

5 items

Identifier quelques principes pédagogiques

Etienne Magnin

Mars 2012

**Une séquence
pédagogique =
un découpage en
trois parties**

Découvrir

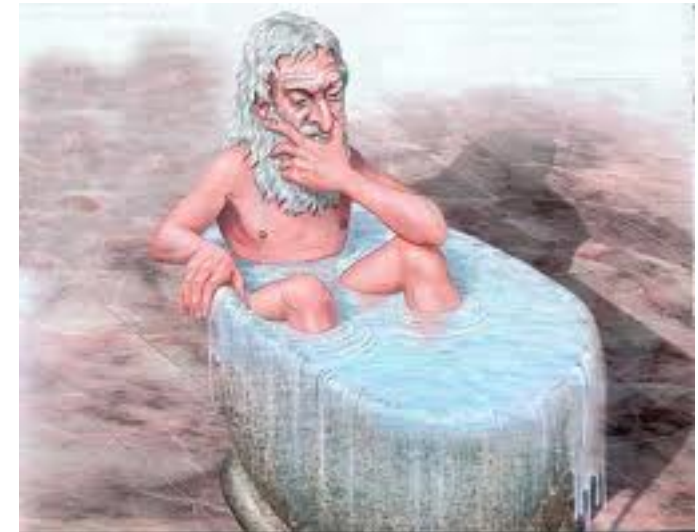
Connaître

Appliquer

- À votre avis, quel est le lien entre « découvrir », l'apprentissage, et le « Euréka » d'Archimède ?



- À votre avis, quel est le lien entre « découvrir », l'apprentissage, et le « Euréka » d'Archimède



- « La compréhension suit l'expérience. »

Il n'y pas d'apprentissage sans deux préalables :

- 1) être motivé pour apprendre ;
- 2) avoir pris conscience du problème que les connaissances vont servir à résoudre.

Pour satisfaire ces préalables, une activité de découverte est nécessaire.

Or, une activité de découverte se dit aussi activité heuristique (ou euristique).

Cela vient du grec *eurisko* (εὕρισκο, « je trouve » ; eureka, « j'ai trouvé »).

- Oui, comment apprend-on ?
- Suffit-il d'avoir des apports : exposé, démonstration ?
(et question annexe : comment devient-on forgeron ?)



- Oui, comment apprend-on ?
- Suffit-il d'avoir des apports dits magistraux : exposé, démonstration ?
Question annexe : comment devient-on forgeron ?

**C'est en forgeant qu'on devient forgeron,
en regardant des forgerons forger,
en écoutant des clients de la forge,
en enseignant l'art de forger
et en lisant des ouvrages de métallurgie.**

(F. Proust et P. Posse. Précis de jeux de rôles. Ed° d'Organisation, 1991)

Texte à trou

Travaux pratiques

Problème

Études de cas

Simulation

Jeux

Jeux de rôles

Quiz, QCM,
test Vrai-Faux,
Quiz-show

Dissertatio

Apprendre, ou mémoriser, c'est appliquer un traitement sémantique en profondeur des concepts apportés par le formateur ou par un document technique.

Toute connaissance doit être expérimentée, manipulée, testée, **voire critiquée**, pour que l'apprenant se l'approprie.

D'où la nécessité de concevoir des exercices, des simulations, ... ni trop faciles (motivation zéro), ni trop difficiles (découragement et abandon).

- Les Manchots sont apparentés aux Ratites.



Commentaires :

Ceci est un exercice classique de type vrai/faux, transformé en jeu par le biais d'une compétition entre les participants. Rappelons que le jeu est un élément fort d'apprentissage.

- Les Manchots sont apparentés aux Ratites.



Bien qu'il ne vole pas, le manchot n'a rien à voir avec les autruches.

Commentaires :

Les ratites regroupent les oiseaux coureurs : autruches, émeus*, nandous, casoars et kiwis.

Quant aux ratites, ne nous cachons pas la tête dans le sable. Le formateur aussi peut se lâcher !

* émeu ne prend pas de x au pluriel.