

LICENCE SCIENCES DE L'ÉDUCATION

MENTION SCIENCES DE L'ÉDUCATION**Semestre 3 SE****UEC : Analyser l'activité des acteurs dans leur environnement****7 crédits ECTS**

Volume horaire

Cours Magistral : 36h

Travaux Dirigés : 36h

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

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

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

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

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 ».