

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

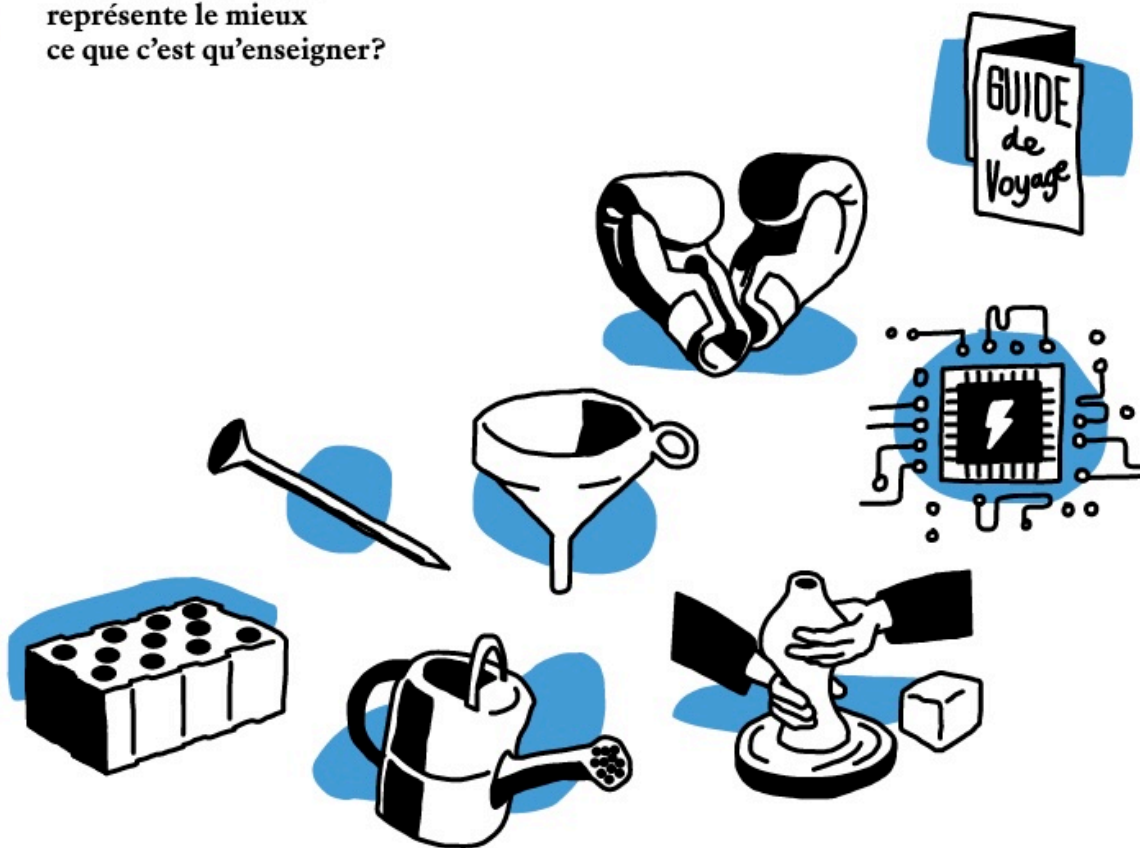
□ La représentation par l'objet

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 ?

□ 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&rev=1768568101

Last update: **2026/01/16 13:55**

