

LICENCE SCIENCES DE L'ÉDUCATION

**MENTION PARCOURS PRÉPARATOIRE AU PROFESSORAT DES ECOLES BILINGUE  
(FRANÇAIS-BRETON)****Semestre 3 PPPE****UEB : Enseignements à l'université****16.5 crédits ECTS**

Volume horaire

Travaux Dirigés : 166h

Cours Magistral : 32h

# Analyser les rapports entre les acteurs et leur environnement à travers des approches sociologiques et psychologique, pédagogiques et philosophique

## Présentation

De prime abord, il s'agit d'expérimenter des outils et supports divers pour créer. Les étudiants expérimentent différents supports pour créer et construire un projet artistique. Ils improvisent pour développer la pensée divergente et dégager des idées originales. Ils découvrent aussi des méthodes de composition différentes.

Ensuite, ils construisent des projets artistiques en structurant les étapes autour d'une thématique.

Enfin, ils présentent leur production présentée à un public.

L'ensemble des expériences permet de dégager des principes pour faciliter et engager un public dans une démarche de conception et de création.

**1.5 crédits ECTS**

Volume horaire

Cours Magistral : 4h

Travaux Dirigés : 8h

## Objectifs

- > Développer la pensée divergente
- > Expérimenter des outils et méthodes de création
- > Composer et construire un projet

## Pré-requis nécessaires

Il faut faire preuve d'ouverture d'esprit et de curiosité

## Compétences visées

<b>1. Usages numériques</b>	/
<b>2. Exploitation de données à des fins d'analyse</b>	- Acquérir des connaissances pour mieux comprendre les enjeux sociaux, culturels, politiques et économiques du système sportif
<b>3. Expression et communication écrites et orales</b>	- Lire et comprendre des textes scientifiques
<b>4. Positionnement vis-à-vis d'un champ professionnel</b>	/
<b>5. Action en responsabilité au sein d'une organisation</b>	/
<b>6. Analyser un questionnement en mobilisant des concepts disciplinaires</b>	/
<b>7. Identifier un questionnement au sein d'un champ disciplinaire</b>	/
<b>8. Mettre en œuvre des méthodes et des outils du champ disciplinaire</b>	/

## Descriptif

- > Maîtriser des supports et techniques pour développer la pensée divergente
- > Utiliser des inducteurs à la création pour dégager des réponses plurielles dans des registres différents, si possible en faisant preuve d'originalité
- > Construire un projet finalisé par une production présentée à un public

- > Accepter le regard des autres sur une production personnelle et engagée
- > Maîtriser les principes élémentaires de composition et d'écriture

## Bibliographie

---

Corine Martel, Sylvain Wagnon, *L'école dans et avec la nature - La révolution pédagogique du XXIème siècle*, 2022

Thierry Paquot, *Pays de l'enfance*, 2022

Cristèle Ferjou (pionnière de la classe dehors) et Moïna Fauchier Delavigne *Emmener les enfants dehors*, 2020

Richard Louv, *Une enfance en liberté: protégeons nos enfants du syndrome de manque de nature* (2020)

Mathieu Chéreau et Moïna Fauchier Delavigne, *L'enfant dans la nature*, pour une révolution verte de l'éducation, 2019

Sarah Wauquiez, Nathalie Barras et Martina Henzi . *L'École à ciel ouvert - 200 activités de plein air pour enseigner* (2019)

Emilie Lagoeyte - Cindy Chapelle - Titwane, *Passeur de nature*, « Transmettre la passion de la nature aux enfants » (2019)

Louis Espinassous, *Pour une éducation buissonnière*, 2010 et *Pistes - pour découvrir la nature avec les enfants*, 2018

Peter Gray, *Libres pour apprendre* (certains chapitres), 2016

# Prendre en compte la dimension créative dans les apprentissages (niveau 3)

## Présentation

Les étudiant.e.s sont amené.e.s à concevoir des stratégies pédagogiques visant à **accompagner le processus créatif** chez l'apprenant.e.

Les cours comprennent apports théoriques et pratiques, ainsi que des témoignages d'invité.e.s.

**1.5 crédits ECTS**

Volume horaire

Cours Magistral : 3h

Travaux Dirigés : 9h

## Objectifs

- > Développer la pensée divergente
- > Expérimenter des outils et méthodes de création
- > Composer et construire un projet

## Compétences visées

### Compétences visées:

- Coopérer dans le cadre d'un projet

- > Repérer chez soi et chez les autres les différentes compétences mobilisées au sein du processus créatif
- > Observer un public en vue de concevoir une action adaptée à celui-ci
- > Concevoir une action pédagogique en vue de stimuler la mobilisation du processus créatif chez l'enfant, l'adolescent ou l'adulte
- > Animer une action pédagogique
- > S'auto-évaluer
- > Porter un regard sur les indicateurs du vécu des apprenant.e.s en séance
- > Établir un lien entre les compétences mobilisées au sein du processus créatif et le développement des compétences exécutives
- > Discerner des axes d'adaptation de l'action pédagogique mise en oeuvre
- > Évaluer de façon coopérative et constructive

## Descriptif

- > Maîtriser des supports et techniques pour développer la pensée divergente
- > Utiliser des inducteurs à la création pour dégager des réponses plurielles dans des registres différents, si possible en faisant preuve d'originalité
- > Construire un projet finalisé par une production présentée à un public
- > Accepter le regard des autres sur une production personnelle et engagée
- > Maîtriser les principes élémentaires de composition et d'écriture

## Caractériser et analyser des expériences d'éducation

### Présentation

Ce cours s'attachera dans un premier temps à relater quelques expériences éducatives significatives (Summerhill p.ex) qui amèneront les étudiant.e.s à s'interroger sur la définition d' « éduquer ». Plusieurs TD seront ensuite consacrés à de l'analyse de pratiques pour aller vers des études approfondies d'approches pédagogiques. Un travail de recherche autour de certains auteurs/pédagogues et de leurs conceptions éducatives fera l'objet de présentations à l'ensemble du groupe. L'objectif, à terme, étant de comparer (en binôme/trinôme) des expériences d'éducation en faisant apparaître des points de convergence/divergence.

**2 crédits ECTS**

Volume horaire

Cours Magistral : 3h

Travaux Dirigés : 9h

### Objectifs

- > Identifier les principaux éléments d'un contexte éducatif particulier pour en comprendre la démarche sous-jacente et ses effets sur l'expérience éducative vécue
- > Cerner et analyser les épisodes-clés de cette expérience pour s'engager individuellement et collectivement dans une démarche d'évolution des pratiques d'intervention
- > Diagnostiquer un contexte éducatif pour proposer des solutions éducatives adaptées

### Pré-requis nécessaires

∅

### Compétences visées

<b>1. Usages numériques</b>	- Utiliser les outils numériques de référence pour produire et diffuser de l'information.
<b>2. Exploitation de données à des fins d'analyse</b>	- Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.
<b>3. Expression et communication écrites et orales</b>	- Réaliser une synthèse argumentée, référencée et illustrée
<b>4. Positionnement vis-à-vis d'un champ professionnel</b>	/
<b>5. Action en responsabilité au sein d'une organisation</b>	- Travailler en équipe et en réseau ainsi qu'en autonomie et responsabilité au service d'un projet.
<b>6. Analyse d'une situation relative à l'activité physique et/ou sportive (personne, structure, évènement)</b>	- Identifier et mobiliser les principaux concepts permettant de décrire et d'analyser un fait éducatif dans ses dimensions philosophiques, psychologiques ou sociologiques.
<b>7. Élaboration et planification de séquences et de programmes d'éducation physique et sportive</b>	- Replacer un fait éducatif dans son contexte institutionnel, historique, politique, économique et culturel
<b>8. Encadrement d'une séance collective d'activité physique et/ou sportive pour tout public</b>	/

### Descriptif

Étude de documents (textes, vidéos...) relatant des expériences pédagogiques particulières (projets novateurs, moments cruciaux d'interventions en classes « ordinaires »...)

Travail en d'analyse de pratiques professionnelles

### Bibliographie

Des références seront proposées pendant les cours et déposées sur la plateforme numérique de travail « Moodle » (selon autorisation des auteur.e.s / éditeurs)

## Expérimenter les concepts de motivation et de réussite (niveau 2)

### Présentation

La motivation est la composante ou le processus qui règle l'engagement d'un individu pour une activité précise. Elle détermine le déclenchement dans une certaine direction avec une intensité variable. Elle assure la prolongation de l'action de l'individu jusqu'à l'aboutissement ou bien l'interruption.

La motivation est déterminante pour l'apprentissage. Elle se manifeste habituellement par le déploiement d'une énergie sous divers aspects tels que l'enthousiasme, l'assiduité, la persévérance.

La motivation est une instance d'intégration et de régulation d'une multitude de paramètres relatifs aux opportunités d'un environnement, aux sollicitations d'une situation.

Cette notion, plus complexe qu'il n'y paraît, sera explorée pendant les trois années de la licence SE, à des degrés de complexité graduels

#### 2 crédits ECTS

Volume horaire

Cours Magistral : 3h

Travaux Dirigés : 9h

### Objectifs

- > Découvrir la motivation en contexte scolaire
- > Découvrir le concept de volition et le distinguer de celui de motivation

### Pré-requis nécessaires

Être inscrit au cours L2 S3 UEE : Se spécialiser en sciences de l'éducation

### Compétences visées

- > Travailler en équipe autant qu'en autonomie responsabilité au service d'un projet
- > Identifier les différents ressorts de motivation chez autrui pour agir ailleurs et plus tard.
- > Identifier les différents ressorts de sa propre motivation
- > Se servir aisément des différents registres d'expressions écrite et orale de la langue française

### Bibliographie

*La Motivation en contexte scolaire* de Rolland Viau (2009)

*Les théories de la motivation* de Fabien Fenouillet (2016)

*De la motivation à la formation* de Philippe Carré (2001)

*Creativity: flow and the Psychology of Discovery and Invention* de Csíkszentmihályi Mihály (1996) *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior* de Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985).

Des articles de référence seront produits pendant les cours et déposés sur la plateforme numérique de travail « Moodle ».

# Questionner et mobiliser les Sciences de l'Éducation et de la Formation

## Présentation

Le cours sera construit autour de trois axes de réflexion :

- **Une approche historique de l'éducation en France : la question de la démocratisation de l'école**
- **Une introduction au travail social et à ses grandes valeurs**
- **Une introduction à l'animation socio-culturelle et à ses grandes valeurs**

### 5 crédits ECTS

Volume horaire

Cours Magistral : 12h

Travaux Dirigés : 30h

## Objectifs

- > Découvrir les environnements des métiers de l'école, du travail social, de l'animation socio-culturelle
- > Découvrir les environnements des métiers du travail social
- > Découvrir les environnements des métiers l'animation socio-culturelle

## Pré-requis nécessaires

Aucun prérequis n'est nécessaire

## Compétences visées

- > Travailler en équipe
- > Développer une approche sociologique et environnementale pour analyser des questions de société
- > Identifier les liens entre métiers, environnements et enjeux de société
- > A partir d'une approche historique et réflexive, se questionner sur : l'éducation, l'enseignement, la formation, la pédagogie, la place pour la personne en fonction des choix pédagogiques du professionnel
- > Réaliser une synthèse argumentée, référencée et illustrée

## Bibliographie

Des articles de référence seront produits pendant les cours et déposés sur la plateforme numérique de travail « Moodle ».



## Mobiliser les techniques d'enseignements bilingue dans l'optique de mener des interventions dans le cadre du stage

**2 crédits ECTS**

Volume horaire

Cours Magistral : 1h

Travaux Dirigés : 21h

## Produire des écrits en situations complexes

### Présentation

À l'université, l'approche par compétences constitue une nouvelle manière de planifier l'enseignement et l'apprentissage dans un programme d'études afin de soutenir le développement de compétences. Les compétences, conçues comme des savoir-agir complexes, intègrent un ensemble relativement vaste de ressources : connaissances, capacités, attitudes, outils, etc. Leur développement résulte d'une intégration progressive et graduelle de ces ressources dans des situations authentiques issues de la vie professionnelle, des activités de recherche ou du monde citoyen. Agir avec compétence suppose donc qu'une personne soit capable de :

#### 2 crédits ECTS

Volume horaire

Cours Magistral : 6h

Travaux Dirigés : 12h

- > Choisir et utiliser des ressources de différents types
- > Pour traiter une situation réelle et complexe
- > Afin de résoudre une tâche complexe et produire une réponse originale

Cet enseignement par compétences migre aussi dans l'enseignement scolaire et dans la formation pour adultes.

### Objectifs

- > Caractériser la notion de compétence.
- > Identifier et caractériser une situation complexe.
- > Résoudre des situations complexes en mathématiques et en français.
- > Concevoir et transformer des situations complexes en mathématiques et en français (niveau 1)
- > Identifier et mobiliser les différents types d'écrits en fonction des projets et des disciplines concernées.

### Pré-requis nécessaires

Connaissances et compétences acquises au S1 : EC Enseigner et éduquer en milieu scolaire

Les observations et les interventions dans les stages pourront être des supports à certaines des activités.

### Compétences visées

<b>1. Usages numériques</b>	/
<b>2. Exploitation de données à des fins d'analyse</b>	/
<b>3. Expression et communication écrites et orales</b>	- Se servir aisément des différents registres d'expression écrite de la langue française pour présenter une production et/ou argumenter un point de vue
<b>4. Positionnement vis-à-vis d'un champ professionnel</b>	/
<b>5. Action en responsabilité au sein d'une organisation</b>	/
<b>6. Analyse d'une situation relative à l'activité physique et/ou sportive (personne, structure, évènement)</b>	- Identifier et mobiliser les données de la recherche en éducation pour éclairer une problématique d'éducation ou d'enseignement.
	- Analyser des situations d'apprentissage en référence aux principales conceptions pédagogiques.  - Identifier et mobiliser les principaux concepts permettant de décrire et d'analyser un fait éducatif dans ses dimensions philosophiques, psychologiques ou sociologiques.
<b>7. Elaboration et planification de séquences et de programmes d'éducation physique et sportive</b>	- Identifier et situer les acteurs d'un fait éducatif dans leurs interactions et vis à vis des enjeux de ces interactions.
<b>8. Encadrement d'une séance collective d'activité physique et/ou sportive pour tout public</b>	/

## Descriptif

Vous serez guidés dans cette démarche par alternance de mises en situation et d'apports de connaissances.

Durant la deuxième partie du semestre, il sera proposé une articulation des enseignements autour d'une démarche de projet articulant les trois EC de l'UE (Produire des écrits en situations complexes / Communiquer à l'écrit et à l'oral / Mobiliser le numérique au service des apprentissages)

### Activités prévues :

- > Rencontrer des situations d'apprentissages originales.
- > Résoudre des situations complexes.
- > Transformer des situations d'apprentissage en situation complexe.
- > Élaborer des situations d'apprentissage tout en effectuant une « remise à niveau » en mathématiques et en Français.
- > Apprendre à rédiger selon les situations rencontrées

## Bibliographie

Des références seront proposées pendant les cours et déposées sur la plateforme numérique de travail « Moodle » (selon autorisation des auteur.e.s / éditeurs)

## Mobiliser le numérique au service des apprentissages

### Présentation

Au début du printemps 2020, la crise sanitaire a contraint l'ensemble des établissements d'enseignement supérieur à passer à l'enseignement à distance afin d'assurer la continuité pédagogique pour leurs étudiant-es. Pour ce faire, les établissements ont dû s'appuyer sur un déploiement et une utilisation massive et sans précédent du numérique.

Les enjeux de la maîtrise du numérique et des technologies doivent être perçus et compris par les étudiant-es et futurs citoyens. Il est indispensable de les accompagner vers une véritable maîtrise des concepts permettant d'être des utilisateurs avisés des outils, services et ressources dans une société de l'information et de la communication en rapide évolution.

La maîtrise des compétences numériques est indispensable pour permettre un usage raisonnable et responsable des outils et des services numériques et pour garantir une insertion professionnelle réussie. L'acquisition de compétences dans le domaine du numérique passe souvent par des expériences concrètes que les étudiant-es peuvent vivre et poursuivre, dans un cadre universitaire ou hors temps universitaire.

À l'université, l'approche par compétences constitue une nouvelle manière de planifier l'enseignement et l'apprentissage dans un programme d'études afin de soutenir le développement de compétences. Les compétences, conçues comme des savoir-agir complexes, intègrent un ensemble relativement vaste de ressources : connaissances, capacités, attitudes, outils, etc. Leur développement résulte d'une intégration progressive et graduelle de ces ressources dans des situations authentiques issues de la vie professionnelle, des activités de recherche ou du monde citoyen. Agir avec compétence suppose donc qu'une personne soit capable de :

- > Choisir et utiliser des ressources de différents types
- > Pour traiter une situation réelle et complexe
- > Afin de résoudre une tâche complexe et produire une réponse originale

Cet enseignement par compétences migre aussi dans l'enseignement scolaire et dans la formation pour adultes.

### Objectifs

- > Caractériser la notion de compétence.
- > Identifier et caractériser une situation complexe.
- > Identifier et tester les fonctionnalités des outils numériques
- > Choisir des outils numériques en fonction des besoins de formations identifiés
- > Concevoir une situations en mobilisant des outils numériques (niveau 1)
- > Scénariser une formation à l'aide des outils numériques
- > Identifier et mobiliser les différents types d'écrits en fonction des projets et des disciplines concernées.

### Pré-requis nécessaires

Connaissances et compétences acquises en L1 :

UEA : Se situer et agir dans l'environnement de formation

Les observations et les interventions dans les stages pourront être des supports à certaines des activités.

### Compétences visées

**2 crédits ECTS**

Volume horaire

Travaux Dirigés : 12h

<b>1. Usages numériques</b>	- Utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe.
<b>2. Exploitation de données à des fins d'analyse</b>	/
<b>3. Expression et communication écrites et orales</b>	- Se servir aisément des différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.
<b>4. Positionnement vis-à-vis d'un champ professionnel</b>	/
<b>5. Action en responsabilité au sein d'une organisation</b>	- Travailler en équipe pour construire des formats pédagogiques. - Assumer des rôles divers au sein d'un groupe.
<b>6. Analyse d'une situation relative à l'activité physique et/ou sportive (personne, structure, évènement)</b>	- Analyser ses actions en simulation professionnelle, s'autoévaluer pour améliorer sa pratique.
<b>7. Elaboration et planification de séquences et de programmes d'éducation physique et sportive</b>	/
<b>8. Encadrement d'une séance collective d'activités physique et/ou sportive pour tout public</b>	- Combiner des ressources multiples pour concevoir des contextes d'apprentissage.

## Descriptif

Vous serez guidés dans cette démarche par alternance de mises en situation et d'apports de connaissances.

Durant la deuxième partie du semestre, il sera proposé une articulation des enseignements autour d'une démarche de projet articulant les trois EC de l'UE (Produire des écrits en situations complexes / Communiquer à l'écrit et à l'oral / Mobiliser le numérique au service des apprentissages)

### Activités prévues :

- > Tester des outils numériques
- > Comparer des outils numériques- et sélectionner en fonction des situations
- > Élaborer des situations situation complexe mobilisant des outils numériques
- > Apprendre à rédiger selon les situations rencontrées

## Bibliographie

Des références seront proposées pendant les cours et déposées sur la plateforme numérique de travail « Moodle » (selon autorisation des auteur.e.s / éditeurs)

## Breton

**3 crédits ECTS**

Volume horaire

Travaux Dirigés : 56h