

LES PRINCIPES DIDACTIQUES GÉNÉRAUX

Une conception socioconstructiviste, qui a sous-tendu l'ensemble des programmes actuels, peut se résumer en quelques énoncés de principe simples, voire simplistes, mais qu'il est facile de perdre de vue. Nous les appellerons les **principes didactiques généraux**. Les voici:

C'est l'élève qui apprend. Apprendre est un processus actif qui exige que l'élève s'investisse et se mobilise. C'est ce à quoi l'on réfère quand on dit que *l'élève est un sujet apprenant* ou qu'il est *l'agent de son propre apprentissage*.

L'élève doit avoir des raisons d'apprendre. Il faut que l'élève sente un minimum de motivation et de confiance devant l'apprentissage et qu'il trouve du sens à faire ce qu'on lui demande.

L'élève apprend pour faire. L'apprentissage doit permettre de réaliser des actions et d'accomplir des tâches qui étaient inaccessibles avant. Sans être exclusivement utilitaire, l'apprentissage doit être utile et trouver des applications dans la "vraie vie". Quand on dit que l'acquisition de connaissances ne se justifie que dans le contexte du développement d'habiletés, on veut dire exactement cela.

L'élève apprend en faisant. C'est par l'expérience personnelle, par des manipulations concrètes et par l'accomplissement de tâches, que l'élève peut intérioriser les informations et les stratégies d'apprentissage.

L'élève apprend en se regardant faire. L'apprentissage vise, en bout de ligne, la correction des erreurs. Mais ce sont aussi les erreurs qui servent à apprendre. Pour cela, il faut que l'élève apprenne à se connaître et à se comparer, identifie ses erreurs et ses réussites, sache quelles façons de faire aboutissent à des erreurs et quelles stratégies aboutissent à des réussites, et pourquoi. En conséquence, l'apprentissage doit intégrer des phases de rétroaction, d'objectivation, de métacognition...: autant de termes techniques désignant l'action de réfléchir sur ce qu'on a fait pour mieux faire ce qu'on va faire.

L'élève apprend en interagissant. Amené à confronter ou à concilier son point de vue avec celui des autres, l'élève valide et régule ses représentations mentales et la

nécessité de les communiquer l'oblige à les clarifier aussi pour lui-même, à les expliquer et à les justifier.

L'élève utilise des stratégies pour apprendre. Même quand il semble apprendre peu ou mal, l'élève n'apprend pas au hasard: il part de ce qu'il sait et essaie de ramener les nouvelles situations à d'autres qu'il connaît. Quand une méthode a bien fonctionné, il va l'utiliser à nouveau jusqu'à ce qu'il en découvre les limites ou qu'il en invente une meilleure. Il va facilement généraliser, se donner des recettes, sinon des règles. L'enseignement doit capitaliser sur cette capacité en la rendant explicite et en l'encourageant.

L'élève apprend à partir de ce qu'il connaît déjà. Devant une situation nouvelle, il essaie de trouver des éléments connus, des structures familières qui peuvent servir de point de repère. Avant d'inventer de nouvelles stratégies, il essaiera d'abord celles qu'il connaît. Bref, pour apprendre, il fait appel à son expérience et à ses connaissances antérieures.

Disons, pour résumer, que l'enseignant doit viser deux choses en proposant des activités d'apprentissage à ses élèves:

mobiliser l'énergie de l'élève, et pour cela le motiver, le mettre en situation, l'intéresser, lui donner confiance, rendre la situation d'apprentissage intelligible et signifiante ;

canaliser l'énergie de l'élève vers les apprentissages recherchés, et pour cela placer l'élève devant des tâches, le faire réfléchir sur ses actions, lui permettre de s'outiller pour effectuer ces tâches avec le plus d'efficacité et d'autonomie possible.

En complément, consulter sur le blog, la présentation intitulée : « conceptions d'apprentissage et modèles d'enseignement » (dont **les 4 piliers de l'apprentissage** évoqués par Stanislas Dehaene, professeur au collège de France, psychologue cognitiviste et neuroscientifique).

1 – L'attention

2 – L'engagement actif

3 – le droit à l'erreur

4 – La consolidation

