

« Modèles » d'enseignement d'après Joyce & al. (2000)

Joyce, B., M. Weil, et al. (2000). Models of teaching. Boston, Allyn & Bacon.

Notez que ces « modèles » sont là uniquement pour vous donner des idées et qu'un « modèle » est rarement utilisé individuellement et dans son entièreté.

1.1	Partenariat d'apprentissage.....	2
1.2	Jeu de rôle	3
1.3	Enquête jurisprudentielle.....	4
1.4	La pensée inductive.....	5
1.5	Acquisition de concept.....	6
1.6	Enquête scientifique.....	7
1.7	Mnemonics	8
1.8	Synectics	9
1.9	Méta-modèle, Apprentissage par présentation.....	10
1.10	Apprentissage non directif	11
1.11	Appropriation des connaissances, Instruction programmée.....	12
1.12	Instruction directe.....	13
1.13	Apprentissage par simulation	14

1.1 Partenariat d'apprentissage

Nom du modèle	Objectifs	Syntaxe	Système social	Principes de réaction	Support matériel	Exemples d'utilisation
Partenariat d'apprentissage	Organisation sociale du groupe en vue de collaborer	<p>Les différentes phases:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Trouver une situation stimulant la curiosité 2. Explorer les réactions des apprenants 3. Formulation de la tâche à accomplir, organisation de la matière à apprendre 4. Apprentissage individuel et en groupe 5. Analyse du processus et de l'avancement des apprenants 6. Conclusion et réflexions sur l'activité d'apprentissage 	Décisions de groupes. Atmosphère dominante: raisonnement logique et négociation.	Le rôle de l'enseignant est celui de facilitateur, conseiller. Il aide les apprenants à formuler leur matière. Les apprenants choisissent le type d'information nécessaire, le cherche, formulent des hypothèses et continuent leur enquête de cette manière-là.	Les situations problèmes ou les thèmes de réflexion.	Modèle utilisable dans toutes les disciplines. Utilisation préconisée: accentuation sur la formulation et la résolution de problème plutôt que l'acquisition d'une information préalablement structurée.

1.2 Jeu de rôle

Nom du modèle	Objectifs	Syntaxe	Système social	Principes de réaction	Support matériel	Exemples d'utilisation
Jeu de rôle	Conscience du rôle social dans l'interaction avec les pairs. Les changements de rôles à l'intérieur d'un même scénario sont particulièrement efficaces.	<p>Les différentes phases:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mettre le groupe dans l'ambiance (présenter et expliciter le problème, expliquer en quoi consiste le jeu de rôle) 2. Sélectionner les participants (analyse des rôles, sélection des acteurs) 3. Mise en scène (préciser la ligne directrice d'action, entrer dans le problème) 4. Préparation des observateurs (décider de ce qui est à observer) 5. Activation du jeu (commencer, maintenir et terminer le jeu) 6. Discussion et évaluation (analyse des différents rôles joués, discuter le point central, préparer la prochaine mise en scène) 7. Activation du jeu 2 (redistribution des rôles) 8. Discussion et évaluation 9. Partage de l'expérience et élargissement (mettre en relation le problème et une situation plus générale, exploration des différents comportements) 	L'enseignant est chargé d'initier les phases et de guider les apprenants dans les différentes activités.	Accepter toute réaction sans l'évaluer. Aider les apprenants à mettre à jour les différentes facettes du problème. Jouer sur l'awareness des apprenants. Utilisation du concept de rôle et des différentes manières de jouer un rôle. Mettre l'accent sur les résolutions plurielles d'un problème.	Rien de particulier si ce n'est l'objet du jeu de rôle initial	Modèle particulièrement adapté aux thématiques sociales (développement, éthique, communauté, etc.). A utiliser pour le développement de: 1) l'analyse de valeurs et de comportements personnels. 2) stratégies propres à la résolution de problème. 3) l'empathie.

1.3 Enquête jurisprudentielle

Nom du modèle	Objectifs	Syntaxe	Système social	Principes de réaction	Support matériel	Exemples d'utilisation
Enquête jurisprudentielle	Spécialement adaptée dans les études sociales, le modèle est basé sur l'étude de cas et a pour objectif de poser des questions sur les sujets soulevés par l'étude.	<p>Les différentes phases:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Présentation du cas à étudier (présentation du matériel et passage en revue des différents faits) 2. Identification des résultats (synthétiser les faits de manière orientée vers le public, sélectionner un de ces faits pour en discuter, identifier les valeurs et les conflits) 3. Prise de position (argumenter la prise de position en fonction de valeurs sociales ou de conséquences de la décision) 4. Schéma d'argumentation (établir le point de rupture et de non respect de la valeur) 5. Redéfinition et qualification des positions (donner des situations analogues, qualification des positions) 6. Identification des hypothèses factuelles par rapport aux positions, détermination des conséquences prévues et examen de leur valeur factuelle 	L'enseignant dirige et contrôle la discussion	Maintien d'un climat intellectuel vigoureux et respectant les différents points de vue. Maintien de la dialectique (dialogue de confrontation, interrogation des suppositions des apprenants et raisonnement par analogie).	Document de base procurant le cas à étudier.	Modèle utilisable dans tous les domaines. Utilisation préconisée: maîtrise d'une structure d'analyse de cas (identifications des points clés, application de valeurs, utilisation analogique, proposition de solutions)

1.4 La pensée inductive

Nom du modèle	Objectifs	Syntaxe	Système social	Principes de réaction	Support matériel	Exemples d'utilisation
La pensée inductive	Apprendre à trouver et à organiser l'information d'une part et, d'autre part, apprendre à créer et à tester des hypothèses reflétant les relations entre les données.	<p>Plusieurs stratégies :</p> <p>Stratégie 1 : formation de concept</p> <p>?? énumération /différentiation- identification d'items différents</p> <p>?? groupement/ identification de propriétés communes- abstraction</p> <p>?? catégorisation, labelling / super et sub-catégorisation</p> <p>stratégie 2 : interprétation de données</p> <p>?? identification des relations critiques / différenciation</p> <p>?? exploration de ces relations / mettre en relation des catégories- détermination de relations de cause à effet</p> <p>?? inférences / aller au delà de ce qui est donné- extrapoler</p> <p>stratégie 3 : application de principes</p> <p>?? prédiction de conséquences, explication de phénomènes, hypothèses / analyse de la nature du problème, retrouver l'information pertinente</p> <p>?? explication et/ou renforcement des prédictions ou des hypothèses / détermination des liens causaux amenant aux hypothèses</p> <p>?? vérification des prédictions / utilisation de principes logiques pour déterminer des conditions suffisantes</p>	Système coopératif dans lequel l'enseignant est l'initiateur et le temporisateur des activités.	L'enseignant ajuste les tâches en fonction du niveau cognitif des apprenants.	Fournir aux apprenants des données en vrac à analyser.	<p>Modèle utilisable dans tous les domaines.</p> <p>Utilisation préconisée: apprentissage de la formation de concepts et de l'enseignement des concepts. Effets meta-cognitifs: attention donnée au langage, à la nature du savoir et à la logique.</p>

1.5 Acquisition de concept

Nom du modèle	Objectifs	Syntaxe	Système social	Principes de réaction	Support matériel	Exemples d'utilisation
Acquisition de concept	Aide à la conceptualisation par la présentation d'une information organisée à différents stades de développement.	<p>Les différentes phases :</p> <p>?? Présentation de données et identification de concepts (1) l'enseignant présente des catégories exemples, les apprenants comparent les attributs des différents exemples. (2) Les apprenants génèrent et testent les hypothèses. (3) Les apprenants établissent une définition en fonction des attributs principaux.</p> <p>?? Test de l'acquisition de concept (1) les apprenants testent d'autres exemples non labelisés. (2) l'enseignant confirme les hypothèses, nomme les concepts et réoriente les définitions si nécessaire. (3) les apprenants génèrent des exemples.</p> <p>?? Analyse des stratégies cognitives (1) les apprenants décrivent les pensées qu'ils ont eu. (2) Les apprenants discutent le rôle des hypothèses et des attributs. (3) Les apprenants discutent le type et le nombre d'hypothèses.</p> <p>De la présentation des exemples à l'application en passant par la phase de test et de nomination des concepts.</p>	Encouragement de l'interaction entre apprenants	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aider les apprenants et mettre l'accent sur le fait que la discussion est basée sur des hypothèses 2. Aider les apprenants à comparer les hypothèses 3. Mettre l'accent sur des traits spécifiques de certains exemples 4. Assister les apprenants dans la discussion sur leur stratégies cognitives 	Le matériel de base doit être choisi avec précaution, notamment les exemples	<p>Modèle utilisable dans tous les domaines.</p> <p>Utilisation préconisée: élaboration de stratégies pour la construction de concepts, apprentissage à tolérer un seuil d'ambiguïté.</p>

1.6 Enquête scientifique

Nom du modèle	Objectifs	Syntaxe	Système social	Principes de réaction	Support matériel	Exemples d'utilisation
Enquête scientifique	Par immersion dans le processus scientifique, l'apprenant doit trouver l'information, vérifier les hypothèses et théories et réfléchir sur les processus de construction du savoir.	<p>Les différentes phases :</p> <p>?? Confrontation avec le problème (explication des procédures d'enquête, présentation des événements déroutants)</p> <p>?? Collecte de données – Vérification (vérifier la nature des objets et des conditions, vérifier l'occurrence de la situation problème)</p> <p>?? Collecte de données – Expérimentation (isolement de variables faisant sens, faire des hypothèses et tester les relations causales)</p> <p>?? Organisation, formulation et explication (formulation de règles ou d'explications)</p> <p>?? Analyse du processus d'enquête (analyse du processus employé et développement de stratégies plus efficaces ou mieux adaptées)</p>	L'enseignant peut donner les différentes étapes à suivre pour mener l'enquête mais il est préférable de les guider: laisser les apprenants échanger et découvrir les étapes par eux-mêmes.	S'assurer que les apprenants formulent bien leurs questions (de manière à pouvoir y répondre par oui ou non) et encourager l'interaction entre étudiants sans évaluer les différentes théories émergentes.	Un set de matériel servant à la confrontation. Un enseignant comprenant les processus intellectuels et les stratégies d'enquête.	Modèle utilisable dans les domaines scientifiques. Utilisation préconisée: capacité d'observation, collecte et organisation de données, identification et contrôle des variables, élaboration et test d'hypothèses, formulation d'explication et établissement d'inférences.

1.7 Mnemonics

Nom du modèle	Objectifs	Syntaxe	Système social	Principes de réaction	Support matériel	Exemples d'utilisation
Mnemonics (techniques de mémorisation)	Stratégies d'aide à la mémorisation et à l'assimilation d'information.	<p>Les différentes phases :</p> <p>?? S'occuper du matériel (utilisation de techniques visant à souligner, réfléchir et lister les points clés du matériel)</p> <p>?? Développer des relations/connexions (rendre le matériel familier et développer des relations par l'utilisation de mots clés, de paraphrases)</p> <p>?? Association d'images sensorielles (utilisation de techniques d'exagération ou de ridiculisation puis recentrage sur l'image à faire passer)</p> <p>?? mise en pratique de la mémorisation jusqu'à acquisition du matériel</p>	Système coopératif entre l'enseignant et l'apprenant.	L'enseignant aide l'apprenant à identifier les mots clés, les images, etc. Il offre des suggestions basées sur le cadre de références de l'apprenant.	Tout matériel audio-visuel permettant de faciliter la mémorisation par association.	<p>Modèle utilisable dans tous les domaines.</p> <p>Utilisation préconisée: développement de la capacité à intégrer et à retrouver de l'information.</p> <p>Développement de la capacité à penser par associationnisme (images, mots, son, etc.).</p>

1.8 Synectics

Nom du modèle	Objectifs	Syntaxe	Système social	Principes de réaction	Support matériel	Exemples d'utilisation
Synectics (cf. racine grecque: <i>continuité</i>)	Un des objectifs est d'aider à jeter un nouveau regard sur quelque chose de familier. L'autre objectif est d'aider à intégrer et à rendre familier quelque chose de nouveau.	<p>Les différentes phases de la stratégie qui privilégie l'objectif 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> ?? Description de la condition présente (les apprenants décrivent la situation telle qu'ils la perçoivent) ?? Analogie directe (les apprenants suggèrent des analogies, en choisissent une et la décrivent de manière plus approfondie) ?? Analogie personnelle (les apprenants se réapproprient l'analogie choisie précédemment) ?? Conflits implicites (les apprenants reprennent les descriptions des phases 2 et 3, suggèrent plusieurs conflits implicites et en choisissent un. ?? Analogie directe (les apprenants choisissent une autre analogie basée sur le conflit implicite) ?? Réexamen de la tâche originale (l'enseignant ramène les apprenants à la tâche du début et utilise tout ou partie du processus de continuité) <p>Les différentes phases de la stratégie qui privilégie l'objectif 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> ?? Introduction de la matière nouvelle (l'enseignant apporte l'information sur le nouveau thème) ?? Analogie directe (l'enseignant suggère des analogies et demande aux apprenants de les décrire) ?? Personnalisation de l'analogie (les apprenants "deviennent" l'analogie) ?? Comparaison des analogies (les apprenants identifient et expliquent les points de similarité entre la matière nouvelle et l'objet de leur analogie) ?? Explication des différences (les apprenants expliquent dans quels cas l'analogie employée ne peut fonctionner) ?? Exploration (les apprenants réexaminent la matière nouvelle pour elle-même en se débarrassant des analogies) 	L'enseignant a pour rôle d'initier les phases	Encourager l'ouverture d'esprit, l'irrationnel et l'expression créative.	Matériel de réflexion.	Modèle utilisable dans tous les domaines. Utilisation préconisée: stimuler la créativité individuelle et dans le groupe.

1.9 Méta-modèle, Apprentissage par présentation

Nom du modèle	Objectifs	Syntaxe	Système social	Principes de réaction	Support matériel	Exemples d'utilisation
Méta-modèle Apprentissage par présentation	Apporter à l'apprenant une structure cognitive qui l'aidera à comprendre le matériel donné par l'enseignant	<p>Les différentes phases :</p> <p>?? Présentation du méta-modèle (clarification des buts de la leçon, présentation de la matière avec identification des attributs, passage à des exemples dans les cas appropriés, contextualisation, répétition, accentuation de l'awareness des apprenants à partir de leurs connaissances et expériences)</p> <p>?? Présentation du matériel à apprendre (présentation du matériel, explicitation de l'ordre de présentation de la matière, établissement du lien entre la matière et le méta-modèle)</p> <p>?? Renforcement de l'organisation cognitive (utiliser des principes à réconciliation intégrative, provoquer l'approche critique face au thème, clarifier les idées, appliquer activement les idées)</p>	Modèle hautement structuré et guidé par l'enseignant. Il faut néanmoins de la collaboration entre apprenants et enseignant.	Négociation du sens, établir les rapports entre le méta-modèle et la matière.	Il faut beaucoup de données et un matériel très bien organisé.	Modèle utilisable dans tous les domaines. Utilisation préconisée: valeur ajoutée de la dimension instructionaliste entre méta-cognition et information à intégrer.

1.10 Apprentissage non directif

Nom du modèle	Objectifs	Syntaxe	Système social	Principes de réaction	Support matériel	Exemples d'utilisation
Apprentissage non directif	L'enseignant est au service de l'apprenant. Ce modèle est souvent utilisé en combinaison avec d'autres pour s'assurer que l'objectif d'apprentissage est atteint.	<p>Les différentes phases :</p> <p>?? Définition de la situation (l'enseignant encourage l'expression libre des sentiments)</p> <p>?? Exploration du problème (l'apprenant est encouragé à définir le problème, l'enseignant clarifie les sentiments)</p> <p>?? Développement de la phase auto-réflexive (l'apprenant discute le problème, l'enseignant l'aide)</p> <p>?? Planification et prise de décision (l'apprenant planifie une prise de décision, l'enseignant clarifie les décisions possibles)</p> <p>?? Intégration (l'apprenant augmente sa vision réflexive et développe davantage d'actions positives, l'enseignant l'aide et le coach)</p>	L'apprenant initie et l'enseignant facilite autour de la discussion du problème.	L'enseignant adopte un comportement empathique face à l'apprenant tout en prenant de la distance.	Nécessité de contact individualisé entre enseignant et apprenant.	<p>Modèle utilisable dans tous les domaines.</p> <p>Utilisation préconisée: aide à l'approfondissement d'un thème.</p>

1.11 Appropriation des connaissances, Instruction programmée

Nom du modèle	Objectifs	Syntaxe	Système social	Principes de réaction	Support matériel	Exemples d'utilisation
Appropriation des connaissances, Instruction programmée	La matière est présentée de façon modulaire et les apprenants, travaillant individuellement, doivent l'acquérir.	<p>Les différentes étapes du programme :</p> <ul style="list-style-type: none"> ?? Faire en sorte que chaque apprenant puisse traverser à son rythme les modules organisés en séquence d'apprentissage ?? Développer dans chaque apprenant un degré de maîtrise de la matière ?? Développer l'initiative et la régulation de l'auto-apprentissage ?? Encourager et ancrer le développement de la résolution de problème par l'intermédiaire de processus ?? Encourager l'auto-évaluation et la motivation à apprendre 	L'enseignant a pour rôle d'accompagner l'apprenant et de développer les différentes caractéristiques.	Tutorat, coaching, relation individualisée entre enseignant et apprenant pour le mettre en confiance.	Matériel d'enseignement très structuré.	<p>Modèle utilisable dans tous les domaines.</p> <p>Utilisation préconisée: matériel d'auto-apprentissage à compléter par des activités présentielles, des séances de Q&A, etc.</p>

1.12 Instruction directe

Nom du modèle	Objectifs	Syntaxe	Système social	Principes de réaction	Support matériel	Exemples d'utilisation
Instruction directe	L'enseignant est là pour donner des feed-backs à l'apprenant dans sa progression d'apprentissage et pour le réguler.	<p>Les différentes phases :</p> <p>?? Orientation (établissement d'un cadre de travail pour le cours : (1) présentation des objectifs et niveaux de compétence attendus, (2) description du contenu du cours et établissement de relations avec des connaissances antérieures, (3) explication des différentes parties du cours et différents rôles/responsabilités des apprenants)</p> <p>?? Présentation (explication des nouveaux concepts et/ou compétences)</p> <p>?? Pratique structurée (tous les apprenants participent, l'enseignant montre des exemples et suscite la participation des apprenants)</p> <p>?? Pratique guidée (les apprenants travaillent sans l'aide de l'enseignant mais peuvent recourir à lui en cas de nécessité)</p> <p>?? Pratique indépendante (les apprenants travaillent sans l'aide de l'enseignant, ils reçoivent un feed-back ultérieurement, le but est de développer la maîtrise parfaite du cours)</p> <p>Il est important de vérifier que les apprenants disposent des prérequis nécessaires afin que les différents niveaux de pratiques puissent atteindre leurs objectifs.</p>	L'enseignant accompagne l'apprentissage et contribue au renforcement des connaissances. La motivation de l'apprenant est générée par l'avancée pas à pas.	Rôle de stimulateur et d'instructeur.	Matériel structuré	<p>Modèle utilisable dans tous les domaines.</p> <p>Utilisation préconisée: dans l'acquisition d'information et de compétences de base.</p>

1.13 Apprentissage par simulation

Nom du modèle	Objectifs	Syntaxe	Système social	Principes de réaction	Support matériel	Exemples d'utilisation
Apprentissage par simulation	Deux pratiques sont à noter: la 1 ^{ère} issue de la tendance cybernétique, vise un apprentissage par cheminement de la théorie à la pratique. La 2 ^{ème} constitue une vraie simulation basée sur une situation de la vie réelle.	<p>Les différentes phases :</p> <p>?? Orientation (présentation du thème général de la simulation et des concepts abordés, explication de la simulation et du jeu, donner un aperçu de la simulation)</p> <p>?? Entraînement des participants (mise en place du scénario avec spécification des règles, des rôles, des procédures, des performances et de l'évaluation, du type de décisions attendu et des objectifs, distribution des rôles, tenue d'une séance abrégée de répétition)</p> <p>?? Simulation des opérations (conduire l'activité, feed-back et évaluation des performances et des décisions prises, clarification des incompris, poursuite de la simulation)</p> <p>?? Debriefing (résumé des événements et des perceptions, résumé des difficultés et de la réflexivité, analyse des processus, comparaison de la simulation avec le monde réel, mise en rapport de la simulation avec le contenu de cours, évaluation et redesign de la simulation)</p>	L'enseignant dirige la simulation.	Rôle de support de la part de l'enseignant et d'accompagnateur.	Matériel de base très structuré.	<p>Modèle utilisable dans des domaines très précis en ce qui concerne la 2^{ème} pratique.</p> <p>Utilisation préconisée: activités à hauts risques dans la vie réelle comme piloter un avion.</p> <p>Modèle utilisable dans tous les domaines en ce qui concerne la 1^{ère} pratique.</p> <p>Utilisation préconisée: développement de la pensée critique, de la prise de décision, de l'efficacité, de l'entrée en action.</p>