

AVEC LE TEMPS LINÉAIRE D'UNE SÉANCE AVEC LES HABITUDES AVEC LA POSTURE MAGISTRALE EN ADOPTANT UNE POSTURE DE FACILITATEUR, DE COACH, D' ANIMATEUR

AVEC LES CODES ÉTABLIS

AVEC LES SITUATIONS D'APPRENTISSAGE
DEVINÉES D'AVANCE
ET EN NE LAISSANT AUCUNE PLACE
AUX SURPRISES.
PROVOQUER L'INATTENDU
POUR CRÉER L'EFFET ATTENDU

CLASH = ROMPRE

AVEC LE REFUS DES NOUVELLES TECHNOLOGIES (SERIOUS GAME, MOCC, COOC...)

AVEC LE RENONCEMENT DES AMBITIONS
FACE AUX DIFFICULTÉS
(CE N'EST PAS PARCE QUE LES CHOSES
SONT DIFFICILES QUE NOUS N'OSONS PAS,
MAIS PARCE QUE NOUS N'OSONS
PAS QU'ELLES SONT DIFFICILES. SÉNÈQUE)

AVEC L'AMÉNAGEMENT DES SALLES DE COURS À L'IMAGE D'UN AUTOBUS, LES TABLES ET LES CHAISES EN "U", LE MÊME DÉCOR ET L'IMMOBILISATION DES APPRENANTS. PENSER L'ESPACE COMME UNE ENTITÉ VIVANTE QUI DONNERA VIE À LA SÉANCE AVEC LES ANIMATIONS STATIQUES, MONOTONES, D'APPARENCE SÉRIEUSES ET CREUSES

AVEC LES FORMATIONS
PENDANT LES TEMPS DE FORMATION.
COMMENCER LA FORMATION
AVANT LA FORMATION: CLASSE INVERSÉE,
POURSUIVRE LA FORMATION
APRÈS LA FORMATION
(AVEC LES MOYENS TECHNOLOGIQUES ACTUELS,
GROUPE DE DISCUSSION, ETC.)



PISTES PÉDAGOGIQUES INNOVANTES ABORDER LE RÉFÉRENTIEL D'UNE FAÇON NOUVELLE ET DIFFÉRENTE

dispositif expérience situation

PLAISIR D'ACCOMPAGNER

PLAISIR D'APPRENDRE

transmission découverte surprise

CLASH

OBJECTIF: TRAVAILLER ET CONSTRUIRE EN GROUPE CRÉATIVITÉ DÉVELOPPÉE SE DÉBARASSER D'UNE HABITUDE HENFREINDRE UN CODE ÉTABLI

DÉPLACEMENT

déclencheurs leviers

I -ESPACE CLASSE

2-APPROCHE

3-LIEU

4-TEMPS-DURÉE

5—COMMUNICATION