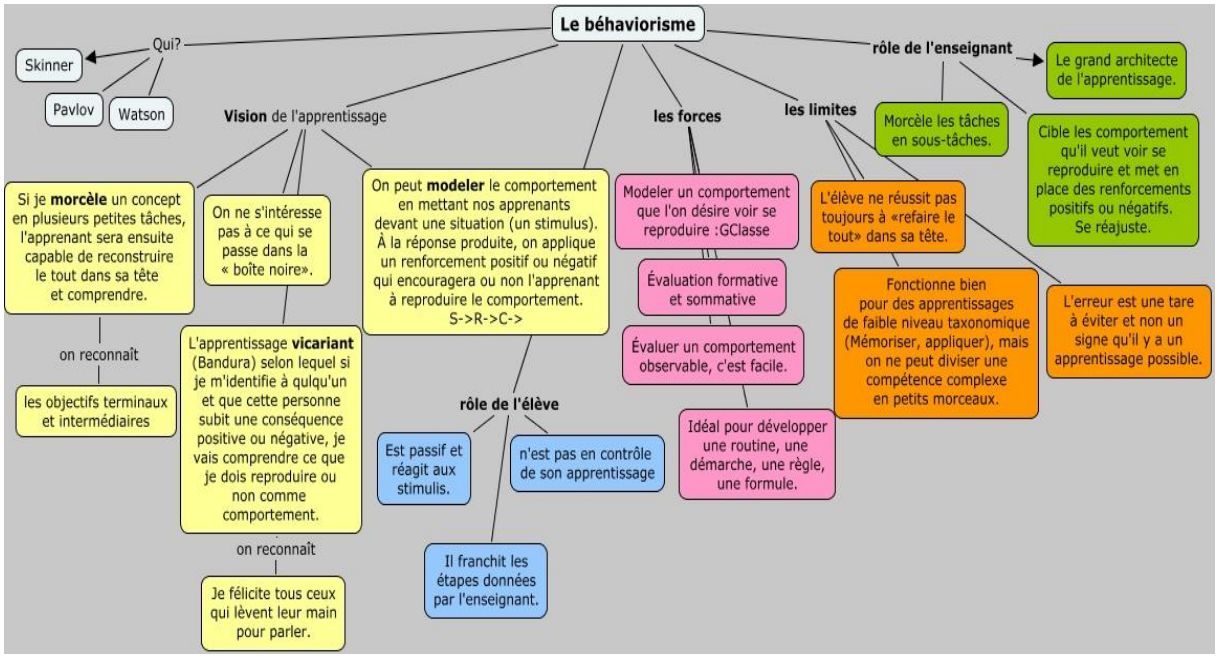
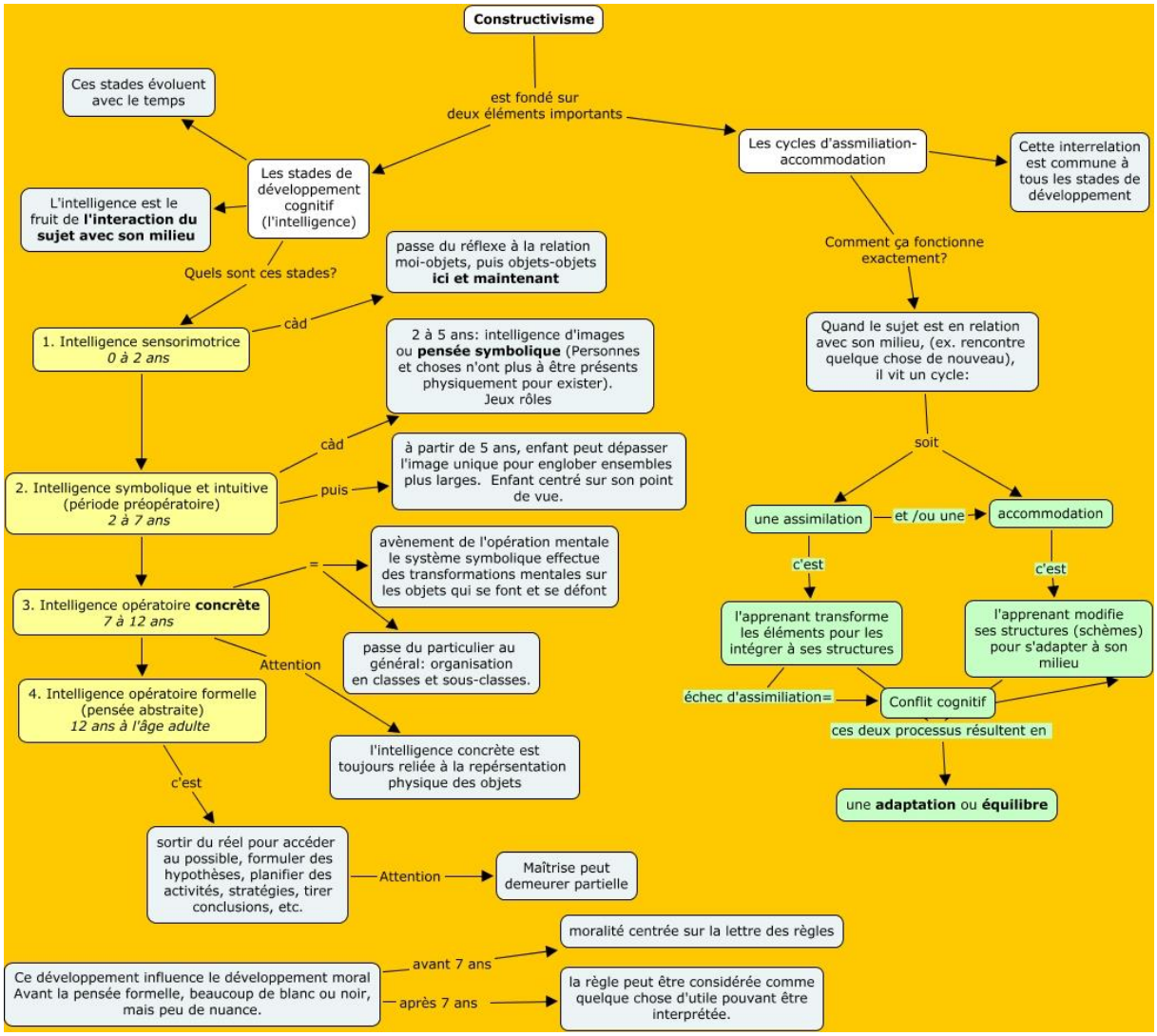
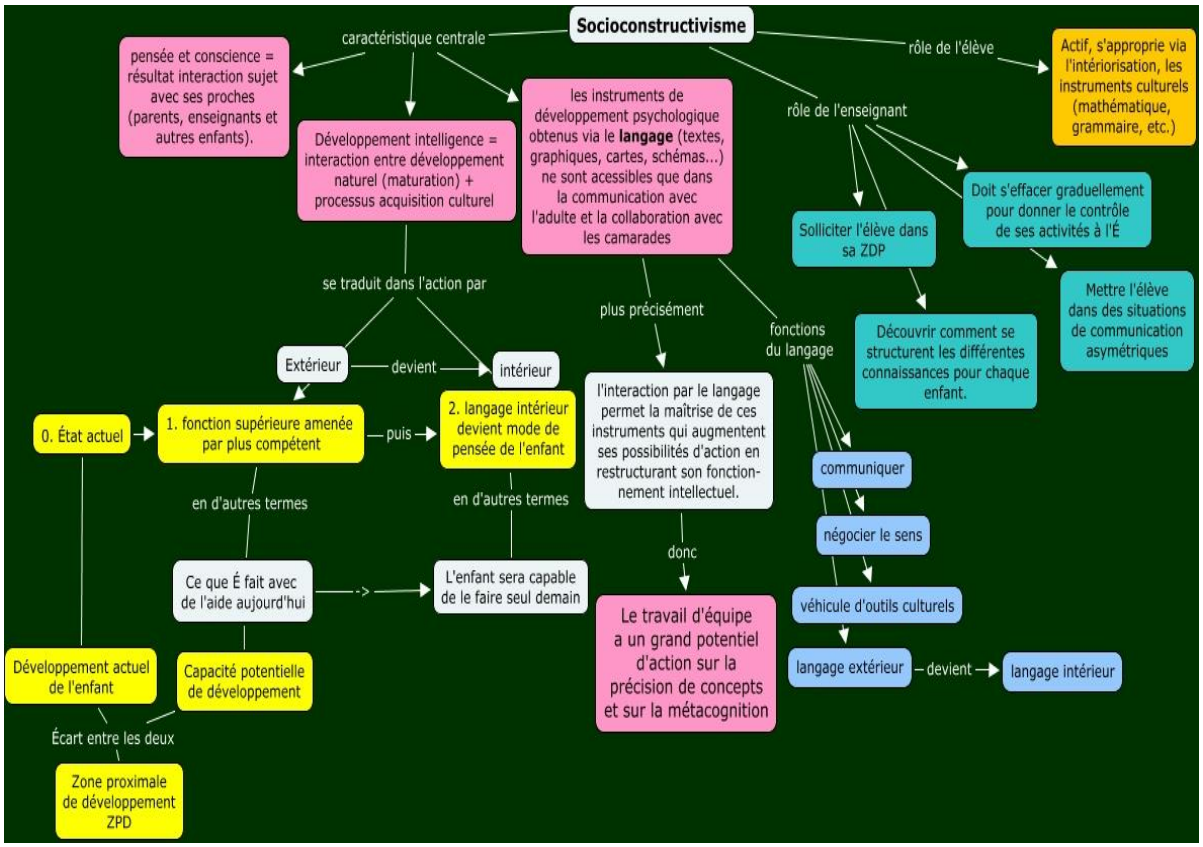
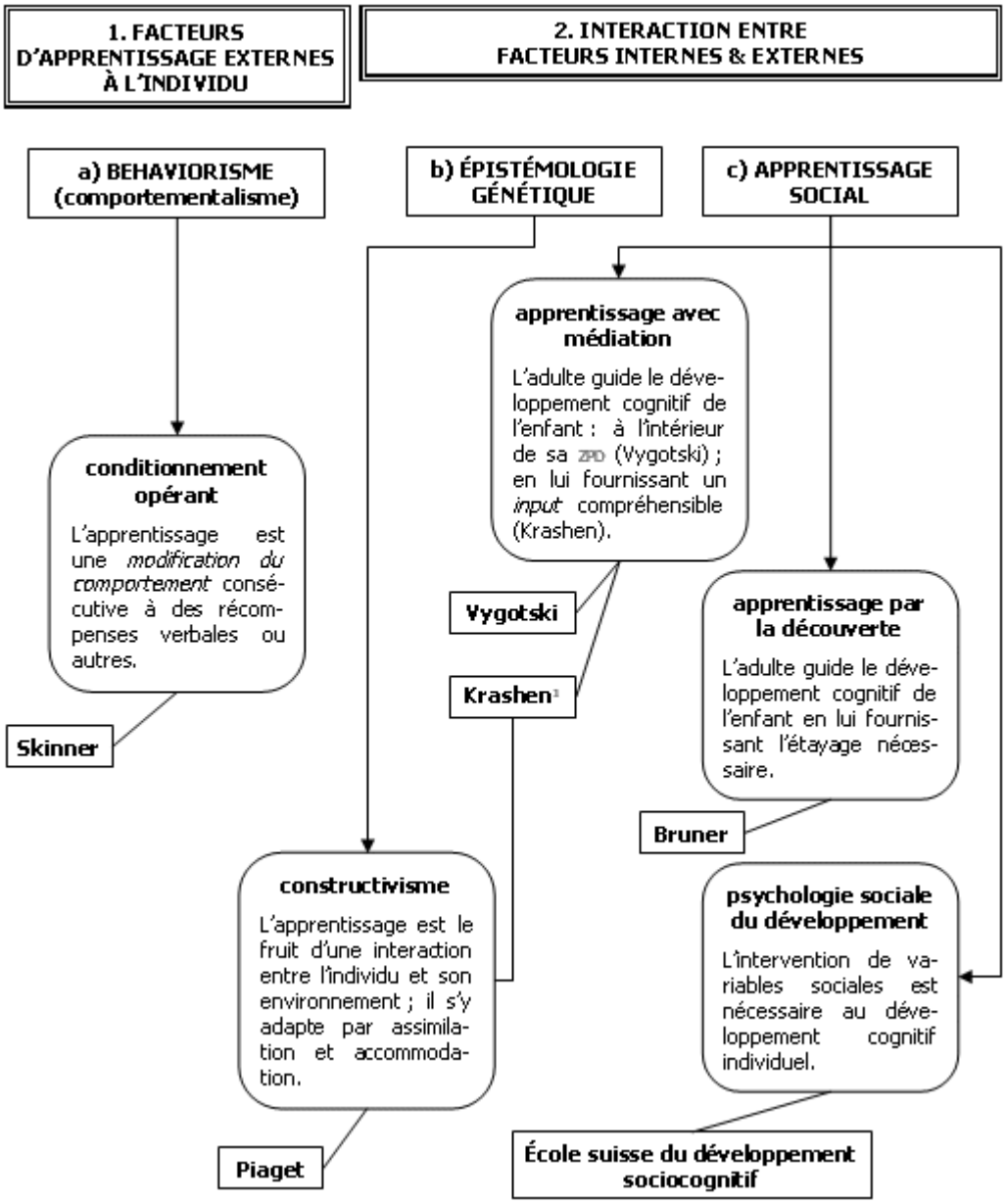

Le béhaviorisme
Qui?
Skinner
Pavlov
Watson
Vision de l'apprentissage
Si je morcèle un concept en plusieurs petites tâches, l'apprenant sera ensuite capable de reconstruire le tout dans sa tête et comprendre.
on reconnaît
les objectifs terminaux et intermédiaires
On ne s'intéresse pas à ce qui se passe dans la « boîte noire».
L'apprentissage vicariant (Bandura) selon lequel si je m'identifie à qulqu'un et que cette personne subit une conséquence positive ou négative, je vais comprendre ce que je dois reproduire ou non comme comportement.
on reconnaît
Je félicite tous ceux qui lèvent leur main pour parler.
On peut modeler le comportement en mettant nos apprenants devant une situation (un stimulus). À la réponse produite, on applique un renforcement positif ou négatif qui encouragera ou non l'apprenant à reproduire le comportement. S->R->C->
rôle de l'élève
Est passif et réagit aux stimulis.
n'est pas en contrôle de son apprentissage
Il franchit les étapes données par l'enseignant.
les forces
Modeler un comportement que l'on désire voir se reproduire :GClasse
Évaluation formative et sommative
Évaluer un comportement observable, c'est facile.
Idéal pour développer une routine, une démarche, une règle, une formule.
les limites
L'élève ne réussit pas toujours à «refaire le tout» dans sa tête.
Fonctionne bien pour des apprentissages de faible niveau taxonomique (Mémoriser, appliquer), mais on ne peut diviser une compétence complexe en petits morceaux.
L'erreur est une tare à éviter et non un signe qu'il y a un apprentissage possible.
rôle de l'enseignant
Le grand architecte de l'apprentissage.
Morcèle les tâches en sous-tâches.
Cible les comportement qu'il veut voir se reproduire et met en place des renforcements positifs ou négatifs. Se réajuste.


Constructivisme
est fondé sur deux éléments importants
Les stades de développement cognitif (l'intelligence)
Ces stades évoluent avec le temps
L'intelligence est le fruit de l'interaction du sujet avec son milieu
Quels sont ces stades?
1. Intelligence sensorimotrice
0 à 2 ans
càd
passe du réflexe à la relation moi-objets, puis objets-objets ici et maintenant
2. Intelligence symbolique et intuitive (période préopératoire)
2 à 7 ans
càd
2 à 5 ans: intelligence d'images ou pensée symbolique (Personnes et choses n'ont plus à être présents physiquement pour exister). Jeux rôles
puis
à partir de 5 ans, enfant peut dépasser l'image unique pour englober ensembles plus larges. Enfant centré sur son point de vue.
3. Intelligence opératoire concrète
7 à 12 ans
=
avènement de l'opération mentale le système symbolique effectue des transformations mentales sur les objets qui se font et se défont
passe du particulier au général: organisation en classes et sous-classes.
Attention
l'intelligence concrète est toujours reliée à la repérsentation physique des objets
4. Intelligence opératoire formelle (pensée abstraite)
12 ans à l'âge adulte
c'est
sortir du réel pour accéder au possible, formuler des hypothèses, planifier des activités, stratégies, tirer conclusions, etc.
Attention
Maîtrise peut demeurer partielle
Les cycles d'assmiliation-accommodation
Cette interrelation est commune à tous les stades de développement
Comment ça fonctionne exactement?
Quand le sujet est en relation avec son milieu, (ex. rencontre quelque chose de nouveau), il vit un cycle:
soit
une assimilation
et /ou une
accommodation
c'est
l'apprenant transforme les éléments pour les intégrer à ses structures
c'est
l'apprenant modifie ses structures (schèmes) pour s'adapter à son milieu
échec d'assimiliation=
Conflit cognitif
ces deux processus résultent en
une adaptation ou équilibre
Ce développement influence le développement moral Avant la pensée formelle, beaucoup de blanc ou noir, mais peu de nuance.
avant 7 ans
moralité centrée sur la lettre des règles
après 7 ans
la règle peut être considérée comme quelque chose d'utile pouvant être interprétée.


Socioconstructivisme
caractéristique centrale
pensée et conscience = résultat interaction sujet avec ses proches (parents, enseignants et autres enfants).
Développement intelligence = interaction entre développement naturel (maturation) + processus acquisition culturel
les instruments de développement psychologique obtenus via le langage (textes, graphiques, cartes, schémas...) ne sont acessibles que dans la communication avec l'adulte et la collaboration avec les camarades
rôle de l'élève
Actif, s'approprie via l'intériorisation, les instruments culturels (mathématique, grammaire, etc.)
rôle de l'enseignant
Doit s'effacer graduellement pour donner le contrôle de ses activités à l'É
Solliciter l'élève dans sa ZDP
Mettre l'élève dans des situations de communication asymétriques
Découvrir comment se structurent les différentes connaissances pour chaque enfant.
se traduit dans l'action par
Extérieur
devient
intérieur
0. État actuel
1. fonction supérieure amenée par plus compétent
puis
2. langage intérieur devient mode de pensée de l'enfant
en d'autres termes
en d'autres termes
Ce que É fait avec de l'aide aujourd'hui
->
L'enfant sera capable de le faire seul demain
Développement actuel de l'enfant
Capacité potentielle de développement
Écart entre les deux
Zone proximale de développement ZPD
plus précisément
l'interaction par le langage permet la maîtrise de ces instruments qui augmentent ses possibilités d'action en restructurant son fonction-nement intellectuel.
donc
Le travail d'équipe a un grand potentiel d'action sur la précision de concepts et sur la métacognition
fonctions du langage
communiquer
négocier le sens
véhicule d'outils culturels
langage extérieur
devient
langage intérieur


1. FACTEURS D'APPRENTISSAGE EXTERNES À L'INDIVIDU
2. INTERACTION ENTRE FACTEURS INTERNES & EXTERNES
a) BEHAVIORISME (comportementalisme)
b) ÉPISTÉMOLOGIE GÉNÉTIQUE
c) APPRENTISSAGE SOCIAL
conditionnement opérant
L'apprentissage est une *modification du comportement* consécutive à des récompenses verbales ou autres.
Skinner
apprentissage avec médiation
L'adulte guide le développement cognitif de l'enfant : à l'intérieur de sa ZPD (Vygotski) ; en lui fournissant un *input* compréhensible (Krashen).
Vygotski
Krashen[1]
apprentissage par la découverte
L'adulte guide le développement cognitif de l'enfant en lui fournissant l'étayage nécessaire.
Bruner
constructivisme
L'apprentissage est le fruit d'une interaction entre l'individu et son environnement ; il s'y adapte par assimilation et accommodation.
Piaget
psychologie sociale du développement
L'intervention de variables sociales est nécessaire au développement cognitif individuel.
École suisse du développement sociocognitif