



APPRENDRE ENSEMBLE

# BANQUE DE TECHNIQUES, ACTIVITES, METHODES PEDAGOGIQUES

[MARS 2020]  
V0

[cdp.univ-nantes.fr](http://cdp.univ-nantes.fr)



UNIVERSITÉ DE NANTES

# SOMMAIRE

INTRODUCTION .....	4
TECHNIQUES.....	5
3. A quoi ça sert ? .....	5
4. Billet de sortie.....	5
5. Buzz session / Buzz groupe.....	5
6. Cartographie des idées.....	5
7. Citer des applications .....	5
8. Comparaison des notes personnelles .....	5
9. Conseil mutuel.....	6
10. Énigme.....	6
11. Je retiens, je questionne.....	6
12. Jeu de mots.....	6
13. Lire et corriger le travail d'un pair .....	6
14. Nuage de mots .....	6
15. Petits papiers / One minute paper .....	7
16. Quel est le problème ? / Pecha Kucha .....	7
17. Quescussion.....	7
18. Question en profondeur.....	7
19. Rallye de questions.....	7
20. Remue-méninges / Brainstorming .....	7
21. Sous la loupe.....	8
22. Trouver des exemples .....	8
23. Un-Deux-Tous / Penser-comparer-partager / Think-pair-share / Réfléchir-Collaborer-Partager	8
24. Vote / Boîtier de vote électronique / Mini-quizz / Sondage en direct.....	8
ACTIVITES.....	9
1. Amphis interactifs / Exposé interactif / Exposé dynamique .....	9
2. Aquarium / Bocal à poisson / Fishbowl .....	9
3. Débat .....	9
4. Débat mouvant.....	9
5. Démonstration .....	10
6. Discussion / Groupe de discussion .....	10
7. Étude de cas .....	10

8.	Étude de texte .....	10
9.	Exposé magistral / Enseignement magistral / Conférence .....	10
10.	Exposé présenté par les étudiants / Présentation d'étudiants .....	11
11.	Groupe d'experts.....	11
12.	Interview / Micro-trottoir.....	11
13.	Jeu de formation .....	11
14.	Jeu de rôles.....	11
15.	Journal de bord.....	12
16.	Laboratoire .....	12
17.	Négociation .....	12
18.	Observation. Description. Énumération [ODE] .....	12
19.	Pecha Kucha .....	12
20.	Protocole .....	12
21.	Classe puzzle / Jigsaw .....	13
22.	Résolution de problème .....	13
23.	Ressources du milieu / Visite de terrain / Visite d'entreprise.....	13
24.	Revue d'actualité.....	13
25.	Simulation.....	13
26.	Syndicats.....	14
27.	Table-ronde .....	14
28.	Théâtre-forum .....	14
29.	Tournoi .....	14
30.	World Café / Café découverte.....	15
	METHODES .....	16
1.	Apprentissage individualisé / Pédagogie différenciée / Parcours personnalisé .....	16
2.	Apprentissage par problème / Approche par problème / APP .....	16
3.	Apprentissage sur le terrain / Stage.....	16
4.	Approche par projet / Apprentissage par projet / Approche projet / Pédagogie par projet / APP.....	16
5.	Classe inversée .....	17
6.	Classe renversée.....	17
7.	Dossier d'apprentissage / Portfolio d'apprentissage .....	17
8.	Mix présentiel et à distance / Formation hybride / Apprentissage hybride / Blended learning ...	17

# INTRODUCTION

Cette banque de techniques, activités et méthodes pédagogiques est issue du document *101 pratiques pédagogiques*, rédigé par Céline Grousseau, Nathalie Leneveu et Sylvie Pires da Rocha dans le cadre du projet « Cartographie des talents pédagogiques » de l'IMT. Ce document a pour objectif de mettre à jour et d'enrichir la première version de l'IMT.

Les pratiques présentées ici sont toutes décrites par une courte définition et sont répertoriées selon la typologie suivante : techniques, activités, méthodes où

- une **technique** nécessite moins de 30 minutes, parfois 5 minutes suffisent pour être réalisée. Elle peut être réalisée à une ou plusieurs reprises dans le cadre d'une unité d'enseignement.
- Une **activité** nécessite une heure à quelques heures, 8 heures tout au plus, pour être réalisée de façon organisée. Elle peut être utilisée à une ou plusieurs reprises dans le cadre d'une unité d'enseignement.
- Une **méthode** est un ensemble de techniques et d'activités diverses mais intégrées de façon organique les unes avec les autres. Une méthode représente de 12 à 45 heures.

Toutes les définitions proposées sont issues de la littérature.

L'équipe du CDP

# TECHNIQUES

Une technique nécessite moins de 30 minutes, parfois 5 minutes suffisent pour être utilisée. Elle peut être réalisée à une ou plusieurs reprises dans le cadre d'une unité d'enseignement.

## 1. A quoi ça sert ?

---

Technique qui consiste à indiquer au début d'une séance le type de problème que les étudiants seront en mesure de résoudre, tout ou en partie, à la fin des heures allouées. L'enseignant énonce aux étudiants le type d'énigmes philosophiques, littéraires, sociales, chimiques ou biologiques, etc. qu'ils seront capables de dénouer. Il leur demande ensuite jusqu'à quel point ces problèmes ou ces énigmes ont du sens pour eux, de manière à déceler les thèmes d'intérêt de l'ensemble des étudiants.

## 2. Billet de sortie

---

Technique où l'enseignant pose une ou plusieurs questions aux étudiants qui répondent sur des post-it de couleurs différentes (une couleur par question). Les étudiants collent leur-s réponse-s sur la porte en quittant la salle en respectant le code couleur.

## 3. Buzz session / Buzz groupe

---

Technique qui consiste à faire travailler les étudiants par groupe sur une question précise. Les étudiants sont réunis en groupe de 3 à 5 pour un épisode de 3 à 7 minutes au maximum. Chaque groupe échange dans le but d'accomplir une tâche, d'exécuter une action, de résoudre un problème ou de répondre à une question posée par l'enseignant. Un rapporteur par groupe résume à l'ensemble des étudiants le travail de son groupe. Cela peut être poursuivi par une discussion collective.

## 4. Cartographie des idées

---

Technique qui permet de représenter graphiquement et visuellement une problématique, une idée, un concept, un planning, un discours, un texte, une classification...

Il existe différents types de cartes pour organiser des idées : la carte mentale (mindmap) et la carte conceptuelle sont les plus couramment utilisées en enseignement-apprentissage.

Les utilisations de la carte mentale sont multiples. Elle peut être utilisée dans le cadre d'un remue-méninges pour relier les idées entre elles, les regrouper. Elle peut permettre l'exploration d'un sujet ou l'identification des connaissances antérieures des étudiants sur un thème. Elle peut aussi servir à réaliser des synthèses de connaissances. Elle peut être un préalable à la rédaction d'un plan linéaire.

La réalisation d'une carte, qu'elle soit mentale ou conceptuelle, peut être individuelle ou collective. Il est possible de demander aux étudiants, répartis en sous-groupes, de réaliser une carte mentale collective à partir d'une réflexion autour des cartes qu'ils ont produites individuellement.

## 5. Citer des applications

---

Technique qui consiste à demander aux étudiants de citer plusieurs applications de ce que l'enseignant vient d'expliquer par écrit ou à l'oral. Cette technique peut être utilisée à chaque fois que l'on doit recourir à des exemples. Elle permet de vérifier la capacité de transfert des étudiants.

## 6. Comparaison des notes personnelles

---

Technique qui consiste à demander aux étudiants, après une courte période d'exposé magistral (15 à 30 minutes), de comparer leurs notes avec un pair. Chacun complète ses notes avec l'aide des notes de l'autre (2 ou 3 minutes). Le but est d'augmenter la quantité ainsi que la qualité des notes prises durant la séquence.

## 7. Conseil mutuel

---

Technique qui consiste à demander aux étudiants de se réunir en petits groupes et d'échanger aléatoirement entre eux le résultat de leur travail ou de leur réflexion individuelle. Dans un premier temps, chacun prend connaissance du travail d'un autre et l'évalue à l'aide d'une grille critériée, fournie par l'enseignant. Ensuite, les étudiants partagent avec le groupe le résultat de leur analyse. Cette approche peut être utilisée dans le cadre d'un exposé magistral.

## 8. Énigme

---

Technique qui consiste à demander aux étudiants de résoudre une courte énigme ou devinette qui s'appuie sur un certain nombre des fondamentaux qui seront vus dans la suite de la séquence. La solution peut être donnée ou non à la fin de la séquence et participer si besoin à une évaluation formative.

## 9. Je retiens, je questionne

---

Technique où après un segment d'exposé magistral ou à la fin d'une séance, l'enseignant invite chaque étudiant à écrire trois éléments importants qu'il retient et à écrire une ou deux questions qu'il se pose suite à l'exposé. On peut utiliser la stratégie « un-deux-tous » par la suite. L'enseignant peut ne recueillir que les questions en grand groupe et répondre aux questions qu'il juge pertinentes sur le coup, quitte à répondre à certaines questions à un cours suivant. Il peut aussi recueillir tous les écrits des étudiants et y revenir lors de la prochaine séance. Cette technique peut être associée à la technique « Billet de sortie ».

## 10. Jeu de mots

---

Technique qui imite les pièces d'un casse-tête à assembler. Elle s'applique admirablement bien à l'enseignement de procédures qui comporte des étapes à organiser ou des opérations à sérier. Le principe de base consiste à diviser l'ensemble de la procédure en ses étapes constitutives, à présenter celles-ci de façon aléatoire et à demander aux étudiants, répartis en groupes, de les assembler et de les classer dans l'ordre qu'ils croient approprié. Les étudiants discutent en groupe pour déterminer l'ordre idéal. Une fois le consensus établi dans chaque groupe, l'enseignant demande de comparer leurs résultats.

## 11. Lire et corriger le travail d'un pair

---

Technique qui consiste à demander aux étudiants de remettre leur travail écrit à un autre étudiant avant la remise finale de celui-ci. Le travail est alors révisé et commenté par un pair à l'aide d'une grille d'évaluation critériée. Les critères d'évaluation, définis par l'enseignant, doivent tenir compte des acquis des étudiants, de ce qu'ils sont capables d'évaluer. Les attentes doivent être réalistes. L'évaluation attendue n'est pas la même que celle que l'enseignant pourrait faire. Lorsque les étudiants reçoivent les commentaires et les suggestions d'amélioration, ils peuvent apporter des modifications à leur travail avant de le remettre à l'enseignant. Ce dernier peut prévoir un temps où les étudiants discutent avec leur correcteur. Cette technique se rapproche de conseil mutuel.

## 12. Nuage de mots

---

Technique qui peut être utilisée au démarrage ou à la conclusion d'un exposé. L'enseignant demande aux étudiants d'écrire des mots ou des idées en lien avec le thème de l'exposé. En début d'exposé, cette stratégie peut contribuer à activer les connaissances antérieures et à introduire le sujet tout en fournissant à l'enseignant des informations sur le niveau de connaissance du thème par les étudiants. Utilisée en fin d'exposé, cette stratégie permet de faire une synthèse de la présentation et de faire ressortir les principaux éléments que les étudiants ont retenus. On peut utiliser un logiciel pour réaliser cette activité (ex. Wordle, Tagxedo) ou simplement des post-it collés au tableau.

### 13. Petits papiers / One minute paper

---

Technique qui consiste à demander aux étudiants individuellement et anonymement en cinq minutes tout au plus de répondre sur papier à une ou quelques question(s) précise(s) et ouverte(s). Elle incite les étudiants à réfléchir à leur apprentissage et fournit à l'enseignant un retour sur l'enseignement et l'apprentissage. Pour répondre, les étudiants doivent utiliser des réponses courtes ou bien plus ou moins développées selon les objectifs de l'enseignant et dans leurs propres mots. L'enseignant recueille les papiers et les analyse tout de suite ou juste après la séance. Il indique aux étudiants des points à réviser avant la prochaine séance ou adapte la prochaine séance en conséquence. Exemple de questions que l'enseignant peut poser :

- Qu'avez-vous retenu ?
- Quel élément est, à vos yeux, le plus important ?
- Quittez-vous le cours avec une incompréhension majeure ?
- Quittez-vous le cours avec une question qui n'a pas eu de réponse ?

### 14. Quel est le problème ?

---

Technique de présentation brève et structurée d'une durée de 6 minutes 40. La règle est très simple, l'étudiant ne dispose que de 20 diapositives et de 20 secondes pour chacune d'entre elles. L'étudiant qui présente se voit obligé de le faire de manière à la fois concise et séduisante. Le passage d'une diapositive à l'autre se fait de façon automatique, l'étudiant ne doit avoir aucun moyen de contrôle.

### 15. Quescussion

---

Technique qui consiste à conduire une discussion entièrement sous forme de questions. L'enseignant présente dans un premier temps le problème, la question ou l'énoncé, le plus souvent soumis à controverse, aux étudiants. Tout ce qui est dit doit être dit sous forme de question. Attention cependant aux affirmations déguisées, c'est-à-dire une question qui ressemble plus à une affirmation. Cette technique permet à grand nombre d'étudiant de participer puisque les interventions sont brèves.

### 16. Question en profondeur

---

Technique qui peut se faire après un exposé magistral d'une quinzaine de minutes. Pour l'enseignant cela consiste à poser une question sollicitant de la part des étudiants soit un résumé de l'exposé, soit la résolution d'un problème simple que l'écoute de l'exposé permet de résoudre, soit à exprimer une opinion permettant d'approfondir le thème de l'exposé. Inviter tous les étudiants à trouver une réponse (résumé, éléments de solutions, opinion) à la question en leur laissant le temps nécessaire pour le faire (2 à 3 minutes). Choisir au hasard des étudiants et les inviter à partager à l'ensemble des étudiants le résultat de leurs réflexions.

### 17. Rallye de questions

---

Technique qui consiste à faire traiter un certain nombre de questions aux étudiants qui sont répartis en groupe. Chaque groupe traite toutes les questions de façon non simultanée et se déplace de questions en questions. Pour cela, l'enseignant prépare N questions pour N groupes. Il inscrit une question par feuille et dispose les feuilles à différents endroits (stations) dans l'espace. Les étudiants forment des groupes qui se déplacent de station en station pour répondre aux différentes questions. Pour chaque question, on leur donne x minutes pour répondre, puis il y a rotation. On compte autant de rotations qu'il y a de questions. L'enseignant peut recueillir les réponses des groupes pour en vérifier la compréhension. Un retour en plénière peut faire profiter des réponses à l'ensemble des étudiants.

### 18. Remue-méninges / Brainstorming

---

Technique de génération collective d'idées en vue de trouver une solution, une réponse à une question, une problématique. L'enseignant commence par présenter les objectifs du remue-méninges et les règles particulières de cette technique. Aucune analyse, censure, autocensure ou critique n'est permise pendant la phase d'expression des idées. Dans un temps dédié, les étudiants expriment

individuellement leurs idées à l'oral ou à l'écrit. Ils indiquent tout ce qui leur passe par la tête. Ces idées sont répertoriées dans un environnement dédié. Lorsque tous se sont exprimés ou que le temps est terminé, les étudiants découvrent les idées et les classent collectivement par ordre de pertinence ou par familles. L'ensemble des étudiants échange afin de perfectionner les idées jugées les plus performantes. Un résultat se dégage au fil des échanges. Cette approche peut se faire en plusieurs séances. Il est possible de dédier jusqu'à 45 minutes à chaque étape. De même si la question à traiter est trop vaste, elle peut être décomposée en sous-questions. Cette technique a pour but de sensibiliser à la pensée créative. Ceci permet d'exprimer les idées les plus farfelues et d'envisager le problème sous des angles complètement inattendus.

## 19. Sous la loupe

---

Technique qui permet à un groupe d'étudiants d'observer d'autres étudiants en train de réaliser une activité (résolution d'un problème, jeu de rôle, simulation, etc.). L'enseignant demande à un groupe de 6 étudiants de se placer autour d'une table pour réaliser cette activité pendant un délai fixé ; ce sont les personnes qui seront observées. Au moins six autres étudiants forment un cercle autour des premiers de manière à pouvoir observer et écouter; selon la taille de votre groupe-classe, vous pouvez former plusieurs tandems observés / observateurs. Idéalement, chaque observateur devrait avoir à compléter une grille d'observation simple. Plusieurs étudiants peuvent recevoir la même consigne sans le savoir : observer plus particulièrement l'analyse du problème réalisée, la démarche employée, le processus global de résolution employé, les erreurs, une personne, le comportement du groupe-tâche, etc. Une fois le délai écoulé, les observateurs qui ont reçu la même consigne peuvent rapidement mettre en commun leurs observations. Vous pouvez aussi passer directement à la séance plénière avec le groupe-classe.

## 20. Trouver des exemples

---

Technique où, après un segment d'exposé magistral qui présente des concepts théoriques, chaque étudiant élabore par écrit un exemple concret ou identifie des contextes d'application. L'enseignant recueille les réponses des étudiants et prépare l'introduction de son prochain cours avec ces réponses. On peut faire suivre le travail individuel d'un partage en groupe de deux à quatre étudiants.

*Variante : Citer des applications*

## 21. Un-Deux-Tous / Penser-comparer-partager / Think-pair-share / Réfléchir-Collaborer-Partager

---

Technique où l'enseignant pose une question pour amener à des discussions. Dans un premier temps, les étudiants y répondent individuellement par écrit dans un laps de temps donné. Dans un deuxième temps, ils comparent leurs réponses avec leur voisin ou en petits groupes pour arriver à une solution qui fait consensus. L'enseignant demande à des groupes choisis aux hasards ou volontaires de présenter leurs idées et leurs réponses à l'ensemble des étudiants. Les autres étudiants réagissent, apportent des compléments.

*Variante : Un-deux-quatre, Un-quatre-tous, Delphi*

## 22. Vote / Boîtier de vote électronique / Mini-quizz / Sondage en direct

---

Technique qui consiste à recueillir l'opinion ou la compréhension des étudiants en leur soumettant des questions pendant une séance de cours. Il s'agit le plus souvent de questions à choix multiples. La question et les différentes propositions de réponses sont affichées. Le vote peut se faire via des outils numériques tel que des boîtiers de vote électronique, mais également à l'aide de papier de couleur ou à main levée. L'enseignant prend connaissance des réponses et peut apporter des éléments pour clarifier les points qui ont été mal compris par les étudiants. Cette technique permet d'avoir une rétroaction sur son enseignement et favorise une rétroaction immédiate aux étudiants sur leurs apprentissages.

# ACTIVITES

Une technique nécessite d'une à quelques heures, huit tout au plus, pour être réalisée de façon organisée. Elle peut être utilisée à une ou plusieurs reprises dans le cadre d'une unité d'enseignement.

## 1. Amphis interactifs / Exposé interactif / Exposé dynamique

---

Activité où, lors d'un exposé, l'enseignant va questionner les étudiants, les faire réagir à l'exposé, les guider dans une réflexion personnelle, les inviter à partager avec leurs pairs, etc. Il fait appel à ce que l'on appelle communément des techniques de rétroactions en classe (TRC). On privilégie un dialogue entre l'enseignant et l'étudiant. L'enseignant fait appel à la connaissance des étudiants. Il s'inscrit dans une dynamique de participation de l'étudiant, qui possède des éléments de connaissance ou des représentations du contenu à acquérir. A l'aide de TRC, l'enseignant lui permet de construire ses connaissances par lui-même ou de faire des liens et de donner du sens à ces éléments épars. L'étudiant est incité à formuler ce qu'il sait, ce qu'il pense ou bien ce qu'il se représente. Ils sont interrogés, ils participent, ils contribuent, mais ils n'inventent pas, ne créent pas, n'innovent pas.

## 2. Aquarium / Bocal à poisson / Fishbowl

---

Activité où des étudiants (8 à 15) forment un groupe de discussion et les autres étudiants constituent un groupe d'observateurs. Le groupe d'observateurs écoute en silence les opinions ou les arguments du groupe de discussion sur un sujet ou un problème donné sans possibilité de faire de commentaires. S'il y a la possibilité de bouger les chaises dans l'espace, elles peuvent être disposées en deux cercles concentriques. Le cercle intérieur sera réservé aux étudiants du groupe de discussion. Le cercle extérieur sera réservé aux étudiants du groupe d'observateurs. Si un étudiant du groupe d'observateurs souhaite prendre la parole, il peut échanger sa place avec un étudiant du groupe de discussion. Les observateurs discutent en plénière de ce qu'ils ont entendu et de leurs réactions. Il est possible que l'ensemble des étudiants soit regroupé pour cette plénière. Cette technique peut aussi être utilisée dans le jeu de rôle.

## 3. Débat

---

Activité où les étudiants sont engagés dans un processus dialectique à propos d'un sujet donné. Dans un premier temps, l'enseignant énonce le sujet débattu, les objectifs du débat et les règles. Dans un second temps, les étudiants débattent en petits groupes afin de s'approprier le sujet. A l'issue de ce premier débat, les étudiants sont amenés à se positionner individuellement sur le sujet. Ce positionnement peut être fait publiquement par vote. Lors du débat public qui suit, ils seront amenés à défendre leurs positions à l'aide d'arguments et de contre-arguments. Le débat se clôture par une phase de restructuration dirigée par l'enseignant. Le but est d'organiser les idées discutées pendant le débat, d'apporter les contenus manquants et de faire émerger le sens du problème.

## 4. Débat mouvant

---

Activité qui s'appuie sur une affirmation clivante et qui induit des positions divergentes chez les étudiants. Cette divergence s'exprime physiquement dans l'espace. Suite à l'exposé de la problématique par l'enseignant, les étudiants se répartissent dans l'espace en deux groupes : d'un côté, ceux qui sont d'accord avec ce qui vient d'être dit et, de l'autre, ceux qui ne sont pas d'accord. Aucun étudiant n'a le droit de rester au milieu (sans avis). Une fois que chaque étudiant a choisi son camp, un temps est dédié à une discussion entre les étudiants de chaque camp. A l'issue de ce premier échange, l'enseignant demande à un rapporteur du camp qui le souhaite de prendre la parole pour expliquer son positionnement. Quand un camp a donné un argument, c'est au tour de l'autre camp d'exprimer un argument par l'intermédiaire d'un rapporteur. C'est un « ping-pong ». Si un argument du camp opposé est jugé valable par un étudiant, il peut changer de camp. Le fait de se déplacer pousse réellement les étudiants à choisir un camp et des arguments. Le débat est clos, d'un commun accord entre les étudiants, à l'issue d'un temps imparti ou quand l'enseignant le décide. Une plénière avec l'ensemble des étudiants peut suivre afin de faire un débriefing sur le déroulement du débat et

sur les notions abordées lors de ce dernier.

## 5. Démonstration

---

Activité où l'enseignant illustre ou démontre un phénomène, une expérience, une opération, une procédure, une formule, une propriété, un théorème en le ou la réalisant devant les étudiants, regroupés autour de lui. Elle permet de montrer comme s'exécute une action, comment fonctionne un appareil, comment s'explique un principe, etc. La démonstration peut se donner à un seul étudiant ou à un groupe d'étudiants. Dans la démonstration, c'est l'enseignant qui détermine ce qu'il fera, dans quel ordre et avec quel degré de précision. La démonstration a pour fonction de voir des étapes, un ordre de relation ou encore des caractéristiques qui seraient difficilement accessibles aux étudiants par la simple explication. En général, les étudiants sont libres de poser des questions. Cette méthode peut se combiner avec un exposé, des discussions, une étude de cas ou un apprentissage par problème.

## 6. Discussion / Groupe de discussion

---

Activité dans laquelle les étudiants, sous la supervision de l'enseignant et/ou d'un étudiant qualifié, échangent collectivement ou en petits groupes, dans un temps donné, leurs points de vue concernant un thème, une question ou un problème, dans le but de préciser leurs opinions, de rendre une décision ou de formuler une conclusion. L'initiative est laissée aux étudiants d'aborder le sujet traité à leur manière. L'enseignant indique le thème de la discussion et oriente la discussion si besoin. Cela suppose que les étudiants maîtrisent assez bien certaines connaissances puisque ce sont eux qui transmettent l'information. Il y a trois composantes essentielles : des échanges entre les étudiants, une animation par l'enseignant et un objectif à atteindre. Une plénière avec l'ensemble des étudiants peut suivre si l'activité a été réalisée en petits groupes.

*Variante : Quescussion, Buzz groupe, Un-deux-tous, Un-quatre-tous*

## 7. Etude de cas

---

Activité où les étudiants doivent trouver une solution à une situation problématique, proche d'une situation réelle, qui exige une décision. Le cas prend le plus souvent la forme d'un document écrit. La première phase permet de prendre connaissance du cas et de l'analyser. La situation à analyser peut comporter toutes sortes de renseignements : faits, événements, sentiments, attentes, habitudes, attitudes, buts des intervenants, description du milieu, données, figures, tableaux, etc. Cependant la résolution du cas ne doit reposer sur aucun jugement, aucun piège, aucune interprétation préalable des faits. Par contre, il implique la formulation d'hypothèses. La deuxième phase consiste à réaliser un diagnostic en ayant une approche systémique. La dernière phase vise la formulation d'une proposition de solution, soit la formulation d'une décision. L'étude de cas permet de découvrir des propriétés, des formules ou des conjectures et de déduire des règles ou des principes applicables à des cas similaires. L'étude de cas est spécialement indiquée pour la formation au diagnostic, à la proposition de solutions et à la prise de décision. Elle permet l'application de connaissances théoriques ou abstraites, acquises au préalable ou à l'occasion de l'étude de cas elle-même.

## 8. Etude de texte

---

Activité où l'enseignant 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 groupes à celles de l'enseignant en commentant les différences.

## 9. Exposé magistral / Enseignement magistral / Conférence

---

Activité où l'enseignant, placé face à des étudiants, réalise une présentation orale durant laquelle il transmet ses savoirs et les étudiants écoutent et prennent des notes. L'exposé, dans sa forme la plus épurée, est entièrement contrôlé par l'enseignant : c'est le type conférence. Cette forme s'impose

davantage à mesure que le nombre d'étudiants augmente. Un temps est dédié à la fin pour des questions éventuelles des étudiants.

## 10. Exposé présenté par les étudiants / Présentation d'étudiants

---

Activité où l'enseignant répartit entre les étudiants des sujets complémentaires aux éléments vus dans le cadre d'enseignement en présentiel. Ces exposés sont courts et peuvent avoir lieu à différents moments ; ils peuvent être réalisés individuellement ou en équipe. L'enseignant veille à ce que les étudiants comprennent bien le sujet, les points à traiter et élaborent un plan adapté. Il peut également valider les ressources utilisées par les étudiants avant que ceux-ci ne commencent à préparer leur exposé. Après s'être préparés, les étudiants ou les équipes viennent à tour de rôle exposer devant leurs pairs le résultat de leur travail. La présentation est faite de manière structurée. Lors de cet exposé, il s'agit de transmettre des informations, de décrire ou d'expliquer quelque chose. Le but est d'enrichir les connaissances de l'ensemble des étudiants. L'exposé peut être suivi d'une période de questions. Cette méthode peut se combiner à un débat, un apprentissage par problème, une étude de cas ou une ressource du milieu.

## 11. Groupe d'experts

---

Activité réalisée à partir de quatre textes courts, préparés au préalable par l'enseignant, qui résument quatre aspects d'un sujet. Chaque étudiant lit individuellement l'un des quatre textes. L'ensemble des étudiants est ensuite divisé en quatre groupes « d'experts », chaque groupe d'experts étant composé d'étudiants ayant lu le même texte. Une discussion s'en suit à l'intérieur des groupes d'experts pour clarifier les points mal compris, avec l'aide de l'enseignant au besoin. Les groupes d'experts se séparent et des groupes de discussion de quatre étudiants composés d'experts de chacun des aspects du sujet sont formés. À tour de rôle, chaque expert explique aux autres membres du groupe de discussion le contenu du texte qu'il a étudié. En plénière, l'enseignant fait un retour et demande à un expert de chaque aspect du sujet de présenter ce qu'il a appris, aidé des clarifications des autres experts de son sujet et de l'enseignant. Un test formatif sur le sujet global peut être soumis aux étudiants qui répondent en présentiel ou à distance.

## 12. Interview / Micro-trottoir

---

Activité qui consiste à demander à un étudiant ou un petit groupe d'étudiant d'interroger une personne pour connaître ses opinions, ses sentiments ou ses attitudes sur un sujet donné. L'interview se fait généralement sous une forme semi-directive alternant des questions ouvertes et fermées, préparées à l'avance par l'étudiant et validées par l'enseignant. Du déroulement de l'interview dépend la qualité des informations collectées. L'étudiant doit ensuite interpréter les informations collectées et réaliser un compte-rendu. L'interview de plusieurs personnes permet d'effectuer des comparaisons.

## 13. Jeu de formation

---

Activité qui utilise le jeu à des fins d'apprentissage. Il y a des joueurs, des règles à respecter et un but à atteindre. Le jeu peut opposer des individus ou des équipes, ou confronter une seule personne à une tâche. Le jeu peut amener de la compétition (position de confrontation avec d'autres joueurs), de la coopération (mis en position de confrontation tous ensemble contre d'autres forces) ou de la coopération (mélange de coopération et de compétition ; tu coopères avec ton équipe et tu « compétitionnes » avec les autres équipes). L'enseignant peut accepter que les joueurs modifient les règles du jeu à condition que les résultats d'apprentissage soient atteints à l'issue du jeu. A la fin, un débriefing est nécessaire afin de faire un retour sur le déroulement du jeu et sur les notions transmises via le jeu. Il existe différents types de jeux tels que les jeux-cadres de Thiagi, les jeux sérieux pédagogiques (ou *serious games*) qui sont une déclinaison du jeu de formation et peuvent être présentés sous format numérique.

## 14. Jeu de rôles

---

Activité visant à représenter une situation inspirée de la vie courante ou fabriquée de toutes pièces. L'enseignant répartit les rôles que les étudiants doivent simuler. Chaque étudiant joue un rôle en se mettant dans la peau de son 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.

Le jeu de rôle peut s'organiser de différentes façons : Aquarium, Théâtre-forum et peut être combiné avec un débat.

## 15. Journal de bord

---

Activité qui implique qu'un étudiant rédige quotidiennement, individuellement ou en équipe, un document regroupant les activités, des impressions, des découvertes ou d'autres remarques pertinentes. Cela peut être associé à une approche par projet, une étude de cas, une classe renversée, un apprentissage sur le terrain.

## 16. Laboratoire

---

Activité qui consiste à faire étudier par des étudiants un sujet ou une théorie, à procéder à une application pratique en passant par les stades de l'observation, de l'expérimentation et de la recherche sous la supervision d'un enseignant. 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 également réaliser une classe-laboratoire en langue, en science de la nature, en lecture, etc.

## 17. Négociation

---

Activité dans laquelle les étudiants sont amenés à confronter des intérêts, totalement ou en partie, opposés et à convenir entre eux d'une décision qui satisfasse de façon optimale leurs intérêts. La négociation peut se dérouler entre les groupes ou à l'intérieur de chaque groupe.

## 18. Observation. Description. Énumération [ODE]

---

Activité qui regroupe trois types de techniques pour former une seule activité. Elles peuvent se faire individuellement ou groupe. Le but 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 rapportent le plus d'informations possible. Elles sont comparées et mises en commun, en petits groupes ou avec l'ensemble des étudiants.
- 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.

## 19. Pecha Kucha

---

Activité de présentation brève et structurée d'une durée de 6 minutes 40. La règle est très simple : l'étudiant ne dispose que de 20 diapositives et de 20 secondes pour chacune d'entre elles. L'étudiant qui présente se voit obligé de le faire de manière à la fois concise et séduisante. Le passage d'une diapositive à l'autre se fait de façon automatique, l'étudiant ne doit avoir aucun moyen de contrôle.

## 20. Protocole

---

Activité consistant à enregistrer une situation réelle (oral, écrit ou visuel) pour fins d'analyse et de critiques.

Deux possibilités :

- Proposer un enregistrement d'une performance quelconque qui servira de modèle à étudier, à analyser, à critiquer.
- Proposer un enregistrement de la performance de l'étudiant pour analyser, critiquer et corriger.

## 21. Classe puzzle / Jigsaw

---

Activité qui convient bien à l'apprentissage de notions théoriques. Les étudiants sont répartis en sous-groupes de travail. Chaque membre du groupe de travail se voit confier une portion de matières théoriques à étudier. Par exemple, chaque étudiant 1 dans chacun des groupes de travail se voit confier la partie 1 de la matière à étudier, chaque étudiant 2 la partie 2, etc. Par la suite, tous les étudiants ayant étudié la même partie 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 groupe d'experts, les experts retournent dans leur groupe de travail respectif pour en rendre compte. Ainsi, toute la matière est parcourue avec attention par le groupe de travail qui aura, enfin, à la résumer devant l'ensemble des étudiants.

Cette activité se rapproche de l'activité « Groupes d'experts ».

## 22. Résolution de problème

---

Activité où les étudiants tentent de résoudre un problème plus ou moins complexe, faisant appel à des connaissances multiples. Un minimum d'information est fourni au départ pour contextualiser le problème. Les étudiants doivent traiter, individuellement ou en groupe, les informations disponibles et rechercher des renseignements supplémentaires afin de trouver la solution qui leur semble la plus adaptée. Plusieurs solutions sont possibles. Le problème abordé ne nécessite pas la maîtrise ou l'acquisition de connaissances spécialisées ou nouvelles, mais le traitement des informations déjà possédées par les membres du groupe.

Cette activité se distingue de l'exercice d'application qui est décontextualisé, qui mobilise des savoir-faire élémentaires et qui n'a qu'une solution possible.

## 23. Ressources du milieu / Visite de terrain / Visite d'entreprise

---

Activité qui utilise et exploite les sources d'apprentissage qu'offre le milieu : des spécialistes invités ou visités, des sorties à l'extérieur (industrie, usine, bureau), des richesses de l'environnement (cours d'eau, minerais), des artefacts (musée), etc., pour varier la source d'information, utiliser des informations non accessibles autrement et découvrir les richesses du milieu. Ces ressources apportent questionnements et expertises et visent à confronter les connaissances de l'étudiant à ces réalités. Activité combinable avec un apprentissage par problème, des études de cas, un apprentissage sur le terrain ou un exposé présenté par les étudiants.

## 24. Revue d'actualité

---

Activité où chaque étudiant fait une courte présentation à l'ensemble des étudiants, au moins une fois dans le semestre, résumant un article de l'actualité portant sur un des thèmes de l'unité d'enseignement. L'article a été préalablement approuvé (contenu scientifique, date de parution, longueur, etc.) par l'enseignant. 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 l'unité d'enseignement.

## 25. Simulation

---

Activité qui se caractérise par l'interaction d'un étudiant avec une situation constituant un modèle

simplifié, dépouillé de ses éléments non essentiels, mais juste d'une réalité, d'un phénomène, d'un système. L'étudiant y tient un rôle, une tâche, une mission définis par l'enseignant. Le but est de permettre à l'étudiant une étude et une confrontation avec les divers aspects de cette situation, d'observer les résultats de ses actions sans qu'il soit nécessaire d'entrer directement en contact avec la réalité. Cela permet également une compréhension objective de la réalité, ce qui la distingue nettement du jeu de rôle où c'est la subjectivité qui domine. Même si l'enseignant organise la situation qui sera exploitée, l'étudiant y tient une grande place, explorant à sa guise la situation à l'étude et exerçant son jugement. L'étudiant a la possibilité de faire plusieurs essais en manipulant les paramètres et d'en observer les résultats. La simulation peut être exploitée par un étudiant ou par un groupe. Lors d'un débriefing, les étudiants s'expriment sur ce qu'ils ont vécu. La simulation et le débriefing vont de pair : la portée pédagogique de la simulation est sérieusement compromise s'il n'y a pas de débriefing.

## 26. Syndicats

---

Activité où l'enseignant constitue plusieurs groupes de quatre à huit étudiants : des « syndicats ». Chaque syndicat doit répondre à plusieurs questions, résoudre un problème ou discuter une notion du cours. Les syndicats n'ont pas forcément le même travail à réaliser. Des ressources complémentaires peuvent être distribuées aux étudiants : articles, photocopies, etc. Les étudiants peuvent se répartir le travail dans chaque syndicat. Les résultats trouvés par les différents étudiants d'un même syndicat sont discutés à l'intérieur du syndicat.

Deux variantes pour la restitution :

- Chaque syndicat rédige ses réponses sur une feuille qui est collectée par l'enseignant. L'enseignant analyse les réponses, élabore une synthèse et apporte des corrections lors du cours suivant.
- Chaque syndicat présente oralement ses réponses. Les autres syndicats peuvent demander des clarifications à propos de certaines notions. L'enseignant apporte des corrections et fait des liens avec les notions abordées dans le cours.

## 27. Table-ronde

---

Activité représentant une réunion caractérisée par le principe d'égalité entre les étudiants, convoqués pour discuter d'un sujet précis. Le thème à discuter est choisi par l'enseignant et ne fait pas l'unanimité, 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 retenu. Ils préparent des arguments qui serviront à défendre leur point de vue. La plupart du temps, c'est l'enseignant 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.

*Variante : discuter des thèmes de textes lus et analysés préalablement.*

## 28. Théâtre-forum

---

Activité qui se présente comme un véritable spectacle interactif. Outil de sensibilisation et de réflexion collective, il permet d'explorer des situations complexes. Il permet aux étudiants, par le jeu du théâtre, d'ouvrir des perspectives, d'expérimenter des possibles, de mêler des points de vue et de les mettre en action. Le travail des comédiens, de par leur capacité d'improvisation, permet de modifier les situations jouées au fur et à mesure, en fonction des réactions et des propositions des étudiants. Le théâtre-forum est une démarche d'engagement, il conduit l'étudiant à devenir acteur.

## 29. Tournoi

---

Activité mettant en compétition les étudiants. Le tournoi se déroule généralement en deux temps : d'abord l'étude du contenu, puis la formation d'équipes pour réaliser le tournoi. C'est une activité qui n'existe que par et pour l'équipe. Le tournoi est une formule dont la principale fonction est de permettre d'améliorer un apprentissage dans un contexte de compétition, d'intérêt et de grande participation des étudiants.

## 30. World Café / Café découverte

---

Activité de dynamisation de la créativité permettant la participation de chacun dans un grand groupe (20 à 400 étudiants). Il facilite le dialogue constructif et le partage sur un sujet donné en reproduisant l'ambiance d'un café, dans une atmosphère conviviale et décontractée. L'enseignant définit un certain nombre de questions ouvertes auxquelles les étudiants doivent répondre en sous-groupe de 4 à 8 étudiants. Ces questions facilitent le dialogue constructif, la génération d'idée, le partage de connaissances ; elles encouragent une réflexion novatrice s'appuyant sur le croisement et la confrontation d'idée autour d'un sujet donné.

Le « café » suit un déroulé type. Dans un premier temps, l'enseignant présente l'objectif et explique le déroulement du « café ». Dans un deuxième temps, il est demandé aux étudiants de se répartir en sous-groupe de 4 à 8 étudiants autour d'une table. Sur chaque table sont disposés de grandes feuilles et des feutres de différentes couleurs. A chaque table correspond un thème de discussion. Chaque groupe définit un hôte de table. Dans un troisième temps, chaque groupe discute du thème pendant 20 à 30 minutes. Ils doivent poser le fruit de leur réflexion sur papier. Les idées sont notées au fur à mesure sur des post-it et synthétisées sur un poster. A la fin de chaque séquence, un signal sonore indique aux étudiants qu'ils doivent changer de table. Lors de ces changements, les sous-groupes sont invités à se mélanger pour reconstituer de nouveaux sous-groupes. Seul l'hôte de table reste. Il fait alors la synthèse de la discussion précédente aux nouveaux arrivants. Le sous-groupe nouvellement formé poursuit la discussion et enrichit le poster et ainsi de suite. L'événement se conclut par une séance plénière. Chaque hôte de table affiche le résultat de la réflexion de sa table. Il peut être amené à la présenter à l'ensemble des étudiants ou encore chaque étudiant peut naviguer librement pour découvrir les différents posters réalisés. En fonction de la complexité des thèmes traités, l'enseignant peut faire une synthèse globale.

# METHODES

Une méthode est un ensemble de techniques et d'activités diverses mais intégrées de façon organique les unes avec les autres. Une méthode représente de 12 à 45 heures.

## 1. Apprentissage individualisé / Pédagogie différenciée / Parcours personnalisé

---

Méthode où l'apprentissage est divisé en séquence. L'ordre des séquences peut être au choix de l'étudiant ou encore l'étudiant peut avoir le choix du parcours parmi plusieurs qui lui sont proposés en vue d'atteindre les objectifs d'apprentissage visés. La progression est organisée à partir de supports et d'activités variés. Le dispositif tient compte des résultats obtenus antérieurement, des besoins distincts des étudiants pour offrir à l'étudiant différentes possibilités de parcours. Le niveau de difficulté peut augmenter ou diminuer en fonction des besoins de l'étudiant. Il tient compte non seulement du cheminement antérieur de l'étudiant, mais également des caractéristiques de l'étudiant, notamment de sa façon d'apprendre, de ses motivations.

## 2. Apprentissage par problème / Approche par problème / APP

---

Méthode où l'enseignant propose aux étudiants un problème complexe, motivant, réaliste et issu de leur future réalité professionnelle. Ce qui constitue l'originalité de cette méthode, c'est que les étudiants ne disposent pas des connaissances nécessaires pour réaliser un traitement immédiat de la situation. Ils doivent en équipe, sur plusieurs semaines, proposer une ou des solutions au problème. Pour cela, ils interrogent des notions théoriques non enseignées préalablement et réfléchissent à une solution au problème en passant par une démarche systématique : en équipe, ils lisent le problème et trouvent des définitions des termes, analysent le problème, identifient les connaissances à acquérir, classent ces connaissances, établissent des priorités de recherche et d'étude, se répartissent le travail, se documentent et étudient individuellement. Une fois qu'ils ont effectué ces étapes, les membres de l'équipe se réunissent de nouveau pour mettre en commun leurs connaissances et pour tenter de résoudre le problème. Ils répètent ce processus jusqu'à ce que le problème soit résolu. Dans le cadre de l'évaluation, le processus de résolution du problème prime par rapport à la solution elle-même.

## 3. Apprentissage sur le terrain / Stage

---

Méthode de formation pratique qui est généralement réalisée dans un lieu apparenté au futur milieu de travail de l'étudiant. En plus d'être conseillé par un enseignant, l'étudiant bénéficie d'un encadrement individuel confié à un professionnel sur le terrain. Cette personne lui fournit des feedbacks formatifs. Cela peut être suivi de la rédaction d'un rapport et d'une présentation orale.

## 4. Approche par projet / Apprentissage par projet / Approche projet / Pédagogie par projet / APP

---

Méthode dans laquelle l'étudiant, seul ou en équipe, applique et intègre un ensemble de connaissances et d'habiletés dans la réalisation d'une œuvre concrète (prototype, maquette, plan d'intervention, film, œuvre picturale, création littéraire...). Le projet prend le plus souvent la forme d'un fil rouge qui peut être découpé en plusieurs problèmes. Pour ce faire, l'étudiant ou l'équipe doit identifier la nature du projet et, le cas échéant, de chacun des problèmes, définir des objectifs et un calendrier, réaliser des recherches, proposer plusieurs solutions et mettre en application la solution jugée la plus adaptée, réaliser la solution par étape et, bien souvent, l'évaluer. Dans la réalisation d'un projet, ce n'est pas le sujet en soi qui est important, mais plutôt l'application d'une méthode ou d'un ensemble de connaissances à un projet réel ou fictif. C'est en tant qu'activité de synthèse que le projet prend tout son sens. Le projet peut prendre plusieurs formes et ce, à des échelles complètement différentes, allant de quelques heures à quelques mois, mais quelle que soit sa forme ou son étendue, l'étudiant a une grande liberté d'action et une grande place est laissée à la poursuite de ses intérêts personnels. Cette méthode peut se combiner à un rapport écrit, un exposé présenté par l'étudiant ou

l'équipe ou des exercices. Pour une déclinaison interdisciplinaire cf. Projet intégrateur.

## 5. Classe inversée

---

Méthode dont la partie transmissive de l'enseignement (notions, concepts), rendue disponible en préalable à une séance en présence, se fait « à distance » éventuellement à l'aide des technologies (ex. : vidéo en ligne, lecture de documents papier, préparation d'exercices...). Les étudiants étudient individuellement et en autonomie en amont de la séance en présence afin de consacrer le temps en présentiel à d'autres activités : mobilisation des connaissances, approfondissement de certaines notions, réponses aux questions des étudiants, mais aussi mises en commun des productions, projets d'équipe, activités de laboratoire, séminaires, discussions et débats... En présentiel, l'apprentissage est donc basé sur les activités et les interactions. N.B : Le présentiel peut être encadré ou non encadré.

## 6. Classe renversée

---

Méthode où les étudiants collaborent afin de produire un ou des éléments de la séquence. L'enseignant répartit les étudiants en équipe, chacun des membres de l'équipe doit avoir des compétences complémentaires. L'enseignant définit les objectifs pédagogiques, les grands thèmes de la séquence à préparer et les livrables avec chaque équipe. Ensuite, au fil de plusieurs séances en équipe, les étudiants construisent le contenu de la séquence qui leur a été attribuée sans qu'aucun document ne leur soit fourni. Ils construisent donc leurs connaissances pour eux et pour les partager avec les autres. Les contenus sont publiés au fur et à mesure après chaque séance sur une plateforme en vue de favoriser la collaboration. L'enseignant devient un coach, un accompagnateur de la construction du savoir (animation des séances et assemblage des chapitres), en plus de son évaluation. Cette méthode pédagogique dépasse la « classe inversée », car les étudiants, regroupés en équipe, vont construire des éléments ou la totalité de l'unité d'enseignement. Ils ne se limitent pas à travailler à la maison pour être ensuite évalués en classe.

## 7. Dossier d'apprentissage / Portfolio d'apprentissage

---

Méthode qui permet de garder une trace des travaux, réalisations ou apprentissages effectués par un étudiant pendant une certaine période. Il intègre des réflexions sur les apprentissages réalisés. C'est en ce sens qu'il se distingue du portfolio. Il permet de témoigner des acquis et de la progression d'un étudiant dans ses réalisations et son parcours de formation. Il identifie les forces et les faiblesses de l'étudiant ainsi que des pistes de développement professionnel. Il comprend généralement quatre parties :

- une description du contenu (explication de la structure, du choix des pièces, etc.) ;
- une analyse des réalisations de l'étudiant en matière d'apprentissages réalisés et de compétences développées ;
- une démonstration objective et réaliste de sa progression (points forts et aspects à améliorer) ;
- une prospective sur les aspects de formation à approfondir.

En annexes, l'étudiant joint les réalisations qu'il a choisies pour soutenir et illustrer son analyse. Il peut servir de moyen d'évaluer les apprentissages par les produits et réflexions qui y ont été déposés tout au long du processus de formation.

## 8. Mix présentiel et à distance / Formation hybride / Apprentissage hybride / Blended learning

---

Méthode qui repose sur l'alternance d'apprentissages à distance et en présentiel. Dans le cadre des apprentissages à distance, les étudiants travaillent seuls à partir de ressources, numériques ou non. Dans la majorité des cas, un guide écrit lui indique quel travail il doit accomplir à l'aide des ressources proposées. Les apprentissages en présentiel remplissent alors exclusivement 3 fonctions : échanger entre pairs, se mettre en situation et s'engager, individuellement et collectivement, vers l'action.

Les autres objectifs sont traités en amont et en aval.  
N.B : Le présentiel peut-être encadré ou non encadré.