



# **TECHNIQUES PEDAGOGIQUES**

**Janvier 2017**

**Emetteur : DABE/ Pôle Formation**



**DOCUMENT INTERNE / POLE FORMATION**

# **GUIDE PEDAGOGIQUE**

**A L'USAGE DES  
FORMATEURS**

**croix-rouge française**  
PARTOUT OÙ VOUS AVEZ BESOIN DE NOUS





# SOMMAIRE

- 5 / Pourquoi**
- 9 / Comment**
- 10 / Carrousel**
- 11 / Démonstration Commentée et Justifiée « Miroir »**
- 12 / Démonstration Pratique**
- 13 / Démonstration Pratique Dirigée**
- 14 / Entraînement par Atelier**
- 15 / Etude de Cas**
- 16 / Exposé Directif**
- 17 / Exposé Participatif**
- 18 / Immersion**
- 20 / Interprétation Photographique**
- 21 / Métaplan**
- 22 / Mots Clés**
- 23 / Questionnaire à Choix Multiple**
- 25 / Questionnement**
- 26 / R.E.D.E**
- 27 / Remue-Méninges**
- 28 / Simulation**
- 29 / Travail de Groupe**



# POURQUOI...



<b>Technique Pédagogique</b>	<b>Ce que souhaite le formateur</b>	<b>Phase d'apprentissage</b>
<b>Carrousel</b>	<i>Faire le point sur ce que savent les participants. Transmettre un savoir.</i>	<b>Découverte Apprentissage</b>
<b>Démonstration Commentée et Justifiée «Miroir»</b>	<i>Transmettre un savoir.</i>	<b>Apprentissage</b>
<b>Démonstration Pratique</b>	<i>Transmettre un savoir.</i>	<b>Apprentissage</b>
<b>Démonstration Pratique Dirigée</b>	<i>Transmettre un savoir.</i>	<b>Apprentissage</b>
<b>Entrainement par atelier</b>	<i>Transmettre un savoir</i>	<b>Apprentissage</b>
<b>Etude de cas</b>	<i>Faire le point sur ce que savent les participants.</i>	<b>Découverte</b>
<b>Exposé directif</b>	<i>Transmettre un savoir.</i>	<b>Apprentissage</b>
<b>Exposé participatif</b>	<i>Faire le point sur ce que savent les participants. Transmettre un savoir.</i>	<b>Découverte Apprentissage</b>
<b>Immersion</b>	<i>Faire le point sur ce que savent les participants.</i>	<b>Découverte</b>
<b>Interprétation de photographies</b>	<i>Faire le point sur ce que savent les participants.</i>	<b>Découverte</b>
<b>Métablan ou «Post-It» ®</b>	<i>Faire le point sur ce que savent les participants.</i>	<b>Découverte</b>
<b>Mots Clés</b>	<i>Faire le point sur ce que savent les participants.</i>	<b>Découverte</b>
<b>QCM</b>	<i>Faire le point sur ce que savent les participants. Transmettre un savoir. Vérifier l'acquisition des savoirs.</i>	<b>Découverte Apprentissage Application</b>
<b>Questionnement ou Technique interrogative</b>	<i>Faire le point sur ce que savent les participants. Transmettre un savoir.</i>	<b>Découverte Apprentissage</b>
<b>R.E.D.E</b>	<i>Faire le point sur ce que savent les participants. Transmettre un savoir.</i>	<b>Découverte Apprentissage</b>
<b>Remue-méninges</b>	<i>Faire le point sur ce que savent les participants.</i>	<b>Découverte</b>
<b>Simulation</b>	<i>Vérifier l'acquisition des savoirs.</i>	<b>Application</b>
<b>Travail de groupe</b>	<i>Faire le point sur ce que savent les participants. Transmettre un savoir.</i>	<b>Découverte Apprentissage</b>





**COMMENT...**

# CARROUSEL

Technique pédagogique utilisée comme activité de **découverte** et **d'apprentissage**

## But

- Permettre aux participants d'exprimer leur vécu, leurs expériences et leurs connaissances.
- Faire un point sur les connaissances antérieures des participants et sur celles qu'il leur reste à acquérir.
- Entraîner les participants à se questionner, à raisonner.
- Favoriser la réflexion et la mise en commun des expériences personnelles de chacun sur des thèmes en rapport avec une situation réelle.
- Confronter les idées, les arguments, les positions d'un participant, ou membre d'un groupe, autour d'un thème donné.

## Durée indicative :

40 minutes.

ANIMATEUR	DUREE
1 - Lancer l'activité en indiquant son objectif.	1 mn
2 - Distribuer, lire ou faire lire une fiche d'activité, la clarifier et s'assurer de sa compréhension.	2 mn
3 - Répartir les participants en 2 ou 3 groupes et lancer les travaux. Indiquer la durée de cette première phase de travail.	1 mn
4 - Ne pas intervenir dans les groupes. - Les participants produisent le travail demandé. - Ils élaborent une synthèse du travail de groupe en utilisant une feuille de tableau papier. - Le retour se fait soit par écrit soit par des dessins.	20 mn
5 - Inviter les groupes à rapporter leur travail en affichant leur feuille sur un mur de la salle de formation.	5 mn
6 - Inviter chaque groupe et chaque participant à : Aller consulter la production des travaux des autres groupes en proposant une rotation. Au fur et à mesure, les participants notent les idées forces ou intéressantes. Les participants apportent des compléments si nécessaire en les ajoutant sur la feuille consultée. Les participants inscrivent un point d'interrogation les éléments qui demandent un éclaircissement.	5 mn
7 - En fonction du nombre de groupe, proposer une seconde rotation pour que chaque groupe ait observé tous les travaux.	
8 - Effectuer un résumé en reprenant les idées des participants (Découverte).	5 mn
9 - Valider les connaissances conformes, les compléter, reprendre et corriger les éléments faux et non fondés en justifiant les réponses sans porter de jugement de valeur. (Apprentissage)	

## DEMONSTRATION COMMENTEE ET JUSTIFIEE EN «MIROIR»

Technique pédagogique **d'apprentissage** permettant l'acquisition du(des) nouveau(x) geste(s) et de la conduite à tenir par **l'observation** et la **réalisation** en simultanée.

### But

- Acquérir des nouveaux gestes et conduites à tenir par l'observation et la réalisation.
- Prendre connaissance des principes, des étapes et des points clés des gestes et conduites à tenir.

### Durée indicative :

5 à 10 minutes.

ANIMATEUR	DUREE
1 - Lancer la démonstration pratique en effectuant un lien avec la séquence précédemment abordée et/ou la technique pédagogique de découverte venant de se dérouler.	1 mn
2 - Inviter les participants à se répartir en binômes, si nécessaire.	
3 - Réaliser une démonstration commentée et justifiée des nouveaux gestes et/ou de la nouvelle conduite à tenir. Indiquer la conduite à tenir et, dans les grandes lignes, les gestes à réaliser. Détailler les gestes en indiquant quand, avec quoi, comment et pourquoi les faire tout en invitant les participants à réaliser les gestes en même temps que vous. Répondre aux questions posées.  <b><i>Centrer son discours et son action sur l'objectif et les points clés du(des) geste(s).</i></b>	5 mn
4 - Dans le cas d'un travail en binôme, « faire tourner » les participants et refaire l'intégralité du point - 3-.	5 mn
5 - Veiller à ce que TOUS les participants réalisent les gestes.	1 mn
6 - Effectuer une synthèse de l'activité en la centrant sur l'objectif de l'action et les points clés du(des) geste(s).	

## DEMONSTRATION PRATIQUE

Technique pédagogique **d'apprentissage** permettant l'acquisition du(des) nouveau(x) geste(s) et de la conduite à tenir par l'**observation** et la **reformulation**.

### But

- Acquérir des nouveaux gestes et conduites à tenir par l'observation et la reformulation.
- Prendre connaissance des principes, des étapes et des points clés des gestes et conduites à tenir.

### Durée indicative :

10 à 20 minutes.

ANIMATEUR	DUREE
1 - Lancer la démonstration pratique en effectuant un lien avec la séquence précédemment abordée et/ou la technique pédagogique de découverte venant de se dérouler.	1 mn
2 - Réaliser une démonstration en temps réel des nouveaux gestes et/ou de la nouvelle conduite à tenir : - Présenter tout ou partie de la conduite à tenir à vitesse normale et sans commentaire comme elle est réalisée en réalité. Si la démonstration se réduit à un seul geste, il est essentiel que ce dernier soit précédé du geste qui conduit à le réaliser.	3 mn
3 - Réaliser une démonstration commentée et justifiée des nouveaux gestes et/ou de la nouvelle conduite à tenir : Demander aux participants d'identifier les principales étapes de la conduite à tenir. Détailler la conduite à tenir et les gestes en indiquant quand, comment et pourquoi réaliser ces gestes. Répondre aux questions posées.  <b>Centrer son discours et son action sur l'objectif et les points clés du(des) geste(s).</b>	5 mn
4 - Animer l'étape de reformulation faite par un participant : Demander à un participant de guider les gestes du formateur. Corriger ou faire corriger les éventuelles erreurs dites par le participant. Reproduire le(s) geste(s) et la conduite à tenir en suivant les consignes.	2 mn
5 - Effectuer une synthèse de l'activité en la centrant sur l'objectif de l'action et les points clés du(des) geste(s).	1 mn

# DEMONSTRATION PRATIQUE DIRIGEE

Technique pédagogique **d'apprentissage** permettant l'acquisition du(des) nouveau(x) geste(s) et de la conduite à tenir par **l'observation**, la **reformulation** et la **réalisation**.

## But

- Démontrer une technique impliquant plusieurs personnes qui réalisent des gestes différents alors que le nombre de formateurs n'est pas suffisant pour une démonstration pratique habituelle.
- Acquérir des nouveaux gestes et conduites à tenir par l'observation, la reformulation et la réalisation.
- Prendre connaissance des principes, des étapes et des points clés des gestes et conduites à tenir.

## Durée indicative :

10 à 20 minutes.

ANIMATEUR	DUREE
1 - Lancer la démonstration pratique dirigée en effectuant un lien avec la séquence précédemment abordée et/ou la technique pédagogique de découverte venant de se dérouler.	1 mn
2 - Présentation de l'action : Positionner successivement les intervenants (participants) et leur indiquer les différentes étapes de l'action et les gestes à réaliser. Indiquer les points clés des gestes et les justifier (Quand, Pourquoi, Avec quoi, Comment, Risques et Evaluation). S'aider d'outils pédagogiques ou montrer chacune des étapes du geste.	3 mn
3 - Reformulation : Demander aux participants de reformuler les différentes étapes de l'action qu'ils auront à réaliser pour s'assurer de la bonne compréhension. Réajuster. Répondre aux questions.  <b>Centrer son discours et son action sur l'objectif et les points clés du(des) geste(s).</b>	5 mn
4 - Réalisation de l'action : Demander aux participants de réaliser l'action décrite. Cette manoeuvre peut être réalisée plus lentement qu'en réalité pour permettre au formateur d'apporter des rectifications. Assurer la coordination et la sécurité des intervenants en donnant les ordres nécessaires.	2 mn
5 - Evaluation : Evaluer l'action réalisée : qualité des gestes, difficultés rencontrées, risques particuliers, ... Demander aux participants s'ils ont des questions à poser sur les gestes et les techniques démontrés. Demander aux participants de recommencer l'enchaînement des gestes en temps réel.	1 mn
6 - Effectuer une synthèse de l'activité en la centrant sur l'objectif de l'action et les points clés du(des) geste(s).	1 mn

## ENTRAINEMENT PAR ATELIER

Technique pédagogique **d'apprentissage** permettant l'acquisition du(des) nouveau(x) geste(s) et de la conduite à tenir par **l'action**.

### But

- Acquérir des nouveaux gestes et conduites à tenir par l'action.
- Démultiplier la pratique pour la rendre plus productive.

### Durée indicative :

15 à 20 minutes.

ANIMATEUR	DUREE
1 - Lancer l'activité en faisant le lien avec l'activité précédente. Donner les consignes de la technique de l'entraînement par atelier.	2 mn
2 - Inviter les participants à se répartir en binômes ou trinômes.	
3 - Le formateur invite les participants à verbaliser les actions réalisées pour faciliter la mémorisation.	
4 - Passer de groupe en groupe : Observer les gestes réalisés. Vérifier qu'un des participant réalise le(s) nouveau(x) geste(s) et/ou la nouvelle conduite à tenir. Veiller qu'un autre participant observe et suive les actions. Encourager les participants et faire ressortir les points de réussite. Faire rechercher les causes de ces erreurs. Faire corriger ces erreurs. Intervertir les rôles.	10 à 15 mn
<i>L'attitude de l'animateur peut évoluer durant l'atelier :</i> <i>"Laisser faire" au début avec possibilité par les participants de réalisation d'erreurs avec (auto)correction par le bi ou trinôme.</i> <i>Plus présent à la fin avec guidage et conseils plus importants aux participants.</i>	
5 - Effectuer une synthèse de l'activité en la centrant sur l'objectif de l'action et les points clés du(des) geste(s).	1 mn

Distribuer éventuellement un document reprenant les points importants (type « grille d'évaluation »).

## ETUDE DE CAS

Technique pédagogique de **découverte** utilisable en **groupe** ou en **plénière** permettant l'analyse d'une action.

### But

- Permettre aux participants, à partir d'une situation, d'exprimer leur vécu, leurs expériences et leurs connaissances.
- Faire le point sur les connaissances antérieures des participants et sur celles qu'il leur reste à acquérir.
- Développer la capacité des apprenants à sélectionner et analyser les faits les plus significatifs pour résoudre un problème.
- Entraîner les apprenants à se questionner, à raisonner.
- Faciliter la transmission de connaissances.
- Favoriser la réflexion et la mise en commun des expériences personnelles de chacun sur des thèmes en rapport avec une situation réelle.
- Confronter les idées, les arguments, les positions d'un membre d'un groupe autour d'un thème donné.

### Durée indicative :

10 minutes.

ANIMATEUR	DUREE
1 - Faire le lien avec l'activité précédente, annoncer le thème de la séquence, son objectif et sa durée.	2 mn
2 - Présenter une situation en relation avec le thème de la séquence abordée. Laisser un temps d'observation et de réflexion aux participants. Répondre aux questions si la situation n'est pas claire pour les participants.	
3 - Poser des questions centrées sur les points importants à aborder : <i>"En quoi la situation observée vous semble-t-elle anormale?"</i> . <i>«Pourquoi cette situation est-elle survenue ?"</i> . <i>"Quelles en sont les conséquences?"</i> . <i>"Que feriez-vous dans cette situation ?"</i> . <i>«Pourquoi feriez-vous cela ?"</i> .	5 mn
4 - Faire clarifier les termes utilisés (reformuler).	
5 - Répondre aux questions.	
6 - Effectuer un résumé en reprenant les idées des participants.	3 mn

L'étude de cas sera toujours suivie d'une séquence permettant de valider les connaissances conformes, de les compléter et de reprendre et corriger les éléments faux et non fondés en justifiant ses réponses, sans porter de jugement de valeur.

## EXPOSE DIRECTIF

Technique pédagogique **d'apprentissage** utilisable en **plénière** permettant l'analyse d'une action.

Technique pédagogique simple permettant d'apporter des connaissances à un grand groupe.

### But

- Apporter des connaissances.

### Durée indicative :

10 à 20 minutes.

ANIMATEUR	DUREE
1 - Faire le lien avec l'activité précédente, annoncer le thème de la séquence, son objectif et sa durée.	1 mn
2 - Présenter le plan de l'exposé. Distribuer un support papier reprenant les diapositives.	
3 - Réaliser l'exposé en 3 ou 4 parties, chaque partie étant centrée sur une question ou thème.	
4 - Proposer aux participants de poser des questions et y répondre.	5 à 10 mn
5 - Effectuer un résumé en le centrant sur les points importants.	2 à 5 mn
	1 mn



# EXPOSE PARTICIPATIF

Technique pédagogique de **découverte** et **d'apprentissage** utilisable plus facilement en **groupe** qu'en plénière.

## But

- Rendre un apport de connaissances plus participatif pour les apprenants en inversant les séquences "exposé" et "discussion".
- Explorer les connaissances des participants sur un thème donné.
- Favoriser la confrontation des idées.
- Compléter les connaissances des participants sur un thème donné.

## Durée indicative :

10 à 20 minutes.

ANIMATEUR	DUREE
1 - Faire le lien avec l'activité précédente, annoncer le thème de la séquence, son objectif et sa durée.	1 mn
2 - Présenter le plan de l'exposé qui se déroule en 3 ou 4 parties, chaque partie étant centrée sur une question "clé".	
3 - Lancer la discussion à partir de la première question "clé" préalablement préparée et permettant aux participants d'exprimer les connaissances qu'ils ont sur le sujet.	10 à 15 mn
4 - En posant des questions, faire développer les idées émises en évitant la transmission directe d'informations. Valider les connaissances conformes et rectifier les connaissances erronées.	
5 - Compléter si nécessaire et synthétiser les connaissances à l'aide d'une ou deux diapositives (transparents).	5 mn
6 - Répéter les temps 2 à 4 avec les autres questions "clé".	
7 - Effectuer un résumé en le centrant sur les points importants.	2 mn
<i>Distribuer éventuellement un support papier reprenant les diapositives et/ou un document de synthèse à la fin de l'exposé.</i>	

## IMMERSION

Technique pédagogique de **découverte** (variante d'une étude de cas) utilisable en **groupe** permettant l'analyse d'une action. Un participant **volontaire** joue le rôle pour lequel il n'est pas encore formé, ce qui va le **déstabiliser**. L'action réalisée sert de **support d'observation** pour le groupe et non pour l'évaluation du participant.

### But

- Permettre aux participants, à partir d'une situation, d'exprimer leur vécu, leurs expériences et leurs connaissances.
- Faire le point sur les connaissances antérieures des participants et sur celles qu'il leur reste à acquérir.
- Développer la capacité des apprenants à sélectionner et analyser les faits les plus significatifs pour résoudre un problème.
- Entraîner les apprenants à se questionner, à raisonner.
- Faciliter la transmission de connaissances.
- Favoriser la réflexion et la mise en commun des expériences personnelles de chacun, sur des thèmes en rapport avec une situation réelle.
- Confronter les idées, les arguments, les positions des membres d'un groupe autour d'un thème donné.

### Durée indicative :

20 à 40 minutes.

ANIMATEUR	DUREE
1 - Faire le lien avec l'activité précédente, annoncer le thème de la séquence, son objectif et sa durée. <i>Insister sur le fait que le participant ne sera pas évalué et que cette simulation permettra de faire ressortir les différents points que l'on souhaite aborder.</i>	1 mn
2 - Demander à un participant (volontaire) de réaliser une simulation.	
3 - Proposer, aux autres participants, des <b>axes d'observation</b> centrés sur les points importants à exploiter.	
4 - Observer le déroulement de la simulation. Un des participants joue son futur rôle en effectuant la tâche demandée : il peut se faire aider par un ou plusieurs participants jouant la simulation. Les autres écoutent et observent le déroulement de la simulation selon les axes proposés.	10 mn
5 - Animer une discussion en la centrant sur les axes d'observation proposés, tout en évitant la transmission directe d'informations. Faire clarifier, reformuler, les idées énoncées afin d'en faciliter la compréhension. Aucune évaluation du participant ne sera effectuée. Regrouper les idées. Effectuer une analyse de la production du travail de groupe.	10 à 15 mn
6 - Répondre aux questions.	5 mn
7 - Effectuer un résumé en reprenant les idées des participants.	

L'immersion sera toujours suivie d'une séquence permettant de valider les connaissances conformes, de les compléter, et de reprendre et corriger les éléments faux et non fondés en justifiant ses réponses, sans porter de jugement de valeur.

# INTERPRETATION DE PHOTOGRAPHIES

Technique pédagogique de **découverte** utilisable en **groupe**.

## But

- Faire ressortir les différentes façons de voir et de comprendre un thème à partir des représentations et des expériences de chacun.
- Permettre à chaque participant de prendre conscience de ce qu'il peut dire par rapport à ce thème, de le communiquer aux autres et d'écouter ce que les autres veulent dire.
- S'exprimer et laisser s'exprimer les autres.
- L'objectif n'est pas de convaincre mais de faire émerger les points de vue par rapport à un thème.

## Durée indicative :

15 minutes

ANIMATEUR	DUREE
1 - Lancer l'activité en indiquant son objectif.	2 mn
2 - Donner les consignes de la technique du "photolangage". Disposer un jeu de photographies numérotées (De 8 à 12) sur une surface plane, dégagée, en les espaçant le plus possible les unes des autres. Chaque participant choisit, en silence, 1 à 2 photographies évoquant pour lui le thème abordé, en notant les numéros, sans les enlever de la surface de présentation.	
3 - Laisser les participants choisir les photos et gérer le temps.	2 mn
4 - Poser une seule question. "En quoi la photo choisie évoque, pour vous...(le thème de l'activité) ?". - Les participants présentent leur(s) photographie(s) en répondant à cette question.	4 mn
5 - Ecouter et clarifier si besoin afin que l'ensemble du groupe ait bien compris. Il est possible que des explications différentes soient données par 2 participants sur une même photographie.	2 mn

## METAPLAN OU «POST-IT» ®

Technique pédagogique de **découverte** utilisable en **plénière** ou en **groupe**.

### But

- Faire produire des idées réfléchies en un temps limité et les classer par famille.
- Analyser la perception d'un groupe à propos d'un problème.
- Faire émerger les représentations des participants vis à vis d'un thème.
- Faire surmonter les obstacles de la timidité, en début de séance ou de formation, en favorisant une communication progressive en groupe et en empêchant les prises de pouvoir inhibantes.

### Durée indicative :

15 minutes.

ANIMATEUR	DUREE
1 - Faire le lien avec l'activité précédente, annoncer le thème de la séquence, son objectif et sa durée. Donner les consignes du métaplan.	1 mn
2 - Distribuer à chaque participant 1 à 3 feuilles de papier et un marqueur.	
3 - Poser une question claire et précise au groupe.	
4 - Après un court moment de réflexion, les participants écrivent un mot ou une idée sur chacune des feuilles distribuées selon les consignes de l'animateur.	1 mn
5 - Observer et faire respecter les consignes.	1 mn
6 - Récupérer l'ensemble des feuilles.	2 mn
7 - Placer chaque feuille sur le métaplan ou sur le tableau. Si aucun plan n'a été élaboré au préalable, placer les feuilles au fur et à mesure en les regroupant "géographiquement" par thème.	8 mn
8 - Faire clarifier les termes utilisés (reformuler). Regrouper les idées en 3 ou 4 points avec l'aide du groupe.	
9 - Effectuer un résumé en reprenant les idées des participants.	1 mn

La technique du métaplan sera toujours suivie d'une séquence permettant de valider les connaissances conformes, de les compléter, et de reprendre et corriger les éléments faux et non fondés en justifiant ses réponses, sans porter de jugement de valeur.

## MOTS CLES

Technique pédagogique de **découverte** utilisable en **plénière**.

### But

- Faire produire des idées réfléchies en un temps limité et les hiérarchiser.
- Analyser la perception d'un groupe à propos d'un problème.
- Faire émerger les représentations des participants vis à vis d'un thème.
- Faire surmonter les obstacles de la timidité, en début de séance ou de formation, en favorisant une communication progressive en groupe et en empêchant les prises de pouvoir inhibantes.

### Durée indicative :

20 à 30 minutes.

ANIMATEUR	
1 - Faire le lien avec l'activité précédente, annoncer le thème de la séquence, son objectif et sa durée.	1 mn
2 - Répartir les participants en groupe de 6 à 8 personnes. Disposer d'un tableau et d'un feutre pour chaque groupe.	1 mn
3 - Poser une question claire et précise au groupe.	
4 - Donner les consignes de la technique des mots clés : En silence, chacun à tour de rôle, mais sans ordre et sans obligation, écrire au tableau un mot, ou une phrase courte, exprimant une idée puis reposer le feutre. Il est possible de répéter l'action plusieurs fois à condition de n'écrire qu'une seule idée à chaque fois. Toujours en silence, et selon le même principe, placer un "bâton" en face de l'idée qui semble la plus importante. Il est possible de répéter l'action plusieurs fois à condition de ne placer qu'un seul "bâton" à chaque fois. Mener une discussion sur les choix de chacun. Consulter les autres tableaux et discuter le choix des autres groupes.	1 mn 10 mn 5 mn
5 - Inviter les groupes à rapporter leur travail.	10 mn
6 - Compiler les travaux ou les réflexions des participants. Faire clarifier les termes utilisés (reformuler). Regrouper les idées en 3 ou 4 points avec l'aide du groupe.	5 mn 5 mn
7 - Effectuer un résumé en reprenant les idées des participants.	1 mn

La technique des mots clés sera toujours suivie d'une séquence permettant de valider les connaissances conformes, de les compléter, et de reprendre et corriger les éléments faux et non fondés en justifiant ses réponses, sans porter de jugement de valeur.

## QCM (QUESTIONNAIRE A CHOIX MULTIPLES)

Technique pédagogique de **découverte** (évaluation des pré-requis avant ou en début de formation, ou en début de séquence), **d'apprentissage** (recherche des réponses dans un référentiel, correction) ou **d'application** (réactivation mémoire, test final).

### But

- Faire un point sur les connaissances des participants et sur celles qu'il leur reste à acquérir.
- Entraîner les participants à se questionner, à raisonner.
- Entraîner les participants à élaborer des stratégies de recherche des réponses aux questions posées.

### Durée indicative :

20 à 40 minutes.

ANIMATEUR / QCM DECOUVERTE	DUREE
1 - Faire le lien avec l'activité précédente, annoncer le thème de la séquence, son objectif et sa durée.	1 mn
2 - Distribuer le QCM. Indiquer les consignes de réponse aux questions (stratégies de recherche des réponses : références, experts,...). Indiquer l'heure de fin du QCM.	45 à 60 s / question
3 - Reprendre les questions une à une et attendre les réponses des participants.  <b><i>Le formateur devra évaluer les connaissances des participants sans apporter de réponse.</i></b>	1 mn / question

ANIMATEUR / QCM APPRENTISSAGE	DUREE
1 - Faire le lien avec l'activité précédente, annoncer le thème de la séquence, son objectif et sa durée.	1 mn
2 - Distribuer le QCM. Indiquer les consignes de réponse aux questions (stratégies de recherche des réponses : références, experts,...). Indiquer l'heure de fin du QCM.	45 à 60 s / question
3 - Reprendre les questions une à une, valider les réponses justes et corriger les autres en apportant les justifications.	1 mn / question

## ANIMATEUR / QCM APPLICATION



1 - Faire le lien avec l'activité précédente, annoncer le thème de la séquence, son objectif et sa durée.

1 mn

2 - Distribuer le QCM. Indiquer les consignes de réponse aux questions (stratégies de recherche des réponses : références, experts,...).  
Indiquer l'heure de fin du QCM.

45 à 60 s /  
question

3 - Ramasser les QCM.

3 - Distribuer un corrigé par participant pour un grand groupe, sinon, donner les réponses en « directif ».

1 mn / question



# QUESTIONNEMENT OU TECHNIQUE INTERROGATIVE

Technique pédagogique de **découverte** et **d'apprentissage** utilisable en **groupe**.

## But

Le principe est simple : le formateur pose des questions, les participants y répondent.

- Guider les participants à l'acquisition d'un savoir en les questionnant.
- Les inciter progressivement à la réflexion. S'appuyer si nécessaire sur un document.
- Permettre aux participants de répondre avec leurs propres expériences et les connaissances fragmentaires qu'ils ont déjà sur le sujet.

## Durée indicative :

10 à 30 minutes.

ANIMATEUR	DUREE
1 - Poser une question simple à l'ensemble des participants.	1 mn
2 - Laisser les participants réfléchir. Ne pas avoir peur du silence.	1 mn
3 - Laisser répondre et écouter les participants. Eviter de poser d'autres questions. Si nécessaire, rappeler ou expliquer la question de départ.	20 mn
4 - Reformuler les réponses, au besoin en les généralisant.	5 mn
5 - Effectuer un résumé en reprenant les idées des participants (Découverte).	3 mn
6 - Apporter des informations qui n'auraient pas été envisagées (Apprentissage).	3 mn

La technique du questionnement sera toujours suivie d'une séquence permettant de valider les connaissances conformes, de les compléter, et de reprendre et corriger les éléments faux et non fondés en justifiant ses réponses, sans porter de jugement de valeur si celle-ci est utilisée en technique pédagogique de Découverte.

## R.E.D.E

Technique pédagogique de **découverte** et **d'apprentissage** utilisable en **groupe**.

### But

Apprendre un ou des gestes en intégrant le raisonnement.

### Durée indicative :

20 minutes.

ANIMATEUR	DUREE
<p><b>1 - Réflexion.</b> Le formateur énonce l'objectif et demande aux participants d'exprimer leurs connaissances sur le sujet. <i>Exemple : « Vous souvenez-vous de tel geste appris précédemment ? ».</i> Ce temps permet à chacun de faire émerger ses connaissances. Poser des questions ouvertes : « <i>Comment savoir si le geste est efficace ?</i> », « <i>Que devez-vous faire dans cette situation ?</i> ». Le formateur doit surtout s'attacher à ce que chacun comprenne quand réaliser le geste et pourquoi.</p>	2 mn
<p><b>2 - Expérimentation.</b> Les participants doivent essayer, entre eux, de retrouver ou de faire les gestes. Ils confrontent leurs idées et leurs gestes (essai-erreur). Le rôle du formateur est de donner des informations que les participants ne peuvent pas découvrir. Il doit aussi recentrer l'action pour éviter les dérives. Le formateur doit rechercher à ce que chaque participant réalise un geste efficace (points clés) et non un geste conforme.</p>	5 mn
<p><b>3 - Démonstration.</b> Si il n'y a pas d'apports complémentaires indispensables et que la technique redécouverte par les participants est « efficace » (points clés), seule une Démonstration en Temps réel est à faire (Conduite A Tenir ou ensemble de gestes). Si il y a des apports complémentaires indispensables à faire (technique complexe) ou si la technique « efficace » n'a pas été redécouverte par les participants (points clés perdus) malgré les éventuelles interventions du formateur dans l'étape 2, le formateur fait une Démonstration Commentée du ou des gestes (miroir ou autre) puis une Démonstration en Temps réel (CAT).</p>	3 mn
<p><b>4 - Entraînement</b> (ou répétition). Les participants s'entraînent à réaliser une ou plusieurs fois le ou les geste(s). La verbalisation à haute voix peut aider le participant à réaliser le ou les gestes. Le formateur assure une guidance forte au début puis de plus en plus effacée. Il est intéressant que les gestes soient répétés plusieurs fois.</p>	10 mn

A l'issue de cette technique, il est nécessaire de proposer aux participants une activité d'application pour évaluer leur aptitude à s'adapter à des situations différentes.

La technique R.E.D.E. est utilisée plus particulièrement lors d'une formation continue ou lorsque les participants ont des pré-acquis sur le thème ou la situation traitée..

## REMUE-MENINGES

Technique pédagogique de **découverte** utilisable en **groupe** ou en **plénière**.

### But

- Faire produire un maximum d'idées en un temps limité.
- Stimuler et développer la créativité.
- Recueillir les idées proposées spontanément par les participants. Explorer la créativité d'un groupe.
- Repérer les obstacles à la créativité : les habitudes, les contraintes, les conceptions, les conditionnements,...
- Analyser la perception d'un groupe à propos d'un problème.

### Durée indicative :

15 minutes.

ANIMATEUR	DUREE
1 - Faire le lien avec l'activité précédente, annoncer le thème de la séquence, son objectif et sa durée.	1 mn
2 - Donner les consignes de la technique du remue-méninges. Enoncer toutes les idées qui passent par la tête de chacun, sans se censurer. Produire un maximum d'idées, même celles qui peuvent paraître absurdes. Aucune critique ne doit être émise, aucun jugement de valeur ne doit être porté.	1 mn
3 - Poser une question claire et précise au groupe.	
4 - Ecrire au tableau toutes les idées émises par les participants sans censure ni commentaire. Faire respecter les consignes.	10 mn
5 - Faire clarifier les termes utilisés (reformuler). Regrouper les idées en 3 ou 4 points avec l'aide du groupe.	
6 - Effectuer un résumé en reprenant les idées des participants.	3 mn

La technique du remue-méninges sera toujours suivie d'une séquence permettant de valider les connaissances conformes, de les compléter, et de reprendre et corriger les éléments faux et non fondés en justifiant ses réponses, sans porter de jugement de valeur.

## SIMULATION

Technique pédagogique **d'application**. La simulation met le participant dans une situation la plus proche possible de son futur rôle.

### But

- Permettre aux participants de mettre en application leurs connaissances.
- Identifier les points réussis, rechercher les stratégies de réussite mises en œuvre.
- Identifier les erreurs, en rechercher les principales causes et des stratégies d'amélioration.
- Mesurer la progression d'un ou de plusieurs participants dans l'acquisition des techniques ou des comportements.
- Confronter les idées et les arguments des membres du groupe.

### Durée indicative :

15 minutes.

ANIMATEUR	DUREE
1 - Faire le lien avec l'activité précédente, annoncer le thème de la séquence, son objectif et sa durée.	1 mn
2 - Proposer éventuellement des axes d'observation centrés sur les points importants à exploiter.	
3 - Observer le déroulement de la simulation. Un des participants joue son futur rôle en effectuant la tâche demandée. Il peut se faire aider par un ou plusieurs participants : les autres écoutent et observent le déroulement de la simulation selon les axes proposés par l'animateur.  <i>Il est possible de stopper momentanément le déroulement de la situation en cas de difficultés du participant ou de point intéressant à exploiter pour le groupe. Dans ce cas, mener une discussion puis reprendre la simulation en prenant en compte les éléments apportés. Dans cette hypothèse, prévenir de cette possibilité afin d'éviter de déstabiliser le participant.</i>	5 mn
4 - Animer une discussion en la centrant sur les axes d'observation proposés. Choisir judicieusement les points à exploiter. Faire rechercher la/les cause(s) des erreurs. Faire rechercher ou proposer des stratégies d'amélioration. Faire éventuellement refaire la partie qui n'a pas été bien réussie afin de vérifier la compréhension des éléments apportés. Clarifier les idées énoncées afin d'en faciliter la compréhension. Argumenter son analyse.	5 mn
5 - Compléter les connaissances si nécessaire.	
6 - Effectuer un résumé en le centrant sur les points importants.	2 mn

# TRAVAIL DE GROUPE

Technique pédagogique de **découverte** et **d'apprentissage**.

## But

- Permettre aux participants d'exprimer leur vécu, leurs expériences et leurs connaissances.
- Faire un point sur les connaissances antérieures des participants et sur celles qu'il leur reste à acquérir.
- Entraîner les apprenants à se questionner, à raisonner.
- Favoriser la réflexion et la mise en commun des expériences personnelles de chacun, sur des thèmes en rapport avec une situation réelle.
- Confronter les idées, les arguments, les positions des membres d'un groupe autour d'un thème donné.

## Durée indicative :

20 à 40 minutes.

ANIMATEUR	DUREE
1 - Faire le lien avec l'activité précédente, annoncer le thème de la séquence, son objectif et sa durée.	1 mn
2 - Distribuer une fiche d'activité, la clarifier et s'assurer de sa compréhension. Répondre aux questions.	2 mn
3 - Répartir les participants en groupe de 5 à 8 personnes et lancer les travaux de groupe. Indiquer l'heure de rendez-vous en plénière.	1 mn
4 - Animer simultanément dans chaque groupe, en recentrant les travaux en cas de déviation par rapport à l'objectif fixé. Les participants produisent le travail demandé et élaborent une synthèse.	10 à 30 mn
5 - Inviter les groupes à rapporter leur travail.	5 à 10 mn
6 - Faire clarifier les termes utilisés (reformuler). Regrouper les idées en 3 ou 4 points avec l'aide du groupe.	5 à 10 mn
<i>A ce stade, un nouveau travail de groupe permettant d'approfondir la réflexion peut être lancé. Dans ce cas, l'analyse des travaux de groupe doit être centrée sur de nouvelles pistes de réflexion.</i>	
7 - Effectuer un résumé en reprenant les idées des participants (Découverte).  OU	5 mn
7 - Valider les connaissances conformes, les compléter, reprendre et corriger les éléments faux et non fondés en justifiant les réponses, sans porter de jugement de valeur (Apprentissage).	

La technique du travail de groupe sera toujours suivie d'une séquence permettant de valider les connaissances conformes, de les compléter, et de reprendre et corriger les éléments faux et non fondés en justifiant ses réponses, sans porter de jugement de valeur si celle-ci est utilisée en technique pédagogique de Découverte.





## CONTACT(S)

**Nom et prénom contact : TALMET Christophe**

Mail : christophe.talmet@croix-rouge.fr

### Retrouvez toutes les informations

sur le site intranet  
<http://intranet.croix-rouge.fr>

#### **Croix-Rouge française**

98, rue Didot - 75694 Paris Cedex 14  
Tél. 01 44 43 11 00 - Fax 01 44 43 11 01  
[www.croix-rouge.fr](http://www.croix-rouge.fr)

**croix-rouge française**  
PARTOUT OÙ VOUS AVEZ BESOIN DE NOUS

