








1 LE TEMPS TU PRENDRAS 
Les pédagogies actives prennent du temps et nécessitent de réduire le contenu

2 TES OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE TU DÉFINIRAS 
Sous la forme "les apprenants seront capables de..." + verbe d'action


3 TES APPRENANTS TU CONNAÎTRAS 
Leurs présupposés
Leurs bagages
Leurs besoins



4 AU CONTEXTE ET AUX PHASES D'APPRENTISSAGE TU T'ADAPTERAS 



5 LES ERREURS TU UTILISERAS  
L'erreur est source d'apprentissage

6 AUX ÉVALUATIONS ET AU FEEDBACK TU PENSERAS 
Ils permettent de vérifier que les objectifs sont atteints 

7 UNE DIMENSION LUDIQUE TU INTRODUIRAS
Jouer, c'est travailler!    

8 COHÉRENT TU SERAS 
"Alignement pédagogique":
cohérence entre objectifs d'apprentissage, activités pédagogiques et évaluation

9 AVEC LES MOYENS DU BORD TU FERAS  
Pas besoin de solutions coûteuses!

10 LE CORPS TU N'OUBLIERAS PAS 
Les pauses, les changements d'activité, le fait de bouger dans l'espace facilitent la formation

Les pédagogies actives



en 10 leçons