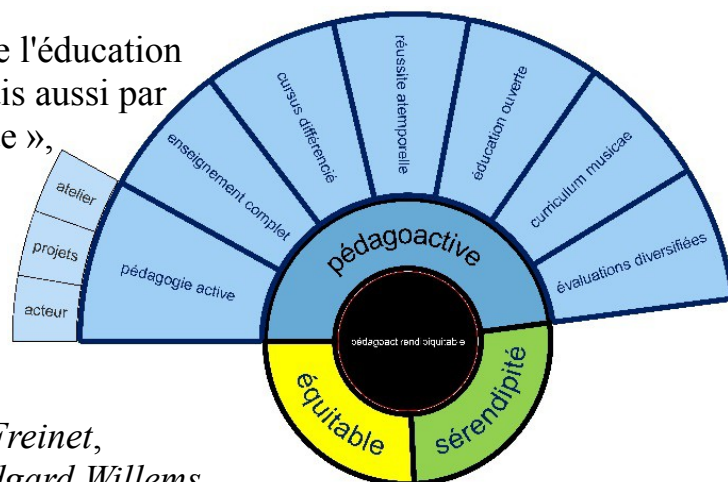


# 1.1. Pédagogie active

Les nombreuses recherches pour l'évolution de l'éducation sont passées par la « pédagogie moderne » mais aussi par « l'éducation ouverte », la « pédagogie ouverte », « l'éducation active » ou encore à « l'école active »... C'est après un long développement que la « pédagogie active » a même, de par ses développeurs, établi des « méthodes » propres, personnalisées, bien spécifiques et reconnues comme celles, par exemple, de : *Adolphe Ferrière, Célestin Freinet, Maria Montessori, Émile Jaques Dalcroze, Edgard Willems...*



La grande idée de tout cela est principalement de contrer les défauts de la « pédagogie traditionnelle », moyenâgeuse, celle du savoir, du modèle, de l'autorité, de l'effort, de l'individualisme et de la sanction. Là où le Maître dispense son cours devant des élèves silencieux... d'absence. Une pédagogie ayant montré ses limites et qui se résume à un enregistrement en mémoire du « savoir » simplement exposé par l'enseignant (*voir le modèle transmissif*). Le fameux cours magistral à sens unique !

Les trois principaux concepts de la « pédagogie active » retenus et développés ici, dans la **Méthodologie-Serendipitum** sont que l'élève est acteur de ses apprentissages, que cet apprentissage est meilleur en groupe sous la forme d'atelier et que la notion de projets est très importante pour l'éducation. Nous verrons plus tard « le triangle pédagogique et/ou didactique » et comment il est développé, amélioré et précisé en « **triangle d'éducation** » dans la **Méthodologie-Serendipitum** selon plusieurs paradigmes\* (basique, pédagogique, didactique, euristique, qualitatif, capacitatif et spécialitatif).

La « pédagogie active » a pour objectif de rendre l'élève **acteur** de ses apprentissages afin qu'il construise ses savoirs au travers de situations de recherche.

Puisque l'on apprend mieux avec les autres, les cours se donnent sous forme d'**atelier** (*workshop*) qui symbolise à la fois une rencontre & une session d'entraînement.

Cet atelier, savant mélange entre cours « magistral » et travaux pratiques, favorise les échanges et ouvre à la discussion. Pour chaque cours, l'enseignant possède une matière à aborder, le matériel nécessaire, les problèmes à proposer, les solutions à offrir...

Un autre élément important de la pédagogie active est la notion de **projets**, celle-ci désigne la conception et la prévision d'une démarche selon laquelle l'esprit doit déployer une activité véritable en vue d'une fin précise (Court terme - moyen terme - long terme).

Les projets comportent : des difficultés que l'apprenant doit surmonter ; des problèmes qu'il doit résoudre ; des contenus qu'il doit comprendre, définir, assimiler, réutiliser ; des plans qu'il doit élaborer, mettre en œuvre...

Si l'on compare l'enseignement habituel (traditionnel) et celui-ci, on passe ainsi d'une séquence :

- cours (assimilation de notions)
- exercices (mise en application des notions)
- contrôle (évaluation)

à une séquence :

- confrontation à un problème concret
- recherche d'information concernant ce problème (autoformation) & recherche d'une solution au problème (optimisation)
- quant à l'évaluation, elle est portée sur la globalité de la démarche, par rapport à soi même (ipsative) et sur les **Savoirs** (savoir-maîtriser\*, savoir-faire, savoir-être) notamment.

**\*NB** : paradigme: manière de voir les choses, schéma de pensée, cadre disciplinaire.

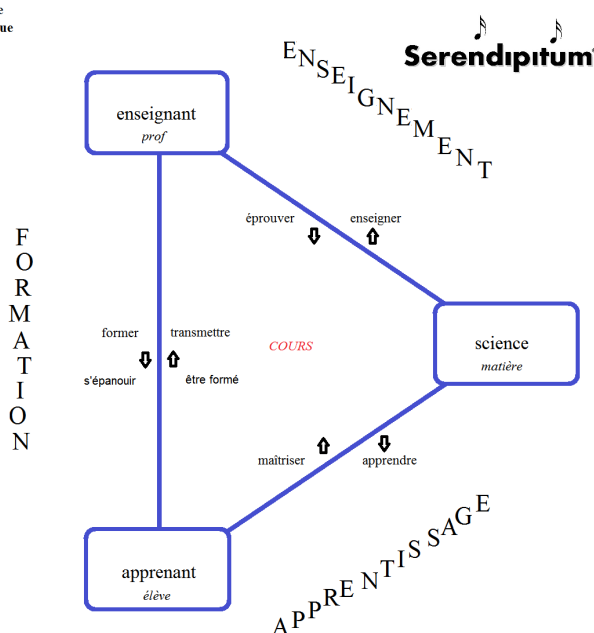
**\*NB** : dans un soucis de compréhension, le « savoir-maîtriser » est l'adaptation du « savoir ».

*Explication* : effectivement, le « savoir » est composé habituellement du savoir, du savoir-faire et du savoir-être. L'utilisation du même mot (savoir) porte donc à confusion si l'on parle juste de « savoir »... comment savoir lequel ? Le savoir (en fait les savoirs ?) ou le savoir des savoirs ? Puisque savoir-faire et savoir-être sont bel et bien savoir plus verbe, nous faisons donc le choix d'adapter le savoir (seul) en savoir-maîtriser. Maîtriser en son juste sens de « connaître parfaitement ». Les Savoirs seront ainsi composés du savoir-maîtriser, du savoir-faire et du savoir-être. C'est bien plus clair.

*Cette réflexion, analyse et adaptation est typique de la recherche de la méthodologie-serendipitum... il y a un problème ? une erreur installée depuis trop longtemps ? un choix plus judicieux est possible ? On a jamais osé changer ? STOP ! Nous prenons et nous prendrons encore la responsabilité d'évoluer, coûte que coûte, dans un seul objectif : l'évolution.*

*Il est plus que grand temps, pour le futur, d'écrire le passé intelligemment et ce, dès maintenant !*

paradigme  
pédagogique



Retrouvez à la page 95 le complexe développement et la modernisation personnalisée du « triangle d'éducation » de la méthodologie-serendipitum.

## GARE A L'EFFET TOPAZE !

Le concept de contrat didactique (*d'éducation en fait*) élaboré par Guy Brousseau [1987 ; 1992 ; 2003], désigne un contrat social implicite passé entre le maître et la classe (*entre l'établissement et les participants*) et qui a pour fonction de légitimer les statuts, les rôles, les attentes plus ou moins normatives et les obligations de chacun des partenaires l'un envers l'autre, pour autant qu'elles concernent l'acquisition des connaissances d'une discipline (*ce qui est le cas ici*).

Ces obligations implicites maintiennent l'équilibre difficile à tenir du système didactique.

Le contrat s'exprime, par exemple, par le projet de l'enseignant, auquel les élèves vont adhérer ou non selon qu'ils consentent à faire le sacrifice de leurs désirs pour un gain espéré de connaissances. Bien qu'aucun contrat ne saurait être, comme l'est précisément celui-ci, principalement implicite, l'idée à retenir est celle d'un engagement réciproque. L'enseignant comme l'élève sont tenus de réussir dans le projet réservé à ce dernier en matière d'appropriation des connaissances (*et l'établissement également concernant la matière et la méthodologie*). Si le maître a l'obligation sociale de tout mettre en œuvre de manière à ce que l'apprenant résolve le problème qu'il lui a proposé dans le but qu'il construise un savoir, l'élève, de son côté, est tenu de se saisir des conditions offertes par l'enseignant pour aboutir.

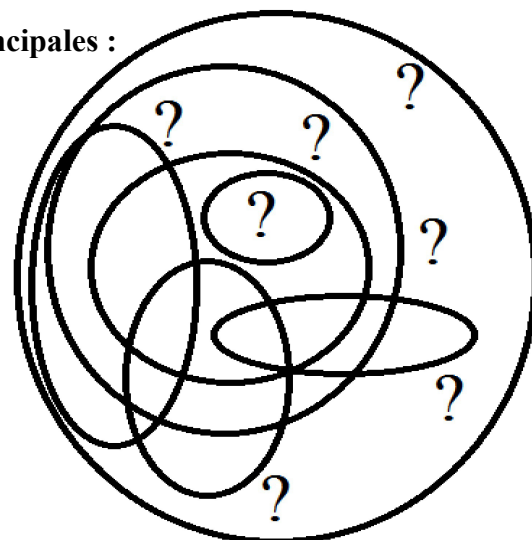
En fait, le contrat se manifeste le mieux dans les moments de rupture. Par exemple, lorsque l'enseignant rompt ses habitudes en aidant les élèves plus qu'à l'accoutumée, ou plus qu'il ne le faudrait. Cette situation produit un effet pervers, appelé « l'effet Topaze » par Guy Brousseau, où les élèves sont conduits à réussir sans pour autant apprendre. D'une manière générale, le contrat, ou plutôt la nécessité pour les deux partis (*trois avec la méthodologie*) que soit redéfini un nouveau contrat, n'apparaît clairement que lorsque les attentes ne sont pas tenues et qu'une crise éclate. Il faudra dépasser les reproches réciproques adressés par les partis pour recréer les conditions nouvelles permettant à chacun de retourner dans le jeu didactique (*d'éducation*). Le concept de contrat didactique (*d'éducation*) présente de multiples avantages. Il permet de penser les dysfonctionnements de la classe en d'autres termes pour écarter les interprétations relationnelles ou affectives. Il aide l'enseignant à réfléchir sur ses méthodes et l'oblige notamment à préciser les conditions de la tâche demandée, ses propres exigences et le degré de réussite attendu en fin de séquence [Cornu et Vergnioux, 1992]...

### Les trois idées essentielles sur ce concept sont les suivantes :

- L'idée du partage des responsabilités (le professeur doit des choses à l'élève, et l'élève doit des choses au professeur, il y a un métier de professeur et un métier d'élève). De plus, deux rôles coexistent dans la formation.
- La prise en compte de l'implicite\* (tout est implicite, ce sont des non-dits).
- Le rapport au savoir (Brousseau dira d'ailleurs que c'est une situation de communication : le professeur est l'émetteur, l'élève est le récepteur, le message est la connaissance : les Savoirs).

### Le contrat didactique est indispensable et a quatre fonctions principales :

- Créer un espace de dialogue
- Prendre en considération la coutume (les habitudes de classe)
- Gérer des règles et des décisions
- Mettre en interaction



**NB** : implicite, qui est virtuellement contenu dans une proposition, un fait, sans être formellement exprimé.  
**À découvrir** : Topaze, du nom du professeur du célèbre "Topaze" de **Marcel Pagnol**.