

Table des matières

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

Compétence H1 - Design Pédagogique Vision

Informations rapides

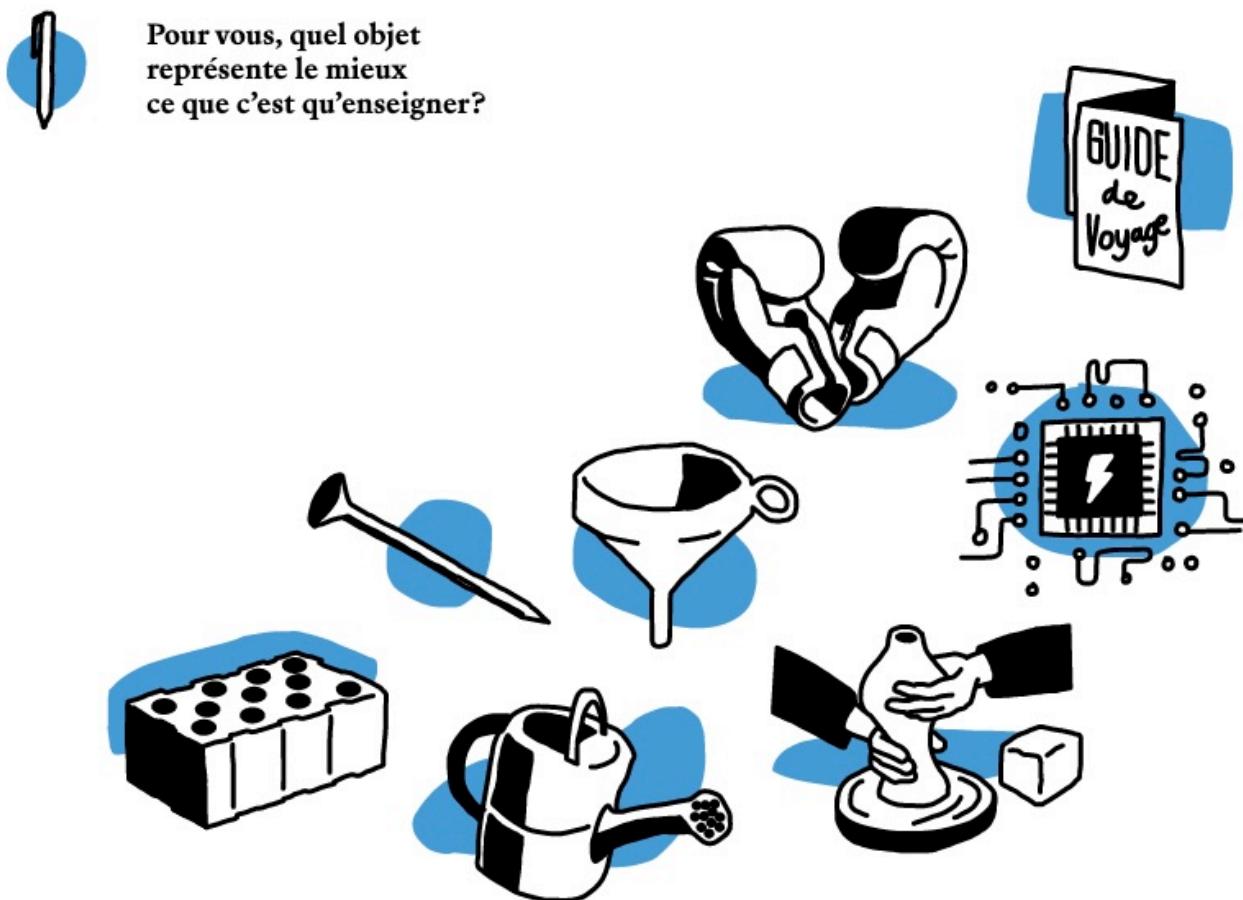
- **Page parente** : Carnet H — Réfléchir
- **Compétence liée** : H1 — Clarifier son propre rôle et influencer en conséquence
- **Module concerné** : ModuleMTV
- **Théories principales** : Design Pédagogique Lanarès, J., Laperrouza, M., & Sylvestre, E.** (2023)

La vision par le Design Pédagogique

La représentation par l'objet

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

28 | Design pédagogique



- 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?

[□ La représentation par l'objet](#)

==== □ 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&rev=1768563543

Last update: **2026/01/16 12:39**

