

Table des matières

□ Compétence H1 - Design Pédagogique Vision	3
La vision par le Design Pédagogique	3

Compétence H1 - Design Pédagogique Vision

Informations rapides

- **Page parente** : [Carnet H — Réfléchir](#)
- **Compétence liée** : [H1 — Clarifier son propre rôle et influencer en conséquence](#)
- **Module concerné** : [ModuleMTV](#)
- **Théories principales** : Design Pédagogique Lanarès, J., Laperrouza, M., & Sylvestre, E. (2023)

La vision par le Design Pédagogique

graph TD; C[Compétence
Je me sens capable] --> V[Valeur
C'est important pour moi]; M[Motivation] --> C; M --> V; M --> Z[Motivation = 0]; style M fill:#ffeb3b

La représentation par l'objet

Pour moi, quel objet représente le mieux ce que c’est qu’enseigner?



Pour vous, quel objet
représente le mieux
ce que c’est qu’enseigner?



- Pourquoi cet objet représente le mieux ce que c’est qu’enseigner pour moi?
- En fonction de cette conception, sur quoi je mette l’accent dans mon enseignement?
- Quelles sont mes attentes au niveau de l’apprentissage et du comportement de mes étudiant·e·s?

Objet	Approche de l’apprentissage	Conditions pour que l’approche fonctionne
<div>Micro-processeur</div>	Cette approche accorde une place majeure aux processus de traitement de l’information (illustrée par le micro-processeur). Elle peut être rapprochée du courant cognitiviste.	<ul style="list-style-type: none">• Structuration du contenu• Dosage information, rythme• Permettre codage multiple de l’information (visuel/auditif, images/mots, etc.)• Favoriser l’appropriation individuelle• Rappels réguliers• Mise en pratique des concepts

Objet	Approche de l'apprentissage	Conditions pour que l'approche fonctionne
□ Brique	La brique évoque l'idée que les connaissances se construisent à partir des précédentes. En ce sens, elle peut être associée au courant constructiviste.	<p>Mettre l'accent sur les liens</p> <ul style="list-style-type: none"> • Relations aux acquis • Relations entre les thèmes, concepts, enseignements • Relations à d'autres situations • Favoriser la réflexivité, la prise de conscience
□ Pâte à modeler	L'idée dans cette approche est qu'on apprend en observant un bon modèle (base du compagnonnage ou de la formation des chirurgiens par exemple).	<ul style="list-style-type: none"> • Accent sur aspects et étapes importantes du processus, le décomposer • Offrir des possibilités répétées de pratique avec feedback • Organiser une progression de l'apprentissage visant l'autonomie (du simple au complexe)
□ Gants de boxe	Les gants illustrent la notion que les interactions et la confrontation des points de vue font évoluer les représentations. Ils peuvent être associés au socio-constructivisme.	<ul style="list-style-type: none"> • Interactions - Avec les étudiant·e·s - Entre les étudiant·e·s • Confrontation de points de vue, pensée critique
□ Clou/marteau	Enfoncer le clou, c'est souligner le rôle de la redondance qui, avec le feedback, sont des facteurs majeurs de l'apprentissage et au cœur du behaviorisme.	<ul style="list-style-type: none"> • Organisation - Clarté des objectifs - Progression des étapes • Redondance • Évaluation / Feedback
□ Entonnoir	L'entonnoir illustre le point de vue selon lequel, dans le processus d'apprentissage, le «maître» fait passer la connaissance à l'«élève» dans une logique de transmission.	<ul style="list-style-type: none"> • Qualité de la présentation - Clarté des explications et de la structure - Utilisation d'images / illustrations / exemples - Variété des supports et multi-modalité - Touche émotionnelle - Diversité des façons de présenter • Qualité du contenu - Actualité - Pertinence - Sélection
□ Guide de voyage en groupe	Dans cette perspective, l'accent est mis sur le rôle de facilitation des enseignant·e·s qui cherchent à guider le processus d'apprentissage en fonction des objectifs choisis.	<ul style="list-style-type: none"> • Réponse aux besoins individuels • Acquisition de méthodes • Approches maïeutiques • Mettre les personnes en projets

Objet	Approche de l'apprentissage	Conditions pour que l'approche fonctionne
□ Arrosoir	L'arrosoir illustre la conception considérant que chaque être humain a un potentiel de développement et qu'il faut créer les conditions pour qu'il s'exprime. Elle est en lien avec une approche humaniste.	<ul style="list-style-type: none">• Identifier les acquis et ajuster l'enseignement• Créer un climat de confiance• Multiplier et varier les approches, stratégies• Accorder de la place aux préférences et choix individuels

□ Engagement et motivation

Comment je crée les conditions pour augmenter la motivation ?



$M = C \times V$

Approches utilisées pour susciter un sentiment de compétence :

□ Analyser sa propre expérience d'apprentissage

Comment est-ce que j'apprends le mieux ?

Que faisaient les enseignant.e.s avec lesquels je pense avoir le mieux appris ?

Qu'est-ce que je reproduis de ces expériences personnelles ?

□ Formuler ma philosophie d'enseignement

Quelles sont pour moi les finalités de l'enseignement supérieur ?

Quelles sont mes priorités en tant qu'enseignant.e ?

Comment je décris mon rôle d'enseignant.e ?

Comment je décris le rôle des étudiant.e.s ?

Ce que j'attends d'eux ?

D'après mes réponses, que puis-je dire de :

La place des interactions dans l'apprentissage ?

L'importance accordée aux dimensions pratiques (exemples, exercices, travaux) ?

L'influence des modalités (auditif/visuel, expérience corporelle, images/mots, etc.) ?

La place que j'accorde aux acquis préalables des étudiant.e.s ?

La logique de construction de mes enseignements ?



Mon but premier en tant qu'enseignant.e est... Pour y parvenir je... Dès lors, je m'attends à ce que les étudiant.e.s...

□ Bibliographie

- Lanarès, J., Laperrouza, M., & Sylvestre, E. (2023). Design pédagogique : Une méthodologie de conception des formations (2^e éd.). Dunod.

□ Navigation

- ← Retour à la [compétence H — Réfléchir](#)
- → Retour à la [Page du Module MTV](#)
- ← [Carnet H1 — Rôle](#)
- → [Mes outils pour clarifier mon rôle](#)

[h1](#), [monrôle](#), [design](#), [pédagogique](#)

Page mise à jour le {{date | Auteur : [Eugénie Decré] | Version : 1.0}}

From:

<https://wiki.eugeniedecre.com/> - **Formation en Conscience**

Permanent link:

https://wiki.eugeniedecre.com/doku.php?id=carnet:h1_monrole:h1_design_vision

Last update: **2026/01/18 15:03**

