

SOMMAIRE DES MÉTHODES D'INSTRUCTION

L'exposé interactif. L'instructeur présente la matière comme des événements et des faits. Les cadets doivent participer en répondant aux questions et en prenant part à la discussion.

Exemples :

La démonstration et exécution. L'instructeur démontre un mouvement ou une compétence, en montrant quoi faire au cadet et en expliquant les raisons, dans quelles situations et à quel moment il faut les appliquer. Donner du temps aux cadets pour pratiquer le mouvement ou l'habileté.

Exemples :

L'activité en classe. Une variété d'activités qui renforcent les sujets d'instruction.

Exemples :

L'activité pratique : Une façon interactive de permettre aux cadets de faire l'expérience de leçons portant sur les compétences.

Exemples :

Le jeu. Une activité amusante et stimulante qui permet de pratiquer les compétences ou de confirmer les connaissances.

Exemples :

La visite éducative. Complète les connaissances théoriques requises en utilisant des exemples concrets et en permettant aux cadets d'observer des applications réelles des objectifs d'apprentissage.

Exemples :

La discussion de groupe. Les cadets apprennent des réponses de leurs pairs, ce qui les incite à évaluer leurs propres réflexions et expériences.

Exemples :

La discussion dirigée. L'instructeur dirige et stimule l'apprentissage du cadet en posant une série de questions structurées.

Exemples :

Le jeu de rôles. On attribue aux cadets des rôles qui nécessitent une interaction entre eux lorsqu'ils réagissent aux diverses situations réelles.

Exemples :

L'apprentissage expérientiel. Permet aux cadets d'acquérir de nouvelles connaissances ou compétences au moyen d'une expérience directe.

Exemples :

L'apprentissage par résolution de problème. Les cadets analysent un problème et appliquent les étapes de la méthode de résolution de problème.

Exemples :

L'étude de cas. L'objectif principal n'est pas de trouver une solution correcte au problème posé ou à la question posée, mais de comprendre les principes associés pour en arriver à une solution ou pour analyser une question.

Exemples :