

I/ Théorie du « faire-dire » de Roger Mucchielli

Selon Mucchielli, le sujet apprend mieux s'il est engagé personnellement dans une action. C'est pourquoi, les méthodes actives cherchent à réaliser des situations où les élèves participent en découvrant par eux-mêmes les notions

En effet, l'individu retient approximativement lorsqu'il fait attention :

- ◆ 10% de ce qu'il lit ;
- ◆ 20% de ce qu'il entend ;
- ◆ 30% de ce qu'il voit ;
- ◆ 50% de ce qu'il voit et entend en même temps.

Dans les mêmes conditions d'attention, nous retenons, par contre :

- ◆ 80% de ce que nous disons ;
- ◆ 90% de ce que nous disons en faisant quelque chose à propos de quoi nous réfléchissons et qui nous implique.

L'enseignant doit donc mettre en place des situations d'apprentissage où l'apprenant est producteur, s'appropriant lui-même des connaissances et compétences avec son aide.

La motivation doit être intrinsèque, c'est-à-dire que la motivation de l'élève doit être une motivation interne (exemples : plaisir d'apprendre pour augmenter ses connaissances, motivation pour le sujet d'étude ou pour la tâche elle-même) et non une motivation extrinsèque (exemples : obligation scolaire, obtention de « bonnes notes »).

Quelques règles fondamentales :

- ◆ Chaque leçon porte sur deux ou trois points nouveaux à acquérir.
- ◆ Le vocabulaire est adapté à l'apprenant tout en restant juste et concret.
- ◆ L'atelier est vivant pour que les apprenants s'y intéressent (utilisation de sources documentaires variées : livres, articles, vidéo, Internet...).
- ◆ Les nouvelles notions sont reformulées par les apprenants eux-mêmes.
- ◆ À la fin de chaque activité une mini synthèse est indispensable afin d'amener une reformulation par les apprenants eux-mêmes.

II/ Taxonomies

1/ Taxonomie de Bloom :

La classification des objectifs en catégories est ce que l'on appelle la « Taxonomie des objectifs ». L'intérêt d'une taxonomie est qu'elle permet d'identifier la nature des capacités sollicitées par un objectif de formation et son degré de complexité. Cette information, parmi d'autres, permet d'adapter la méthode de formation.

De ses travaux Benjamin Bloom, psychologue en éducation, a fait émerger une classification des niveaux de pensée importants dans le processus

d'apprentissage. Vis à vis du domaine cognitif, Bloom identifie 6 types d'activités, du plus simple au plus complexe, comprenant chacune un ou plusieurs sous-domaines. Bloom fait l'hypothèse que les habiletés peuvent être mesurées sur un continuum allant de simple à complexe. La taxonomie des objectifs éducationnels de Bloom est composée des six niveaux suivants : la connaissance, la compréhension, l'application, l'analyse, la synthèse et l'évaluation.

1-Retenir des connaissances

Il peut s'agir de :

- des données particulières (des éléments de connaissance)
- des mots, une terminologie
- des faits isolés
- des façons de mettre en relation les éléments
- des conventions (règles arbitraires)

L'apprenant observe et se souvient de l'information.

Activités : définir, décrire, associer, ordonner, retenir, nommer, noter, répéter.

2-Comprendre le sens littéral du message

Il peut s'agir de

- traduire, transposer dans un autre langage, transposition
- mettre les éléments dans un ordre différent, interprétation
- L'apprenant comprend l'information et en saisit le sens

Activités : changer, classifier, définir dans ses propres mots, discuter, expliquer, donner des exemples, traduire.

3-Appliquer un principe

L'apprenant utilise l'information et utilise des méthodes.

Activités : appliquer, calculer, construire, pratiquer

4-Analyser un ensemble complexe

Il peut s'agir :

- d'éléments
- de relations entre les éléments
- de principes organisateurs.

L'apprenant voit des modèles et organise les parties.

Activités : analyser, évaluer, catégoriser, comparer, conclure, critiquer, poser un diagnostic différencier

5-Faire une production personnelle, une synthèse

Il peut s'agir :

- de l'expression de son œuvre personnelle
- d'action, d'élaboration d'un plan d'action
- L'apprenant utilise des idées pour en créer de nouvelles

Activités : assembler, composer, créer, améliorer, synthétiser.

6-Evaluer sa production ou celle d'autrui

Il peut s'agir de la production

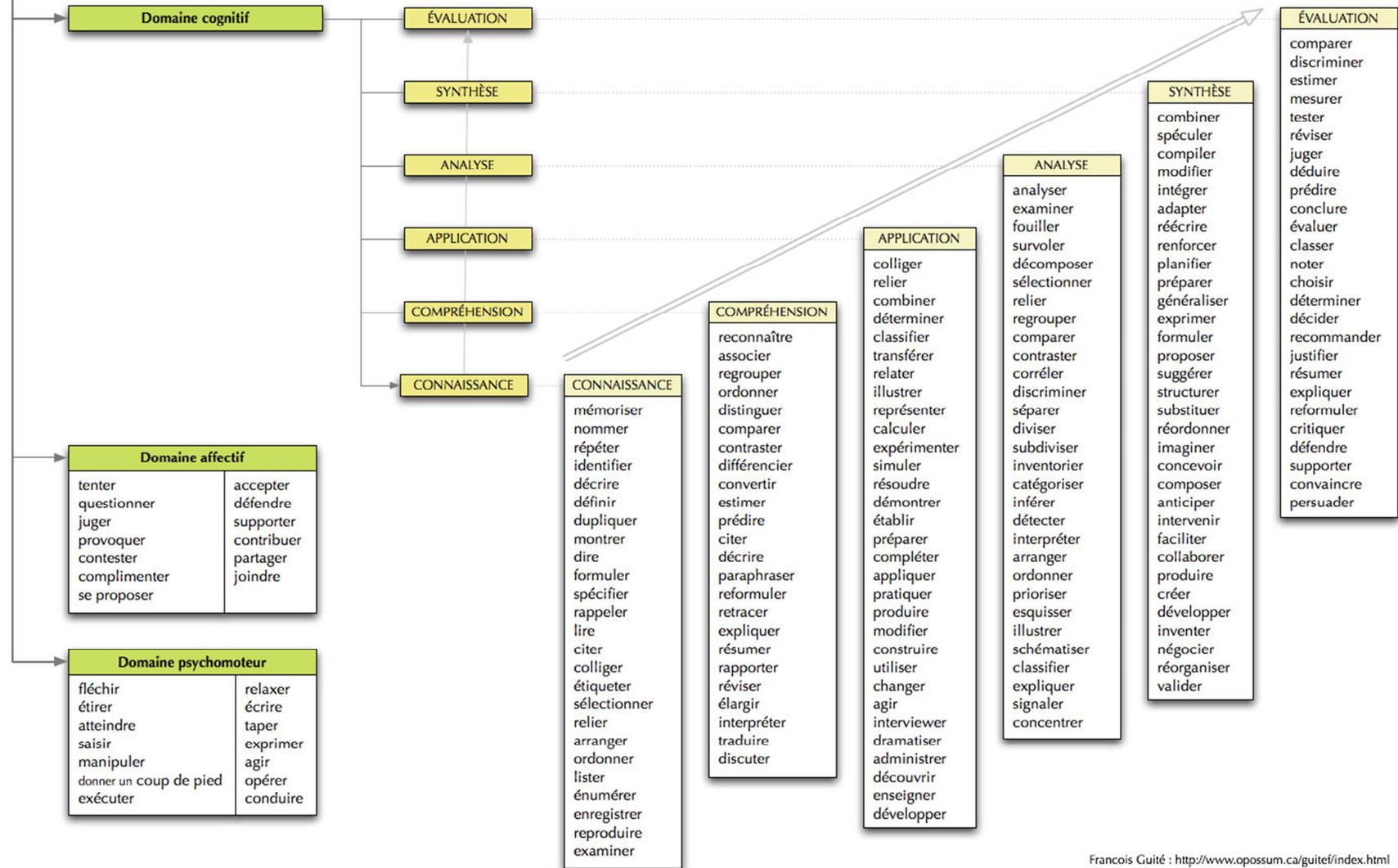
- en elle-même
- en référence à autre chose

L'apprenant compare et discrimine les idées.

Activités : évaluer, argumenter, choisir, certifier, critiquer, décider, déduire, défendre, distinguer, évaluer, recommander.

La taxonomie des objectifs éducationnels de Bloom peut s'avérer intéressante pour des enseignants. En effet, elle peut permettre de concevoir des activités pédagogiques, de présenter les informations selon les niveaux de pensée et de construire une progression pédagogique. Plusieurs de ces activités peuvent être prises en considération lors de la conception d'un cours dans un environnement de formation et d'apprentissage.

Taxonomie de Bloom



2/ La taxonomie des activités intellectuelles de Louis Hainault

Louis Hainault définit 5 niveaux d'activités :

1/ **La reproduction** consiste à restituer exactement (ou presque) ce qu'on a appris. L'objet et le produit ont déjà été associés auparavant. Les deux formes principales de reproduction sont la reconnaissance et l'évocation.

*Exemples: Laquelle des villes suivantes est en Suède ? (Reconnaissance)
Quelle est la capitale de la Suède? (Evocation)*

2 /**La conceptualisation** consiste à identifier des objets par rapport à une classe. L'objet est l'exemple ou le contre-exemple du concept et le produit est l'appartenance ou la non-appartenance à une classe. Le produit est donc plus général que l'objet.

Exemple: Voici cinq polygones, lesquels sont des quadrilatères ?

3/ **L'application** consiste à "mettre un oeuvre sur un cas particulier d'une règle, d'un principe, d'une formule, d'une procédure générale apprise antérieurement ou donnée en même temps que le cas à traiter" (D'Hainaut et al, 1982).

Exemple: Calculer l'aire du rectangle ci-dessous.

L'objet est la situation et le produit les résultats possibles.

Exemple: Dans une partie d'échecs, anticiper la réaction de l'adversaire pour chacun des déplacements possibles.

4/ **La mobilisation** consiste à rechercher plusieurs produits qui correspondent à certains critères. Cette activité repose essentiellement sur la capacité du sujet à générer des produits afin de les confronter aux critères spécifiés. Cette activité se rapproche donc de l'exploration du possible.

Exemple: Inventer le titre d'un film

5/ **La résolution de problème** diffère de l'application simple en ce que le sujet ne dispose pas d'un opérateur simple pour résoudre le problème. Il est confronté à une situation nouvelle face à laquelle il doit combiner de façon originale les opérateurs dont il dispose et/ou les adapter à la situation nouvelle.

Exemple: Intervenir spontanément dans un débat pour défendre ses idées