



4^{ème} forum de la pédagogie AGO

INNOVER AVEC LA MULTIMODALITÉ

Apprendre dans tous ses états et faire
apprendre avec éclat

22 juin 2018 TOULOUSE

Qui est AGO ?

- 20 ans
- Faire monter en compétences les intervenant.e.s de la formation
- Formations pédagogiques, ingénierie multimodale
- Champ de la formation innovante, de l'Education thérapeutique, de l'apprendre à apprendre



Pourquoi ce #forumdelapedagogie

Réfléchir
lien théorie /
pratique



**Croiser des univers
professionnels**
learning
expedition !

**Découvrir des
espaces pour y
apprendre ...**
forum nomade

Installer un RDV
6 ans ... le 4ème

Etre inspiré...
pratiques
réfléchies

Un forum indépendant et des partenaires choisis



Pierre Fabre



Pédagogie



ETPARK

Association pour le développement, la recherche et la formation de l'Éducation Thérapeutique dans la Maladie de Parkinson

Territoire
communication

Création d'outils

Editeurs

Pause éthique

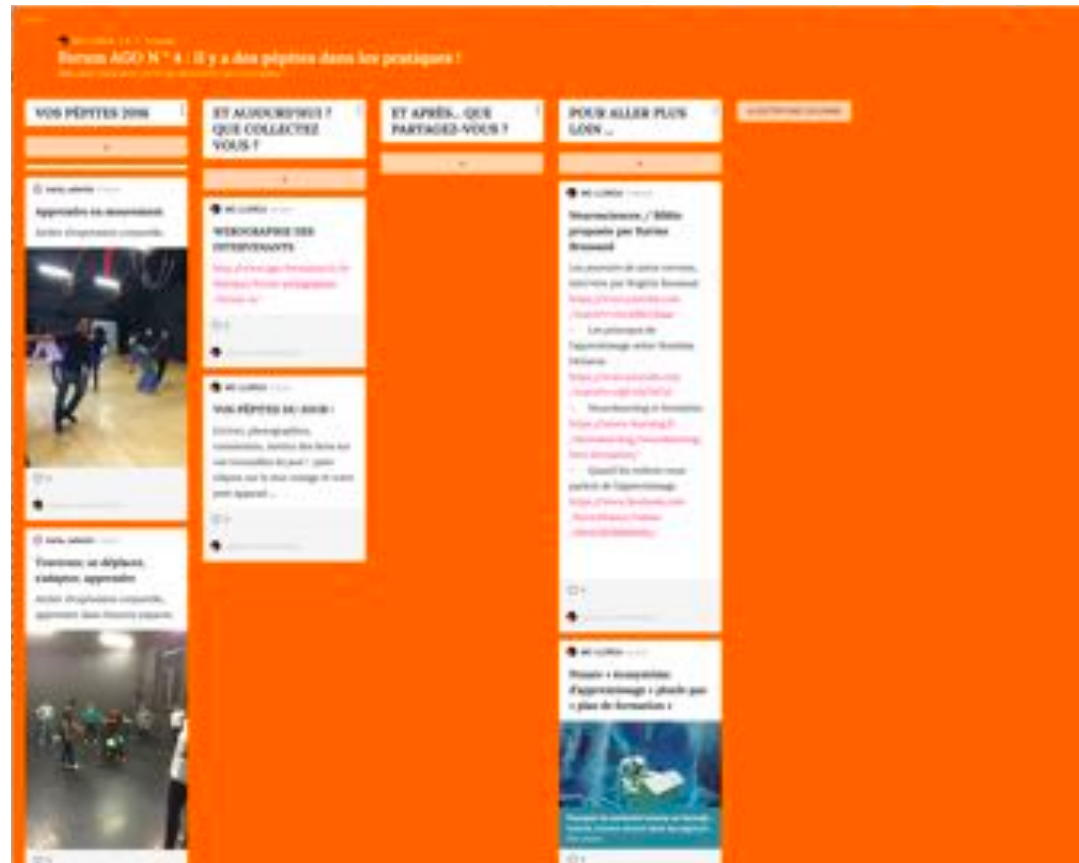


Côté pratique

- Votre pochette-Wifi et QR code
- Le programme réajusté
- Place pour l'atelier de Marcos MALAVIA le matin (metteur en scène d'André Grimaldi) - à la pause
- Vestiaire en libre accès
- À midi 30 ... restaurants aux alentours, bords de Garonne ou dans le jardin, devant...
- À NOUS DE FABRIQUER LE VOYAGE

Pépites dans les pratiques

- Twitter :
#forumdelapedagogie
- PADLET : Aller voir ...
Participer
- **ACTUS : Le 3^{ème} : VOYAGER POUR APPRENDRE : Espaces inspirants et déplacements surprenants** ou comment le mouvement et l'espace ont un effet sur l'apprentissage





4^{ème} forum de la pédagogie AGO

INNOVER AVEC LA MULTIMODALITÉ

**Apprendre dans tous ses états et
faire apprendre avec éclat**

22 juin 2018 TOULOUSE

La multimodalité

Définitions premières

- Plusieurs modes de transport différents entre deux lieux
- Une formation mobilisant plusieurs modalités au profit de l'apprenant dont le présentiel et le distanciel.



De nouvelles conceptions de l'apprentissage

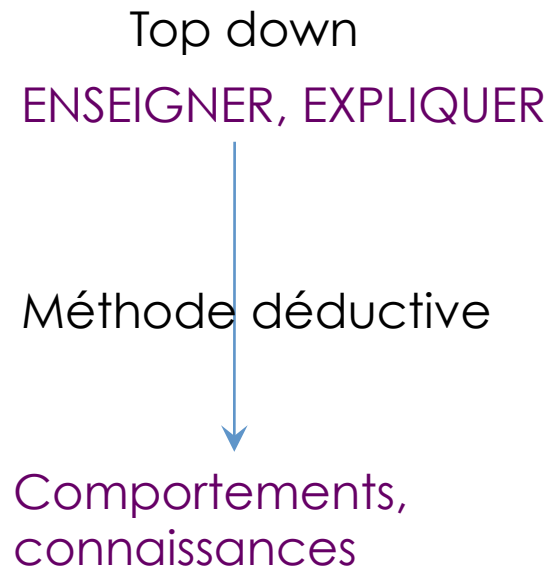
- **Neurosciences** -Stanislas Dehaene
 - Manipulation - attention- rôle des pauses- émotions et relations/ dans la prise de décisions
- **Intelligences multiples** - Howard Gardner
 - Kinesthésique, relationnel, rythmique etc...
- **L'autorégulation** -Annie Jézégou
 - Contrôle /sur son processus cognitif d'apprentissage, en anticipant, préparant, évaluant et ajustant ses procédures en fonction des effets ou des résultats observés.



On apprend autrement



Expliquer ne permet pas toujours de faire apprendre



Compétences en
contexte, attitudes

Méthode inductive

FAIRE APPRENDRE

Bottom up



Expliquer ne permet pas toujours de faire apprendre

Top down
ENSEIGNER, EXPLIQUER

Méthode déductive

Comportements,
connaissances

En pédagogie, c'est celui qui parle qui apprend

Compétences en
contexte, attitudes

Méthode inductive

FAIRE APPRENDRE

Bottom up

Les méthodes évoluent



Nouveaux écosystèmes d'apprentissage



Apprendre à apprendre

Ludique utile

Apprenance



Production d'idées

Collaboration

Fabrication « makers »



Espace

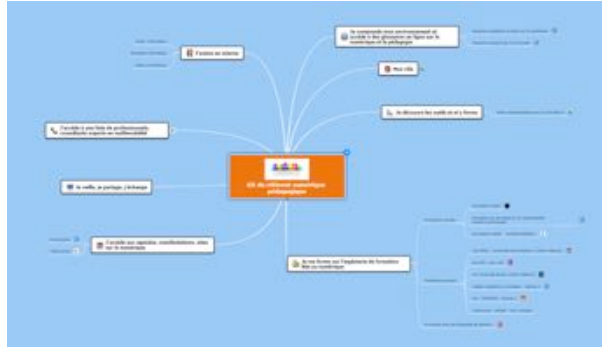
Analyse de l'erreur



Et le numérique ...



Autoformation



Partage et évolution des productions



Serious games
Réalité virtuelle

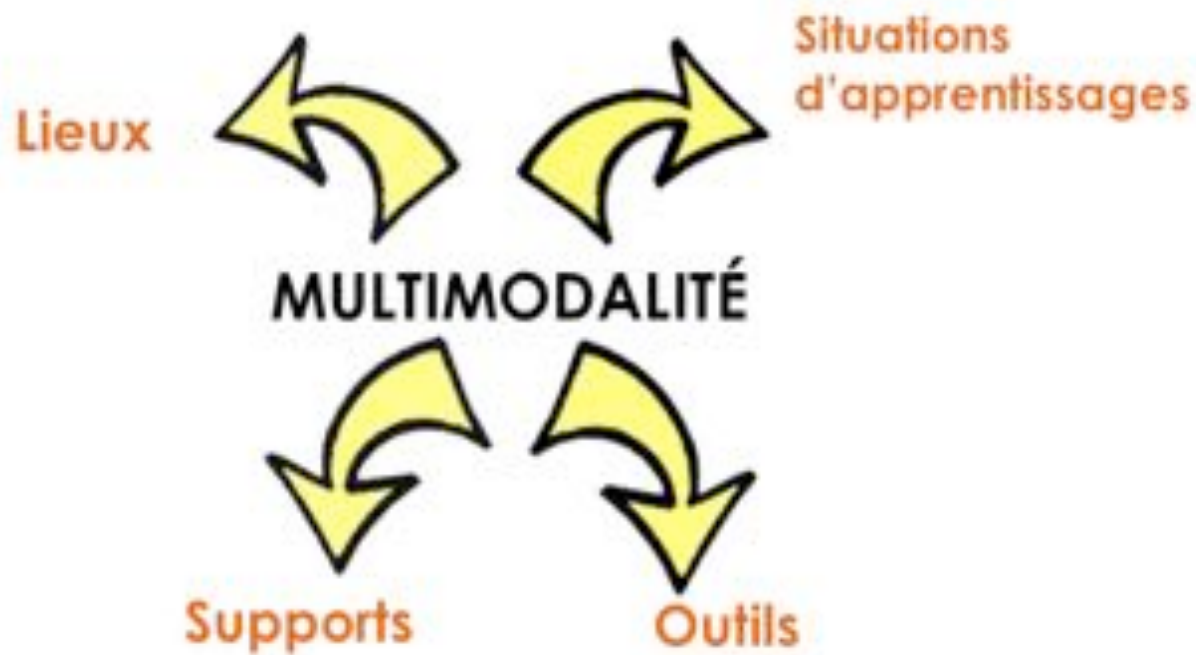


Travail collaboratif

Vers une nouvelle multimodalité



Combiner des modalités d'apprentissage dans une ingénierie apprenante



Centre de docs
Extérieur
Tiers lieux nomades
Salles actives

Lieux

Avec des
personnes
ressources

En groupe
Avec un
formateur

Seul

Situations d'apprentissages

MULTIMODALITÉ

Livres et livrets
Tableaux et murs
Serious games
Multimedia

Supports

Vidéos Exercices en ligne
Matériaux divers

Plateforme LMS
Réseaux sociaux
Skype Mails
Téléphone

Outils

Ordinateurs
Tablettes
Smartphones

Papier
Crayon
Corps

Alors on va ...

- **Intégrer le numérique comme une amplification du présentiel**

On sait que le numérique est une innovation quand il s'articule à des pédagogies actives (A. Tricot)

- **Utiliser les espaces**

Le concepteur d'espace doit comprendre que l'apprentissage est contextualisé, dans le temps et dans l'espace (OCDE, 2010)

- **Faire fabriquer, prototyper, utiliser des démarches de design thinking**

On sait qu'il ne suffit pas de « penser pour construire ; mais il faut construire pour penser ». cycle itératif rapide de « réflexion et de construction » permet d'apprendre rapidement par l'expérience (Université de Stanford)

- **Utiliser le jeu dans sa dimension stratégique, émotionnelle et cognitive**

On sait que le jeu favorise, l'engagement, l'interaction, la participation active des apprenants, l'intégration des connaissances, l'habileté en résolution de pbs. (Louise Sauvé, TELUQ)

- **Solliciter le corps, les micro et macro mouvements pour faire mieux apprendre.**

On sait que la mise en mouvement influence les capacités cognitives (John Médina)

- **Redéfinir l'intelligence comme une capacité à inventer, comprendre et à apprendre**

« Il faut travailler sur le sens, l'empathie, des compétences que le système éducatif ne développe pas alors que l'esprit critique est plus que jamais utile ». (François Taddei-2017)



C'est le programme du 4ème
forum !