

# Module Gestion des apprentissage1

**Réalisé par: Professeure RIFAI AMAL**

RIFAI AMAL

1

## Introduction à la gestion des apprentissage

**Réalisé par: Professeure RIFAI AMAL**

RIFAI AMAL

2

# Plan

1. Atelier (Apprendre ? Enseigner ?)
2. Définition de la Gestion des apprentissages
3. Programme du Module de la gestion des apprentissages1

# Définitions

## Atelier

- Apprendre?
- Enseigner?

RIFAI AMAL

5

## Apprendre c'est

- Être informé (j'ai appris que...),
- Le processus par lequel on acquiert une connaissance, un comportement... c'est un processus d'acquisition durable de savoirs, de savoir-faire ou de savoir-être.
- « l'acquisition d'un comportement adapté à une situation. » Jean berbaum (1990)
- « il y a apprentissage quand il y a intégration mentale, psychomotrice de conduites nouvelles, de comportements nouveaux. » Jean berbaum (1990)
- L'apprentissage concerne l'activité de l'apprenant, les mécanismes et les stratégies personnels qui sont mis en œuvre par un individu pour construire des compétences, acquérir des connaissances, des attitudes ou un comportement qu'il ne possédait pas. (AUF, 2015)

RIFAI AMAL

6

## Enseigner c'est

- **Si l'on privilégie le rapport au savoir :**

Transmettre des connaissances en les exposant le plus clairement et le plus précisément possible: donner une leçon, faire un cours.

- **Si l'on privilégie l'acquisition d'automatismes:**

Enseigner revient à inculquer des comportements, des attitudes, des réactions, des gestes à des élèves.

- **Si l'on privilégie le rapport aux élèves:**

Enseigner pour un maître reviendra à faire apprendre, accompagner, guider les élèves dans les mises en activités que l'on propose.

RIFAI AMAL

7

## Enseigner c'est

- **Si l'on privilégie le rapport au savoir :**

Transmettre des connaissances en les exposant le plus clairement et le plus précisément possible: donner une leçon, faire un cours.

- **Si l'on privilégie l'acquisition d'automatismes:**

Enseigner revient à inculquer des comportements, des attitudes, des réactions, des gestes à des élèves.

- **Si l'on privilégie le rapport aux élèves:**

Enseigner pour un maître reviendra à faire apprendre, accompagner, guider les élèves dans les mises en activités que l'on propose.

RIFAI AMAL

8



## Enseigner c'est

- **Si l'on privilégie le rapport au savoir :**

Transmettre des connaissances en les exposant le plus clairement et le plus précisément possible: donner une leçon, faire un cours.

- **Si l'on privilégie l'acquisition d'automatismes:**

Enseigner revient à inculquer des comportements, des attitudes, des réactions, des gestes à des élèves.

- **Si l'on privilégie le rapport aux élèves:**

Enseigner pour un maître reviendra à faire apprendre, accompagner, guider les élèves dans les mises en activités que l'on propose.

RIFAI AMAL

9

## Gestion des apprentissages

- "Gestion" vient du latin *gerere* : 'exécuter, accomplir', au départ pour le compte d'autrui.
- La gestion des apprentissages (gestion de la classe) se définit comme « l'ensemble des actes réfléchis, séquentiels et simultanés qu'effectuent les enseignants pour établir et maintenir un bon climat de travail et un environnement favorables à l'apprentissage »<sup>1</sup>. C'est « tout ce qui préside à la planification et à l'organisation des situations d'enseignement-apprentissage » (Thérèse Nault).
- C'est « l'ensemble des actions (éclaircir, contrôler, stimuler, respecter) par lesquels l'enseignant aménage l'environnement éducatif ».

RIFAI AMAL

10

## Principes directeurs de la Gestion des apprentissages

- La gestion doit être basée sur des approches et des pédagogies centrées sur l'apprenant,
- Elle doit prendre en compte les variantes et les situations qui se passent en classe , à savoir:
  - Les interactions didactiques concernent la gestion des apprentissages dans la matière enseignée,
  - Les interactions pédagogiques concernent tout ce qui en rapport avec la gestion de la classe
  - les interactions relationnelles se rapporte au climat : climat positif, climat de confiance, empathie, contrôle, ...
  - l'environnement socio économiques et socioculturel,
  - les besoins réels des apprenants,
  - les facteurs temps et espace,
  - le recours adéquats aux TICE dans la gestion des apprentissages.

RIFAI AMAL

11

## Gestion des apprentissages

- Elle consiste à la mise en relation des actions d'enseignement du professeur (domaines pédagogique, relationnel et didactique) en vue de permettre le développement de compétences et la construction de connaissances chez un individu.
- Sur le plan pédagogique → L'organisation et la gestion des conditions d'apprentissage :
  - Styles, méthodes pédagogiques et situations pédagogiques suscitant l'activité cognitive et la participation des élèves, et comblant leur besoin de comprendre.
  - Gestion du groupe-classe et de la dynamique de groupe,
  - Mise en place de facilitateurs d'apprentissage,
  - Choix des situations, explications, mises en activités, types de questionnements...
  - Analyse des réponses de l'élève, Faire attention aux réactions des élèves et détecter leurs difficultés de compréhension, et au besoin, reformuler les questions et changer la situation pour la rendre plus incitative, plus compréhensive, mieux adaptée pour susciter l'activité des élèves.

RIFAI AMAL

12

## Gestion des apprentissages

- Elle consiste à la mise en relation des actions d'enseignement du professeur (domaines pédagogique, relationnel et didactique) en vue de permettre le développement de compétences et la construction de connaissances chez un individu.
- Sur le plan pédagogique → L'organisation et la gestion des conditions d'apprentissage :
  - Styles, méthodes pédagogiques et situations pédagogiques suscitant l'activité cognitive et la participation des élèves, et comblant leur besoin de comprendre.
  - Gestion du groupe-classe et de la dynamique de groupe,
  - Mise en place de facilitateurs d'apprentissage,
  - Choix des situations, explications, mises en activités, types de questionnements...
  - Analyse des réponses de l'élève, Faire attention aux réactions des élèves et détecter leurs difficultés de compréhension, et au besoin, reformuler les questions et changer la situation pour la rendre plus incitative, plus compréhensive, mieux adaptée pour susciter l'activité des élèves.

RIFAI AMAL

13

## Gestion des apprentissages

- La dimension didactique porte sur :
  - Le dégagement des représentations des élèves,
  - La résolution des problèmes, les consignes, les rappels, l'usage des aides didactiques, l'inventaire de l'expression des représentations des élèves vis-à-vis des contenus à enseigner ou de la situation d'apprentissage,
  - La gestion de l'erreur, la structuration des savoirs, la métacognition et le transfert des acquis,
  - La gestion du temps, de l'espace et des ressources
- La dimension relationnelle se rapporte au climat : climat positif, climat de confiance, empathie, contrôle, ...

RIFAI AMAL

14



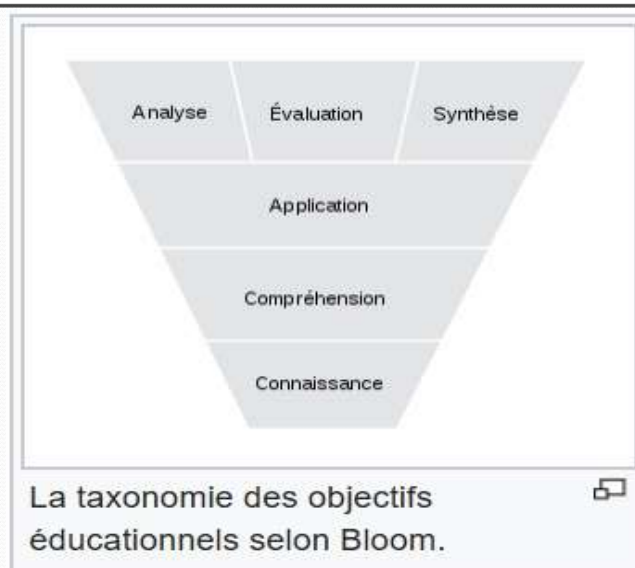
## programme du Module de la gestion des apprentissages<sup>1</sup>

- Mise en place d'une séquence pédagogique
  - Définitions et vocabulaire de base (Situation, séquence, tâche, activité, ...)
  - Formulation de l'objectif d'apprentissage à partir d'une compétence : Notion d'obstacle et d'objectif-obstacle
- Techniques pour dégager les représentations erronées des élèves vis-à-vis du savoir à apprendre: Technique du questionnement, de la situation à problème et du brainstorming
- Pédagogie différenciée
- Consigne et reformulation
- Gestion du temps, Gestion de l'espace et Gestion d'une séance pédagogique

RIFAI AMAL

15

## Taxonomie de bloom



16



## Définitions

- Les connaissances **déclaratives** sont théoriques : elles sont les faits, les règles, les lois, etc (Exemple : le théorème : Le périmètre d'un carré est égal au côté\*4)
- Les connaissances **procédurales** concernent la réalisation concrète d'une action, les procédures à suivre. (Exemple: Calculez la longueur de clôture nécessaire pour entourer un champ en forme de carré de côté égal à 50 m)
- Les connaissances **conditionnelles**, aussi appelées « connaissances stratégiques », concernent le moment ou le contexte dans lequel une procédure peut être effectuée. Pour Tardif, l'apprenant doit avoir une certaine rétroaction pour acquérir des connaissances procédurales (p. 51), laquelle est préconisée pour l'apprentissage dans les jeux vidéo

