

Varier les stratégies d'enseignement et d'apprentissage à haut rendement

La classe inversée

La classe inversée est un mode d'organisation des cours selon lequel le temps de classe est plus souvent consacré à l'approfondissement des notions et à la pédagogie participative, les contenus plus théoriques ayant été acquis par l'élève avant que se déroule la séance, souvent au moyen de vidéos.

L'enseignement par les pairs permet aux élèves de s'approprier les contenus et de se les transmettre les uns aux autres.

L'enseignement par les pairs

L'apprentissage par l'expérience

L'apprentissage par l'expérience permet aux élèves d'apprendre en dehors de la salle de classe au moyen de programmes travail-études de courte (p. ex., visite de milieux de travail), de moyenne (p. ex., stage de quelques jours ou de quelques semaines) ou de longue durée (p. ex., éducation coopérative).

L'enseignement par projet est une stratégie dans laquelle les acquis notionnels et le développement de compétences s'effectuent en cours de réalisation d'une tâche complexe ou d'une résolution de problème.

L'enseignement par projet

L'enseignement explicite

L'enseignement explicite est un mode de transmission de connaissances et de développement de compétences qui dépasse l'enseignement magistral. L'enseignante ou l'enseignant procède d'abord au modelage, puis à la pratique guidée des élèves avant qu'elles et ils soient capables d'une pratique autonome.

L'approche par cascade de la pensée critique est une séquence pédagogique présentée sous forme de série de défis de pensée critique permettant de résoudre une problématique.

L'approche par cascade de la pensée critique

La ludification

La ludification équivaut à une scénarisation pédagogique autour d'un thème qui emprunte aux jeux les dynamiques propices aux apprentissages, par exemple une progression par niveaux, des microrécompenses pour couronner les apprentissages tout le long de la tâche à accomplir et des « monstres » à affronter.