

Voici la définition sommaire de formules pédagogiques. Les formules pédagogiques sont classées par ordre alphabétiques.

- **Apprentissage par problème (APP)**

Formule à travers laquelle les étudiants apprennent des notions théoriques par la recherche de solutions à un problème complexe, réaliste et en lien avec leur future réalité professionnelle. C'est en tentant de trouver une ou des solutions au problème soumis que les étudiants découvrent les notions théoriques qui ne leur ont pas été enseignées préalablement.

- **Débat**

Deux membres du groupe sont invités à présenter et à défendre un point de vue opposé sur un sujet controversé. Le débat est suivi d'une discussion ouverte entre l'ensemble des étudiants.

- **Démonstration**

Le professeur illustre ou démontre un phénomène, une expérience, une opération ou une procédure, une formule, une propriété, un théorème en le ou la réalisant devant le groupe classe.

- **Discussion**

Échanges en petites équipes sur une série de thèmes qui supposent que les étudiants maîtrisent assez bien certaines connaissances; une plénière en grand groupe peut suivre.

- **Dossier d'apprentissage (ou portfolio d'apprentissage)**

Le dossier d'apprentissage sert habituellement à garder une trace des travaux, réalisations ou apprentissages réalisés par une personne pendant une certaine période. Si le portfolio de présentation utilisé spécifiquement par les artistes et designers s'arrête souvent à la collecte des réalisations, les portfolios d'apprentissage, de développement professionnel et d'évaluation vont plus loin. Ils permettent de témoigner des acquis et de la progression d'un étudiant dans ses réalisations et son parcours de formation puisqu'ils intègrent habituellement des réflexions sur les apprentissages réalisés. Un étudiant peut dans ce contexte identifier ses forces et ses faiblesses ainsi que des pistes de développement professionnel. Le dossier d'apprentissage peut aussi servir de moyen d'évaluer les apprentissages par les produits et réflexions qui y ont été déposés tout au long du processus de formation.

- **Enseignement modulaire**

Ce type d'enseignement est constitué d'un ensemble de modules qui, réunis, forment un tout. Ce tout peut aussi bien correspondre à une partie d'un cours qu'à un cours entier. Quatre éléments sont essentiels à chaque module : un prétest, des objectifs à atteindre, des activités d'apprentissage et un posttest. Le prétest sert à évaluer le niveau de connaissances reliées au contenu du module. Le posttest, quant à lui, sert à évaluer les gains d'apprentissage. Si le seuil de réussite est atteint, l'étudiant peut entreprendre l'étude d'un nouveau module. Dans le cas contraire, il doit reprendre le module.

- **Enseignement par les pairs**

Jumelage d'un étudiant (jouant le rôle du tuteur) à un ou quelques autres étudiants (aidés). De façon générale, avec cette formule, l'étudiant-tuteur qui maîtrise bien la matière soutient l'étudiant-aidé à s'appropriier les parties de la matière qu'il comprend moins bien.

- **Enseignement programmé**

Enseignement médiatisé qui prend le plus souvent la forme d'un document écrit ou qui est supporté par un logiciel. L'information à apprendre y est découpée en très petites étapes, habituellement appelées modules. Chacune débouche sur une question posée qui vise à vérifier si l'étudiant a bien saisi l'information présentée.

- **Entrevue**

Entretien au cours duquel un étudiant interroge une personne pour connaître ses opinions, ses sentiments ou encore pour observer ses attitudes. L'entrevue se fait généralement à partir de questions préparées à l'avance et dans le but d'en rendre compte. Elle peut répondre à deux types de besoins : recueillir des informations de dernière heure sur un sujet d'actualité ou de première main et établir des catégories ou comparer l'opinion de différents groupes sur un même sujet.

- **Étude de cas**

Analyse en profondeur d'un cas concret, réel ou fictif, et relié à une problématique importante du champ d'études des étudiants. L'étude de cas permet de découvrir des propriétés, des formules ou des conjectures, de poser un diagnostic, de proposer des solutions et de déduire des règles ou des principes applicables à des cas similaires.

- **Étude de texte**

Le professeur présente quelques questions auxquelles les étudiants doivent répondre individuellement à partir de leurs intuitions, préjugés et connaissances. Il leur demande ensuite de compléter et de corriger leurs réponses en repérant les données explicites dans un texte qu'il leur fournit. Finalement, il les invite à se regrouper à deux ou trois pour comparer leurs résultats et s'entendre entre eux lorsque leurs réponses sont différentes. Enfin, on compare les réponses des équipes à celles du professeur en commentant les différences.

- **Exercices**

Répétition systématique de notions (oralement ou par écrit) de gestes ou de mouvements dans le but de fixer l'information chez les étudiants. Le but des exercices est d'arriver à automatiser la précision et la rapidité d'une performance dans un domaine donné.

- **Exposé**

Présentation orale d'informations avec ou sans l'intervention des étudiants-spectateurs et avec ou sans l'utilisation de moyens médiatiques.

- **Exposition**

Préparation en équipe d'un stand d'exposition qui présentera par divers moyens médiatiques les résultats d'une recherche sur un sujet.

- **Groupe d'experts**

Le professeur prépare au préalable quatre courts textes, illustrés au besoin, qui résument quatre aspects d'un sujet. Chaque étudiant lit individuellement l'un des quatre textes.

La classe est ensuite divisée en quatre groupes « d'experts », chaque groupe étant composé d'étudiants ayant lu le même texte. Une discussion s'en suit à l'intérieur des groupes pour clarifier les points mal compris, avec l'aide du professeur au besoin.

Les groupes d'experts se séparent et des équipes de quatre étudiants composées d'experts de chacun des aspects sont formées. À tour de rôle, chaque expert explique aux autres membres de son équipe le contenu du texte qu'il a étudié.

Le professeur fait un retour en plénière et demande à l'un des experts de chaque aspect de présenter ce qu'il a appris, aidé des clarifications des autres experts de son sujet et du professeur. Un test formatif sur le sujet global peut aussi être soumis aux étudiants, qui répondent en classe ou à la maison.

- **Jeu de rôles**

À partir d'une situation de la vie de tous les jours ou qui peut être représentative d'une problématique issue de diverses disciplines des sciences ou des techniques appropriées (histoire, éthique, biologie, chimie, physique, sociologie, psychologie, politologie, soins infirmiers, marketing, etc.), on demande aux étudiants de jouer un rôle en se mettant dans la peau de leur personnage. L'interprétation du rôle d'un personnage en situation hypothétique permet de mieux comprendre les motivations qui justifient les comportements. Le jeu de rôle se distingue de la simulation par le caractère subjectif de la vision qu'on propose de la réalité. L'étudiant interprète un rôle de façon spontanée et a une grande liberté d'action quant à la manière d'interpréter ce rôle.

- **Laboratoire**

Activité d'apprentissage supervisée et vécue par des étudiants qui étudient un sujet ou une théorie en procédant par une application pratique et en passant par les stades de l'observation, de l'expérimentation et de la recherche. Selon cette définition, le laboratoire n'est pas strictement réservé aux disciplines scientifiques. Il peut servir à étudier des phénomènes de divers ordres : physique, chimique, social, psychologique ou autre. On peut donc retrouver une classe laboratoire en langue, en science de la nature, en alimentation, en lecture, etc.

- **Négociation**

Formule pédagogique dans laquelle les individus sont amenés à confronter des intérêts totalement ou en partie opposés et à convenir entre eux d'une décision qui satisfasse de façon optimale ces intérêts. La négociation peut se dérouler entre équipes ou à l'intérieur de chaque équipe.

- **O.-D.-E. (observation – description – énumération)**

Ces trois types d'activités peuvent en former une seule. Elles peuvent se faire individuellement ou équipe. Le but de cette formule est d'amener les étudiants à faire un relevé exhaustif de ce qu'ils ont pu observer.

Observation : Après avoir exploré un environnement physique, les étudiants doivent rapporter le plus d'informations possible. Ces informations sont comparées et mise en commun, en petites équipes ou à l'échelle du groupe-classe.

Description : Les étudiants doivent décrire le plus fidèlement possible un environnement qu'ils ont visité ou un événement auquel ils ont assisté dans des circonstances similaires (une projection de film, par exemple). Les étudiants comparent ensuite les éléments descriptifs retenus et rejettent tous ceux qui présentent un contenu spéculatif ou interprétatif.

Énumération : Le même type d'inventaire est effectué par les étudiants, mais en faisant appel à leurs connaissances sur un sujet donné. Une comparaison est par la suite effectuée. Un ordre de priorité des éléments dénombrés pourra être effectué si les objectifs de l'exercice le demandent.

- **Projet**

Formule pédagogique dans laquelle l'étudiant applique et intègre un ensemble de connaissances et d'habiletés dans la réalisation d'une œuvre (une maquette, un cerf-volant, une pile électrique, un film, une œuvre picturale, une création littéraire, etc.). Le projet peut se réaliser individuellement ou en équipe.

- **Puzzle**

Cette activité convient bien à l'apprentissage de notions théoriques. Chaque membre d'une équipe se voit confier une portion de matière à étudier. Par exemple, chaque étudiant X dans chacune des équipes se voit confier la partie 1 de la matière à étudier, chaque étudiant Y la partie 2, etc. Par la suite, tous les étudiants X ayant étudié la partie 1 se réunissent pour former des groupes d'experts sur la portion de matière qui leur a été confiée. Quand la compréhension de celle-ci semble acquise dans chaque équipe, les experts retournent dans leur équipe respective pour en rendre compte. Ainsi, toute la matière est parcourue avec attention par l'équipe qui aura, enfin, à la résumer devant la classe ou au professeur.

- **Recherche guidée**

Démarche de découverte personnelle impliquant l'étudiant dans l'observation, l'analyse, la vérification et la généralisation de concepts, de notions ou de règles. Le professeur détermine « ce qui fait problème ». Les étudiants doivent utiliser des données brutes et effectuer des observations selon la façon propre à une discipline. Par exemple, une recherche en histoire sera menée à la manière d'un historien, une recherche en biologie à la manière d'un biologiste, etc.

- **Remue-méninges**

Technique de recherche d'idées originales au cours de laquelle chaque étudiant exprime à l'intérieur de son équipe et à tour de rôle une idée qui lui vient à l'esprit sur un thème, un sujet ou une question que soumet le professeur à des fins spécifiques, telles une collecte d'informations, une décision, un plan d'action, etc. Lorsque tous se sont exprimés ou que le temps consacré à l'expression d'idées est terminé, l'équipe essaie de dégager une position commune ou une idée qui convient à tous en fonction des objectifs poursuivis par le remue-méninges.

- **Résolution de problème**

Avec cette formule, les étudiants tentent de résoudre un problème plus ou moins complexe, faisant appel à des connaissances multiples. Un minimum d'informations est fourni au départ. Les étudiants doivent traiter entre eux les informations disponibles et rechercher des renseignements supplémentaires. Les problèmes abordés ne nécessitent pas la maîtrise ou l'acquisition de connaissances spécialisées ou nouvelles, mais le traitement des informations déjà possédées par les membres du groupe.

- **Ressources du milieu**

Utilisation et exploitation des sources possibles d'apprentissage qu'offre le milieu. Il peut s'agir tant des personnes qui peuvent être invitées ou visitées que des sorties à l'extérieur, des richesses de l'environnement, des artefacts, etc. Il est question ici de toute ressource non pédagogiquement orthodoxe que le professeur peut utiliser et exploiter à des fins pédagogiques. Une industrie, un commerce, une usine, un bureau, un spécialiste dans un domaine donné, un cours d'eau, des minerais, une forêt, un sentier pédestre, un musée sont autant de ressources pouvant être utilisées pour étudier l'histoire comme l'actualité, l'art comme la science, la réalité comme la fiction.

- **Revue d'actualité**

Chaque étudiant fait une courte présentation à l'ensemble de la classe, au moins une fois dans la session, résumant un article de l'actualité portant sur un des thèmes du cours. L'article a été préalablement approuvé (contenu scientifique, date de parution, longueur, etc.) par le professeur. Après la présentation suit une période de questions qui permet de clarifier certains aspects de l'article. Diverses variantes de cette formule sont possibles. Les présentations des étudiants peuvent porter, selon les disciplines, sur des œuvres littéraires ou sur des thèmes en lien avec le cours.

- **Schéma de concept (ou carte conceptuelle)**

Outil visuel qui permet d'organiser et de représenter graphiquement la structure des connaissances associées à des concepts précis et qui a pour but de représenter les liens existant entre ces concepts.

- **Simulation**

Cette formule se caractérise par l'interaction de l'étudiant avec un modèle qui représente, avec un souci de justesse, une réalité. Une bonne simulation présente la réalité dépouillée de ses éléments non essentiels. L'objectif de cette formule est de permettre une compréhension objective de la réalité, ce qui la distingue nettement du jeu de rôle où c'est la subjectivité qui domine.

- **Situation authentique**

Situation complexe d'apprentissage ou d'évaluation qui simule les activités que l'étudiant sera amené à entreprendre dans sa vie extra et postscolaire. Cette formule convient bien à l'approche par compétences puisqu'elle permet aux professeurs d'évaluer, entre autres, l'aspect intégrateur de la compétence développée par l'étudiant.

- **Table ronde**

Selon l'Office québécoise de la langue française, la table ronde est une « réunion caractérisée par le principe d'égalité entre les participants, convoquée pour discuter d'un sujet précis ». Le thème à discuter a été choisi préalablement par le professeur et ne fait pas l'accord de tous, sinon il n'y aurait aucun intérêt à organiser une table ronde. Pour se préparer à la table ronde, les étudiants doivent effectuer une recherche d'informations sur le sujet qui a été retenu par le professeur. Ils peuvent aussi préparer des arguments qui serviront à défendre leur point de vue. La plupart du temps, c'est le professeur qui anime une table ronde. Un étudiant en mesure de maintenir une dynamique de discussion peut aussi agir comme animateur, modérateur ou gestionnaire du temps. Une variante consiste à discuter des thèmes de textes lus et analysés préalablement.

- **Tournoi**

Organisation du groupe et des tâches d'apprentissage de façon à ce que les étudiants entrent en compétition. Le tournoi se déroule généralement en deux temps. Le professeur demande d'abord aux étudiants d'étudier un contenu, puis il y a ensuite la formation d'équipes pour réaliser le tournoi proprement dit.

Emplacements de ce document dans le *Babillard des ressources pédagogiques* :

Planifier un cours/Planifier le travail en équipe/Pour quelles raisons privilégier le travail en équipe?

Ces définitions sont tirées ou adaptées de :

- ARCHAMBAULT, Guy, *47 façons pratiques de conjuguer enseigner avec apprendre*, Sainte-Foy, Les presses de l'Université Laval, Deuxième édition, 2001.
- CHAMBERLAND, Gilles et collab., *20 formules pédagogiques*, Sainte-Foy, Presses de l'Université du Québec, 2003.
- DUVAL, Anne-Marie et Mélanie Pagé, *La situation authentique : de la conception à l'évaluation. Une formule pédagogique pour toutes les disciplines*, Montréal, Les Cahiers de l'AQPC, 2013.
- LAPLANTE, Audrey, *Chercher pour trouver*. « Je prépare une table ronde », Université de Montréal, École de bibliothéconomie et des services de l'information, 2011. Repéré à <http://www.ebsi.umontreal.ca/jetrouve/autres/tabround1.htm>
- PROULX, Jean, *Le travail en équipe*, Sainte-Foy, Presses de l'Université, 1999.
- ROSS, Louise, *Description sommaire de formules pédagogiques*, Cégep André-Laurendeau, 2002. Repéré à <http://www.claurendeau.qc.ca/a-propos-du-cegep/vie-pedagogique/strategies-pedagogiques>
- SERVICE DE SOUTIEN À LA FORMATION, *Dossiers de veille*, « Multiplication des outils de portfolio dans la formation universitaire », Université de Sherbrooke, 2010. Repéré à <http://www.usherbrooke.ca/ssf/veille-old/dossiers-de-veille/portfolio/>