

# Promethean et la méthode d'apprentissage heuristique



L'objectif de ce guide est d'accompagner et de fournir aux professeurs des supports et de proposer aux élèves une diversité pédagogique en variant les formes d'apprentissage pour une implication améliorée auprès des élèves.

Tout enseignant est confronté au choix de sa méthode pédagogique en fonction du message, de la notion à transmettre et de son public d'apprenants. Il va opter pour telle ou telle méthode. Nous vous proposons de (re)découvrir les différentes possibilités autour de l'apprentissage heuristique mises à disposition du professeur avec l'écosystème éducatif et numérique Promethean.

**Découvrez comment tirer le meilleur parti de la méthode d'apprentissage heuristique avec les différentes solutions numériques Promethean.**

**1<sup>er</sup> conseil :**

**Suscitez l'imagination des élèves pour favoriser la découverte de nouvelles notions**

En pédagogie, la méthode heuristique consiste à faire découvrir à l'élève ce qu'on veut lui apprendre. Le point fort de cette démarche est d'enseigner de façon dynamique, ambitieuse et en s'appuyant sur les trois notions « manipuler, verbaliser et abstraire » tout ce que permet, à loisir, l'ActivPanel Elements Series, collaborer, annoter, comprendre par la pratique. Depuis l'application Tableau Blanc intégrée dans l'ENI, outil idéal de brainstorming, le professeur fait réagir les élèves librement sur un sujet donné, à partir d'un mot, d'une phrase, d'une image, une carte, un schéma inséré en un clic sur la page infinie. C'est sur cette espace interactif que chaque remarque, chaque suggestion des élèves sont notées, modifiées, améliorées ou effacées sur le tableau grâce aux outils de la palette « stylo, gomme, marqueur », etc, par l'élève lui-même, par un groupe d'élèves qui travaillent ensemble ou par le professeur. L'imagination est stimulée, sollicitée pour interpréter, réfléchir sur le sujet proposé et proposer des hypothèses, des notes, des réponses.

## 2<sup>ème</sup> conseil :

### Invitez les élèves à s'exprimer de façon synthétique

Ce précieux document numérique, production élève, constitue une base de travail et un récapitulatif indispensable, imprimable, au format PDF ou autres, affiché en permanence sur l'ActivPanel Elements Series ou modifiable pour approfondir la notion étudiée. Pour passer à l'étape suivante, le professeur peut facilement guider les élèves par des questions orientées et constructives (choix multiples, remettre dans l'ordre, etc.) les invitant à s'exprimer de façon synthétique et verbaliser leurs idées grâce au bouton ClassFlow intégré dans le logiciel ActivInspire. La force de cette fonctionnalité, qui lance des sessions participatives spontanées ou préparées, est de recueillir l'ensemble des participations de la classe depuis leurs équipements mobiles. Instantanément, les réponses, les suggestions des élèves sont affichées sur l'ActivPanel, valorisées et enrichissant le travail initial. C'est au professeur ou par un travail collaboratif de classe entière que les doublons sont supprimés, que les idées hors sujets écartées et que les réflexions intéressantes sont regroupées et conservées, fixant ainsi les principaux points du travail réalisé.

## 3<sup>ème</sup> conseil :

### Tirez des conclusions pour mettre en lumière les connaissances découvertes

Grâce au recueil de l'ensemble des réponses élèves, il devient facile de faire émerger les axes forts, les connaissances à retenir et les mettre en valeur en les réorganisant par les outils « Formes », « Texte », « Modifications du stylo », etc. proposés par ActivInspire. Pour un vrai gain de temps et d'efficacité auprès des élèves, illustrer chaque élément à mémoriser par des images, des schémas, des liens hypertextes, des vidéos, etc. est extrêmement pertinent et simple. Pour cela, il suffit de les insérer directement dans le paperboard par les fonctionnalités « Insérer Média » ou « Insérer Lien ». La trace écrite est à portée de main, tapée avec l'outil « Texte », l'outil « Reconnaissance d'écriture » ou tout si simplement l'outil « Stylo » puis conservée et partagée aux élèves au format numérique ou imprimable.

## 4<sup>ème</sup> étape :

### Passez à la pratique pour une meilleure maîtrise des savoirs appris

L'étape des exercices d'entraînement est un vrai passage efficace et simple à mettre en place avec ActivInspire. En cliquant sur l'icône « Tableau de bord » dans la barre de menu du haut, le professeur et les élèves accèdent au Créateur d'activités d'ActivInspire. Cet outil fantastique et intuitif permet de créer des activités interactives, comme des mots mêlés, des frises chronologiques, des memory, etc. en quelques clics. En autonomie et individuellement, les élèves, depuis la version élève d'ActivInspire Personal Edition installée sur leurs ordinateurs, réalisent les activités créées par le professeur depuis le Créateur d'activités d'ActivInspire. On peut aussi inverser les rôles pour une plus grande implication des élèves dans le cours en leur demandant de créer eux-mêmes des exercices d'entraînement depuis le Créateur d'activités. De là, soit les productions sont proposées à leurs camarades directement sur l'ActivPanel depuis l'application « Activités » disponible dans le Casier pour une résolution de problèmes collective. Soit, chaque activité réalisée est partagée sur l'ensemble des ordinateurs élèves grâce à une clé USB, un disque dur ou récupérée depuis l'ENT. Collaboration, prise de parole, élaboration collective d'une réflexion et entraînement sont particulièrement mis à l'honneur par cette méthode.