



## *Soutien Scolaire : pratique d'une pédagogie renouvelée, active et contemporaine*



Approche où « l'activité motrice et intellectuelle de l'élève est le principal catalyseur du développement et de la structuration de ses savoirs, de ses habiletés et de ses attitudes »

- Faciliter le développement des compétences informationnelles  
↔ construire son savoir et trouver ses propres réponses
- Favoriser la métacognition  
↔ identifier ses mécanismes d'apprentissage / apprendre à apprendre



- Valoriser la curiosité, la créativité, l'expérimentation et l'innovation
  - Intégrer différents outils technologiques
  - Encourager la collaboration
  - Responsabiliser et offrir de la latitude



## Outils Pédagogiques : quelques exemples



### ❖ Jeux Mathématiques « Mathador »



- La dimension ludique est aussi importante que l'aspect calcul. Le jeu, par le changement de cadre qu'il implique, valorise et remotive les élèves
- Format aventure : Escape Game



### ❖ Un Apprentissage « pratique et explicite »



- Rattacher la théorie à des réalités pratiques et des données probantes
- Expérience Ingénieur ; connaissance du monde de l'Entreprise

### ❖ Outils numériques en ligne (*appli mobile*)



- Accompagner le travail de l'élève hors de la classe ; faciliter la relation école - famille
- Aide au devoirs et Suivi : appli « Jules »
- Activités et contenus pédagogiques : appli « Tactileo »



➤ Valoriser la curiosité, la créativité, l'expérimentation et l'innovation

➤ Intégrer différents outils technologiques

➤ Encourager la collaboration

➤ Responsabiliser et offrir de la latitude

