

LES PÉDAGOGIES ACTIVES

De quoi parle-t-on ?

• Définition

Les pédagogies actives désignent un ensemble de dispositifs dans lequel l'étudiant.e construit ses apprentissages en **autonomie**, guidé.e par des **ressources**, ses **connaissances antérieures** et souvent en **interaction** avec d'autres étudiant.e.s. Il.elle devient **act.eur.ice** de son apprentissage.

« I never teach my pupils. I only attempt to provide the conditions in which they can learn »

Albert Einstein

Les pédagogies actives s'appuient sur le caractère **socio-constructiviste** de l'apprentissage. *« Tout apprentissage passe par une activité mentale de réorganisation du système de pensée et des connaissances existantes »*. Le socio-constructivisme [...] *« insiste en outre sur le rôle majeur des interactions sociales pour que cette activité de construction ait lieu »* (Vellas).

Les pédagogies actives se caractérisent par :

- La modification des rôles de l'étudiant.e et de l'enseignant.e ;
- L'authenticité du contexte d'apprentissage ;
- La motivation par et pour l'apprentissage actif ;
- Une activité cognitive de haut niveau chez l'apprenant.e ;
- La métacognition et la réflexivité ;
- La facilitation de l'apprentissage par les interactions en groupe ;
- Les tâches significatives encourageant l'apprentissage.

Selon l'enseignement, le contexte et les objectifs d'apprentissage, ces caractéristiques peuvent être plus ou moins prises en compte.

« (...) Un enseignant provoque un apprentissage actif lorsqu'il met les étudiants dans des situations qui les incitent à concevoir un projet, à le mettre en œuvre et à réfléchir à ce qu'ils font et à partir de ce qu'ils font. » - (Raynal & Rieunier, 2010)

Les pédagogies actives forment une catégorie de méthodes d'apprentissage actif. Parmi ces méthodes, on trouve notamment :

- L'**apprentissage par problème** (APP) ou **Problem-Based Learning** (PBL) consiste à mener une recherche sur un problème réel de la discipline et d'élaborer une solution. Cette méthode d'apprentissage est issue des études de médecine (recherche de diagnostics).
- L'**étude de cas** consiste à analyser une situation réelle ou fictive, poser un diagnostic et proposer une solution.

Si elles sont assez proches dans leur définition, l'apprentissage par problème et l'étude de cas ont des visées pédagogiques différentes (Ouellet, 2002). L'apprentissage par problème vise la recherche d'informations, la conceptualisation et la résolution d'un problème tandis que l'étude de cas est tournée vers le développement d'une pensée critique et la prise de décision.

- L'**apprentissage par projet (APP) ou Project-Based Learning (PBL)** consiste à « exploiter une question ou un problème comme fil directeur des activités d'apprentissage », qui doivent mener à la « réalisation d'un produit final » (Reverdy, 2013). La dimension méthodologique de conduite de projet est importante.
- Le **jeu de rôle ou la mise en situation** invite les étudiant.e.s à adopter une position potentiellement différente de la leur pour les amener à questionner et comprendre les bases d'opinions et attitudes éloignées, voire opposées, aux leurs.

• Ce que c'est, ce que ce n'est pas

Bien que les pédagogies actives soient centrées autour de l'étudiant.e (pédocentrées) et de l'apprentissage par le groupe (sociocentrées), ce ne sont pas des pédagogies qui désœuvrent l'enseignant.e. Son rôle n'est plus de transmettre, mais de créer des **situations d'apprentissage authentiques**, qui vont permettre à l'étudiant.e de construire ses propres représentations des connaissances.

Pourquoi c'est important ?

Les pédagogies actives influent positivement sur les **facteurs de motivation des étudiant.e.s** : perception de la valeur et du sens de l'activité d'apprentissage, perception de leur compétence et contrôle donné sur la situation d'apprentissage (Viau, 1997).

Plutôt que d'assimiler des représentations préconçues, les étudiant.e.s manipulent et utilisent les connaissances pour se les approprier, ce qui les amène à un apprentissage plus profond. Les étudiant.e.s retiennent donc mieux les informations sur le long terme.

Les pédagogies actives permettent également aux étudiant.e.s de **développer des compétences transversales**, en parallèle des compétences disciplinaires :

- Apprentissage autonome et de formation continue ;
- Capacités d'adaptation ;
- Capacités de communication ;
- Esprit critique ;
- Méthodologie pour la résolution de problèmes réels et concrets ;
- Collaboration, travail en équipe, organisation...

Enfin, elles accompagnent la réflexion et la consolidation du projet professionnel.

Comment se lancer ?

- Définir le contexte, la situation (projet, problème...) et les objectifs d'apprentissage.
- Préparer les documents de présentation, d'accompagnement, les ressources sur lesquels les étudiant.e.s pourront s'appuyer.
- Prévoir le découpage pédagogique en tenant compte de l'activité soit pour la séance dédiée à l'activité, soit sur plusieurs semaines s'il s'agit d'un projet.
- Identifier les livrables.
- Définir les modalités d'évaluation formative et sommative et les communiquer aux étudiant.e.s.
- Dans le cas de séance en présentiel, réfléchir à un environnement physique adaptable (e.g. des tables qui peuvent être déplacer).

Bonnes pratiques

- Définir des objectifs atteignables ;
- Organisation :
 - Communiquer vos attentes et le fonctionnement du dispositif (organisation, suivi, livrables, planning),
 - Penser en amont la fonction des séances de travail en synchrone (Quel travail sera mené en séance synchrone ? Quel travail à réaliser en asynchrone ? Quel sera votre rôle pendant ces séances ?).
- Si le travail se fait en groupes :
 - Veiller à la participation individuelle et gérer si besoin les conflits au sein des groupes.
- Accompagnement des étudiant.e.s :
 - Commencer par présenter le fonctionnement de la pédagogie active pour que les étudiant.e.s en bénéficient au mieux,
 - Accompagner la progression des étudiant.e.s par un feedback régulier.
 - Agir en « communicateur métacognitif » : « posez à l'étudiant.e des questions que ce dernier devrait se poser pour circonscrire le problème : *Qu'est-ce que je sais déjà là-dessus ? Peut-on vérifier cela ? Est-ce si sûr ? Mais d'où cela vient-il ? Qu'est-ce que cette information vient faire ici ? Qu'est-ce qu'elle implique ?* » (Lebrun, 2007) ?
 - Valoriser les réussites mais aussi les échecs.
 - Amener les étudiant.e.s à prendre conscience de leurs apprentissages par des grilles d'auto-évaluations, de l'évaluation entre pairs, la création d'un portfolio, ...

Bibliographie

- Lebrun, M. (2007). *Théories et méthodes pédagogiques pour enseigner et apprendre: Quelle place pour les TIC dans l'éducation ?* Louvain-la-Neuve, Belgique: De Boeck Supérieur. Récupéré sur <https://doi-org-s.proxy.bu.dauphine.fr/10.3917/dbu.lebru.2007.02>
- Louvain Learning Lab. (s.d.). *La pédagogie active, comment faire ?* Récupéré sur <https://youtu.be/wKxlgvbAAk0>
- Ouellet, L. G. (2002). *Etude de cas. Apprentissage par problèmes*. Presses de l'Université du Québec. Récupéré sur http://extranet.puq.ca/media/produits/documents/538_9782760540293.pdf
- Raynal, F., & Rieunier, A. (2010). *Pédagogie, dictionnaire des concepts-clés*. Paris: ESF.
- Reverdy, C. (2013). Des projets pour mieux apprendre ? (L. : Lyon., Éd.) *Dossier d'actualité Veille et Analyses, n° 82*. Récupéré sur <http://edupass.hypotheses.org/files/2014/04/82-fe%CC%81vrier-2013.pdf>
- Vellas, E. (s.d.). Le socio-constructivisme n'est pas une théorie de l'enseignement. Récupéré sur <https://www.meirieu.com/FORUM/vellas.pdf>
- Viau, R. (1997). *La motivation en contexte scolaire. Coll. Pédagogies en développement*. Bruxelles : De Boeck Université.