groupe qui respecte les 4 principes suivants : suspension du jugement, bienveillance à l'égard de TOUTES les idées, construire de nouvelles idées A PARTIR de celles des autres, la quantité prime sur la qualité (la sélection des meilleures idées se fera dans un second temps).

Bulletin de nouvelles

Les participants doivent créer un reportage, réel ou imaginaire, sur un sujet ou à partir d'une consigne donné(e).

Buzz session

A la suite d'un temps de transmission magistral d'informations, les participants sont invités à constituer des sous-groupes et à formuler une série de questions sur le contenu qu'ils posent ensuite aux autres groupes.

Camembert

Outil d'auto-évaluation prenant la forme d'un disque découpé en parts. Chaque part désigne un critère pour lequel le participant doit s'auto-évaluer en le coloriant plus ou moins selon le niveau qu'il estime avoir atteint.

Cartons de couleurs (ou boîtiers de vote électronique)

Tous les participants sont invités à donner simultanément leur réponse à une question posée en brandissant un carton dont la couleur correspond à leur réponse.

Cherchons ensemble

Chaque participant rédige des réponses à une question posée sur quatre papiers différents. Les papiers sont ensuite mis à disposition de tous et chacun doit en sélectionner 3 qui ne sont pas les siens. S'en suit un temps de synthèse en sous-groupe et de partage des idées générées.

Cinq en cinq

Sur un sujet donné, les participants énoncent individuellement une liste d'idées. Les idées sont mises en commun en petits groupes et les 5 meilleures sont sélectionnées. Chaque groupe donne une idée à tour de rôle et les 5 meilleures sont ensuite déterminées par consensus forcé.

Classe inversée

Le principe de cette approche pédagogique est d'inverser la nature des activités d'apprentissage en classe et à la maison. En classe, l'enseignant joue un rôle de conseiller et d'accompagnateur. Le contenu est consulté à la maison sous la forme de textes, vidéos ou autre.

Classe renversée

Cette approche pédagogique invite les participants à concevoir eux-mêmes le contenu du cours, des exercices et des évaluations. L'enseignant accompagne et conseille les participants pour les guider dans l'acquisition des compétences transversales nécessaires.

Classement de propositions

Les participants sont invités à classer des propositions formulées à la première personne en mettant de côté celles qu'ils ne pourraient pas revendiquer et en gardant les autres. Le produit de cette réflexion peut ensuite être partagé.

Complimenter sans écraser, critiquer sans blesser

Complimenter sans écraser, en décrivant et en exprimant ce que l'on ressent, et critiquer sans blesser en attirant l'attention sur ce qu'il reste à faire.

Conception d'un schéma

Les participants sont invités à concevoir un schéma à partir d'un contenu, afin de mettre en évidence sa structure et ses informations-clés.

Corbeille d'entrées

Les participants sont invités à ordonner et classer des informations, ainsi qu'à hiérarchiser et planifier des tâches, à partir d'un ensemble de documents qui leur sont fournis.

Création artistique

Les participants réalisent une création suite à la transmission d'un contenu théorique (tableau, chanson, BD, dessin...). Cette création peut donner lieu à évaluation.

Culture des apprenants

Donner des exemples, proposer des études de cas et/ou des métaphores qui appartiennent à la culture des participants.

Débat mouvant

Forme de débat dynamique qui invite toutes les personnes à participer en se déplaçant géographiquement dans une pièce pour signifier leur opinion à la suite d'une prise de parole par l'un des participants.

Démonstration

L'enseignant « fait » devant les participants ce qu'il attend ensuite que ceux-ci fassent de manière autonome (un exercice, une action...).

Ecoute active et reformulations

Mettre en mots les émotions tacites ou exprimées par les participants, afin de décoder la dimension affective généralement non verbalisée dans les relations et favoriser un climat scolaire positif et bienveillant.

Enigme

En amont du cours, l'enseignant formule un problème qui pourra être résolu grâce au contenu qu'il va présenter.

Escape game

Les participants sont virtuellement enfermés dans une pièce et doivent résoudre des énigmes de manière collaborative pour réussir à sortir.

Espoirs et craintes

A partir d'une situation concrète, les participants sont invités à exprimer leurs espoirs et leurs craintes : à l'oral, à l'écrit, de manière artistique...

Etude de cas

Analyse approfondie d'un cas particulier (situation, groupe, sujet).

Evaluation formative

Evaluation qui a pour fonction d'améliorer l'apprentissage en cours en détectant les difficultés de l'apprenant, en lui venant en aide et en modifiant la situation d'apprentissage pour y apporter des améliorations.

Evaluation par compétences

Pédagogie par objectifs qui s'adapte au rythme de chacun. Les compétences à acquérir sont lisibles par tous.

Evaluation par les pairs

Suite à un test, les participants procèdent à la correction et à l'évaluation d'une copie de l'un de leurs camarades, en s'appuyant sur une grille d'évaluation fournie par l'enseignant.

Exemples

Présenter aux participants des cas concrets et particuliers qui viennent illustrer les notions théoriques présentées.

Exercice de discrimination

Les participants sont invités à différencier un certain nombre d'éléments en fonction d'une grille d'analyse préétablie

Exercice d'imitation

Les participants sont invités à reproduire une démarche en s'appuyant sur un modèle préétabli.

Exercice de transfert

Les participants sont invités à réutiliser un savoir ou un savoir-faire dans un contexte qui n'est pas celui dans le cadre duquel ils ont acquis ce savoir au départ.

Expédition

Les participants doivent répondre, individuellement ou en petit groupe, à une série de questions dont les réponses sont disponibles dans un document remis et/ou des ressources en ligne.

Expérimentation

Construire une mise en situation qui va permettre aux participants de « faire l'expérience » des phénomènes étudiés.

Exposé interactif

Les participants sont invités à partager à l'oral un travail qu'ils ont réalisé. Une tâche spécifique est affectée à ceux écoutent (préparer des questions, prendre des notes sous une forme arborescente, rassembler des informations pour un travail ultérieur...).

Favoriser la coopération lors des conflits

Décrire le problème, offrir un choix de solutions, décrire ce que l'on ressent sans parler de l'autre.

Foire à l'exemple

A la suite d'un temps de transmission magistrale d'informations, les participants sont invités à constituer des petits groupes et à trouver un ou plusieurs exemples venant illustrer les concepts présentés.

Forum ouvert

Un thème général est proposé aux participants qui prennent place sur des chaises en cercle. Sur la base du volontariat, chacun peut proposer une question qui s'inscrit dans ce thème. Les questions sont organisées selon un planning établi dans des espaces différents. Tous les participants se répartissent ensuite dans les différents sous-groupes pour participer aux échanges. Une restitution orale ou écrite des travaux est prévue.

Histoires de bâton

En groupe de 3 à 5, les participants sont invités à parler d'un bâton (que chacun tient à la main à tour de rôle) pendant une minute, sans se répéter ni hésiter. Ce jeu fait émerger des histoires incroyables.

Illustrations

L'enseignant propose des représentations imagées (film, images, photos, dessins, schémas...) pour accompagner un contenu textuel écrit ou oral.

Inspiration

Les participants sont invités à chercher une personne ou une réalisation qui constitue pour eux une source d'inspiration sur un sujet donné, et de la présenter aux autres sous la forme d'un exposé oral, d'un texte, d'un film ou autre.

Interview

Questions orales posées à une personne (novice, initiée ou experte) dans le but de découvrir un domaine, un environnement, une question ou toute autre chose dont cette personne a l'expérience, la connaissance et/ou l'expertise.

Jeu de l'enveloppe

4 sous-groupes sont constitués. 4 questions sont inscrites sur 4 enveloppes et distribuées à chacun. Les participants répondent successivement à 3 questions sans prendre connaissance des réponses formulées par les autres groupes. S'en suit un temps de synthèse et de partage des idées générées.

Jeu de l'oie

L'enseignant organise les apprentissages selon le modèle de ce jeu en inventant des questions associées aux cases, des défis et des pièges éventuels.

Jeu de piste

Les participants sont invités à répondre à une série de questions et/ou à passer des épreuves en utilisant des ressources mises à leur disposition.

Jeu de rôle

Technique selon laquelle une ou plusieurs personnes jouent le rôle d'un personnage donné (réel ou imaginaire) dans un environnement fictif. Le participant agit à travers ce rôle, prend des décisions et fait évoluer ainsi la situation.

Lecture théorique+exposé+questions

Les participants sont invités à lire un texte théorique et à le présenter aux autres sous la forme d'un exposé synthétique. Les auditeurs doivent préparer des questions afin d'éclaircir ou approfondir la présentation.

L'enthousiasme de l'enseignant

L'enseignant prépare une séquence pédagogique afin d'être lui-même heureux de la vivre avec les participants.

Le plus gros mensonge

Chaque participant est invité à choisir un objet dans la pièce et à raconter ce que c'est et à quoi il sert en inventant les mensonges les plus délirants.

Les 4 post-its

Plusieurs post-its de couleurs différentes sont distribués aux participants, qui doivent répondre sur chacun à une question précise et venir ensuite le coller sur un espace dédié.

Méditation guidée

Les participants sont invités à apaiser leurs tensions internes en se concentrant sur un certain objet de pensée, en étant guidés par l'enseignant ou un enregistrement audio.

Métaphore

Faire une analogie entre ce qui est présenté dans le cadre du cours et autre chose qui a des particularités semblables et qui est plus accessible intellectuellement pour les participants, afin de faciliter leur compréhension.

Météo des émotions

Au début d'une séquence pédagogique, les participants sont invités à partager avec les autres leur état émotionnel (joyeux, triste, en colère, préoccupé...).

Minute de cohérence cardiaque

Pendant une à cinq minutes, les participants rythment leur respiration en étant guidés, dans le but de réduire l'intensité des effets du stress sur l'organisme.

Mobiliser les différentes formes d'intelligence des apprenants

En s'inspirant de la théorie des intelligences multiples du psychologue Howard Gardner, l'enseignant décline une même activité pédagogique selon différents modes afin que plusieurs intelligences puissent être mobilisées par les apprenants, en fonction de leurs préférences.

Mur de commentaires

Sur un grand papier collé au mur, les participants sont invités à inscrire leurs idées, réflexions, commentaires ou suggestions.

Musique pour l'étude

Pendant une séquence pédagogique, l'enseignant propose aux participants un fond sonore qui favorise la concentration.

Négociation

Les participants sont dispatchés en sous-groupes qui doivent ensuite défendre les intérêts de la partie dont ils jouent le rôle. Des informations peuvent être données en amont pour bien cerner les intérêts de chacun des groupes représentés.

Partage des idées préconçues

L'enseignant prend le temps de solliciter les représentations des participants concernant le sujet abordé. Ces idées préconçues pourront être reprises en fin de séquence pour mesurer si elles ont ou non évolué.

Participation démocratique à la vie de l'institution

Les participants sont invités à prendre des décisions de manière collégiale concernant la vie de l'institution et l'organisation des enseignements.

Pechakucha

Mot japonais qui désigne une présentation orale associée à la projection de 20 diapositives se succédant toutes les 20 secondes.

Plan fantôme

Afin de s'approprier un espace, les participants sont invités à compléter un plan en explorant l'espace en question, seul ou en groupe.

Portfolio

Dossier personnel, matériel ou en ligne, dans lequel les acquis de formation et les acquis de l'expérience sont définis et démontrés (travaux).

Pour ou contre

L'enseignant présente une situation et demande aux participants de se positionner selon deux options tranchées à main levée. Il invite ensuite ceux qui le souhaitent à argumenter leur choix.

Présentation d'un plan structuré

Avant le début d'une séquence pédagogique, l'enseignant transmet aux participants la structure et les étapes de déroulement du contenu qui va être abordé.

48h chrono

Les participants ont 48 heures en continu pour réaliser un projet spécifique (ex : réaliser un jeu vidéo dans le cadre d'une « game jam »).

Question en profondeur

A la suite d'un temps de transmission magistral, les participants sont invités à constituer des sous-groupes et à répondre à une question qui nécessite une synthèse des informations.

Questionnement critique

Les participants sont invités à se poser des questions de manière dialectique (oui/non, pour/contre, oui/mais, avantages/inconvénients...) à partir d'un fait ou d'une expérience.

Reconstruction d'un schéma

Individuellement ou en groupe, les participants sont invités à reconstituer un schéma à partir de ses différents éléments figurant sur des papiers distincts.

Ressource du milieu

Démarche pédagogique qui invite les participants à s'intéresser à leur environnement proche pour se questionner et acquérir des connaissances.

Revue d'actualité

Les participants sont invités à sélectionner des articles de presse en rapport avec un sujet donné. Ils partagent ensuite le fruit de leurs recherches.

Scan corporel

En position debout, chaque participant est invité à fermer les yeux et à prêter une attention consciente à ses sensations corporelles pour mesurer son état intérieur.

Se tourner vers son voisin

Qui êtes-vous ? Qu'est-ce qui vous amène ? Qu'attendez-vous de cette rencontre ou de ce cours ?

Simulation

Utilisation d'un matériel de la réalité virtuelle (ou d'un patient/client standardisé) pour reproduire des situations ou des environnements professionnels et enseigner des procédures diagnostiques et/ou thérapeutiques.

S'interroger sur son environnement

Les participants doivent répondre à une question qui leur demande de prêter une attention directe à leur environnement immédiat, individuellement et/ou en groupe.

Supports pédagogiques variés

Dans le cadre d'une séquence pédagogique, l'enseignant recourt à des supports variés pour amener les participants à acquérir les savoirs et savoir-faire visés (films, textes, BD, photos, musiques, etc.).

Tableau des demandes d'aide

L'enseignant prévoit un support et/ou un espace, physique ou numérique, sur lequel les participants peuvent exprimer des demandes d'aide à l'attention des autres.

Tableau d'inspiration

Individuellement ou collectivement, les participants sont invités à concevoir un tableau composite rassemblant différents éléments (photos, coupure de presse, citations...) qui sont toutes sources d'inspiration pour lui concernant un objectif à atteindre.

Techniques de gestion du stress

Parler à une personne de confiance, compter jusqu'à 10 dans sa tête, s'auto-encourager, s'éloigner ou faire une pause, malaxer, respirer profondément, dessiner, écrire, visualiser une situation agréable, bouger.

Techniques projectives et analogiques

Techniques de stimulation de la créativité en groupe. Pour générer des idées nouvelles, les participants sont invités à rêver une solution, à s'inspirer du fonctionnement de la nature, à associer à partir de photographies ou encore à se mettre dans la peau d'une tribu lointaine pour appréhender différemment un problème.

Témoignage

Une ou plusieurs personnes partagent leur histoire, leur ressenti, leur expérience ou leur vécu.

Théâtre-forum

Technique de théâtre participative qui vise à la conscientisation et à l'information d'une population. A partir d'un scénario catastrophe joué par des comédiens, les participants sont invités à intervenir dans le jeu pour infléchir le cours des événements.

Test (ou questionnaire)

L'enseignant élabore un questionnaire à partir d'une grille de lecture théorique et propose aux participants de le passer pour les amener à se situer. Il ne s'agit pas d'une évaluation donnant lieu à notation mais d'un exercice dont la finalité est de mieux se connaître soi-même.

Tout ce que nous partageons

Les participants, debout dans une salle, se regroupent selon leurs affinités. Ensuite, les groupes se forment et se reforment en fonction de questions posées par l'enseignant (ex : qui est inquiet du contrôle à venir ?)

Transmission inter-générationnelle

Les participants se documentent et préparent une présentation orale sur un sujet spécifique, qu'ils présenteront ensuite aux habitants d'une maison de retraite qui se sentent concernés par le sujet ou intéressés par l'événement.

Trouver sa place

En petit groupe, les participants piochent successivement une question à laquelle ils répondent oralement. Chaque groupe choisit ensuite la question à laquelle il souhaiterait que tout le monde réponde en grand groupe.

Tutorat

Relation individualisée et flexible entre un étudiant et une autre personne qui joue le rôle d'enseignant.

Valorisation

Mise en évidence des éléments positifs (reconnaissance, écoute bienveillante...) dans le cadre de la relation pédagogique.

World café

Les participants constituent des sous-groupes de 3 à 5 personnes. Une question est posée à laquelle ils doivent répondre en un temps imparti. Un « hôte » prend des notes. Avant de changer de table, les participants formalisent une synthèse des idées générées. L'hôte reste à la même table et présente la synthèse aux nouveaux arrivants. Trois questions sont posées successivement sur le même mode.