

# PEDAGOGIE ACTIVE EN PSE



Objectif : **développer les compétences transversales de la PSE** à travers une approche **pédagogique innovante** qui va favoriser l'implication et l'autonomie des élèves



## 1.

### UNE PEDAGOGIE QUI DEVELOPPE LES 4 PILIERS DE L'APPRENTISSAGE

Les sciences cognitives ont identifié **4 piliers** favorisant un apprentissage scolaire efficace et durable

 L'ATTENTION

 L'ENGAGEMENT ACTIF

 LE RETOUR D'INFORMATION

 LA CONSOLIDATION



### EXEMPLE DE PÉDAGOGIE ACTIVE LA PÉDAGOGIE COOPÉRATIVE

La pédagogie coopérative peut se décliner en 4 formes :  
**Aider, s'entraider, Travailler en groupe et tutorer.**

Coopérer, c'est aider, coopérer c'est s'entraider, coopérer c'est travailler en groupe, coopérer c'est rentrer dans des logiques tutorielles.

## 2.

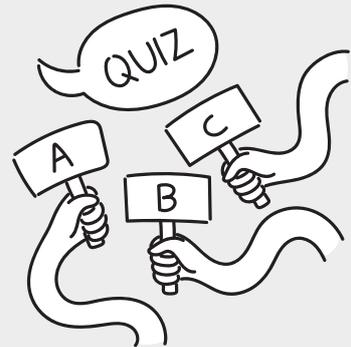
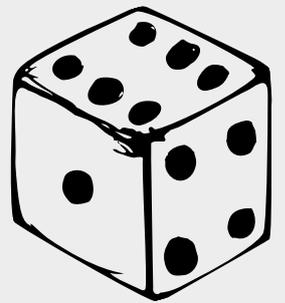


3.

## EXEMPLE DE PÉDAGOGIE ACTIVE LA LUDOPÉDAGOGIE

Le jeu est une activité libre, fictive, improductive en biens et en richesses, à l'issue incertaine et qui suit des règles. Son seul but est **le plaisir**.

**Le jeu pédagogique** est un jeu dont la finalité est autre que le simple divertissement. Il vise en général **un apprentissage, le développement de compétences, la diffusion d'un message, la promotion d'un comportement...** tout en s'adaptant aux contraintes de la classe : temps, nombre d'élèves, objectifs pédagogiques...



## INTERETS DE LA PEDAGOGIE ACTIVE

MEILLEURE CONCENTRATION

INNOVANTE

ORIGINALITE  
CREER UN SOUVENIR

INTERACTIVE

LEVIER D'APPRENTISSAGE DE LA COMMUNICATION ORALE

DYNAMIQUE

ATTRACTIVITE

MOTIVATION

CONSOLIDATION ET ACQUISITION DES CONNAISSANCES FACILITEES

DEVELOPPE LES COMPETENCES PSYCHOSOCIALES

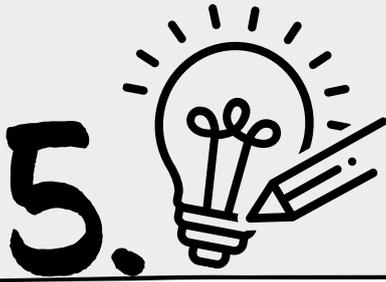
ENGAGEMENT DES ELEVES PLUS FACILE  
STIMULATION

PLAISIR

ELEVES ACTEURS

SUIVI DE L'EVOLUTION DES ACQUIS PAR L'ELEVE

# PEDAGOGIE ACTIVE EN PSE



## EXEMPLES D'APPLICATION



Séquence sur le bruit au quotidien en utilisant la ludopédagogie et la coopération.



Jeu de plateau pour consolider les acquis



Quizz interactifs pour une consolidation en fin de séance



Outil utilisable  Quizinière®  
par CANOPE



Flashcard le bruit au quotidien



Le Quiz en folie pour préparer une évaluation sommative



## RECOMMANDATIONS

Déterminer **les compétences de PSE à développer** à travers le jeu et/ou la coopération

Faire le choix du **module du programme de PSE** qui se prête le mieux à l'activité à proposer

Définir **le moment de la séquence** opportun, où sera mis en place le jeu et/ou la coopération

Définir et présenter aux élèves **les règles** du jeu/ du travail collaboratif et les **critères d'évaluation**

Définir **le rôle de l'enseignant et de chacun des élèves** tout au long du jeu et/ou du travail collaboratif