



Les critères d'une situation d'apprentissage efficace

*Ce mémo est issu de l'article "Comment nos élèves apprennent-ils ? Les critères d'une situation d'apprentissage efficace".
www.lecoledemesreves.com*

1 AGIR POUR SUSCITER DES QUESTIONNEMENTS

Manipuler, construire, fabriquer... c'est permettre à l'élève de vivre des expériences, de découvrir par ses sens, de se confronter au réel.

2 PARTIR DU CONNU POUR DÉPASSER SES CONCEPTIONS INITIALES

L'élève peut s'engager avec ce qu'il sait mais cela ne va pas nécessairement fonctionner. Il va se trouver déstabilisé et c'est cette déstabilisation qui l'amènera à progresser.

3 TÂTONNER POUR COMPRENDRE

Apprendre, c'est tenter des expériences, les comparer puis les interpréter.

4 L'ERREUR, UNE ÉTAPE DU PROCESSUS D'ACQUISITION

Il s'agit d'amener l'élève à la comprendre pour la dépasser. Pour l'enseignant, c'est un véritable indicateur de là où en est l'élève.

5 PRENDRE LE TEMPS

Vouloir réduire le temps de tâtonnement dans un souci d'économie d'efforts et de gain de temps, c'est méconnaître le processus d'apprentissage des enfants. Un apprentissage est véritable, profond, incorporé à notre vie, s'il est le résultat de notre expérience.

6 LE CONTRÔLE DIRECT DE SON ACTION

Rendre l'élève acteur de ses apprentissages, c'est aussi lui permettre de valider son action par lui-même. Le résultat valide ou invalide la procédure. En mettant en lien son action et son effet, il peut alors agir dessus et modifier sa procédure.

7 VERBALISER POUR SE DÉCENTRER ET PRENDRE CONSCIENCE

L'activité en elle-même ne suffit pas. C'est la réflexion sur son activité qui construit véritablement l'apprentissage.

8 CONSOLIDER LES APPRENTISSAGES

Si la répétition et l'automatisation sont importants pour stabiliser les apprentissages, elles ne sont efficaces qu'une fois la compréhension construite.