

Méthodes de communication, d'animation et de formation

Thématique 7 : Techniques de formation

FICHE SAVOIRS N° 1 QUELQUES TECHNIQUES PÉDAGOGIQUES

Techniques	Description	Rôle du professionnel	Utilité
Exposé	Discours oral ou écrit, où sont présentés selon un ordre déterminé par les règles d'une discipline ou la situation d'énonciation, des données de fait, le contenu d'une discipline, d'une doctrine ou d'une œuvre, les termes d'un problème dans le but d'informer ou de fournir la matière d'une discussion.	<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.- Évaluer.	Apprentissage.
Démonstration Pratique	Technique pédagogique d'apprentissage permettant l'acquisition du (des) nouveau(x) geste(s) et de la nouvelle conduite à tenir par l'observation et la reformulation.	<ul style="list-style-type: none">- Montrer.- Expliquer.- Justifier.- Insister sur les points clés.	Découverte. Apprentissage.
Questionnement ou Technique interrogative	C'est une activité pédagogique de découverte qui permet de faire le point sur les connaissances acquises et celles qui sont à acquérir.	<ul style="list-style-type: none">- Poser des questions aux participants qui répondent.- Guider les participants à l'acquisition d'un savoir en les questionnant.- Les inciter progressivement à la réflexion.	Découverte. Apprentissage.
Travail de groupe	Travail dans des groupes de trois à cinq sur une tâche, de façon responsable et collaborative.	<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.
Exposé participatif	Transmission des connaissances et réception des contributions des participants.	<ul style="list-style-type: none">- Préparer des questions pertinentes.- Animer la phase questions/réponses.- Répondre aux questions.	Découverte. Apprentissage.
Test	Questionnaire à partir d'une grille de lecture théorique ; support proposé aux participants pour les amener à se situer.	<ul style="list-style-type: none">- Fixer l'objectif.- Préparer le travail.- Lancer l'activité.- Rester observateur- Animer la séance plénière.- Résumer et conclure.	Découverte. Apprentissage. Application.

QCM	Évaluation de prérequis, recherche de réponse, réactivation de la mémoire.	<ul style="list-style-type: none"> - Fixer l'objectif. - Préparer le travail. - Lancer l'activité. - Rester observateur - Animer la séance plénière. - Résumer et conclure. 	Découverte. Apprentissage. Application.
Étude de cas	Situation soulevant des interrogations et permettant de réfléchir à la proposition de solutions.	<ul style="list-style-type: none"> - Concevoir la situation illustrée. - Préparer les questions. - Animer, interroger, clarifier. 	Découverte.
Simulation	Placer le participant dans une situation la plus proche de son futur rôle.	<ul style="list-style-type: none"> - Concevoir. - Préparer. - Mettre en place le jeu de rôle, distribuer des rôles. - Observer, évaluer. 	Application.
Jeu de rôle	Interpréter un rôle dans un environnement fictif pour mettre à distance les points de vue.	<ul style="list-style-type: none"> - Déterminer les règles. - Concevoir la situation et les rôles des personnages. - Lancer l'activité. - Observer. - Animer la séance plénière. - Synthétiser. 	Application.
Jigsaw	Enseignement en puzzle (objet divisé en 3 parties) : <ul style="list-style-type: none"> - individuel ; - entre experts (des participants ayant découvert la même unité se réunissent et mettent ensemble leurs compréhensions = expert) ; - sous-groupes hétérogènes de 6 participants (chaque expert de l'unité est réuni dans le sous-groupe et transfère ses acquis au groupe). 	<ul style="list-style-type: none"> - Diviser la situation en unité. - Distribuer les rôles. - Lancer les 3 temps de l'activité. - Animer la séance plénière. - Faire un résumé centré sur les points importants. 	Application.

Le nombre de séances peut varier d'une séquence à l'autre.
 Une séance n'implique pas à chaque fois une nouvelle situation à proposer aux apprenants : la situation doit en effet évoluer en

FICHE DE DEROULEMENT DE SEANCE N°

Date :

Durée totale :

Mentionner les différents moments de la séance d'apprentissage : moments clés visant à mettre les apprenants en situation.

Les activités peuvent s'inscrire dans :

- des phases de rappels, mise en lien avec ce qui a déjà été fait
- des phases de découverte, de recherche, de manipulation)
- des phases de structuration
- des phases d'entraînement
- des phases de réinvestissement

L'animateur effectue un certain nombre d'activités. Par exemple, chaque séance aboutira à un bilan fait avec les apprenants .

Titre de la séance				
Objectif opérationnel :				
Étapes	Situation de formation		Matériels et supports	Durée en minutes
	Activités apprenants	Activités formateur		

Chaque étape est minutée

Préciser les outils et les supports d'apprentissage. Afin que la séance se déroule dans des conditions optimales, le matériel doit être choisi avec soin et adapté. Le matériel doit être prêt en début de séance.