Jeu de cartes

Concepts en pédagogie

Ce jeu présente un panel de 45 concepts en pédagogie qui peuvent être mobilisés pour faciliter l'apprentissage des étudiants.

Jeu principalement destiné aux enseignants du supérieur en tant que joueurs et aux conseillers et ingénieurs pédagogiques en tant qu'animateurs.

(c) Laplanche (2019)

Catégorie du concept

Nom du concept

Action de l'enseignant pendant l'activité pédagogique afin d'induire, d'activer le concept.

Complément d'information justifiant l'importance du concept.

Référence bibliographique

Motivation

Compétence

L'enseignant crée chez l'apprenant le sentiment qu'il est capable de réaliser l'activité.

La perception de compétence (auto-efficacité) constitue un levier essentiel de la motivation.

Berthiaume et Colet (2013)

Motivation

Valeur

L'activité correspond aux champs d'intérêts, s'harmonise avec les projets et répond aux préoccupations de l'apprenant.

La perception de valeur (utilité, sens) est un levier essentiel de la motivation.

Berthiaume et Colet (2013)

Motivation

Contrôle

L'enseignant offre à l'apprenant une marge de manoeuvre en terme de choix dans le déroulement de l'activité.

La perception de contrôlabilité est un levier important de la motivation.

Viau (2001)

Motivation

Contrôle interne

L'enseignant renforce chez l'apprenant la croyance qu'il est le responsable principal de ses succès, de ses échecs.

Le locus de contrôle est défini comme la tendance des individus à croire qu'ils contrôlent (interne) ou non (externe) le cours des évènements.

Rotter (1954)

Motivation

Défi atteignable

L'activité n'est ni trop facile, ni trop difficile pour l'apprenant.

La tâche demandée se situe dans la zone proximale de développement (ZPD) de l'apprenant, entre les zones d'autonomie et de rupture.

Vygotsky (1978)

Motivation

Extrinsèque

L'activité provoque une action chez l'apprenant par le biais d'un facteur externe (récompense, contrainte) ou d'une raison ultérieure.

Les motivations peuvent se classer selon un gradient d'autodétermination.

Deci et Ryan (1985)

Motivation

Intrinsèque

L'activité mène l'apprenant à conduire une action par l'intérêt qu'il y trouve le moment présent.

Les apprenants intrinsèquement motivés font preuve de plus grandes concentration, persévérance, créativité.

Deci et Ryan (1985)

Motivation

Motivation

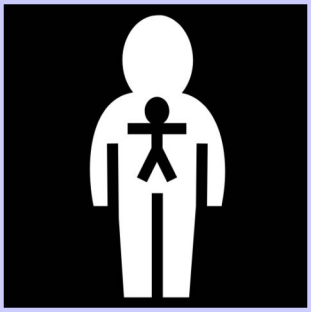
Catégorie du concept

Catégorie du concept

Jeu de cartes

Jeu de cartes

Motivation



Motivation

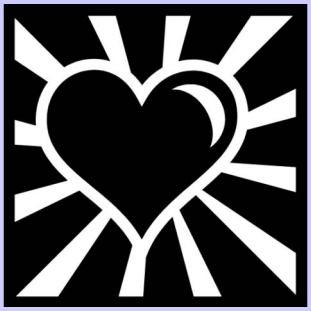
Motivation

Motivation

Motivation

Motivation

Motivation



Motivation

Motivation

Motivation

Motivation

Motivation

Motivation

Production

L'activité mène l'apprenant à la réalisation d'un produit fini.

La réalisation d'une production authentique motive les apprenants.

Viau (2000)

Motivation

Authenticité

L'activité concerne une situation/production similaire à ce que l'apprenant trouvera dans son activité professionnelle.

La réalisation d'une production authentique motive les apprenants.

Viau (2000)

Apprentissage

Renforcement positif

L'enseignant apporte à l'apprenant une récompense suite à une réponse correcte.

Les renforcements/sanctions sont les sources de motivations extrinsèques de plus bas niveau en terme d'autodétermination.

Deci et Ryan (1985)

Apprentissage

Renforcement négatif

L'enseignant épargne l'apprenant d'une sanction suite à une réponse correcte.

Les renforcements/sanctions sont les sources de motivations extrinsèques de plus bas niveau en terme d'autodétermination.

Deci et Ryan (1985)

Apprentissage

Action

L'activité rend l'apprenant acteur de son apprentissage.

La connaissance est activement construite par l'apprenant et non passivement reçue de l'environnement.

Bruner (1966)

Apprentissage

Conflit cognitif

L'activité crée une expérience chez l'apprenant de la non-validité d'une de ses connaissances.

La construction de la connaissance nécessite la déconstruction des conceptions erronées ("misconceptions").

Piaget (1937)

Apprentissage

Conflit socio-cognitif

L'activité mène l'apprenant à prendre conscience d'une différence entre sa représentation et celle d'un autre apprenant.

Le conflit déclenche chez l'apprenant un processus de réflexion individuelle qui peut mener à un changement, un apprentissage.

Daele (2010)

Apprentissage

Assimilation

L'activité mène l'apprenant à reconstruire le nouveau savoir enseigné pour l'intégrer à ses connaissances

Un apprenant interprète la réalité en se basant sur sa perception d'expériences passées.

Piaget (1937)

Apprentissage

Accommodation

L'activité mène l'apprenant à reconstruire ses connaissances antérieures pour y intégrer le nouveau savoir enseigné.

Cette transformation de l'apprenant (rééquilibration majorante) mène à un apprentissage.

Piaget (1937)

Apprentissage

Apprentissage

Motivation

Motivation

Motivation

Motivation

Apprentissage

Apprentissage

Apprentissage

Apprentissage

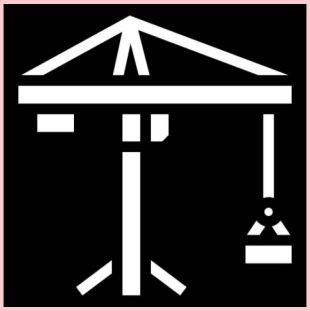
Apprentissage

Apprentissage

Apprentissage

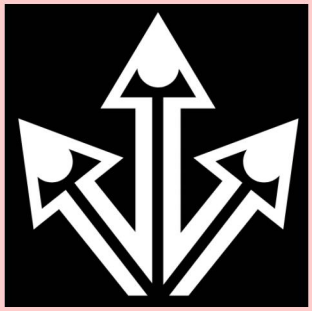
Apprentissage

Apprentissage



Apprentissage

Apprentissage



Apprentissage

Apprentissage

Différenciation progressive

L'enseignant présente d'abord des idées générales puis établit des distinctions plus précises.

La structure cognitive est elle-même organisée selon un principe hiérarchique.

Kozanitis (2005)

Apprentissage

Apprentissage entre pairs

L'activité favorise la coopération entre apprenants en leur assignant un but pédagogique commun.

Un apprentissage entre pairs favorise la qualité des relations entre apprenants, leur motivation, la qualité de l'apprentissage.

Buchs (2008)

Apprentissage

Attention

L'activité stimule l'attention de l'apprenant.

C'est un état temporaire interne pendant lequel l'apprenant est disponible à la réception d'informations.

Medina (2008)

Apprentissage

Répétition espacée

L'enseignant rappelle ce qui a été vu antérieurement, à intervalle de plus en plus espacé.

Des répétitions régulières et espacées dans le temps rendent l'oubli de plus en plus lent (courbe exponentielle de l'oubli de Ebbinghaus).

Loftus (1985)

Apprentissage

Effet testing

L'activité met la connaissance de l'apprenant à l'épreuve.

La mémorisation d'une information est plus durable après avoir été testée.

Karpicke et Roediger (2005)

Apprentissage

Double-encodage

L'enseignant exprime deux représentations (mot et image) d'un même concept.

Une représentation d'un élément par associations d'idées (mnémoniques) permet de le retenir plus longtemps.

Paivio (1971)

Ambiance

Effet Pygmalion

L'enseignant agit face à l'apprenant avec l'idée qu'il est compétent et qu'il va réussir.

Les apprenants tendent à réaliser l'image d'eux-même que l'enseignant projette.

Rosenthal et Jacobson (1968)

Ambiance

Compétition

L'activité mène l'apprenant à rechercher un avantage/résultat commun recherché en simultané par d'autres apprenants.

La compétition permet à l'apprenant d'évaluer sa performance par rapport à celle de ses pairs.

Loriers (2010)

Ambiance

Coopération

L'activité permet à l'apprenant de participer avec d'autres apprenants à une oeuvre, une action vers un objectif collectif.

Les activités basées sur la collaboration VS compétition permettent un meilleur apprentissage et le développement de compétences sociales.

Crahay (2000)

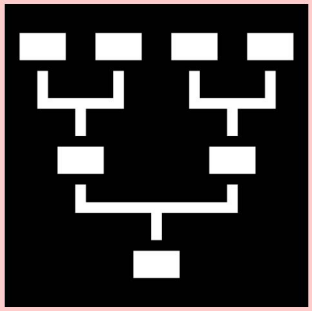
Apprentissage

Apprentissage

Apprentissage

Apprentissage

Apprentissage

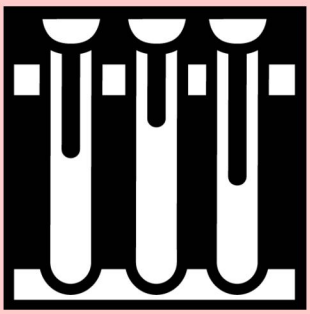


Apprentissage

Apprentissage

Apprentissage

Apprentissage



Apprentissage

Apprentissage

Apprentissage

Ambiance

Ambiance

Ambiance

Ambiance

Ambiance

Ambiance

Ambiance

Erreur

L'activité permet à l'apprenant d'appréhender une erreur comme valorisante.

L'erreur est un événement qui révèle un connaissance antérieure inadéquate sur laquelle la connaissance correcte va pouvoir se construire.

Astolfi (1997)

Ambiance

Ludique

L'activité utilise un jeu comme support pédagogique.

Le jeu est une activité interactive rythmée, cadrée par des règles, dont le but est défini mais dont l'issue est incertaine.

Tacq (2018)

Scénarisation

Contex-tualisation

L'enseignant introduit un exemple illustratif de la situation, du problème.

Le schéma contextualisation, décontextualisation, recontextualisation favorise le transfert.

Tardif et Meirieux (1996)

Scénarisation

Décontex-tualisation

L'enseignant présente un cadre théorique (loi, principe, théorie, modèle).

Le schéma contextualisation, décontextualisation, recontextualisation favorise le transfert.

Tardif et Meirieux (1996)

Scénarisation

Recontex-tualisation

L'activité permet à l'apprenant d'appliquer un cadre théorique pour proposer ou pour résoudre un problème.

Le schéma contextualisation, décontextualisation, recontextualisation favorise le transfert.

Tardif et Meirieux (1996)

Scénarisation

Transfert

L'activité offre la possibilité à l'apprenant de réutiliser à sa propre initiative une connaissance dans un nouveau contexte.

Le schéma contextualisation, décontextualisation, recontextualisation favorise le transfert.

Tardif et Meirieux (1996)

Scénarisation

Contrat pédagogique

L'enseignant explicite de façon contractuelle les rôles de l'apprenant et de l'enseignant en terme de règles de vie, d'organisation.

Une situation pédagogique privilégie la relation de deux éléments sur trois du triangle pédagogique (apprenant, enseignant, savoir).

Houssaye (2013)

Scénarisation

Contrat didactique

L'enseignant explicite de façon contractuelle les rôles de l'apprenant et de l'enseignant dans leur relation au savoir.

Une situation pédagogique privilégie la relation de deux éléments sur trois du triangle pédagogique (apprenant, enseignant, savoir).

Houssaye (2013)

Scénarisation

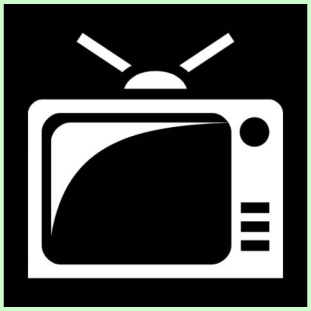
Obstacle

L'enseignant accompagne l'apprenant dans le franchissement de sa compréhension d'un concept clé difficile d'une discipline.

Les obstacles épistémologiques (selon Bachelard) sont des éléments essentiels de la connaissance qui ont été historiquement difficiles à franchir.

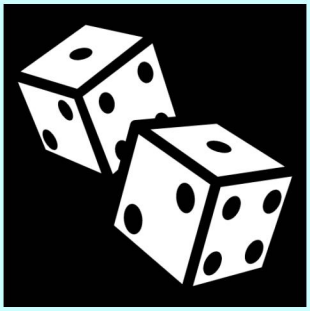
Brousseau (1998)

Scénarisation



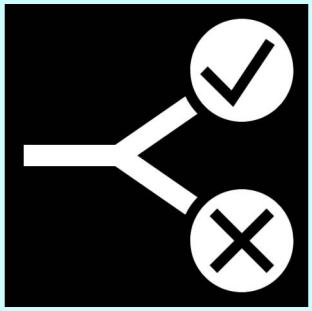
Scénarisation

Ambiance



Ambiance

Ambiance

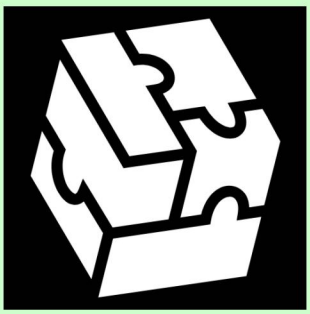


Ambiance

Scénarisation

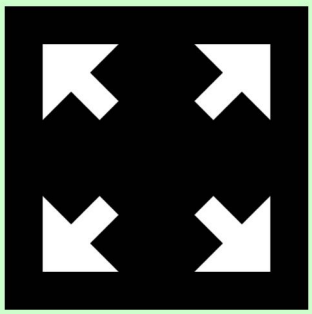
Scénarisation

Scénarisation



Scénarisation

Scénarisation



Scénarisation

Scénarisation

Scénarisation

Scénarisation

Scénarisation

Scénarisation

Scénarisation

Scénarisation

Désétayage progressif

L'enseignant réduit graduellement l'aide qu'il donne à l'apprenant, d'une aide initialement forte à l'autonomie.

La zone proximale de développement (ZPD) définit ce que l'apprenant ne peut faire seul mais peut accomplir en étant guidé/encouragé.

Wood et al. (1976)

Scénarisation

Analyse

L'activité permet à l'apprenant de mettre en relation des éléments constituant un tout.

Des activités à fort engagement cognitif permettent un apprentissage profond qui est plus durable.

Anderson et Krathwohl (2001)

Scénarisation

Evaluation

L'activité permet à l'apprenant d'émettre un jugement de valeur selon des critères.

Des activités à fort engagement cognitif permettent un apprentissage profond qui est plus durable.

Anderson et Krathwohl (2001)

Scénarisation

Création

L'activité permet à l'apprenant de réaliser une production originale.

Des activités à fort engagement cognitif permettent un apprentissage profond qui est plus durable.

Anderson et Krathwohl (2001)

Scénarisation

Métacognition

L'activité permet à l'apprenant d'acquérir une connaissance sur sa propre façon d'apprendre et sur les stratégies cognitives.

L'apprentissage est d'autant plus ancré que l'apprenant réfléchit sur sa façon de résoudre le problème.

Anderson et Krathwohl (2001)

Evaluation

Alignement pédagogique

L'activité forme à un objectif qui a été explicité au préalable et dont l'atteinte est évaluée.

Il y a alignement si les objectifs, les activités d'apprentissage et les stratégies d'évaluation sont concordants.

Biggs (1996)

Evaluation

Evaluation certificative

L'enseignant mesure l'atteinte des objectifs d'apprentissage en vue d'une attestation, certification, diplomation.

L'évaluation certificative (sommative) a une fonction administrative et sociale.

Perrenoud (2001)

Evaluation

Evaluation formative

L'enseignant mesure de façon non diplômante l'atteinte des objectifs d'apprentissage à des fins pédagogiques.

C'est un diagnostic dont la fonction essentielle est, associée à la remédiation, la régulation des apprentissages.

Legendre (1993)

Evaluation

Auto-évaluation

L'activité permet à l'apprenant d'évaluer sa propre production.

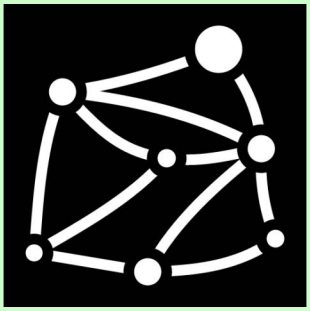
L'auto-évaluation contribue à améliorer la motivation, l'assurance et le rendement des apprenants.

Ross (2006)

Scénarisation

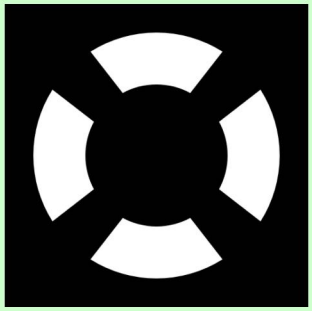
Scénarisation

Scénarisation



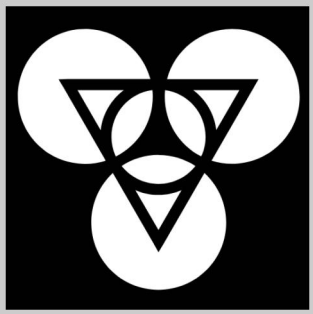
Scénarisation

Scénarisation



Scénarisation

Evaluation



Evaluation

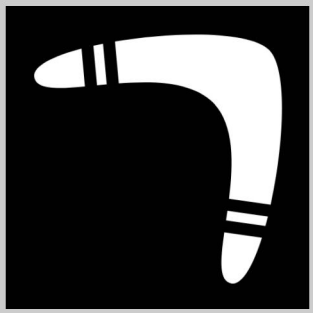
Scénarisation

Scénarisation

Scénarisation

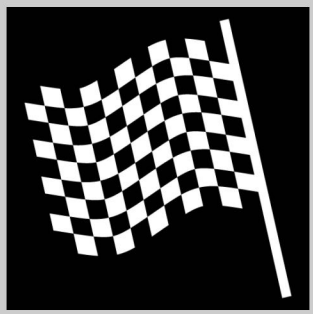
Scénarisation

Evaluation



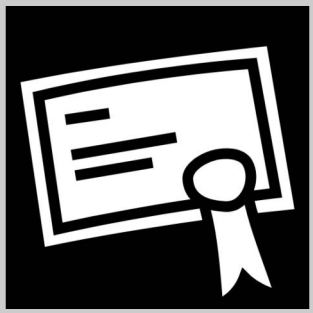
Evaluation

Evaluation



Evaluation

Evaluation



Evaluation

Evaluation

Evaluation par les pairs

L'activité permet à l'apprenant d'évaluer la production d'un autre apprenant.

Evaluer ses pairs améliore la qualité de sa propre production.

Li et al. (2010)

Evaluation

Feed-back

L'enseignant apporte à l'apprenant un retour constructif sur son apprentissage.

Le retour enseignant est une contribution essentielle dans le processus d'auto-régulation des apprentissages.

Nicol et MacFarlane-Dick (2006)

Evaluation

Evaluation

Evaluation

Evaluation