

AIDE-MÉMOIRE AUX INSTRUCTEURS

VOUS DEVEZ EN TANT QU'INSTRUCTEUR :

- A. Conseiller
- B. Orienter
- C. Diriger

VOICI LES QUALITÉS D'UN BON INSTRUCTEUR :

Confiance en soi
Savoir-vivre
Tics et manières (savoir les corriger)
Bon contact visuel
Maintien
Voix
Attitude
Discipline
Popularité
Imagination

TOUT BON INSTRUCTEUR DEVRAIT MONTRER L'EXEMPLE !!!!

HIÉRARCHIE DES OBJECTIFS :

NORCO : Normes de cours
Objectifs à atteindre

OREN : Objectif de rendement
Objectif spécifique à un cours

OCOM : Objectif de compétence
Objectif spécifique pour une leçon

PE : Points d'enseignement
Sujet spécifique pour une leçon

PLAN DE LEÇON :

Comme instructeur, il est très important de fabriquer ses propres plans de leçon. Cela évitera la confusion dans vos cours et permettra de suivre comme prévu la norme de cours et cela même si vous connaissez bien la matière enseignée. De plus, la rédaction du plan de leçon permet de vous préparer, de réviser la matière et d'améliorer la présentation de la leçon.

AIDES VISUELLES :

Une bonne aide visuelle doit :

- Attirer l'attention en étant colorée;
- Être claire et précise (en évitant le roman);
- Aider à la compréhension; et
- Être bien faite et exempte de fautes d'orthographe.

RAPPEL SUR LES APPUIS VERBAUX :

C omparaison
R aison
R écapitulation
E xpérience
S tatistique
T émoignage

RAPPEL DES PRINCIPES D'INSTRUCTION :

P articipation
I ntérêt
C onfirmation
C ompréhension
A ccentuation
S uccès

LES ÉTAPES D'UNE QUESTION :

1. Poser la question.
2. Laisser un temps de réflexion.
3. Désigner quelqu'un.
4. Écouter la réponse.
5. Confirmer ou infirmer la réponse.
6. Féliciter ou corriger correctement la réponse.

**Écoutez les réponses des cadets attentivement.

**Évitez de répondre aux questions ne se rapportant pas au cours.

LES JEUX :

1. Expliquez clairement vos jeux.
2. Donnez toutes les règles.
3. Planifiez adéquatement votre jeu.
4. Expliquez comment on gagne et si on y gagne quelque chose.
5. S'assurer que le jeu est pertinent.
6. N'oubliez pas que les cadets prennent à cœur ces jeux.

CONFIRMATION :

1. Pour la confirmation, ce n'est pas seulement de demander s'ils ont des questions, vous devez aussi en poser.
2. Confirmer après un ou deux points d'enseignement.
3. Faire des activités de confirmation.

CONCLUSION :

1. Revenir sur votre objectif de départ.
2. Dire s'il est atteint.
3. Réanimer l'intérêt du groupe.
4. Mentionner la matière du prochain cours.
5. Avoir une phrase choc dont ils se rappelleront.

Bon cours à tous !!