













# SOMMAIRE

-  **5** Introduction
-  **13** Chapitre 1 : Faire manipuler permet de mieux faire apprendre
-  **27** Chapitre 2 : Les élèves apprennent mieux quand ils découvrent par eux-mêmes
-  **41** Chapitre 3 : S'appuyer sur l'intérêt des élèves améliore leur motivation et leur apprentissage
-  **55** Chapitre 4 : Les élèves apprennent mieux en groupe
-  **69** Chapitre 5 : La pédagogie par projet donne du sens aux apprentissages
-  **83** Chapitre 6 : Les situations de classe doivent être authentiques
-  **97** Chapitre 7 : Il faut inverser la classe : les apports notionnels à la maison, les applications en classe
-  **111** Chapitre 8 : Le numérique permet d'innover en pédagogie
-  **127** Chapitre 9 : L'approche par compétences est plus efficace
-  **143** Conclusion
-  **152** Références