

UF 3 - QUELLE DEMARCHE ?

| 31 - LES METHODES PEDAGOGIQUES | 32 - LOGIQUE PEDAGOGIQUE D'APPRENTISSAGE |
|--|--|
| <p>Méthode analytique : Pédagogie autoritaire RUGBY \Rightarrow ENFANT</p> <ul style="list-style-type: none"> • S'appuie sur des gestes, des combinaisons • Du particulier au général • Conduite stéréotypée <p>Méthode globale : Pédagogie du laisser faire RUGBY \Leftarrow ENFANT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Méthode basée sur le jeu • Auto apprentissage <p>Méthode (inter)active : Démarche constructiviste RUGBY \leftrightarrow ENFANT</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'enfant possède des structures • Utilisation du jeu • Structures pédagogiques adaptées aux niveaux • Du simple au complexe • Du général au particulier | <p>Le diagramme illustre un cycle pédagogique. Au centre, le terme .IFI est entouré de quatre flèches courbes qui forment un cercle. Les points de connexion sont : EVOLUTION de la situation pédagogique (à gauche), OBSERVATION Comportements (à droite), Détermination (en bas), et SITUATIONS (en haut).</p> |
| 33 - LES LOIS DE L'EXERCICE | 34 - LES SITUATIONS D'APPRENTISSAGE |
| <p>☒ Construction de l'exercice :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Espace : correspondant aux formes de jeu travaillées • Effectif <ul style="list-style-type: none"> ☞ Global ☞ Réduit (ou de ligne) ☞ Homme contre homme • Consignes : aux opposants, obligent les utilisateurs à s'adapter aux utilisateurs, obligent les opposants à s'adapter <p>☒ Opposition : créer des conditions réelles de jeu</p> <p>☒ Alternatives : être placé en situation de choix (au moins 2 solutions)</p> <p>☒ Lancements : Induisent des réponses différentes</p> <p>☒ Réversibilité : possibilité de passer du statut d'opposant à celui d'utilisateur</p> <p>☒ Répétition : condition nécessaire à l'apprentissage</p> | <p>Le diagramme présente un spectre de situations d'apprentissage. À gauche, un rectangle vertical vert est étiqueté COMPETITION. À droite, un rectangle vertical jaune est divisé en six cases : Jeu à thèmes, Jeu libre, Jeu dirigé, Situations Problèmes, Situations Fermées, et Exercices. Au centre, un grand symbole de croix gris est étiqueté Situations TERRAIN. En bas, un rectangle gris est étiqueté Situations HORS du TERRAIN avec le sous-titre Dialogue, vidéo, tableau...</p> |