

<https://svc.circonscription.ac-normandie.fr/spip.php?article749>



Éléments de psychologie cognitive pour concevoir des situations d'apprentissages

- Pédagogie - Éléments de réflexion - Neurosciences et psychologie cognitive -

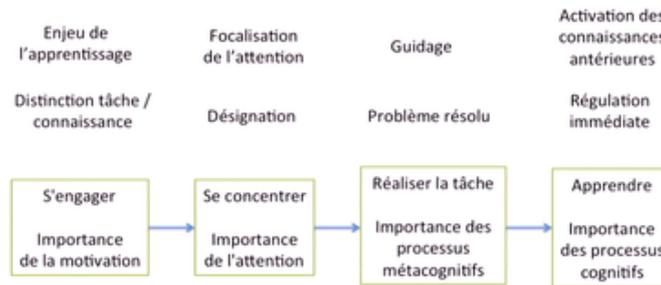
Date de mise en ligne : mardi 6 juin 2017

Copyright © Circonscription de Saint Valery en Caux - Tous droits réservés

Concevoir des situations d'apprentissages, c'est penser l'engagement des élèves dans la tâche, la faisabilité de la tâche, les enjeux d'apprentissage dans la tâche et leur appropriabilité.

André Tricot, psychologue cognitiviste, propose une approche en quatre niveaux pour aider les professionnels à concevoir des situations d'apprentissage.

Apprendre en classe : approches cognitives



Cette [captation vidéo](#) a été réalisée le 3 juin 2015 lors d'une journée de formation intitulée : Les dispositifs, la classe, l'établissement ; quels soutiens à l'engagement des élèves ? Cette journée a été l'occasion de réfléchir aux enjeux d'une aide apportée de manière cohérente et ajustée aux besoins des élèves, dans un contexte marqué par la controverse autour de l'insuffisante efficacité des dispositifs d'accompagnement des élèves. Quels pas de côté ces dispositifs font-ils faire aux enseignants, aux praticiens, afin de mieux comprendre la nature des difficultés des élèves ? La réflexion s'est appuyée notamment sur le travail d'une équipe de recherche qui a étudié durant deux années les formes de soutien proposées aux élèves en difficulté dans des configurations locales très différentes.



Sommaire :

- Une approche en quatre niveaux pour aider les professionnels à concevoir des situations d'apprentissage.
- Des connaissances primaires et secondaires qui requièrent des mécanismes d'apprentissage spécifiques

Différents niveaux d'engagement, d'attention

1. Passif : lorsque les élèves sont *focalisés sur* et *reçoivent* des explications, ils leur accordent de l'attention
2. Actif : lorsque les élèves font quelque chose qui manipule *sélectivement* et *physiquement* les supports d'apprentissage
3. Constructif : lorsque les élèves *génèrent* de l'information au-delà de ce qui a été présenté
4. Interactif : lorsque deux (ou plus) élèves *collaborent* à travers un dialogue à une *co-construction*

(Chi & Wylie, 2014)