

Animation d'une séquence pédagogique

Batoul BAYALI

CRMEF CASABLANCA-SETTAT, MAROC

Animer ?

Animer, autrement dit, mener une séquence, faire des choix, adopter une démarche, utiliser des outils et des techniques, en vue d'un objectif d'apprentissage.

Techniques d'animation pédagogiques

Batoul BAYALI

LE BRAINSTORMING/ REMUE-MENINGES

Définition

De l'anglais « brain = cerveau » et « storm= tempête ».

Le brainstorming est « une technique de travail de groupe permettant de susciter des idées originales en faisant appel aux suggestions individuelles ». *Définition extraite de Larousse*

Le brainstorming est :

- une technique de **créativité** ;
- qui se pratique en **groupe** ;
- et a pour objectif la **résolution de problème**.



Conçue dans les années 30 par Alex Osborn, qui travaillait pour une agence de publicité américaine.

LE BRAINSTORMING

Les quatre phases du brainstorming sont :

1. La constitution du groupe ;
2. Le cadrage et la définition de la question de départ ;
3. La collecte des idées ;
4. La sélection des solutions applicables.

LE BRAINSTORMING

Conditions de réussite :

- Ne pas commenter ni critiquer ni censurer pendant la production d'idées : les formés doivent pouvoir s'exprimer librement ;
- En dire le plus possible pour susciter la variété et la diversité ;
- Accepter toutes les idées, mêmes les plus farfelues ;
- Démultiplier en « pillant » les idées des autres : les idées des uns enrichissent les idées des autres.

Avantages :

- Implication et valorisation importante des apprenants
- Mémorisation forte.



LE BRAINSTORMING

Rôle de l'animateur :

- Directif sur la procédure ;
- Neutre sur le fond : il n'émet aucune idée, il écrit tout au tableau ;
- Il intervient sur la forme : donne la parole, fait respecter les règles, interdit toute critique, stimule et encourage la production, reformule éventuellement les propositions floues avant d'écrire, etc.

Utilisez cette technique chaque fois que vous souhaitez faire produire des idées, enrichir une discussion, susciter un échange d'idées et de réflexions.

LE JEU DE RÔLE



Définition :

Le jeu de rôle est une activité où chaque étudiant est appelé à jouer un rôle dans une situation hypothétique qui lui permet de mieux comprendre les réactions ou motivations justifiant les comportements de la personne qu'il incarne ¹

Le jeu de rôle représente une dimension subjective de la réalité, c'est-à-dire que cette technique pédagogique fait appel à l'expression, à la créativité et aux perceptions des étudiants. L'étudiant interagit dans des situations imaginaires en empruntant la personnalité de quelqu'un d'autre.

¹ Chamberland, Lavoie et Marquis, 2000.

LE JEU DE RÔLE

Cette technique pédagogique permet à l'étudiant de réfléchir sur les devoirs et les responsabilités de la personne qu'il interprète et de mieux comprendre les enjeux de la conduite la plus appropriée à telle situation².

Le jeu de rôle offre une plus grande liberté d'action en situation d'apprentissage.

² Jones, 1982; Chamberland et Provost, 1996



LE JEU DE RÔLE

- Technique pédagogique active ;
- Dans une situation proche de la réalité recrée sous forme de scénario, chacun joue un rôle. L'enseignant met en place le scénario et distribue les rôles.



Exemples :

- ✓ On recrée les conditions de fonctionnement d'une entreprise
- ✓ Les apprenants ont un rôle à jouer correspondant à un fonction ou un poste.

L'ETUDE DE CAS



Définition :

Le Cas est une **situation concrète problématique**. C'est l'exposé d'une situation observée dans la vie quotidienne ou professionnelle et qui réclame une résolution ou une décision. Il peut être relaté par un document ou tiré de l'expérience du groupe lui-même.

Pour être traité, il requiert une information complète mise à la disposition des personnes chargées de résoudre la difficulté. Après examen et discussion, elles optent pour une solution acceptée à l'unanimité.

L'ETUDE DE CAS



Le cas est soumis à chaque participant qui l'étudie. Ensuite, en groupe de 3 à 6 personnes il s'agira :

- De préciser les **différents aspects** du problème
- De **proposer des solutions**
- D'examiner et de **confronter** les diverses solutions
- D'en **retenir une** et de la formuler clairement.

Ensuite, chaque groupe expose une synthèse à l'ensemble du groupe et on essaye de dégager les solutions à mettre en œuvre par ordre d'efficacité.

L'ETUDE DE CAS

- C'est dans une mise en situation, une situation proche de la réalité professionnelle, que le l'apprenant va pouvoir mettre en œuvre des pratiques.
- Cette technique donne l'occasion de provoquer la confrontation des opinions, la découverte des idées d'autrui et de l'analyse des problèmes.

DISCUSSION EN PANEL

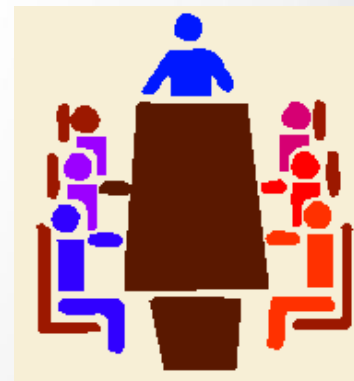
Définition :

Un petit groupe de personnes compétentes dans le sujet constitue le panel. Chaque membre a été choisi en fonction de ses connaissances et en tenant compte de la complémentarité de ces membres. Ils sont en principe désignés par l'animateur.



DISCUSSION EN PANEL

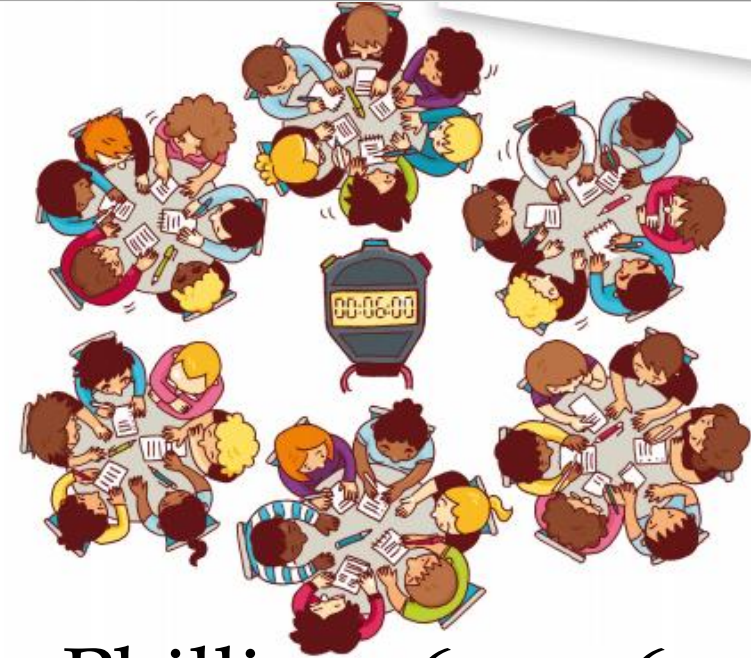
Cette équipe se place, bien en vue, face au grand groupe. Un animateur fonctionnel se trouve parmi cette équipe : son rôle consiste à expliquer la procédure, à veiller au bon fonctionnement de discussion et des opérations qui l'entoure et à effectuer la synthèse finale.



PHILIPS 6/6

Définition :

La technique d'animation Phillips 6 x 6 permet de faire travailler en petits groupes les participants à une formation. En s'efforçant d'apporter une réponse unique et précise à une question donnée, ils doivent faire appel à leurs capacités d'échange, d'écoute, d'argumentation et de négociation.



PHILIPS 6/6

Cette technique d'animation peut être utilisée dans l'objectif de :

- produire rapidement (6 minutes) des réponses à une question donnée ;
- initier un débat ;
- générer réflexions et échanges au sein d'un groupe.



EXPOSE

Définition :

L'exposé oral sert à faire passer un **message** (connaissance, convaincre...) à un public donné dans un contexte déterminé.

L'orateur (le professeur) doit établir une relation positive, affirmer sa présence (dominer la classe).



TABLE RONDE

Définition :

La table ronde est une forme singulière de prise de parole en public. Elle nécessite une approche ouverte et une attention particulière au détail.

C'est un rassemblement de collaborateurs et spécialistes de la question réunis pour discuter, échanger, proposer des idées sur une thématique et avec un objectif. Il est donc question d'un travail de groupe, et comme tout travail de groupe, il nécessite un guide, l'animateur.



Questionnaire de connaissances

- Permet de structurer les connaissances acquises pour améliorer la mémorisation des connaissances.
- Il est composé de deux parties
 1. Le test de mémorisation, constitué d'une vingtaine de questions environ permettant à l'apprenant de faire le point sur ses connaissances ;
 2. Le résumé de la formation, complète le test de mémorisation. Il vise à amener l'apprenant à se remémorer ce qu'il vient d'apprendre.

Les jeux

- Permettent à l'apprenant de se déconnecter de leurs habitudes et comportements habituels et donc de créer des situations complètement différentes des situations réelles de travail.
- Ils permettent un apprentissage naturel, c'est-à-dire dans l'action, et non dans la réflexion.

Les tests

- Le **QCM**, un questionnaire à choix multiple est destiné à mesurer les acquis des apprenants, ou les pré-requis.