

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

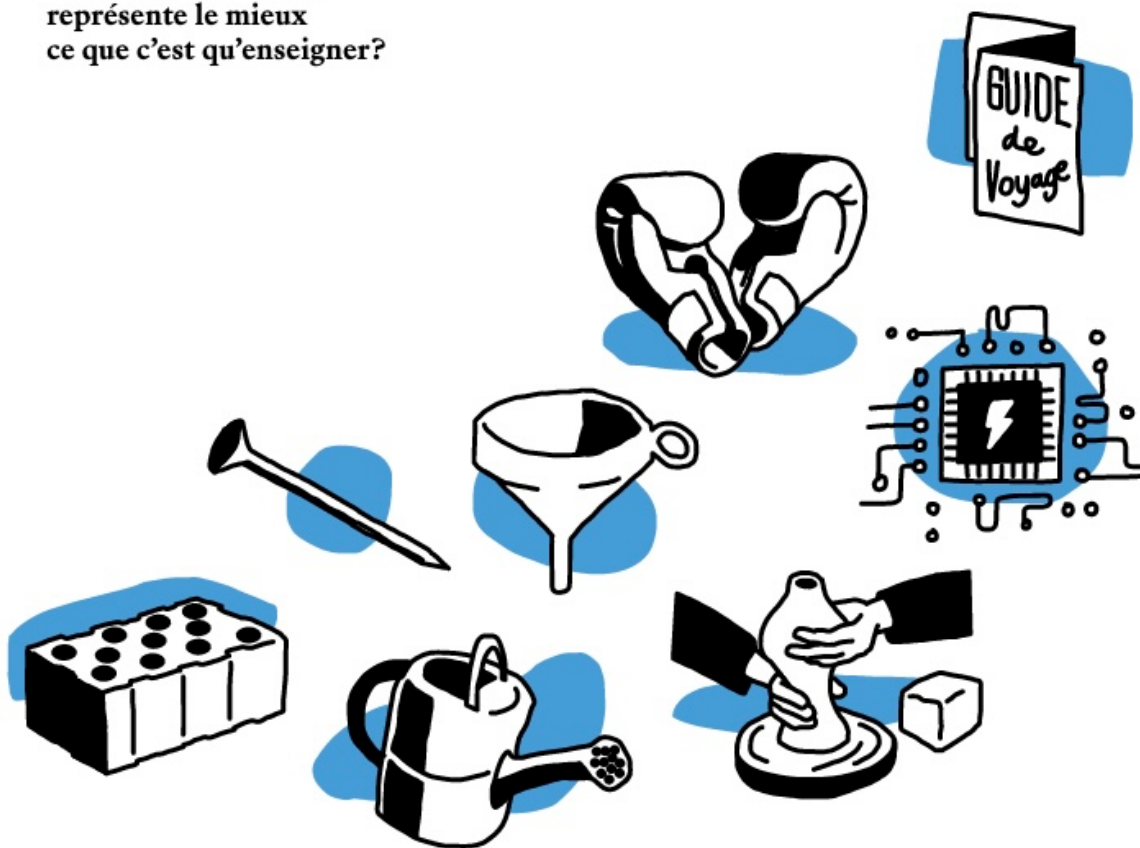
□ La représentation par l'objet

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

28 | Design pédagogique



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
☐ Micro-processeur	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.	• 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
☐ 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.	Mettre l'accent sur les liens • 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).	• 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.	• 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.	• Organisation - Clarté des objectifs - Progression des étapes • Redondance • Évaluation / Feedback

Objet	Approche de l'apprentissage	Conditions pour que l'approche fonctionne
□ 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.	• 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.	• Réponse aux besoins individuels • Acquisition de méthodes • Approches maïeutiques • Mettre les personnes en projets
□ 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.	• 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



$M = C \times V$

Comment je crée les conditions pour augmenter la motivation ?

graph TD C[Compétence

Je me sens capable] V[Valeur

C'est important pour moi] M[Motivation] C -->|x| M V -->|x| M M -->|Si C ou V = 0| Z[Motivation = 0]

style M fill:#ffeb3b

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 ?

□ 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=1768567453

Last update: **2026/01/16 13:44**

