

Enseigner à l'université

i-mersionCP

1.0 2024-05-28

Table des matières

I - Activités d'apprentissage	3
1. Projets de recherche collaboratifs.....	3
2. Étude de cas.....	3
3. Simulations et jeux de rôle.....	4
4. Débats académiques.....	4
5. Projets de service communautaire.....	5
6. Ateliers de compétences pratiques.....	5
7. Critiques par les pairs.....	5
8. Journal de bord ou réflexion.....	6
9. Journal de bord ou réflexion.....	6
10. Conférences et webinaires invités.....	7
II - Activités d'évaluation	8
Glossaire	9
Index	10
Crédits des ressources	11
Mentions légales	12

I Activités d'apprentissage

1. Introduction

Voici des exemples activités d'apprentissage variées et stimulantes pour des personnes étudiantes universitaires.

2. Projets de recherche collaboratifs

Définition :

Former des groupes de personnes étudiantes pour qu'ils mènent des recherches sur un sujet spécifique, puis présenter leurs résultats sous forme de rapport écrit et de présentation orale. Cela encourage le travail d'équipe, la recherche et les *compétences** de présentation.

Conseil : **Formation des équipes**

Pour la formation des groupes, il est possible de laisser les personnes étudiantes libres de choisir leurs partenaires ou de prédéfinir des équipes. Les équipes prédéfinies permettent de gagner du temps lors de la mise en place de l'activité. D'un autre côté, lorsque les personnes choisissent elles-mêmes leurs équipes, elles risquent d'être plus à l'aise de s'impliquer dans la tâche et sauront peut-être déjà comment fonctionner en équipe. À vous de définir ce qui convient le mieux selon les objectifs de votre activité.

Conseil : **Apprentissage du travail d'équipe**

Bien travailler en équipe est un art qui n'est pas nécessairement acquis par les personnes étudiantes. Il devient intéressant d'initier aux personnes étudiantes aux différents types de travail d'équipe :

- travail à la chaîne
- travail coopératif
- travail collaboratif

3. Étude de cas

Définition :

Utiliser des études de cas réels ou fictifs liés à la discipline étudiée pour analyser des situations complexes, proposer des solutions et discuter des implications. Cela développe la *pensée critique** et l'application pratique des connaissances théoriques.

Conseil :

Pour s'assurer de bien élaborer le cas, s'assurer d'identifier correctement :

- l'intention pédagogique précise ;
La liste des éléments à inclure ;
Contextualiser selon la tâche réel de travail ;
la tâche de l'étudiant .

4. Simulations et jeux de rôle

Organiser des *simulations** ou des jeux de rôle pour que les étudiants puissent vivre des scénarios professionnels ou historiques. Par exemple, des simulations de négociations diplomatiques, de procès juridiques, ou de réunions d'affaires.

Remarque :

Attention à la complexité de la situation.

Exemple :

Remarque :

Conseil : Scénarisation

...Identifier les rôles et les variables importantes qui doivent faire partie du scénario d'apprentissage. Tracer les contours d'une situation susceptible de faire ressortir les variables importantes.

5. Débats académiques

Définition :

Diviser la classe en groupes et organiser des *débats** sur des sujets controversés ou complexes. Chaque groupe doit préparer des arguments et des contre-arguments, ce qui renforce les compétences en recherche, en argumentation et en communication orale.

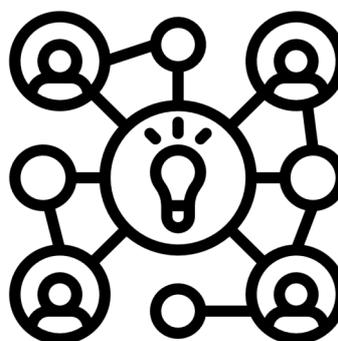
Conseil : Un tableau, c'est important

Évitez les sujets de débats qui ont une seule bonne réponse.

Légende

	1	2	3	4	5
A					
B					

Image avec 3 personnages



Communauté en ligne

6. Projets de service communautaire

Définition :

Impliquer les personnes étudiantes dans des projets de service communautaire en lien avec leur domaine d'études. Cela peut inclure des initiatives environnementales, sociales ou éducatives, et offre une expérience pratique tout en contribuant à la *communauté**.

Conseil :

Prévoir un formulaire contenant les contraintes à respecter pour le projet.

Voici des exemples de contraintes :

- Nombre d'heures d'implication
- Nature du projet

Faire signer l'entente avec l'organisme avant le début du projet. Approuver le formulaire et s'assurer que le projet est conforme.

Complément :

<https://reverbereducation.com/projet-de-service-communautaire/quest-ce-quun-projet-de-service-communautaire/>

7. Ateliers de compétences pratiques

Définition :

Organiser des *ateliers** pour développer des compétences spécifiques nécessaires dans leur domaine, comme des ateliers de programmation, de rédaction académique, de design graphique, ou de techniques de laboratoire.

Remarque : À considérer

Consulter votr

Conseil : Identifier le sujet de l'atelier

Pensez d'abord à une compétence que vous souhaitez développer chez vos personnes apprenantes et identifier une activité qu'elles pourraient réaliser pour mettre en pratique la compétence. Les actions à réaliser doivent être observables.

Évitez de retenir des activités qui demandent la réflexion. Mettez sur l'action.

8. Critiques par les pairs

Définition : Définition

Mettre en place des sessions où les personnes étudiantes examinent et donnent des *retours constructifs** sur les travaux de leurs pairs. Cela aide à développer un esprit critique et des compétences en révision et amélioration de leur propre travail.

: Type de regroupement des apprenants. Jumelez d'élèves du même niveau ou de camarades du même âge, des élèves plus jeunes avec des plus vieux) et selon différents petits groupes, dyades au sein d'une classe). Source :
https://wiki.telug.ca/wikimedia/index.php/Apprentissage_assist%C3%A9_par_les_pairs

...

Méthode :

🔗 Exemple : Exemples d'utilisation

1. Organiser de séances courtes et bien structurés. Elles doivent être de courte durée (de 15 à 30 minutes comportant chacune des objectifs et des buts pédagogiques distincts).
2. enseigner aux élèves comment travailler en dyade, accompagner ou fournir une rétroaction corrective efficace à leur partenaire durant les séances.
3. Les élèves sont jumelés de façon appropriée. Dans la plupart des cas, les dyades sont formées d'élèves ayant des niveaux de compétence différents, c'est-à-dire que l'un des deux est plus avancé que l'autre. De cette façon, l'élève plus avancé sert de modèle et peut fournir une rétroaction corrective ainsi que des conseils ou les instructions supplémentaires nécessaires. Un écart trop grand n'est pas recommandé, cependant. L'enseignante ou l'enseignant saura faire preuve de discernement pour jumeler des élèves qui travailleront bien ensemble.³ Les séances d'enseignement par les pairs sont le plus efficaces lorsque l'enseignante ou l'enseignant s'assure que les élèves possèdent les connaissances préalables requises pour réaliser les tâches en dyades. Il est préférable d'utiliser cette approche dans le but de fournir des occasions supplémentaires de mise en pratique, de révision, de participation, de rétroaction corrective, ainsi que des occasions d'intégrer le travail corrigé.
 1. L'enseignement par les pairs doit être considéré comme une approche complémentaire. Les titulaires de classe enseignent d'abord les notions de base de façon explicite et peuvent ensuite tenir des séances d'enseignement réciproque pour compléter et consolider la matière enseignée, pas pour remplacer l'enseignement en classe.

9. Journal de bord ou réflexion

🔗 Définition :

Demander aux personnes étudiantes de tenir un journal de bord ou de rédiger des réflexions régulières sur ce qu'ils apprennent, comment ils appliquent les connaissances et comment leur compréhension évolue. Cela encourage une réflexion approfondie et une prise de conscience de leur propre processus d'apprentissage.

💬 Conseil : Suivi des personnes apprenantes

Pour assurer un suivi rigoureux des journaux de bord des personnes apprenantes, nous vous invitons à rencontrer les étudiants.es individuellement et ce de façon régulière.

⚙️ Méthode :

Créer un calendrier de rencontre selon les disponibilités des étudiants.

10. Journal de bord ou réflexion

🔗 Définition :

Demander aux personnes étudiantes de tenir un journal de bord ou de rédiger des réflexions régulières sur ce qu'ils apprennent, comment ils appliquent les connaissances et comment leur compréhension évolue. Cela encourage une réflexion approfondie et une prise de conscience de leur propre processus d'apprentissage.

💬 Conseil : Quand ?

Durant les dix dernières minutes de votre cours, invitez vos personnes étudiantes à rédiger leur journal de bord.

Conseil : Suggestions de thèmes

Élaborer une liste de questions permettant de clarifier le but du journal.

Rappel : Notation du journal de bord

Expliquer la pondération.

11. Conférences et webinaires invités

Définition :

Inviter des personnes expertes et des professionnel·le·s du domaine à donner des conférences ou des webinaires. Les personnes étudiantes peuvent poser des questions et discuter des tendances actuelles et des défis de la profession.

Conseil : Préparez votre invité ou invitée

Rencontrez la personne invitée à l'avance pour lui expliquer le déroulement du webinaire ou de la conférence, sa durée, son contexte, le public cible, vos attentes, etc. Assurez-vous qu'elle comprend bien ce que vous attendez d'elle et que cela lui convient, ou de vous entendre sur les ajustements à apporter s'il y a lieu.

Conseil : Préparez votre introduction et votre conclusion

Préparez un bref texte d'introduction et de conclusion pour la conférence ou le webinaire. Le texte d'introduction devrait présenter le titre et une brève introduction au thème, le déroulement, la personne invitée et toute information pertinente sur le soutien technique ou logisitique s'il y a lieu. Le texte de conclusion devrait remercier la personne invitée et le public, indiquer s'il y aura des suites à la conférence (documents à transmettre, prochaine conférence, etc.) et tout autre information pertinente.

Conclusion

Ces activités sont conçues pour être interactives, engageantes et orientées vers l'application pratique des connaissances, tout en développant des compétences essentielles pour la carrière et la vie personnelle des personnes étudiantes.

II Activités d'évaluation

Glossaire

Atelier

...

Communauté

...

Compétence

...

Débat

...

Pensée critique

...

Rétroaction

...

Simulation

...

Index

appréciation

p. 5

cas

p. 3

collaboration

p. 3

communauté

p. 5

conférence

p. 7

critique

p. 5

débat

p. 4

discussion

p. 4

échange

p. 4

invité

p. 7

journal

p. 6, 6

pairs

p. 5

projet

p. 5

recherche

p. 3

réflexivité

p. 6, 6

webinaire

p. 7

Crédits des ressources

Communauté en ligne p. 4

Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions

Mentions légales

i-mersionCP