

Planifier l'apprentissage

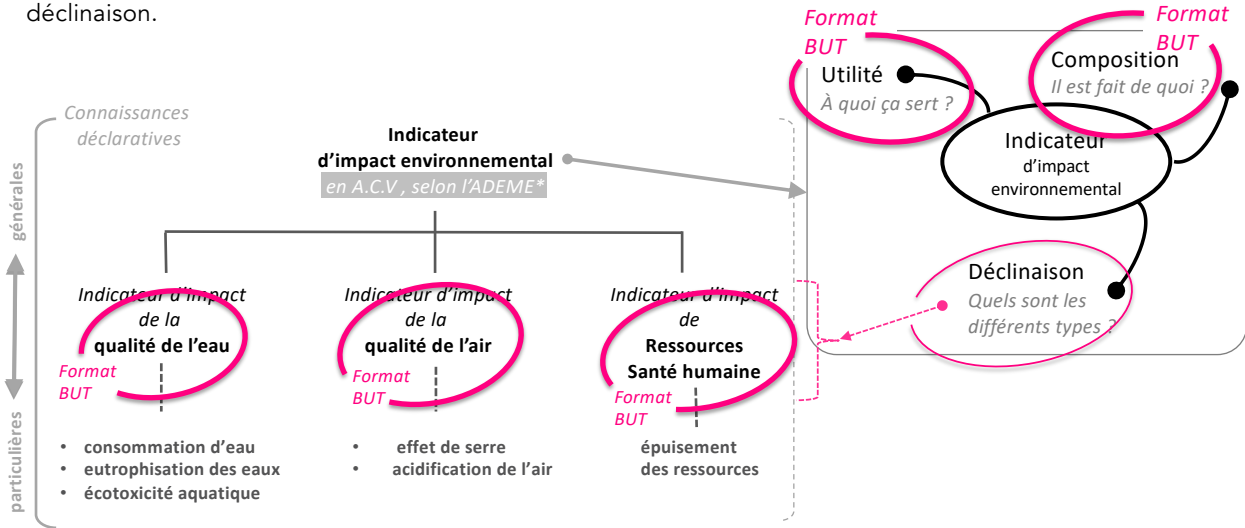
Le but de cette activité est d'établir un **parcours d'apprentissage**: c'est-à-dire de se fixer un **but** (atteignable et perçu comme tel), de construire une combinaison de processus d'apprentissage, pour aller d'un point de départ au but.

Dans la partie qui suit, la description de l'activité de conception se limite à l'apprentissage du concept d' « **indicateur d'impact environnemental** ».

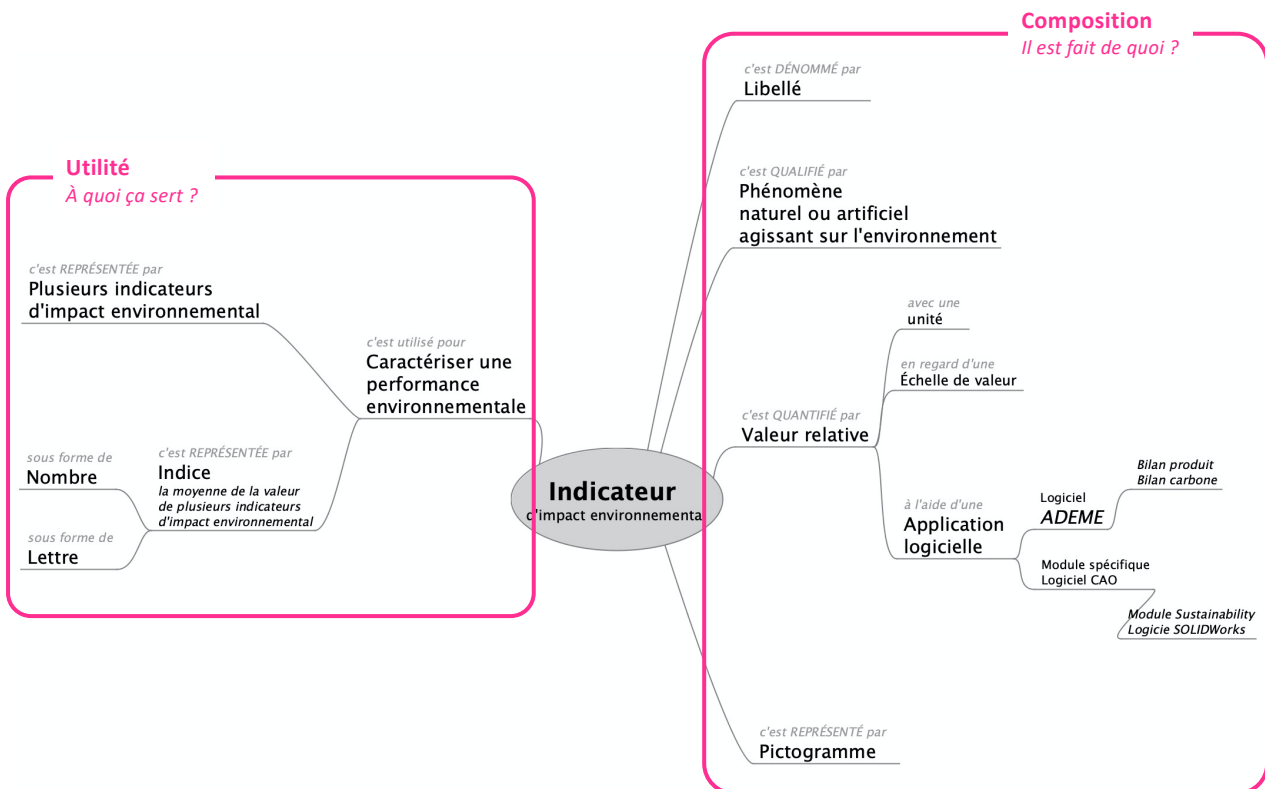
Définir un BUT d'apprentissage :

Afin de mieux caractériser les BUTs d'apprentissage, j'ai élaboré des structures de connaissance spécifiques au concept d'indicateur d'impact environnemental, à partir des celles précédemment établies.

J'ai choisi trois formats-BUT pour élaborer cette connaissance déclarative : son utilité, sa composition et ses déclinaisons.

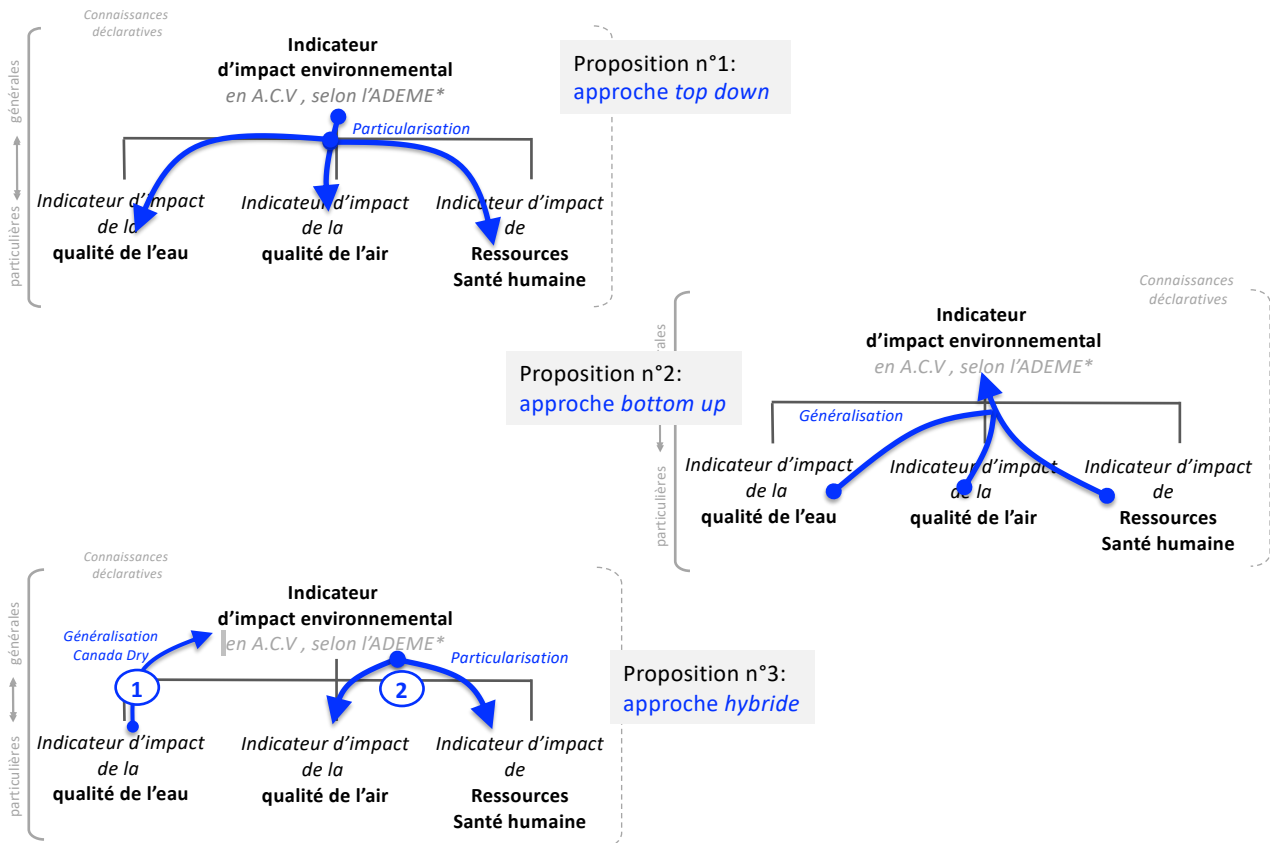


Carte heuristique du concept d'indicateur d'impact environnemental :



Le parcours d'apprentissage :

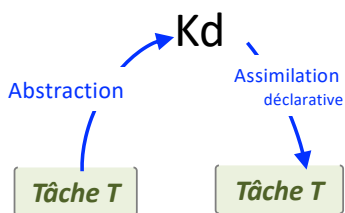
On peut envisager trois parcours d'apprentissage, caractérisés par une approche top down, bottom up et hybride.



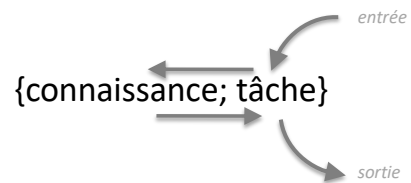
Choix stratégique :

Afin de favoriser une motivation de progrès, et comme le préconisent les recherches dans le domaine (Tricot, 2017), j'ai cherché une « situation d'entrée » qui soit à la fois un point de départ et un fil rouge à cet enseignement, et qui a du sens pour les élèves, parce qu'il concerne leur quotidien, leur activité extrascolaire, et qui les rendent « plus savant » que leur entourage proche. « Plus savant » parce qu'ils sauront décoder une affiche de performance environnementale et parce qu'ils sauront comment on l'obtient (... et sauront ensuite l'obtenir).

En m'appuyant sur notre modèle de l'acte d'enseigner (cf. ci-contre), je pose le principe de planification suivant :

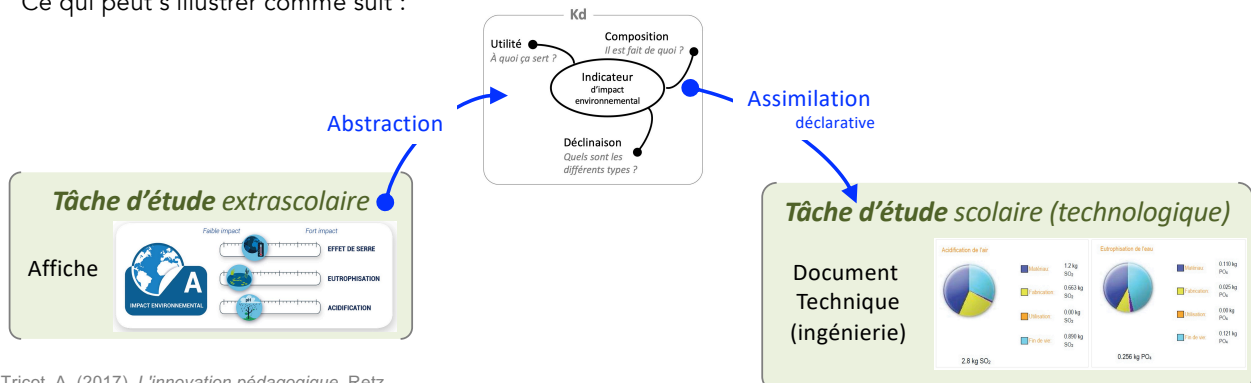


- Abstraire la connaissance d'une tâche d'étude d'une situation extrascolaire.
- Assimiler la connaissance à l'aide d'une tâche d'étude d'une situation scolaire (technologique).



On « entre » par la tâche pour susciter le besoin et générer la connaissance ; on « sort » par la tâche pour utiliser la connaissance.

Ce qui peut s'illustrer comme suit :



Tricot, A. (2017). L'innovation pédagogique. Retz.