

Déjeuner pédagogique : 1^{er} décembre 2022 LLUO

La pédagogie active

- Atelier animé par Aurore Dupont-Chauvet Ingénieure pédagogique projet EDIFICE

Définition

- La pédagogie active désigne un ensemble de méthodes pédagogiques qui place l'étudiant·e au centre de son apprentissage.
- Elle englobe donc toute méthode pédagogique qui encourage l'apprentissage au-delà du schéma passif "écouter/lire/mémoriser".

Les brise-glaces

- Apprendre à se connaître en se plaçant sur une ligne selon son nom, un point commun, une différence.
 - action, mouvements, créer du lien

Acquisition des connaissances

- Enseigner de nouvelles notions complexes avec la classe inversée.
 - autonomie, échanges

Réactivation et débriefing des apprentissages

- Réactiver des connaissances, les ancrer : Poser une question toutes les 10 minutes, avec un timer
 - Diversification des activités, contre la montre
- Outils de sondage, en début et fin de cours. Outils de mémorisation (répétition espacée)
 - Wooclap, Kahoot (plus ludique), Anki (flashcards).
- Jeu de ping-pong. En deux groupes : un pose une question "challengeante", l'autre groupe répond, le premier groupe corrige, valide ou approfondit
 - Co-construction, écoute de l'autre
- Courses-relais : questions successives, un membre de chaque groupe répond au tableau, et ils s'enchaînent
 - compétition, mouvement, ils ne se rendent pas compte qu'ils ont révisé

L'évaluation

- Les étudiants créent eux-mêmes des questions sur le contenu du cours, ces questions sont validées par l'enseignant·e. Elles sont plus tard utilisées dans un trivial poursuit collectif.
 - Esprit de compétition, entraide et co-construction.

Ludification

- Jeux-cadres de Thiagi qui peuvent être réutilisés selon les contextes et les objectifs.
- Système de récompenses pour la réussite des quiz et jeux.
- Escape Game : pour découvrir les BU et tous les campus de l'université
- Jeux de plateau : pour résoudre des problèmes, être dans l'action en groupe

Difficultés identifiées

- Le temps nécessaire,
- le besoin de matériel,
- gérer les personnalités et les interactions,
- donner des récompenses,
- inciter à faire les activités en amont.