

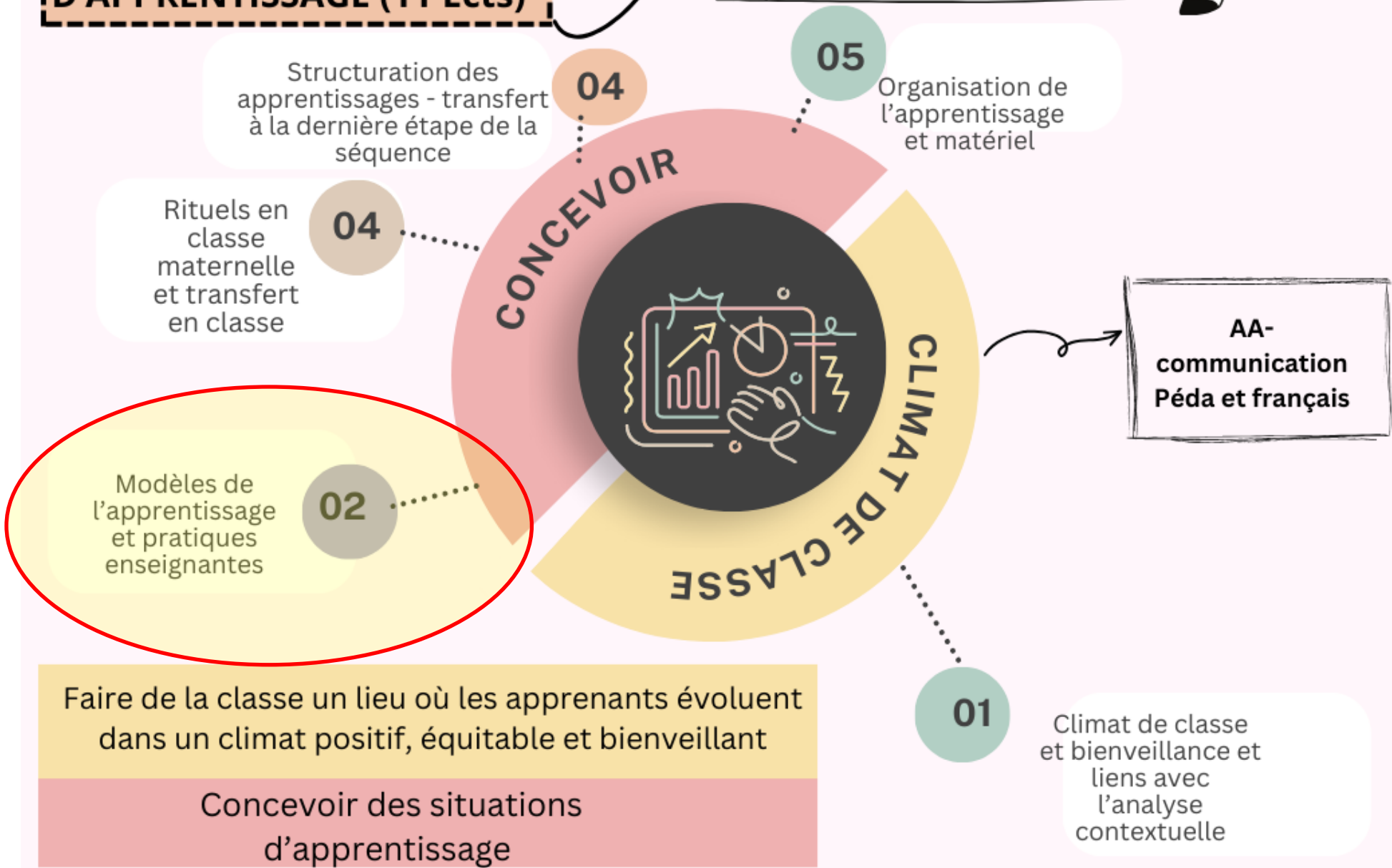


## CHAPITRE 2: APPRENDRE

Les théories de l'enseignement et/ou de l'apprentissage de la classe d'accueil à la deuxième primaire (enseignants de S1).

**UE 103 – CONCEPTION  
D'ACTIVITES  
D'APPRENTISSAGE (11 Ects)**

Pratique professionnelle  
en classe maternelle

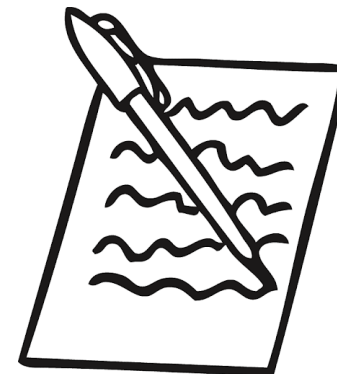


# I. INTRODUCTION

Pourquoi un chapitre sur l'apprentissage? OBJECTIFS...

- Comprendre comment les enfants construisent leurs apprentissages.
- Concevoir des dispositifs d'apprentissage adéquats.

Quelle différence entre enseigner et apprendre?





## PREMIER ESSAI DE DÉFINITION

- Pour moi, apprendre c'est
- Pour moi, enseigner c'est

Mise en  
commun

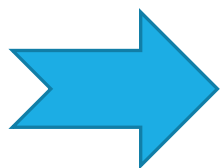
Enseigner et apprendre sont deux concepts tout à fait indissociables tout comme vendre et acheter.

Qu'est-ce que vendre ? C'est parler ou vouloir convaincre le client, mais plus fondamentalement vendre c'est **provoquer l'achat**, s'il n'y a pas d'achat, il n'y a pas de vente.

De même, s'il n'y a pas d'apprentissage, il n'y a pas d'enseignement digne de ce nom

Un bon enseignant est donc un " organisateur de situations d'apprentissage ".

(LEM, 2019).



**Pour y parvenir, il faut bien  
comprendre comment l'enfant  
apprend**



# MOI EN TANT QU'APPRENANT

## 1<sup>er</sup> temps :

Individuellement: choisissez un apprentissage que vous avez déjà réalisé et pour lequel vous êtes particulièrement performants.

- Que sais-tu ?
- Comment l'as-tu appris ? Dans quelles circonstances ?
- Comment as-tu appris à « faire » cet apprentissage ?

5 min



p.3



Vous n'êtes pas obligés d'évoquer un apprentissage scolaire



## 2<sup>ème</sup> temps :

Ensuite, placez-vous par 3/4 étudiants et racontez-vous vos apprentissages. 10 min

→ Quels sont les facteurs qui ont favorisé cet apprentissage (dénominateurs communs) ?

## LES FACTEURS QUI AIDENT À L'APPRENTISSAGE: GARDONS UNE TRACE DE VOS IDÉES... NOUS Y REVIENDRONS AU FIL DE NOS DÉCOUVERTES

- Qqch qui donne envie
- Être entouré de personnes qui pratiquent
- Expérimenter, s'entraîner, persévérer
- Recevoir des conseils de personnes qui observent
- Influence du contexte
- Échec ... ou essai/erreur?
- Avoir des connaissances solides: se renseigner, se documenter
- Oser, essayer – liens avec la personnalité? Les perfectionnistes?
- Montrer, modéliser, proposer une démonstration
- Aller courir avec qqn – personne de ressource
- Observer des professionnels, des personnes ressources– se donner un but
- Regarder des vidéos et essayer de reproduire
- Progression – étapes
- Se donner des défis, se dépasser – via les compétitions par exemple
- Autodidacte
- Découverte par les expériences de vie – les voyages – comprendre le sens
- Rencontres d'autres personnes
- S'entraîner, aller plus loin
- Investir la réflexion dans le quotidien – en anglais par exemple
- Besoin de s'engager dans qqch



DÉFINITION ENRICHIE...

Notre définition  
d'apprendre...

Celles des  
auteurs...

Ensuite, pour Perrenoud (2004), apprendre renvoie à un état de **changement** chez l'apprenant « *au fil des apprentissages, on devient quelqu'un d'autre, on transforme sa vision du monde et des problèmes. Certains ne s'en rendent pas compte, d'autres vivent fort bien ce changement intellectuel mais aussi identitaire, d'autres encore y résistent vigoureusement* ».

Enfin, pour De Ketele (1989), apprendre renvoie à la notion d'**apprentissage**. Celle-ci se traduisant par « *un processus systématique orienté vers l'acquisition de certains savoirs, savoir-faire, savoir-être et savoir-devenir* ».

**Selon Paivandi (2015), « avec sa conception pédagogique, l'enseignant tend à introduire un modèle d'apprenant attendu : il propose ce qui doit être appris, comment cela doit être appris, le rythme des pratiques d'apprentissage, les interactions au sein de la classe, le mode d'évaluation ».**

→ les conceptions/pratiques pédagogiques de l'instituteur renvoient à des modèles issus des théories/courants de l'apprentissage.

# ON RETIENT!



L'apprentissage est une modification **adaptative** du comportement consécutive à **l'interaction** de l'individu **avec son milieu**.

L'apprentissage doit être plus ou moins **durable** et **utilisable**.

→ Le but de l'apprentissage n'est pas le savoir, mais **l'action**.

→ Le but de l'apprentissage c'est **d'accroître notre qualité de vie**.

Ce critère n'est pas toujours très **explicite** dans les apprentissages **scolaires**.

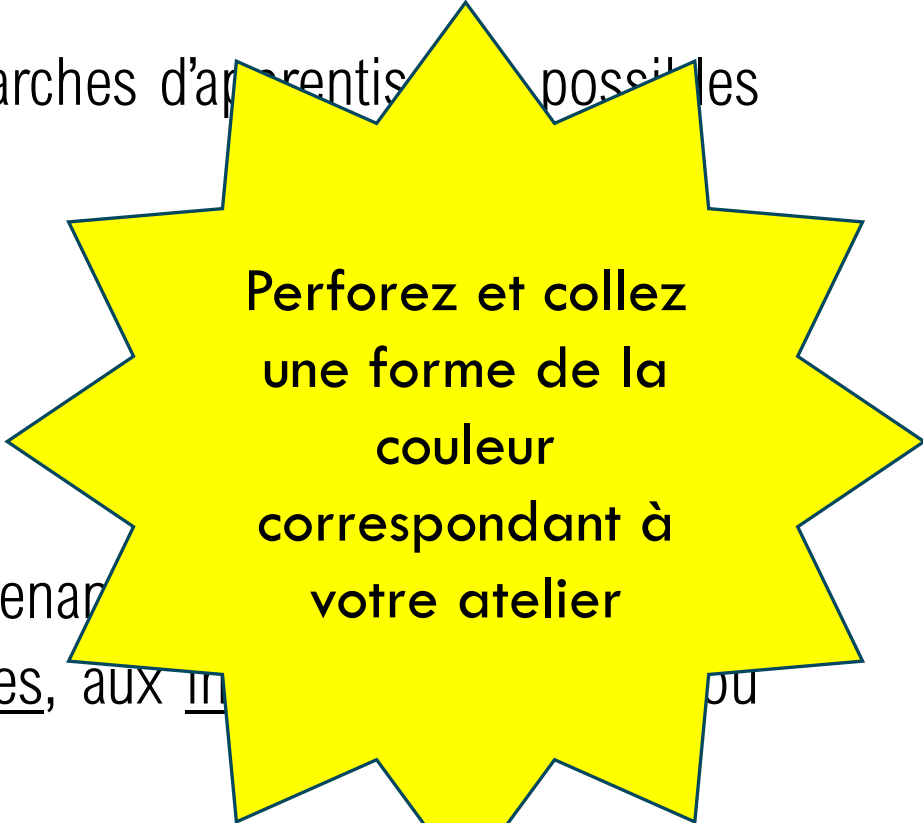


## II. VIVONS DIFFÉRENTES ACTIVITÉS

Le meilleur moyen de se rendre compte des différentes démarches d'apprentissage possibles est sans doute de les vivre...

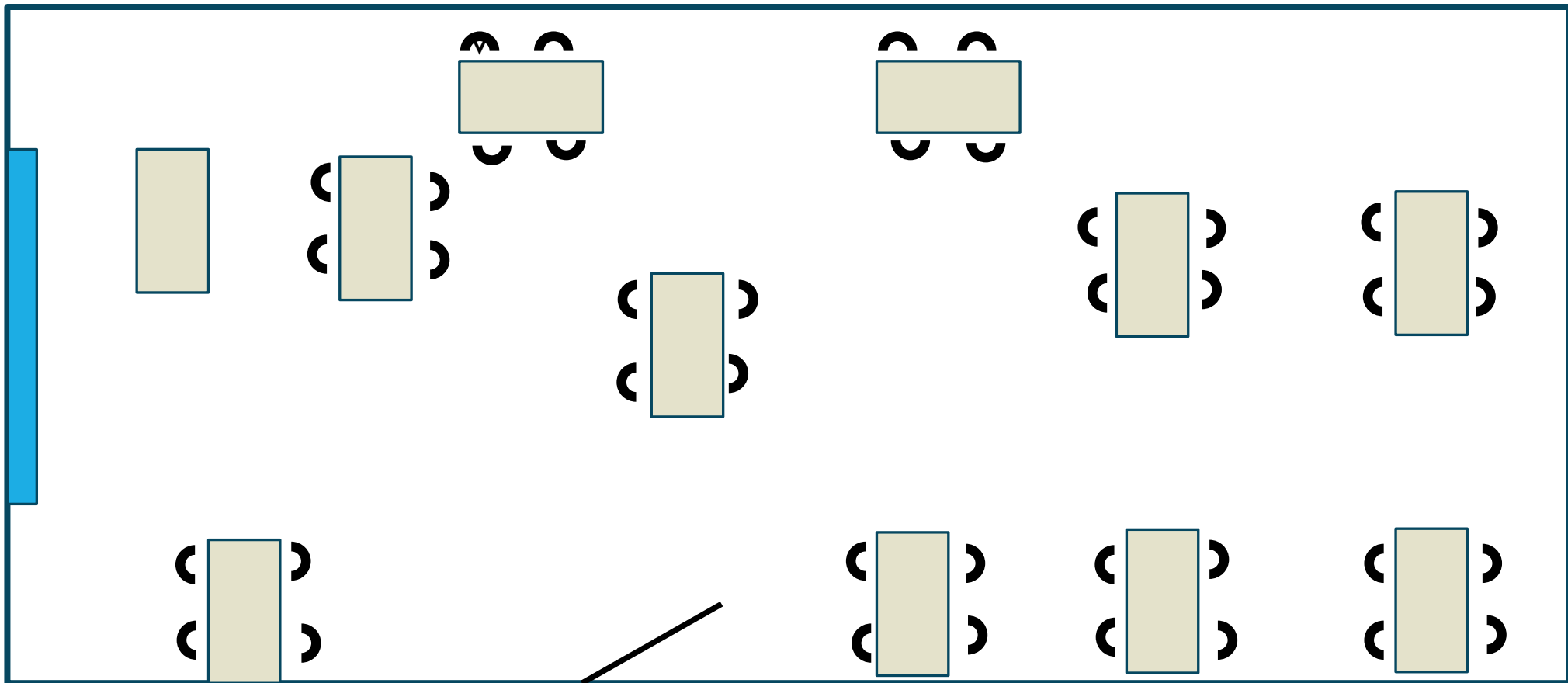
Pour chaque activité, vous devez

1. la **vivre** ;
2. expliquer **l'objectif** visé ;
3. identifier ce qui est **mis en œuvre** pour accompagner l'apprentissage.  
Pensez aux consignes, au matériel proposé, aux contraintes, aux instruments (ou objets) et à la tâche à réaliser ;
4. identifier ce qui vous a **marqué** ... comment vous avez **vécu** la situation, si vous avez pris plaisir, si vous avez été frustrés et si vous avez le sentiment d'avoir appris.



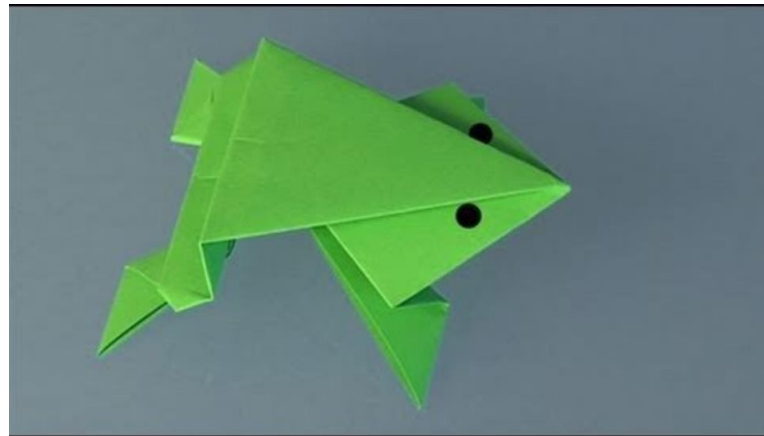
**Perforez et collez  
une forme de la  
couleur  
correspondant à  
votre atelier**

# ORGANISONS NOTRE ESPACE: 10 ATELIERS



# ACTIVITÉ 1: ORIGAMI: LA GRENOUILLE

---



**A présent, prenez notes de votre expérience**  
**Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse...**  
**Notez ce que vous pensez...**



Objectif	Moyens mis en œuvre pour soutenir l'apprentissage	Ce qui m'a marqué

<p>Le labyrinthe magique</p> 	<p>Arc-en-ciel</p> 	<p>Smart Games</p> 	<p>Les couples</p> 	<p>La grue japonaise</p> 	<p>La plasticine</p> 												
<p>L'écriture chinoise</p> <table border="1" data-bbox="137 933 468 1236"> <tr> <td>子 Rat</td> <td>丑 Buffle</td> <td>寅 Tigre</td> <td>卯 Chat</td> </tr> <tr> <td>辰 Dragon</td> <td>巳 Serpent</td> <td>午 Cheval</td> <td>未 Bouc</td> </tr> <tr> <td>申 Singe</td> <td>酉 Coq</td> <td>戌 Chien</td> <td>亥 Cochon</td> </tr> </table>	子 Rat	丑 Buffle	寅 Tigre	卯 Chat	辰 Dragon	巳 Serpent	午 Cheval	未 Bouc	申 Singe	酉 Coq	戌 Chien	亥 Cochon	<p>Kapla</p> 	<p>Perforatrice</p> 	<p>Imagine</p> 	<p>La grenouille</p> 	<p>Color Addict</p> 
子 Rat	丑 Buffle	寅 Tigre	卯 Chat														
辰 Dragon	巳 Serpent	午 Cheval	未 Bouc														
申 Singe	酉 Coq	戌 Chien	亥 Cochon														



LA PÂTE À MODELER



**A présent, prenez notes de votre expérience**

**Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse...**

**Notez ce que vous pensez...**

Ressenti positif	Ressenti négatif

# RECETTE DE LA PÂTE À MODELER

<i>Ingrédients</i>	<i>Démarche</i>
<ul style="list-style-type: none"><li>• 5dl de farine</li><li>• 2,5 dl de sel</li><li>• 2 CS d'Alun</li><li>• Une pointe de colorant alimentaire</li><li>• 2CS Huile</li><li>• 5dl eau chaude</li><li>• Grand saladier</li><li>• Bouilloire électrique</li><li>• Cuillère en bois</li><li>• Gants de vaisselle</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Placer les éléments secs dans le saladier</li><li>• Faire chauffer l'eau, la mettre dans le litre, ajouter 2CS d'huile, le colorant alimentaire</li><li>• Ajouter le liquide au sec</li><li>• Mélanger à la cuillère en bois</li><li>• Pétrir la plasticine</li></ul>

# LES MODÈLES D'APPRENTISSAGE

L'objectif de ce chapitre est de connaître les modèles d'enseignement/apprentissage afin d'en cerner les avantages et les limites.

**A. Modèle transmissif/l'empreinte : enseigner, c'est transmettre le savoir**

**B. Modèle behavioriste: enseigner c'est faire découvrir le savoir**

Les modèles de ce type d'enseignement font en sorte que les apprenants découvrent le savoir par eux-mêmes, en leur évitant de faire des erreurs grâce à un guidage très fort de l'enseignant.

**C. Le cognitivisme : apprendre, c'est traiter, interpréter et stocker de l'information**

**D. Modèle constructiviste / E. socioconstructiviste: enseigner c'est aider l'apprenant à construire le savoir**

Les modèles de ce type d'enseignement ont pour but de faire élaborer des éléments du savoir par les apprenants en les confrontant dès le début de l'apprentissage à des problèmes (la solution de ces problèmes passe par la construction des connaissances que l'on souhaite enseigner).

**F. L'enseignement explicite : enseigner consiste à expliciter et à rendre visible l'apprentissage.**

Il est question de morceler les tâches et de guider l'élève en pratiquant la rétroaction.

**Il ne s'agit pas de démontrer qu'un modèle est plus performant qu'un autre mais de mieux connaître les modèles d'enseignement/apprentissage afin d'en cerner les avantages et les limites.**

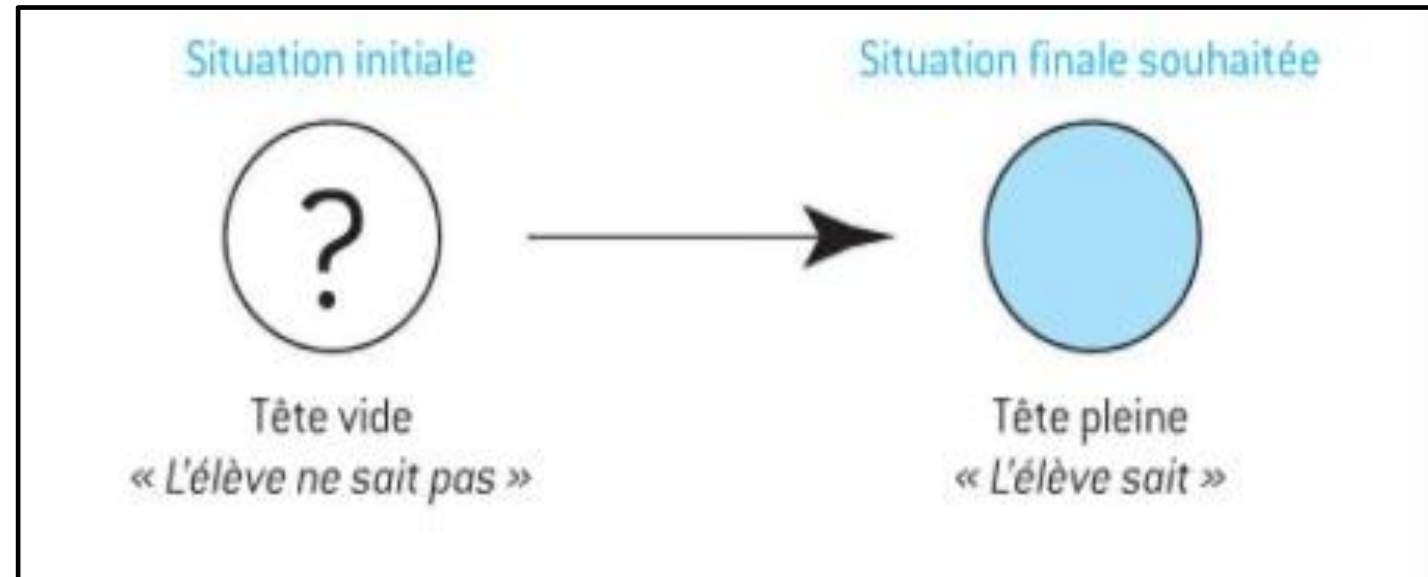
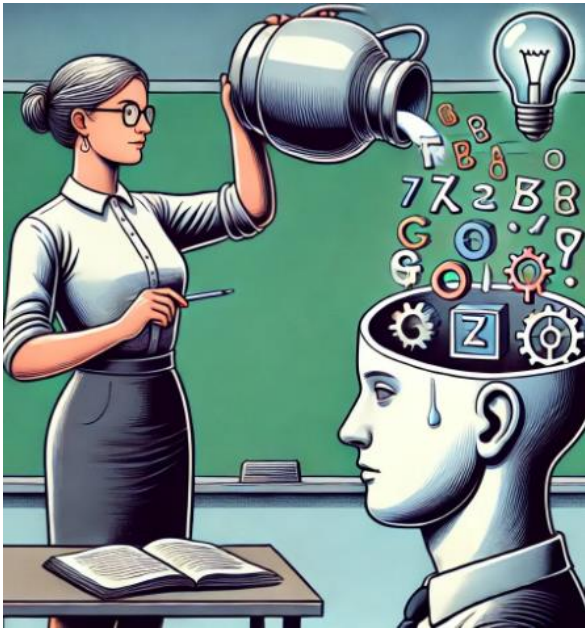


# A. LE MODÈLE TRANSMISSIF

*« ENSEIGNER C'EST TRANSMETTRE LE SAVOIR »*

## Hypothèse de départ:

L'apprenant ne sait rien/ou peu du contenu enseigné



## Le rôle de l'enseignant

- Dire et/ ou montrer
- Expliciter de façon claire
- adapter le contenu aux apprenants
- Penser la progression des apprentissages en fonction des programmes

## Le rôle de l'élève

- Etre attentif
- Etre régulier dans le travail et dans l'effort
- Faire preuve de bonne volonté, motivation
- Accepter de différer le besoin de compréhension immédiate

**Essentiel n°1 : Partir des  
« déjà-là »**

**OBSERVATION**



*Le formateur transmet ses connaissances sous forme d'exposé : c'est le cours magistral*

*L'élève apprend 'par cœur' et le formateur en vérifie la mémorisation*

*la connaissance est bonne en soi (savoir)*



*L'élève est une "boîte vide" qui a tout à apprendre*

*L'enseignant procède ensuite à des interrogations de sondage (vers la classe) après un exposé. »*

## Les avantages pour l'enseignant

- Plus économe en temps et en moyens
- Chaque apprenant reçoit le même contenu

## Les limites

- Les rythmes d'apprentissage ne sont pas pris en compte
- Le discours de l'enseignant n'est pas toujours compris de la même manière
- Des acquis initiaux peuvent ne pas être remis en cause face aux nouvelles connaissances
- Cela demande un haut degré d'abstraction
- L'erreur est plutôt perçue comme un élément à éradiquer.

## Transposition pédagogique

1. A quel atelier vécu peux-tu rapprocher ce type d'apprentissage ?



2. Quel type d'activité en maternelle et en P1/P2 ? Quelle implication sur l'accompagnement pédagogique de l'enseignant ?

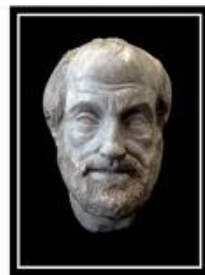


<b>Objectif</b>	<b>Moyens mis en œuvre pour soutenir l'apprentissage</b>	<b>Ce qui m'a marqué</b>
<b>Ecouter et prendre connaissance de la recette de la pâte à modeler</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Citer les ingrédients et les ustensiles</b></li><li>• <b>Expliquer toutes les étapes</b></li><li>• <b>Montrer les étapes concrètement</b></li><li>• <b>Montrer l'évolution de la recette</b></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Sentiment d'avoir appris</b></li><li>• <b>Frustration de ne pas avoir essayé</b></li></ul>

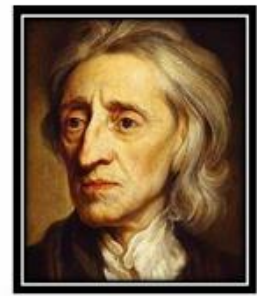
**RAPPEL**

### De manière générale ...

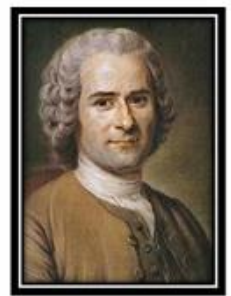
La connaissance provient principalement de l'expérience sensorielle qui repose sur l'observation, l'écoute, et la réception d'informations via les sens. L'apprentissage est possible parce que l'esprit reçoit des informations, des sensations, venant de l'extérieur, informations que la mémoire enregistre automatiquement. L'apprenant ne sait rien, il est considéré comme une page blanche; son cerveau est un tableau vierge ou « une pièce sans meubles ». L'enseignant quant à lui sait tout; il détient le savoir et doit le transmettre. L'esprit humain peut être décrit comme un objet de cire conservant en mémoire les empreintes qu'on y a moulées.



Aristote  
384 - 322 ACN



John Locke  
1632 - 1704



Jean-Jacques  
Rousseau  
1712 - 1778



Étienne de  
Condillac  
1714 - 1780

## Le courant EMPIRISTE

### Valeurs véhiculées

Si l'homme est à la naissance un écrin vide qui peut être enrichi grâce à l'éducation, l'égalité entre les hommes peut être atteinte par l'instruction.

### Finalité de l'école

Transmission de connaissances accumulées par les civilisations.

### Des méthodes, des dispositifs

L'enseignement magistral, ou ex cathedra. La démonstration...

### Conception de l'apprentissage

- L'apprentissage consiste en un enregistrement ou un stockage en mémoire d'informations venant de l'extérieur.
- Importance de l'apprentissage de notions, de concepts.
- Danger des idées fausses ou des expériences négatives qui pourraient imprégner l'esprit de l'apprenant. Si une idée inexacte est stockée dans l'esprit, il faudra plus tard l'effacer avant d'introduire l'idée juste.

### Conception de l'enseignement

- Les expériences sensorielles créent les idées, l'intelligence, les goûts, la sensibilité et le caractère de l'apprenant. Rien n'est inné ou antérieur à cette expérience sensorielle.
- L'esprit est conçu comme une boîte à compartiments : l'enseignant doit y introduire toutes les compétences et connaissances qui seront requises de l'adulte.

### Des concepts

Le modèle de l'empreinte ou de l'imprégnation ...

# B. MODÈLE BEHAVIORISTE

*« ENSEIGNER C'EST FAIRE DÉCOUVRIR LE SAVOIR »*

**Behavior** = la manifestation observable

Le comportement dont il est ici question est la manifestation observable de la maîtrise d'une connaissance, celle qui permettra de s'assurer que l'objectif visé est atteint.

L'objectif d'apprentissage est décomposé en sous-objectifs formulés en termes de comportements observables.

*« l'élève est capable de ... plutôt que l'élève connaît ... »*

# SCHÉMAS EN LIEN AVEC CE MODÈLE:

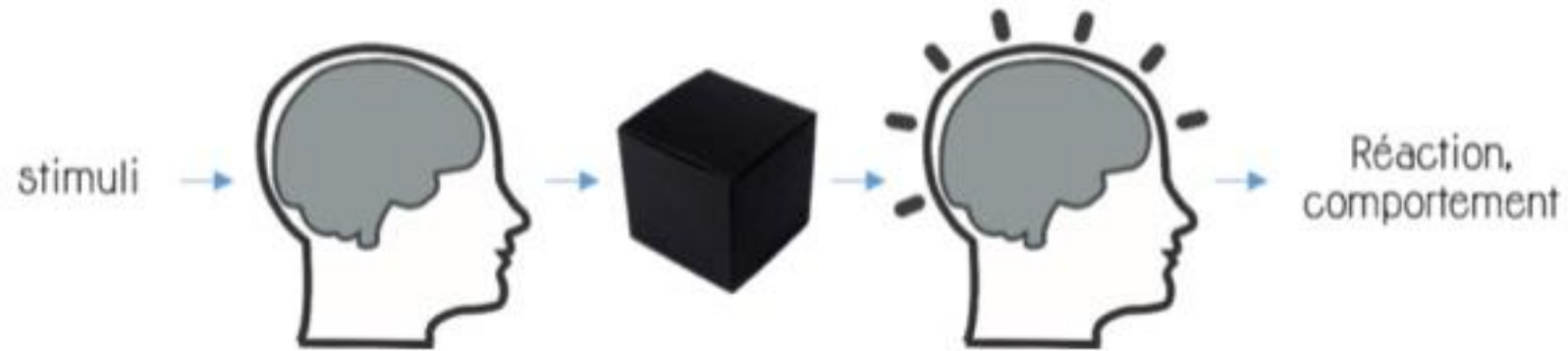
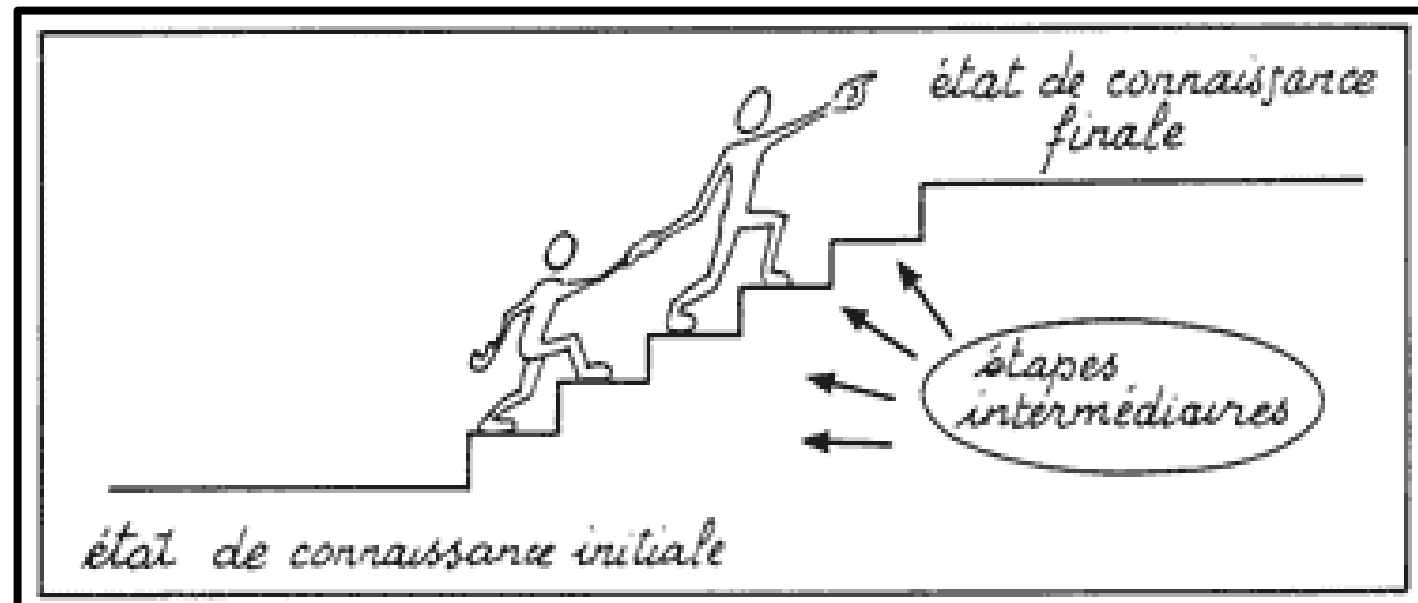
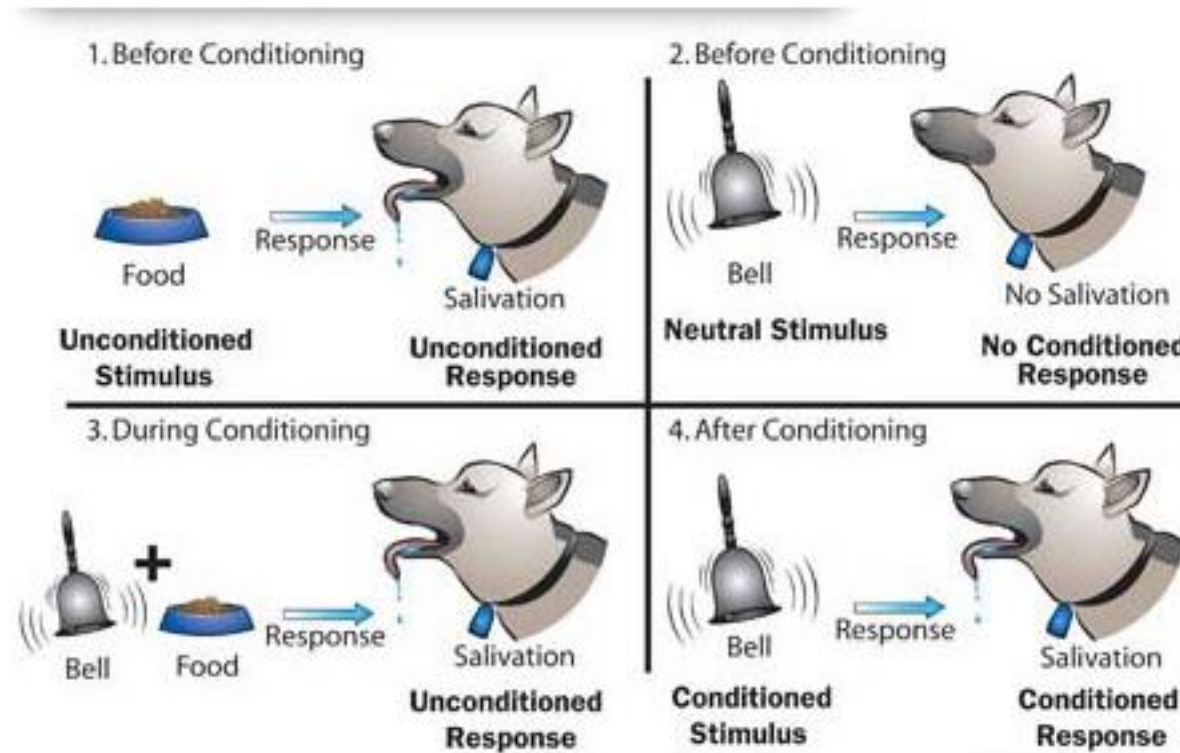


Figure 1 – Comportement initial > boîte noire > comportement final



# A L'ORIGINE...

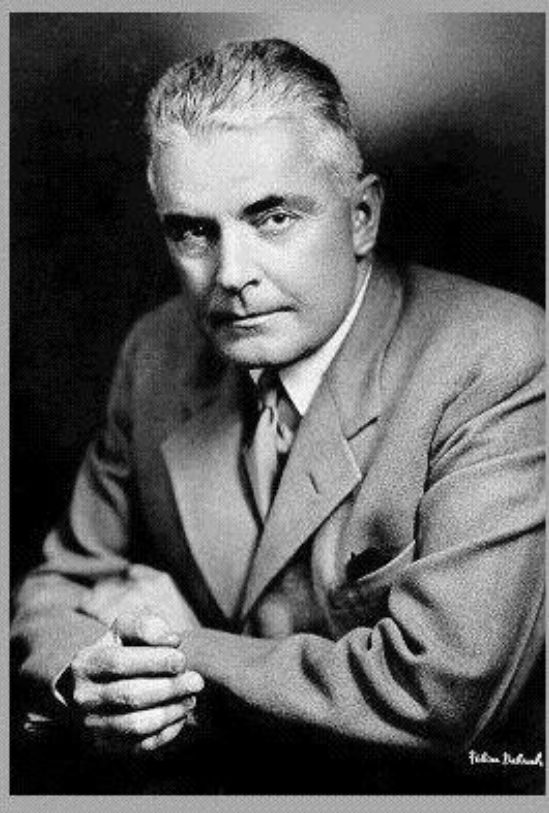
Ivan Petrovich PAVLOV (1849-1936) :  
médecin et physiologiste russe



**Postulat:** les comportements des gens sont gouvernés par leur environnement, c'est-à-dire par des événements qui leur sont extérieurs (stimuli).

# MAIS AUSSI...

John Broadus WATSON (1878-1956) :  
psychologue



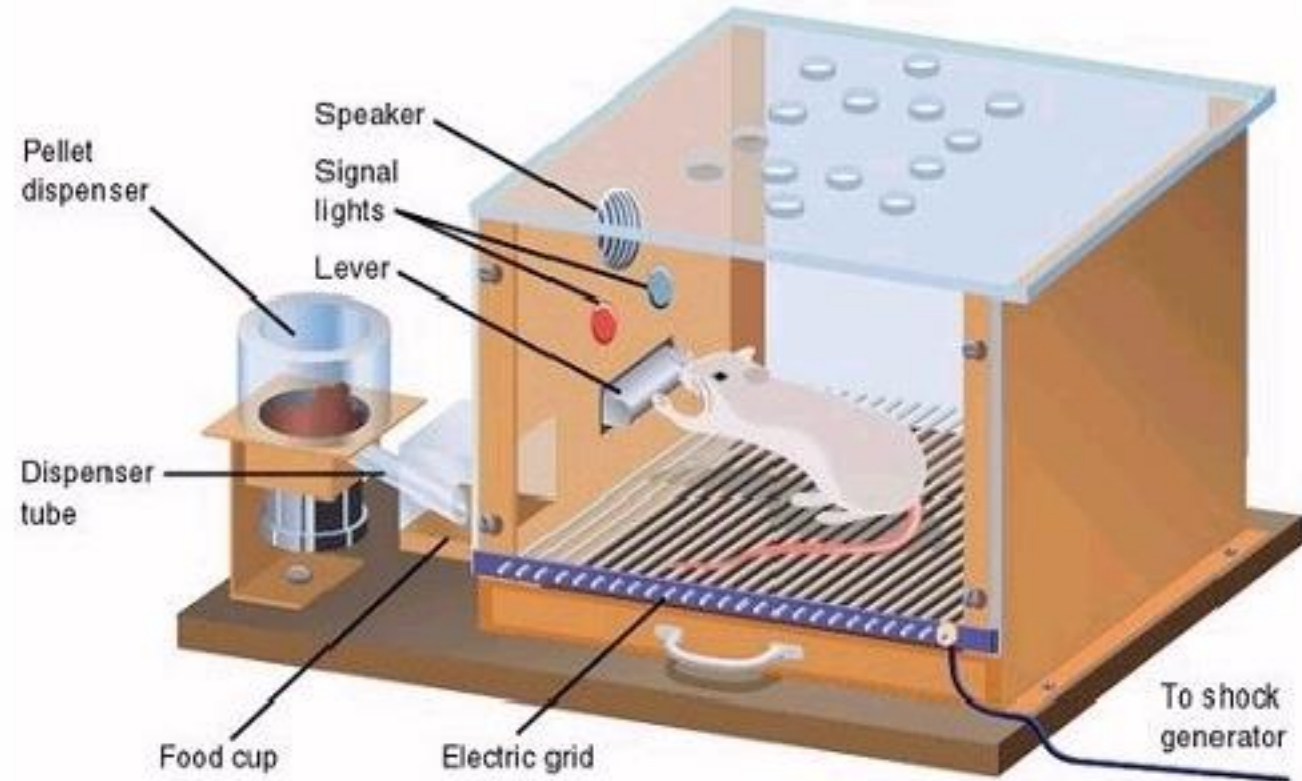
*« La psychologie (...) est une branche purement objective et expérimentale des sciences naturelles. Son but théorique est la prédiction et le contrôle du comportement. »*

<https://www.youtube.com/watch?v=nWRnFyF5wxl>



Frederic **Skinner** (1904-1990)

ENFIN ...



# ON CONCEVRA DONC LES APPRENTISSAGES EN :

- posant des questions visant à rendre l'élève **actif** ;
- divisant la difficulté (ou la tâche) en difficultés moindres (ou en actions élémentaires), aussi réduites que nécessaire; logiquement et/ou chronologiquement ordonnées (petites marches ou petites **étapes**) ;
- proposant à chaque étape **peu** d'informations **à la fois** ;
- **renforçant positivement** chaque acquisition partielle ;
- faisant produire la **bonne réponse** afin que l'élève soit toujours **renforcé positivement** → encourager.

### Le rôle de l'enseignant

- Il poursuit un objectif observable, mesurable et quantifiable.
- Il décompose une activité complexe en une succession de tâches simples à résoudre.
- Il propose des renforcements.

### Le rôle de l'élève

- Il exécute et répète les attitudes et les gestes attendus en suivant une progression établie du plus simple au plus complexe.

## Les avantages pour l'enseignant

- L'enseignant est attentif à l'évolution individuelle de chaque élève.
- Activités adaptées au rythme de l'élève.
- Sentiment de réussite pour l'élève.

## Les limites

- La réussite des objectifs intermédiaires n'assure pas la réussite de l'objectif général.
- Si l'élève parvient à l'objectif général, il ne transférera pas toujours les l'objectifs intermédiaires dans un autre contexte.
- Le discours de l'enseignant n'est pas toujours compris de la même manière.
- Haut degré d'abstraction.

## Transposition pédagogique

1. A quel atelier vécu peux-tu rapprocher ce type d'apprentissage ?



2. Quel type d'activité en maternelle et en P1/P2 ? Quelle implication sur l'accompagnement pédagogique de l'enseignant ?



**A présent, prenez notes de votre expérience**  
**Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse...**  
**notez ce que vous pensez...**

<b>Objectif</b>	<b>Moyens mis en œuvre pour soutenir l'apprentissage</b>	<b>Ce qui m'a marqué</b>
<b>Réaliser une grenouille en origami</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Visionnage d'une vidéo avec différentes étapes à suivre</b></li><li>• <b>Vérification à chaque étape</b></li><li>• <b>Pauses</b></li><li>• <b>Capter l'attention</b></li><li>• <b>S'assurer de l'espace de travail, d'avoir le matériel</b></li><li>• <b>Se déplacer près des éls</b></li><li>• <b>Encourager, acquiescer</b></li><li>• <b>Utiliser un vocabulaire lors du FB – FB régulateur</b></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Nombreuses étapes – long – concentration</b></li><li>• <b>Difficulté au niveau du geste technique</b></li><li>• <b>Bcp de pliages</b></li></ul>

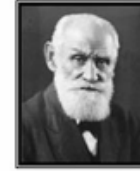
Activité	Objectif	Moyens pour soutenir l'apprentissage
Grenouille	Acquérir des gestes techniques afin de reproduire un modèle à l'identique Avancement pas à pas	Tutoriel clair et pauses entre les différentes phases
Ecriture chinoise	Acquérir des gestes techniques afin de reproduire un modèle à l'identique	Support clair, possibilité de s'entraîner, de choisir son niveau
Les perforatrices	Matérialiser la progression et l'organisation du travail	Renforcement positif, cocher l'atelier et récompense

**En classes maternelles et en P1/P2?**

**RAPPEL**

## De manière générale ...

Tout comportement, et donc tout apprentissage, résulte d'un apprentissage par conditionnement. Pour faire apprendre, il convient de stimuler et de renforcer des comportements observables appropriés. Le rôle de l'enseignant est de décomposer un contenu d'apprentissage en petites unités, de les enseigner de manière systématique et par paliers successifs (du simple au complexe) et de faire progresser l'apprenant en renforçant les comportements attendus. L'élève est plutôt réceptif : il écoute, déduit les comportements à reproduire ou non et entraîne les comportements attendus. Ce courant repose sur le renforcement positif et négatif : une bonne réponse produit une récompense, une mauvaise une punition.



Ivan Petrovitch  
PAVLOV  
(1849 - 1936)



Edward Lee Thorndike  
(1874 - 1949)



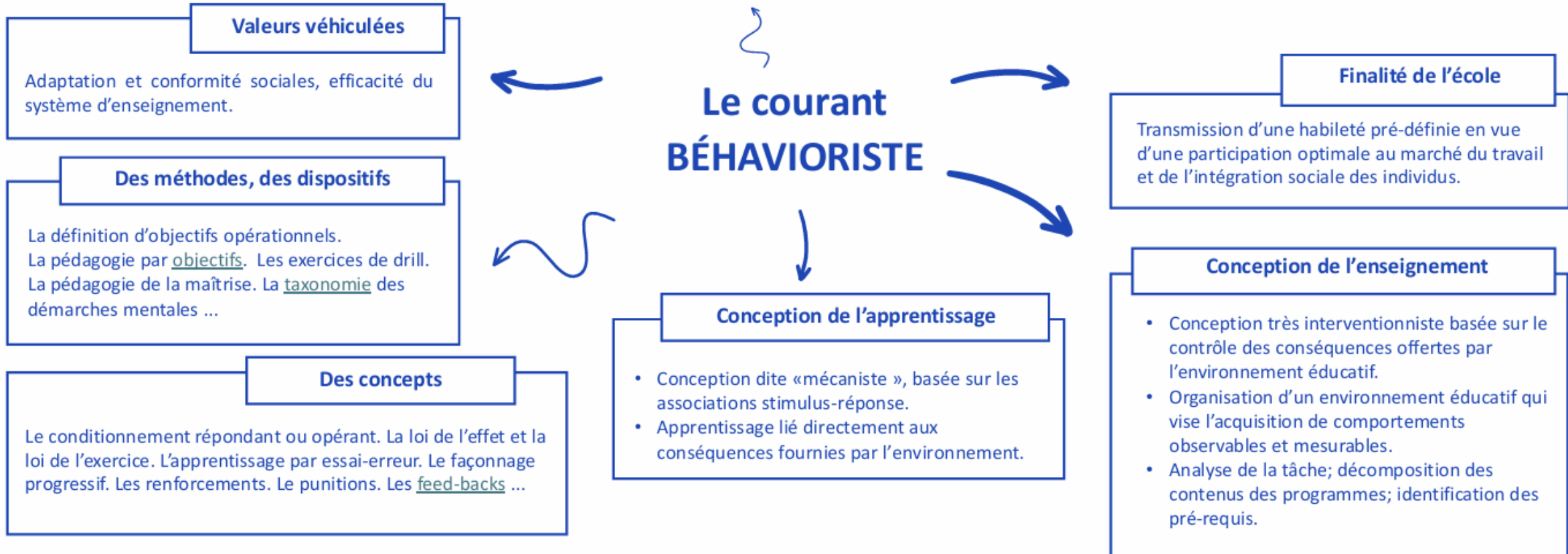
John Broadus WATSON  
(1878 - 1958)



B. Frederic Skinner  
(1904 - 1990)



B. Bloom  
(1913 - 1999)



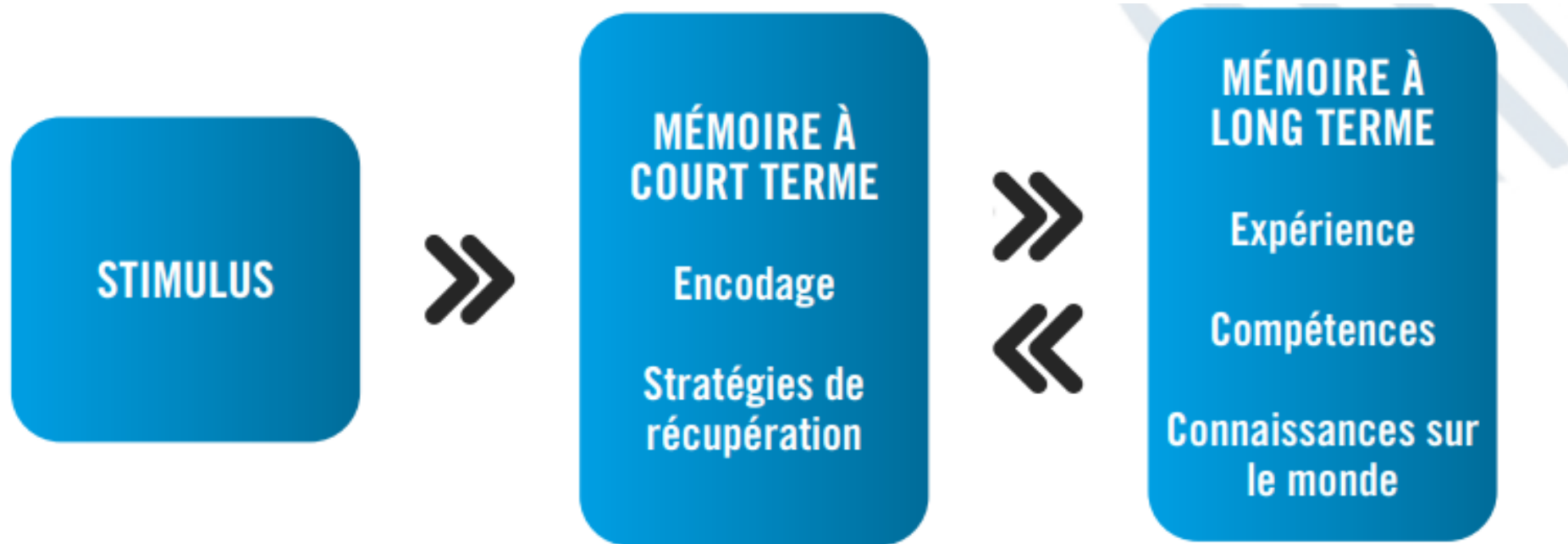
# C. MODÈLE COGNITIVISTE

« La psychologie cognitive apparaît dès le début des années 1940.  
Ce modèle présente le cerveau de l'apprenant **comme un ordinateur qui stocke et traite les informations** ».

« La **mémoire** joue un rôle principal dans l'apprentissage de l'apprenant ».

« La **mémoire à court terme** permet l'encodage de l'information et la mise en œuvre de **stratégies de récupération**, ... afin d'accéder aux informations stockées dans la seconde, c'est-à-dire la mémoire à long terme ».





*Schéma réalisé par la DACIP en se basant sur le traitement de l'information d'Atkinson et Shiffrin (1968)*

Ce modèle peut générer une saturation ou une difficulté à se concentrer sur les informations principales du discours perçu

## SURCHARGE COGNITIVE

S'ajoute à cela l'apport des neurosciences. Selon Dehaene (2013), il existerait quatre piliers de l'apprentissage dont :

- **l'attention** : l'apprenant sélectionne les informations pertinentes.
- **l'engagement actif** : il participe activement à son apprentissage, notamment en menant ses propres expériences, via la résolution de problèmes par exemple.
- **le retour d'information** : l'enseignant donne un retour d'information immédiat sur les erreurs de l'apprenant. Plus ce retour est réalisé tôt dans le temps, plus vite l'apprenant sera apte à ne plus se tromper.
- **la consolidation** : l'apprenant répète et s'entraîne régulièrement. Par exemple, il peut réaliser régulièrement des tests répétés de ses connaissances afin de les ancrer dans sa mémoire, sur le long terme.

1. Relevez trois éléments que vous avez appris sur le fonctionnement de la mémoire

2. Qu'en retirez-vous à votre niveau d'étudiant?

## Comment fonctionne la mémoire?



## Le rôle de l'enseignant

- Il s'intéresse particulièrement aux **stratégies mentales**, aux modes de **raisonnement** et de **résolution** des problèmes des apprenants.
- Il propose une **diversification** des **supports** et des activités pédagogiques pour **s'adapter** à la diversité des apprenants.

## Le rôle de l'élève

- Il acquiert des connaissances qu'il **stocke et mémorise**, tout en faisant preuve de **réflexion** sur ses stratégies d'apprentissage (métacognition) afin de faciliter le traitement et la mémorisation des informations.



## Transposition pédagogique

1. Comment as-tu, dans le cadre de tes études antérieures, développé des stratégies de mise en mémoire ? Quels liens avec les activités vécues ?



2. Quel type d'activité en maternelle et en P1/P2 ? Quelle implication sur l'accompagnement pédagogique de l'enseignant ?

**En classes maternelles et en  
P1/P2?**



Activité	Objectif	Moyens pour soutenir l'apprentissage
Le labyrinthe magique	Mémoriser, faire attention	Trucs de mise en mémoire, actif

**En classes maternelles et en  
P1/P2?**

**RAPPEL**

## De manière générale ...

Les cognitivistes se concentrent sur les processus internes et les connexions qui ont lieu pendant l'apprentissage. En effet, apprendre est un processus qui conduit à intégrer (ç-à-d à traiter en mémoire, interpréter, stocker) des informations nouvelles qu'il convient de présenter de manière structurée, hiérarchique, déductive. Dans ses activités de communication (orales et écrites), l'enseignant facilite l'attention sélective, le codage et l'organisation de l'information. Il cherche à développer les stratégies de compréhension et de rappel. L'élève est actif, il traite l'information, il est engagé cognitivement et il est conscient de la manière dont il construit sa connaissance. Ce courant part du principe que l'apprentissage doit se baser sur le bagage cognitif et les connaissances antérieures de chaque apprenant. La mémoire joue un rôle principal dans l'apprentissage : elle n'est plus simplement considérée comme un lieu de stockage, mais plutôt comme un véritable système dynamique qui régule les apprentissages.



David Ausubel  
(1918-2008)



George A. Miller  
(1920-2012)



Robert Gagné  
1916-2002



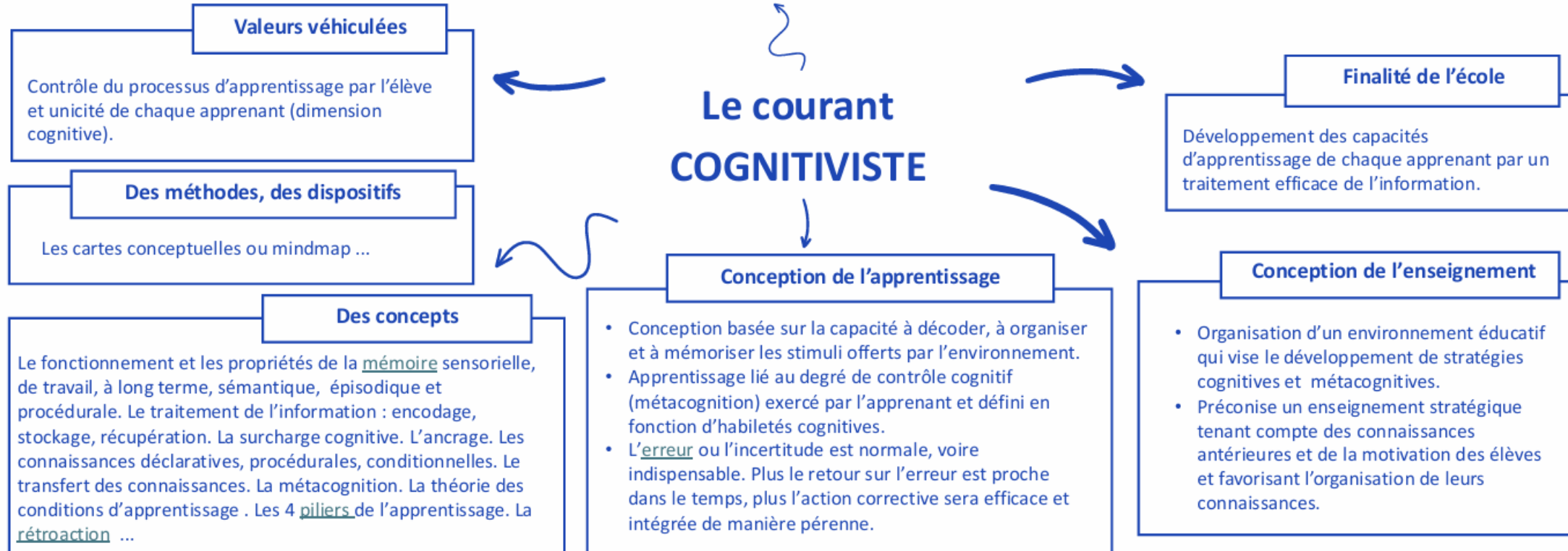
Richard Atkinson et Richard Shiffrin



Maurice Tardif



Stanislas Dehaene



## D. MODÈLE CONSTRUCTIVISTE

*« ENSEIGNER C'EST AIDER L'APPRENANT À CONSTRUIRE LE SAVOIR »*

Ce type d'enseignement a pour but de faire élaborer des éléments du **savoir par les apprenants** en les **confrontant** dès le **début** de l'apprentissage à des **problèmes**.

La solution de ces problèmes passe par la construction des connaissances que l'on souhaite enseigner.

Ce modèle repose sur les trois présupposés suivants :

1. C'est en **agissant** qu'on apprend.

**Essentiel n°2 : l'enfant doit être acteur de ses apprentissages**

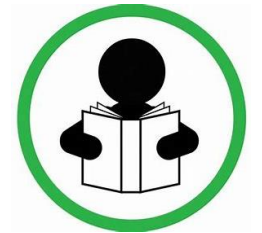
→ Cet essentiel est à la base du constructivisme...



P. 11

2. « Quel que soit son âge, l'esprit n'est jamais vierge, table rase ou cire sans empreinte ». Les **représentations** initiales font souvent obstacle aux nouvelles connaissances.

**Essentiel n°3 : l'importance des représentations/ préconceptions**



P. 11

3. La connaissance ne s'acquiert pas par simple empilement ; elle passe d'un **état d'équilibre** à un autre par des **phases transitoires** au cours desquelles les connaissances antérieures sont mises en défaut.

## LE PROBLÈME DU BRICOLEUR

Imaginons un bricoleur confronté à un problème de bricolage qui est nouveau pour lui.

Sa première réaction, face à ce problème nouveau, est d'ouvrir sa boîte à outils et d'essayer de trouver l'outil qui lui semble le plus adapté à la situation. Si cet outil ne convient pas (c'est-à-dire s'il ne lui permet pas de résoudre son problème ou si l'utilisation de l'outil risque d'être très coûteuse en temps), il va alors en chercher un autre et l'essayer...

C'est seulement après plusieurs tentatives infructueuses qu'il va prendre conscience que, dans sa boîte à outils, il n'y a pas l'outil adéquat et qu'en conséquence il va falloir, pour résoudre son problème, construire un outil nouveau ou bien s'appropriier celui que lui proposera un ami ou un spécialiste !

# AU COURS PRÉCÉDENT...

- Nous avons découvert différentes activités.
- Nous avons appris qu'il existait 5 modèles d'apprentissage...
- Retournons sur le principe constructiviste...

**A. Modèle transmissif/l'empreinte : enseigner, c'est transmettre le savoir**

**B. Modèle behavioriste: enseigner c'est faire découvrir le savoir**

Les modèles de ce type d'enseignement font en sorte que les apprenants découvrent le savoir par eux-mêmes, en leur évitant de faire des erreurs grâce à un guidage très fort de l'enseignant.

**C. Le cognitivisme : apprendre, c'est traiter, interpréter et stocker de l'information**

**D. Modèle constructiviste / E. socioconstructiviste: enseigner c'est aider l'apprenant à construire le savoir**

Les modèles de ce type d'enseignement ont pour but de faire élaborer des éléments du savoir par les apprenants en les confrontant dès le début de l'apprentissage à des problèmes (la solution de ces problèmes passe par la construction des connaissances que l'on souhaite enseigner).

**F. L'enseignement explicite : enseigner consiste à expliciter et à rendre visible l'apprentissage.**

Il est question de morceler les tâches et de guider l'élève en pratiquant la rétroaction.

# PLUSIEURS PRINCIPES D'ACTION CONSTRUCTIVISTES



*Un premier principe constructiviste : l'importance des connaissances antérieures*



*Un deuxième principe constructiviste : la transformation de ses connaissances antérieures*

*Un troisième principe du constructivisme : développement d'une pédagogie active*

*Un quatrième principe du constructivisme : favoriser la découverte par le jeu*

*Un cinquième principe du constructivisme : favoriser les situations-problèmes*

# PLUSIEURS PRINCIPES D'ACTION

 *Un premier principe constructiviste : l'importance des connaissances antérieures*

Connaitre : processus **actif**, activer et appliquer ses **connaissances antérieures**.

On donne sens aux situations en activant les connaissances antérieures (><traiter l'information).

C'est l'activation qui donne du sens -> apprendre = utiliser ce qu'on sait déjà.

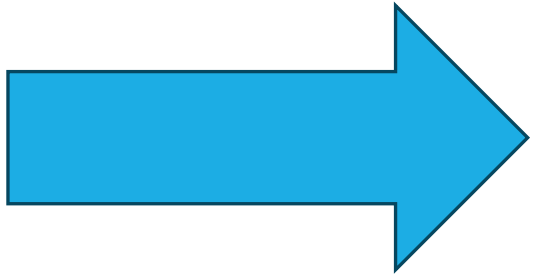
 *Un deuxième principe constructiviste : la transformation de ses connaissances antérieures*

**Apprentissage** = **transformer ses connaissances antérieures**.

L'individu explique le monde avec les modèles explicatifs dont il dispose, pas tjs justes, ils sont en lien avec le vécu ; organisés de manière logique et cohérente → tenaces!

→ Connaitre les conceptions des éls avant d'aborder un savoir (><renforcer -> **transformer**).

Les **deux premiers principes constructivistes** correspondent aux deux **fonctions cognitives** identifiées par Piaget



**Assimiler – Accommoder**

# ASSIMILATION

- Connaître est un processus actif : c'est activer et appliquer ses connaissances antérieures.

Ex: Si on apprend l'italien et qu'on voit le mot « pizza », on prononcera comme en français et non « pittsa » comme en italien.

- Sans cette activation, la situation dans laquelle on se trouve et tout ce qu'elle comprend (objets, personnes, etc.) n'aurait aucun sens.

→ **Apprendre, c'est donc d'abord utiliser ce que l'on sait déjà.**

# ACCOMMODATION

- Tout apprentissage repose sur la transformation de ses connaissances antérieures.
- Accommoder, c'est donc transformer ou réorganiser ses connaissances anciennes en connaissances nouvelles / renouveler.

Ex: Je connaissais le mot « table » en français. En anglais, je transforme cette façon de lire le mot pour prononcer « *tabel* ».

**-> Donc, je transforme mes connaissances anciennes en connaissances nouvelles.**

# EQUILIBRATION



Assimiler et s'accommoder, c'est s'adapter ... trouver **l'équilibre**

Lorsqu'une personne fait face à une situation nouvelle et que l'assimilation n'est pas suivie d'une accommodation, il se produit alors un déséquilibre. Par contre, dès que la personne parvient à s'accommoder, il s'ensuit un **rééquilibre** qui correspond à une **adaptation à la situation nouvelle**.

*Lorsqu'il y a équilibre entre l'assimilation et l'accommodation, il y a construction d'une nouvelle connaissance et adaptation à la situation.*

## ASSIMILATION

Déjà-là  
Représentations  
« La pomme est un fruit »



Découverte des  
pommes en classe  
par les sens



La pomme est un fruit  
avec une queue, des  
pépins, sucrée. Elle  
peut être rouge,  
verte ou jaune

## ACCOMODATION

OOOh, des  
Fruits, ce sont des  
pommes

Ce sont bien des fruits  
mais es-tu sûr que ce  
sont des pommes?  
Goûte...



Ce sont tous les 3 des  
fruits.

FRUIT = sucré, queue,  
pépins ou noyau

# UN EXEMPLE : OMBRE ET LUMIÈRE

- Quelles sont les matières qui ne laissent pas passer de lumière?
- L'enfant comprend le problème car il a déjà observé le phénomène dans la vie de tous les jours : rideau, ombre d'un arbre, ...

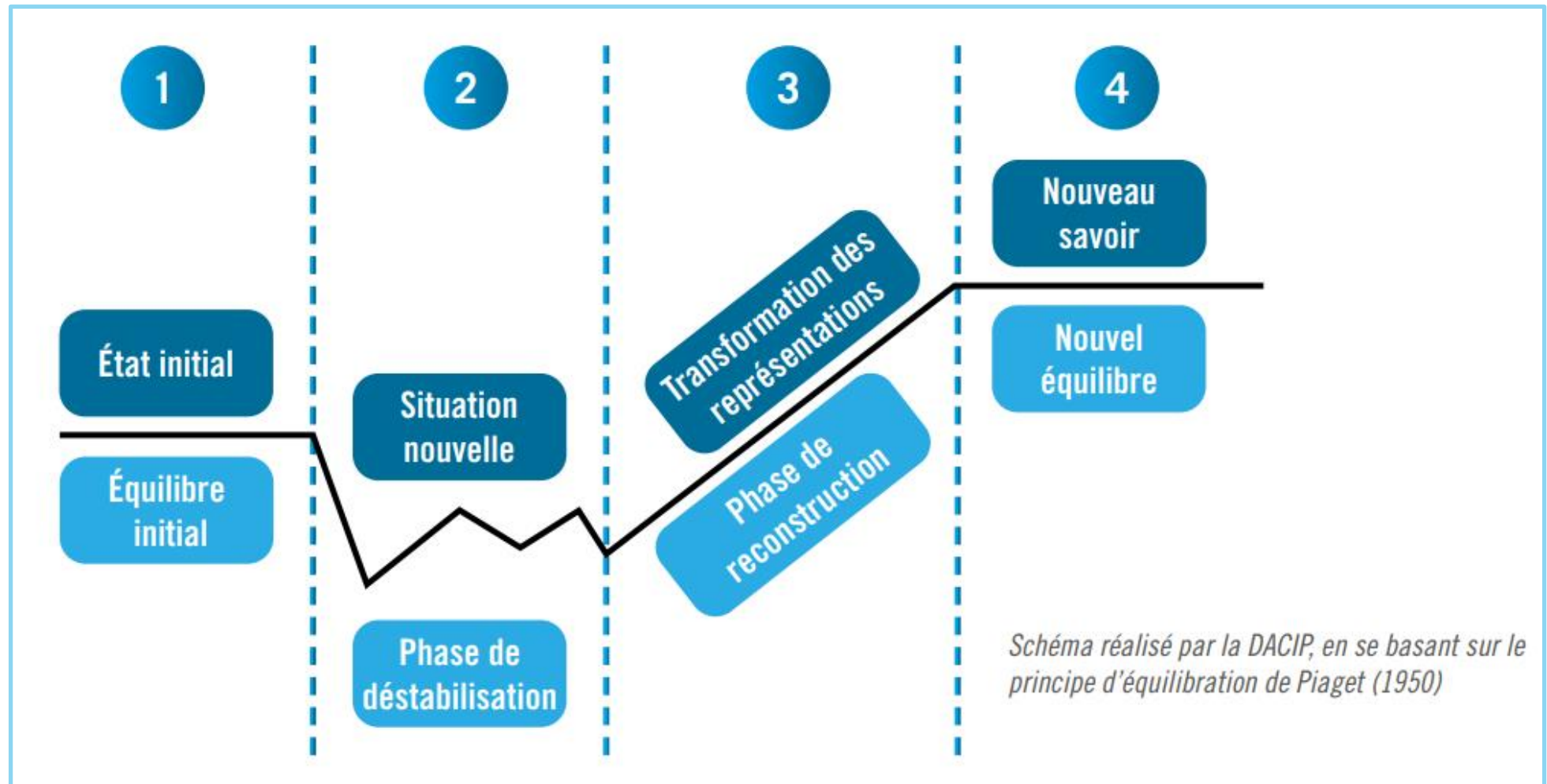
-> **Il assimile.**

- Grâce à l'activité, il peut compléter ses connaissances, les préciser.

-> **Il accommode.**

- Imaginons maintenant qu'un enfant pense que toutes les matières laissent passer la lumière si celle-ci est assez forte.
- Si on ne trouve pas le moyen de mettre en déséquilibre cette conception, il n'y aura pas d'accommodation, donc pas d'apprentissage.

# SCHÉMA



# PLUSIEURS PRINCIPES D'ACTION

 *Un premier principe constructiviste : l'importance des connaissances antérieures*

 *Un deuxième principe constructiviste : la transformation de ses connaissances antérieures*

 *Un troisième principe du constructivisme : développement d'une pédagogie active*

*Un quatrième principe du constructivisme : favoriser la découverte par le jeu*

*Un cinquième principe du constructivisme : favoriser les situations-problèmes*

## Un troisième principe du constructivisme : développement d'une pédagogie active

L'approche constructiviste:

- considère davantage l'élève comme **l'artisan** de ses connaissances ;
- place ceux qui apprennent en activités de **manipulation** d'idées, de connaissances, de **conceptions**, de manières de faire, etc. ;
- valorise les activités d'apprentissage, en mettant l'élève en **position centrale** dans les dispositifs d'enseignement- apprentissage, notamment via la **manipulation**.

### → **Essentiel n°4 : Besoin de concret/ manipulation:**

▪ **La manipulation est le fait de rendre une situation concrète grâce à l'aide du matériel**

▪ Elle permet donc à l'élève de **vivre réellement le problème.**

▪ Il est indispensable de **faire verbaliser** les élèves.

▪ En situation de recherche, **il expérimente, il raisonne, exprime des choix, confirme ou infirme ces derniers.**

▪ Il se constitue avec et par ses pairs un capital de connaissances évolutif et un répertoire d'expériences motrices et **sensorielles.**



P. 15



P. 16

→ **Essentiel 5: Apprentissage par les sens : utiliser tous leurs sens afin d'observer et de décrire, de façon détaillée, les objets ou les phénomènes du monde qui les entoure.**

# MÉTÉO

Régulièrement en classe maternelle et en P1/P2, les élèves font quotidiennement la « météo »... il ne s'agit pas uniquement de regarder par la fenêtre pour identifier le temps qu'il fait, mais aussi de partir des **sensations** et des **sens**.

- *Entendons-nous la pluie ?*
- *Avez-vous eu froid aux mains ?*
- *Vos mains sont-elles humides ?*
- *Quel manteau avez-vous mis ce matin ?*
- *Etc.*



PUISQUE LES CONNAISSANCES SE CONSTRUISENT SUR  
LA BASE DES CONNAISSANCES ANTÉRIEURES,

LES ENSEIGNANTS ONT INTÉRÊT À ...

- se donner davantage d'outils permettant d'évaluer les prérequis (savoirs et savoir-faire) dont disposent leurs élèves ;
- tenir compte des représentations, des conceptions des élèves, car elles peuvent, soit servir de point d'appui, soit faire obstacle à l'acquisition de connaissances nouvelles (cf. essentiel n° 1).

# PLUSIEURS PRINCIPES D'ACTION

 *Un premier principe constructiviste : l'importance des connaissances antérieures*

 *Un deuxième principe constructiviste : la transformation de ses connaissances antérieures*

*Un troisième principe du constructivisme : développement d'une pédagogie active*

 *Un quatrième principe du constructivisme : favoriser la découverte par le jeu*

*Un cinquième principe du constructivisme : favoriser les situations-problèmes*

## L'APPORT DU JEU

- Naturellement curieux, l'enfant explore, manipule, construit, crée, se questionne, pose des questions et évolue dans le monde selon ce qu'on pourrait appeler une « **démarche d'enquête** » (Ontario, n.d.) ».
- Le jeu est le **véhicule de l'apprentissage** et est au cœur de **l'innovation** et de la créativité.
- Occasions d'apprendre dans le contexte où l'enfant est le plus réceptif. Le **jeu et le travail** scolaire ne constituent **pas des catégories distinctes** pour l'enfant.

→ **Essentiel 6**



P. 16-17

Apprentissage par le jeu



# L'IMPORTANCE DE FAIRE VERBALISER L'ENFANT DURANT LA PHASE DE JEU...

- *Peux-tu me dire ce que tu apprends par ce jeu ?*
- *Que se passerait-il si...?*
- *Je me demande pourquoi tu n'arrives pas au même résultat que X ?*
- *Comment fais-tu pour ... ?*
- *À quoi ça te fait penser? Peux-tu me montrer ce que tu veux dire?*
- *Je me demande si nous pouvons ensemble chercher une autre solution ?*

# PLUSIEURS PRINCIPES D'ACTION

 *Un premier principe constructiviste : l'importance des connaissances antérieures*

 *Un deuxième principe constructiviste : la transformation de ses connaissances antérieures*

*Un troisième principe du constructivisme : développement d'une pédagogie active*

*Un quatrième principe du constructivisme : favoriser la découverte par le jeu*

 *Un cinquième principe du constructivisme : favoriser les situations-problèmes*

*Un cinquième principe du constructivisme : favoriser les situations-problèmes*

## LA SITUATION PROBLÈME

Elle est à même de favoriser le développement d'un **conflit cognitif**, lequel apparaît dans la théorie constructiviste comme capable de générer des changements conceptuels, de faire progresser les élèves.

Cette situation problème doit se faire dans ce qu'appelle Vygotsky « la **zone proximale de développement** » (ZPD).



# LES 4 ÉTAPES D'UNE SITUATION-PROBLÈME

1. L'apprenant va essayer de la résoudre en utilisant des savoirs **antérieurs**.
2. S'il n'y arrive pas ... alors il y aura déséquilibre, situation de **conflit cognitif**.
3. Il PEUT **persévérer**, essayer de **s'adapter** pour répondre aux exigences de la situation-problème.
4. Si ce type d'effort aboutit, la résolution du problème s'accompagnera d'une **amélioration** dans la manière dont l'élève mobilise savoirs et savoir-faire pour en faire des outils de résolution de problèmes. Équilibration majorante.

→ confrontation des apprenants à des situations-problèmes.

→ production d'un conflit cognitif par confrontation d'un apprenant à une situation problème

→ effet de déstabilisation susceptible de provoquer une réorganisation de connaissances ou l'acquisition de nouveaux savoirs et savoir-faire.

# A RETENIR POUR VOTRE PRATIQUE...

- L'acquisition de connaissances passe par une interaction entre le sujet et l'objet d'études par le biais de résolutions de **problèmes**.
- La tête de l'élève n'est jamais vide de connaissances (**conceptions**).
- L'apprentissage ne se fait **pas par empilement** de connaissances, ni de manière linéaire.
- Tout apprentissage repose sur la **transformation** de ses connaissances **antérieures**.
- L'élève donne un **sens** à une connaissance que si elle apparaît comme un outil indispensable **pour résoudre un problème**.

## Le rôle de l'enseignant

- Il propose des **problèmes** complexes, des tâches **nouvelles** qui ont du **sens** pour ses apprenants.
- Il s'intéresse aux **représentations** des apprenants, aux obstacles et aux **déséquilibres** qui peuvent survenir au cours de l'apprentissage.

## Le rôle de l'élève

- Il est **actif**.
- Il construit des connaissances à partir de ses **représentations initiales**.
- Il recherche, confronte des savoirs et **résout** des problèmes.

## Les avantages pour l'enseignant

- Le problème à résoudre donne du **sens** à l'apprentissage.
- On part des conceptions initiales, qui seront détruites ou adaptées pour atteindre un **nouvel équilibre** durable.

## Les limites

- Coûteux en temps.
- Nécessite des **compétences** pour concevoir les activités d'apprentissage. Situations parfois difficiles à trouver.
- Phase de **déstabilisation** qui peut être délicate chez certains élèves.

## Transposition pédagogique

1. A quel atelier vécu peux-tu rapprocher ce type d'apprentissage ?



2. Quel type d'activité en maternelle et en P1/P2 ? Quelle implication sur l'accompagnement pédagogique de l'enseignant ?

**En classes maternelles et en  
P1/P2?**



Activité	Objectif	Moyens pour soutenir l'apprentissage
La grue	Utiliser finement ses doigts et suivre les étapes pour reproduire le modèle	Essais-erreurs, but, engagement individuel, assimilation/accommodation
Les couples	Mettre en liens des indices pour résoudre une énigme	Observation, essais-erreurs, actions
Arc-en-ciel	Connaitre les couleurs et l'ordre de celles-ci	Partir des préconceptions, réalisation, recherche, traces
Smart games	Observer, mettre en mémoire, dépasser un défi	Manipulations, actions

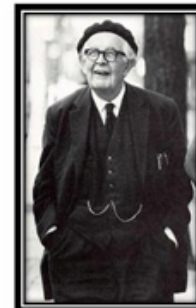
**RAPPEL**

## De manière générale ...

L'apprentissage est fonction du développement cognitif de l'apprenant qui construit et reconstruit des connaissances en mobilisant des savoirs, en se confrontant à des situations problèmes, en résolvant des problèmes, en analysant sa propre expérience d'apprentissage. Apprendre, c'est modifier, amender, «accommoder» ses représentations ; c'est passer d'un équilibre cognitif donné à un équilibre cognitif supérieur. L'enseignant tient un rôle de médiateur dans la démarche d'apprentissage. Il planifie des situations et des activités d'apprentissage qui font appel aux processus cognitifs supérieurs (analyser, évaluer, créer) de l'apprenant. L'élève tient une position centrale dans ce courant : il est responsable de ses propres apprentissages et de son engagement dans une démarche d'apprentissage personnalisée. Celui qui apprend n'est donc pas simplement en relation avec les savoirs qu'il emmagasine (modèle de l'empreinte) ou qu'il automatise (modèle behavioriste) : il comprend et organise son monde au fur et à mesure qu'il construit des connaissances, en s'adaptant.



**Gaston Bachelard**  
1884-1962



**Jean Piaget**  
1896-1980

## Le courant **CONSTRUCTIVISTE**

### Finalité de l'école

Développement de la capacité à apprendre, accélération de ce développement.

### Valeurs véhiculées

Autonomie cognitive, engagement personnel dans une démarche d'apprentissage.

### Des méthodes, des dispositifs

La démarche inductive. Les situations problèmes et les tâches complexes. Les pédagogies actives. L'exploitation des représentations initiales ...

### Des concepts

Les schèmes<sup>[P]</sup>, l'assimilation, l'accommodation, les situations de déséquilibre, l'équilibration majorante. Les conflits cognitifs. Le transfert des apprentissages ...

### Conception de l'apprentissage

- Conception personnalisée de l'apprentissage où tout nouveau savoir s'intègre dans la structure cognitive unique de chaque apprenant.
- Apprentissage déterminé par le sujet qui apprend, en fonction de ses expériences et de ses connaissances antérieures.
- Apprentissage défini comme un processus de construction personnelle de la réalité.
- Motivation essentiellement interne, alimentée par le désir d'apprendre.
- Importance du processus d'essais-erreurs qui permet le questionnement, l'autorégulation et les réajustements. L'erreur constitue un indicateur des processus intellectuels en

### Conception de l'enseignement

- Enseignement conçu comme un moyen de favoriser le développement des contenus et des instruments de la connaissance (développement intellectuel).
- Organisation de situations d'apprentissage permettant aux élèves de construire activement leurs savoirs.
- Préconise les stratégies d'enseignement où l'engagement cognitif et affectif des élèves est sollicité.

# E. MODÈLE SOCIO-CONSTRUCTIVISTE

Ce modèle introduit une dimension supplémentaire : celle des interactions, des échanges, du travail de **verbalisation**, de co-construction, de co-élaboration.

C'est par des mises en interactivité (entre élèves et entre enseignant et élèves) que le savoir se construit.

→ **Essentiel n°7 : l'explicitation de l'objectif d'apprentissage**

- **Expliciter les tâches demandées aux élèves pourrait permettre de réduire les inégalités scolaires.**
- **Une autre façon de rendre un apprentissage explicite est de permettre à l'apprenant de poser un regard *a posteriori* sur ce qu'il a accompli.**
- ***Qu'est-ce que tu as appris en le faisant ?***



# CONFLIT SOCIO-COGNITIF

Vygotski a également théorisé le conflit socio-cognitif.

Pour Doise et Mugny (1997), il se définit comme « la confrontation entre des avis divergents qui est constructive dans l'interaction sociale ». Autrement dit, le **conflit socio-cognitif est provoqué par une dualité entre la conception initiale d'un apprenant et à une autre réalité observée par ses pairs, notamment lors d'un travail de groupe** (DACIP, 202).

### Le rôle de l'enseignant

- Il accompagne et soutient l'apprenant dans son processus d'apprentissage en étant **attentif au niveau de difficulté de la tâche et de l'activité** : ni trop simple, ni trop complexe, en recherchant la zone proximale de développement (**ZPD**).
- Il favorise le **conflit socio-cognitif** à travers des modalités pédagogiques collaboratives et coopératives : travaux de groupes, projets, tutorat et évaluation entre pairs.

### Le rôle de l'élève

- Il construit ses connaissances par **l'échange**, avec **autrui** et, plus largement, son **environnement**. Ses représentations se confrontent notamment avec celles de ses pairs, permettant une **élaboration collective**.

## Transposition pédagogique

1. Comment as-tu, dans le cadre de tes études antérieures, développé des stratégies de mise en mémoire ? Quels liens avec les activités vécues ?



2. Quel type d'activité en maternelle et en P1/P2 ? Quelle implication sur l'accompagnement pédagogique de l'enseignant ?

**En classes maternelles et en  
P1/P2?**



Activité	Objectif	Moyens pour soutenir l'apprentissage
La grue	Favoriser l'entraide pour réussir certaines étapes	Echange, entraide, coopération, communication
Les couples	Observer, discuter → se donner des stratégies pour résoudre l'énigme	Organisation de la pensée <b>coopérer</b>
Kapla	Discuter pour construire de manière appropriée	Aide de l'image, Organisation de la pensée <b>coopérer</b>

**En classes maternelles et en  
P1/P2?**

**RAPPEL**

### De manière générale ...

Le socio-constructivisme reprend les idées principales du constructivisme en insistant sur l'importance de l'environnement social et culturel dans l'apprentissage. Ainsi, la construction des connaissances se fait à travers les échanges sociaux, la verbalisation, un processus de co-construction entre pairs de réponses à des situations problèmes. Pour résoudre ces situations, il y a dialogue et confrontation d'idées, de représentations, de connaissances, de réalités (sans agressivité ou jugement). L'apprentissage vient de l'interaction entre les différents acteurs impliqués dans une situation. L'enseignant tient un rôle de médiateur dans la démarche d'apprentissage de l'élève ou du groupe. Il est responsable de la planification de situations et d'activités d'apprentissage qui favorisent les interactions cognitives ; il propose des tâches significatives (rattachées au vécu et aux centres d'intérêt des élèves), complexes et globales (plutôt que des activités morcelées). L'élève a une position centrale en tant que membre d'une communauté d'apprentissage. En s'engageant dans une démarche d'apprentissage collective et d'interactions sociales, il contribue à la construction des savoirs des autres élèves (apprentissage avec et par le groupe).



Lev Vygotsky  
(1896-1934)



Célestin Freinet  
1896-1966



Jérôme Bruner  
(1915-2016)



Sylvain Connac

## Le courant SOCIO-CONSTRUCTIVISTE

### Valeurs véhiculées

Coopération, dialogue, engagement collectif dans une démarche d'apprentissage.

### Des méthodes, des dispositifs

L'apprentissage coopératif. La pédagogie du projet. La pédagogie par la découverte. Les débats (les discussions à visée philosophique). Les travaux de groupe. Les ateliers de négociation graphique. Les pratiques de tutorat en pairs. Les cercles de lecture. La classe "puzzle". La démarche inductive ...

### Des concepts

La zone proximale de développement. L'étayage et le désétayage. Les conflits socio-cognitifs. Les interactions sociales. La verbalisation et le langage ...

### Conception de l'apprentissage

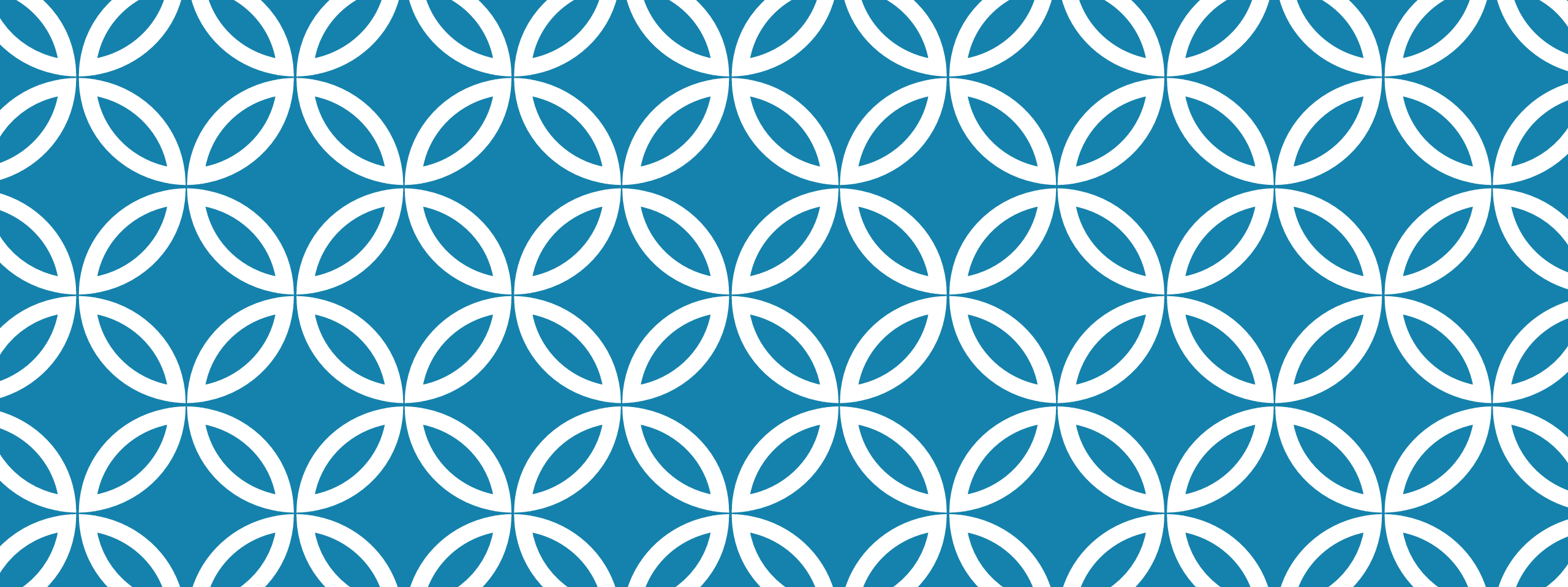
- Conception interactionnelle, où tout savoir est coconstruit par l'apprenant en interaction avec ses pairs et l'enseignant.
- Apprentissage déterminé par la qualité du climat d'apprentissage et par les conflits sociocognitifs vécus par l'apprenant.
- Apprentissage conçu comme un processus de construction collective de la réalité.

### Finalité de l'école

Développement de la capacité à résoudre des problèmes de manière collective.

### Conception de l'enseignement

- Enseignement conçu comme un moyen de favoriser le développement de compétences disciplinaires et transversales (d'ordres intellectuel, méthodologique, personnel, social et communicationnel).
- Organisation de situations d'apprentissage ancrées dans l'environnement naturel et dans la réalité sociale des élèves.
- Proposition de stratégies d'enseignement qui permettent la mise en commun et la co-construction des savoirs.



## **UNE AUTRE APPROCHE...**

**L'enseignement  
explicite et le  
modelage**

A. As-tu déjà entendu parler de « d'enseignement explicite » ? Oui – Non

Si oui, que peux-tu en dire ?

Si non, à quoi cela te fait-il penser ?

B. As-tu déjà entendu parler « modelage » ? Oui – Non

Si oui, que peux-tu en dire ?

Si non, à quoi cela te fait-il penser ?



# F. MODÈLE DE L'ENSEIGNEMENT EXPLICITE

- Approche pédagogique qui permet à l'enseignant de mettre en œuvre les stratégies-clés de **différenciation** pédagogique pour gérer au mieux **l'hétérogénéité** de sa classe.
- La démarche de l'enseignement explicite consiste, pour l'enseignant, à rendre explicite l'ensemble des dimensions de son enseignement (les démarches, la planification, les étapes, les objectifs...) et à rendre **visible** l'apprentissage de ses élèves, notamment via la **vérification** constante de leur compréhension.

→ DIRE – MONTRER – GUIDER

→ **HAUT-PARLEUR** de la pensée



# ECOUTONS CETTE VIDÉO POUR ILLUSTRER LE MODÈLE (PP.21 -22)

"MES CLÉS" : "Qu'est-ce que l'enseignement explicite ?"

**Qu'est-ce que l'enseignement explicite ?**

Mes clés

Emilie DECROMBECQUE  
Jérôme HUBERT

Avec le concours du CSEN et en particulier de Pascal BRESSOUX et Laurent LIMA

Lire (k)

0:06 / 8:12





# **ZOOM SUR LE MODELAGE**

---

# MODELAGE

Observez et écoutez votre enseignante.

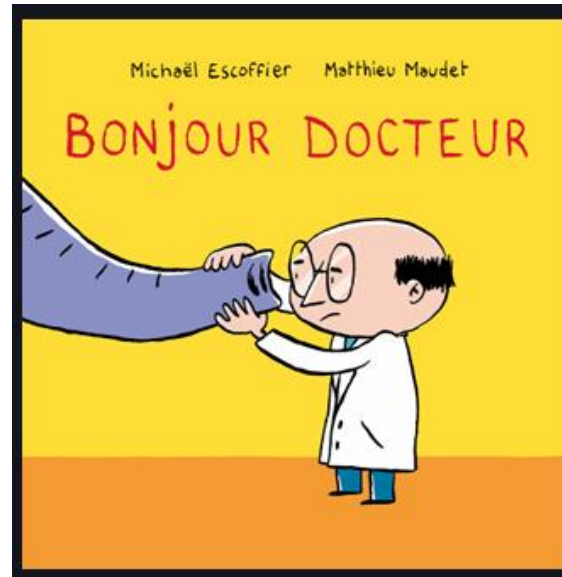
Soyez attentives **aux critères de qualité** qui seraient indispensables lors d'un modelage.



# BONJOUR DOCTEUR

## UN MOT SUR L'ALBUM

BONJOUR DOCTEUR est un album dans lequel les auteurs ont volontairement dissimulé certaines informations, en jouant sur l'implicite et sur un rapport texte-images particulier.



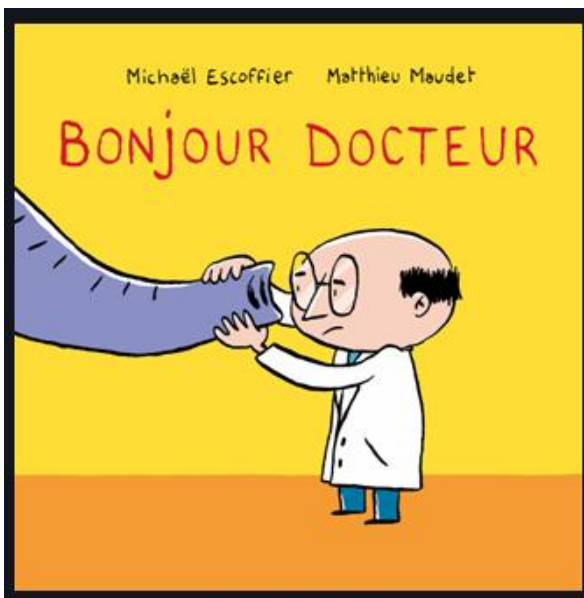
# OUVERTURE DE L'ACTIVITE



Suivant!

## L'enseignement de la stratégie

Lisez les pages 12 et 13 de l'album aux élèves. Ensuite, montrez-leur comment utiliser la stratégie sur ces pages en rappelant systématiquement les étapes du référentiel.



*Avez-vous remarqué ? Il y a quelque chose d'étrange sur ces pages : le lapin que l'on voyait au début de l'album a disparu ! Pourtant, il n'est pas encore allé chez le médecin... Qu'a-t-il bien pu lui arriver ? L'auteur ne nous le dit pas ! Je vais utiliser la stratégie pour mieux comprendre. Je vais utiliser la stratégie pour mieux comprendre ces pages.*



*Je cherche des indices dans le texte (et dans les images). Je vois que la place où était assis le lapin est maintenant vide ; sur le fauteuil, il y a quelques poils et le livre qu'il lisait est tombé sur le sol ; je vois aussi d'autres patients dans la salle d'attente, dont un loup.*



*Je me rappelle ce que je sais déjà. Je sais qu'un loup, c'est un animal carnivore. Il mange d'autres animaux. Le loup mange même des lapins !*



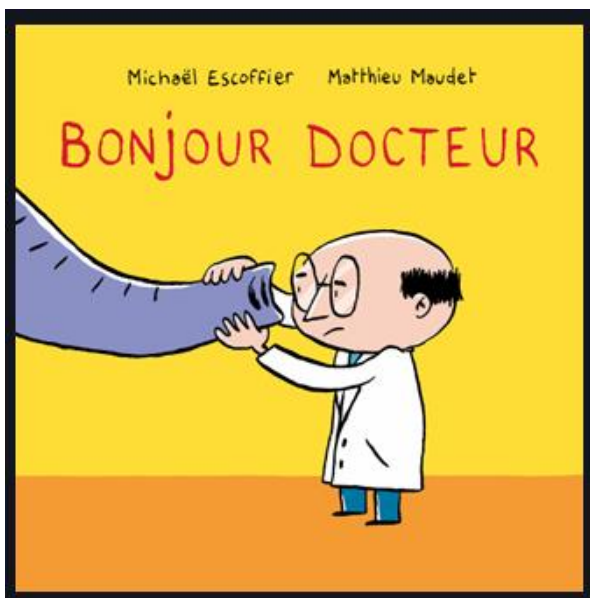
*Je fais des liens entre les indices et ce que je sais déjà. Peut-être le loup a-t-il mangé le lapin qui était assis à côté de lui ?*



Suivant!

## L'enseignement de la stratégie

Lisez les pages 30 et 31 de l'album aux élèves. Ensuite, montrez-leur comment utiliser la stratégie sur ces pages en rappelant systématiquement les étapes du référentiel.



*Avez-vous remarqué ? C'est déjà la fin de l'album ! Pourtant, je ne sais pas vraiment ce qu'il se passe à la fin car l'auteur ne me le dit pas dans le texte. Je vais utiliser la stratégie pour mieux comprendre.*



*Je cherche des indices dans le texte (et dans les images). Je vois que le loup a pris la place du docteur et qu'il vient chercher le mouton dans la salle d'attente ; je vois aussi que le mouton ouvre grand la bouche et a les yeux tout écarquillés.*



*Je me rappelle ce que je sais déjà. Je sais que le loup mange les moutons, c'est un animal carnivore ; quand on a peur, on ouvre parfois grand la bouche et les yeux.*



*Je fais des liens entre les indices et ce que je sais déjà. Le mouton a certainement peur d'être dévoré par le loup ! Le loup vient dans la salle d'attente déguisé en docteur et il a certainement l'intention de dévorer le mouton, tout comme il a dévoré le docteur et les autres patients de la salle d'attente !*

# Partage des notes...



Qu'avez-vous vu? 

Qu'avez-vous entendu ? 

Quels seraient les **critères de qualité** qui seraient indispensables lors d'un modelage.

# LISONS ENSEMBLE LES CARACTÉRISTIQUES D'UN MODELAGE



Quels sont les critères communs entre la démonstration de modelage de votre enseignante et les éléments théoriques?

(Lecture notes de cours - p.21)



## L'ENSEIGNEMENT DE LA STRATEGIE



Expliquer comment utiliser la stratégie -> ce que je fais, ce que je pense = **haut-parleur de la pensée.**

« JE »

L'apprentissage est découpé (petites étapes) et structuré.

L'institutrice veille à **montrer** (gestes), à « **dire** » (démarches mentales, cognitives) pour que la stratégie soit applicable par les élèves (marche à suivre claire). Elle doit **utiliser un support.**

**Les élèves sont actifs -> questions !**

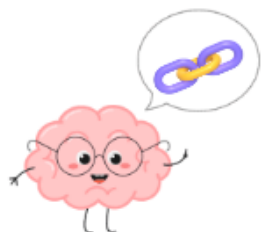
Durant l'étape de modelage, l'enseignant se pose en modèle et montre aux élèves comment il utilise la stratégie de compréhension. Il verbalise les démarches cognitives qu'il mobilise afin de comprendre.


# LA GRILLE DES CRITÈRES DE QUALITÉ

Retour sur vos observations :

-> Reprenons vos critères.

-> Qu'aviez-vous déjà trouvé ?



<b>Communication verbale / orale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voix modulée</li> <li>- Voix audible</li> <li>- Verbalisation en « je »</li> </ul>	
<b>Postures et gestes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Posture ouverte et engageante</li> <li>- Gestes clairs et illustratifs</li> <li>- Regard inclusif</li> </ul>	
<b>Structure et clarté</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Objectif énoncé et explicite</li> <li>- Décomposition en étapes simples</li> <li>- Focalisation sur les éléments essentiels</li> <li>- Reformulation</li> </ul>	
<b>Pensée à voix haute</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Stratégies verbalisées pour chaque étape</li> <li>- Réflexions verbalisées pour chaque étape</li> <li>- Erreurs possibles et à éviter exposées + comment corriger</li> </ul>	
<b>Exemples</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nombreux</li> <li>- Concrets et adaptés au contexte</li> <li>- Pertinents – utiles</li> </ul>	
<b>Supports</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Clairs</li> <li>- Structurés et organisés</li> <li>- Adaptés au contenu</li> <li>- Mobilisables par les élèves (adaptés)</li> </ul>	
<b>Rythme et guidance</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Temps accordé pour chaque étape</li> <li>- Pauses pour vérifier la compréhension</li> <li>- Étayage et différenciation individuelle</li> </ul>	
<b>Déplacement / interaction</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Supervision globale/stratégique de la classe</li> <li>- Déplacements fluides et stratégiques</li> <li>- Interaction actives auprès de tous les élèves</li> </ul>	

# EXERCICES SUR LE MODELAGE



1. Regardons cet extrait vidéo.

2. S'agit-il d'un modelage ?

1. En duo, proposez des pistes d'amélioration en utilisant la grille.



Echange des propositions

## Les consignes sont les suivantes :

- |   |
|---|
| I. Présenter la compétence développée et l'objectif général de la séquence.   |
| II. Identifier 3 forces et 3 faiblesses rencontrées. Les forces et les faiblesses sont justifiées par des éléments théoriques issus des cours.  |
| III. Proposer trois aménagements significatifs (hors référent) qui répondent aux faiblesses identifiées. Les aménagements sont justifiés par des éléments théoriques issus des cours. |
| IV. Traduire ces aménagements en couleur au sein de la préparation « séquence ».  |
| V. Identifier comment (un facteur) une visée transversale a été développée chez les élèves.   |
| VI. Faire apparaître la démarche de modelage dans la séquence et la justifier par des éléments théoriques issus du cours.   |
| VII. Insérer une photo du référent construit et formuler un recul critique.   |



Travail  
autour du  
modelage le  
7 avril

# EVALUATION FORMATIVE — EN DUO

## ETAPE 1



- Chaque binôme travaille sur une même tâche en fonction de la compétence à développer en stage



- Chacune prépare cette tâche en réalisant un modelage de celle-ci.

# EVALUATION FORMATIVE — EN DUO



## ETAPE 2

- Vous faites vivre votre modelage à votre partenaire.

-> Elle vous filme.



-> Elle complète la grille de critères du modelage (feuille annexe).



# EVALUATION FORMATIVE — EN DUO

## ETAPE 3



- Vous échangez sur vos modelages : utilisez la **grille** en retournant aux **vidéos**.
- >Vous relevez un élément de la grille particulièrement bien mis en avant.
- >Vous relevez un élément qui a posé problème/suscité le débat.



# EVALUATION FORMATIVE — EN DUO

## ETAPE 4

Analyse de vos extraits 😊

## ETAPE 5

Reprenez vos modelages, améliorez-les et placez-les dans votre prépa séquence 😊

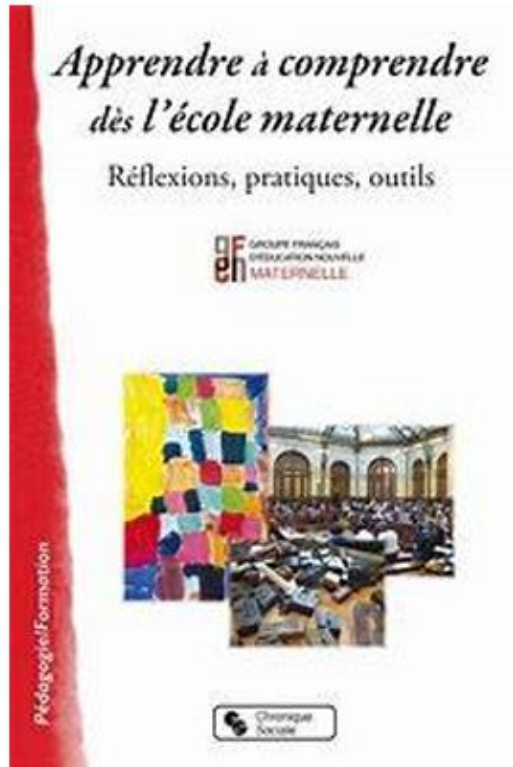
## Les avantages

- Permet au plus grand nombre de réussir.
- Étapes structurées et progressives permettant d'acquérir progressivement les compétences et connaissances.
- Favoriser l'équité en explicitant les objectifs poursuivis et les procédures (éviter les codes scolaires implicites).
- Collaboration entre pairs (enseignement réciproque où ils se réexpliquent la matière).
- Promouvoir la confiance en soi (disposer des clés pour réaliser l'exercice).

## Les limites

- Temps conséquent
- Peu voire pas de « recherche / découverte » par l'élève. Il est guidé du début à la fin.

# UNE LECTURE COMME INTÉGRATION DES CONCEPTS



ANNEXE

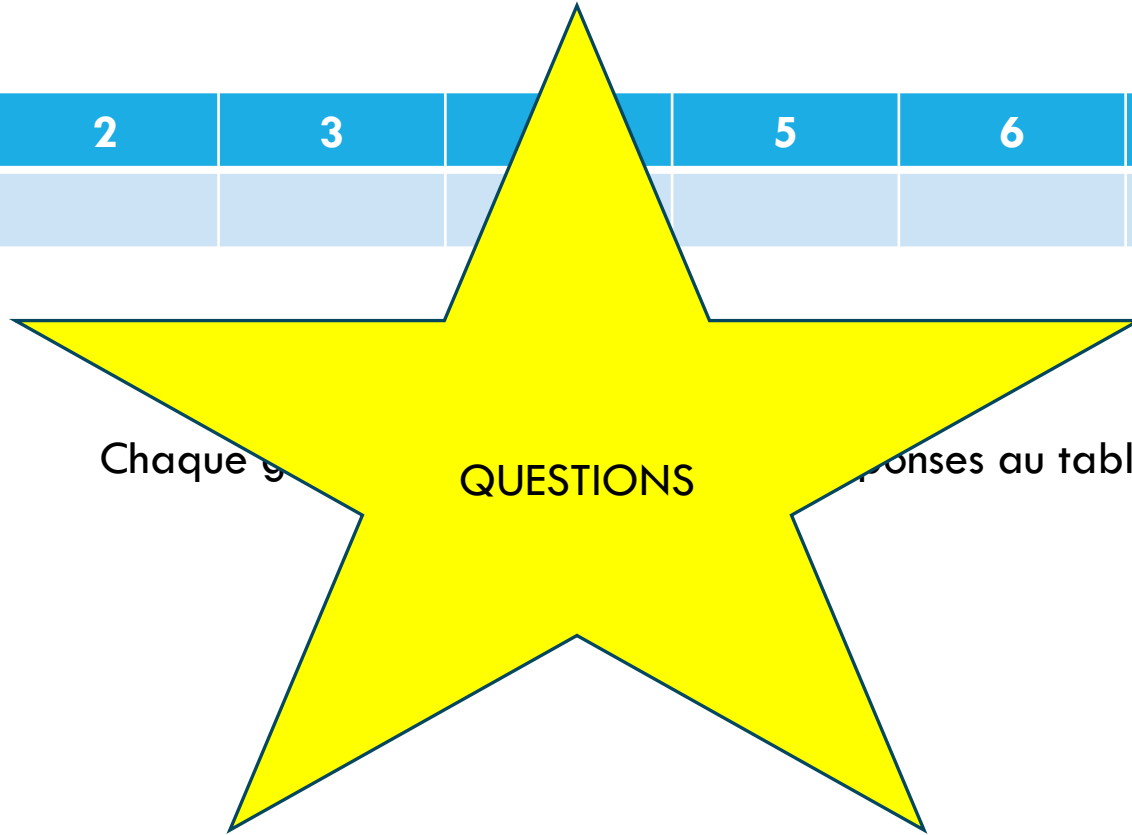
# QQUES CONCEPTS-CLÉS EN DÉBUT DE TEXTE

- Paradoxes fréquents à l'école
- L'école maternelle: espace de jeu et d'expression ou apprentissages disciplinaires et structurés? → Proposer une 3<sup>e</sup> voie: concilier apprentissage et imagination.
- École demande de découvrir ou d'inventer les savoirs visés au nom de certaines doxa (les connaissances doivent venir des élèves) ><école demande aux es d'exprimer leur imagination dans des situations où il y a souvent une conformité attendue.
- Ces injonctions sont difficiles à gérer.

9 QUESTIONS = 9 GROUPES

QUESTION 10 = TRANSVERSALE: CHACUN Y RÉPOND

1	2	3	4	5	6	7	8	9



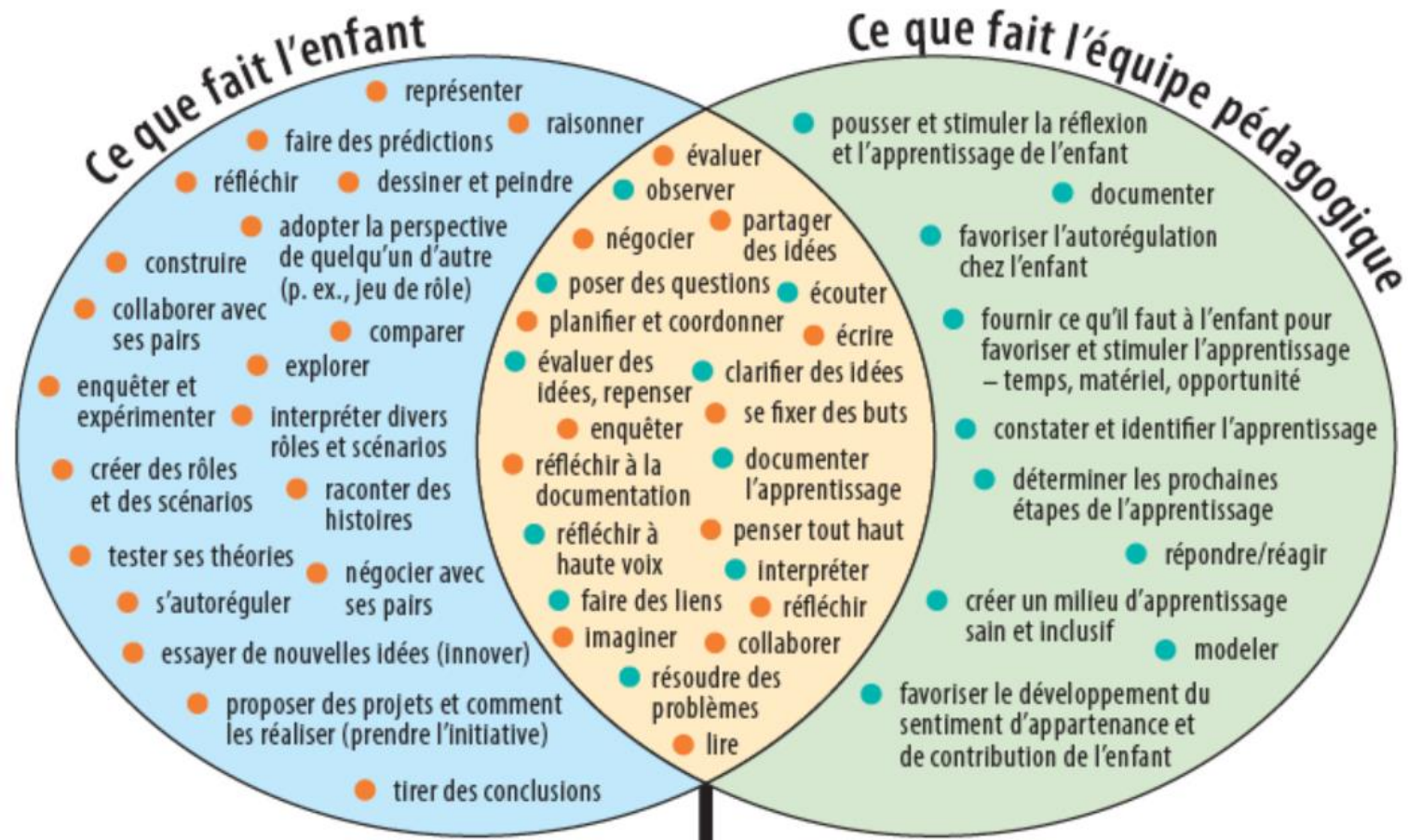
Chaque groupe répond à une question du tableau

QUESTIONS

## Pour conclure...

Pour faire apprendre... nous avons défini 7 essentiels qu'il convient de croiser avec les différents modèles de l'apprentissage. Il n'y a PAS un bon modèle ... il faut, en tant qu'enseignant, choisir la démarche la plus adéquate en fonction de l'objectif d'apprentissage poursuivi...

Le diagramme ci-dessous définit bien ce que fait l'enfant, ce que fait l'enseignant (ou l'équipe) et ce qui revient aux deux.



**Ce que font ensemble l'enfant et l'équipe pédagogique pour coconstruire l'apprentissage**