

# INNOVATIONS PEDAGOGIQUES

Françoise CROS  
Professeur des Universités  
Conservatoire national des arts et métiers, Paris  
21 mars 2019



# Plan de l'exposé

- ▶ A- L'innovation: sens et signification
  - ▶ Contexte socio-historique; Définition de l'innovation; Les formes de l'innovation; Les enjeux de l'innovation; L'innovation dans la formation; Le transfert de l'innovation
- ▶ B- Les pédagogies innovantes et leurs modèles d'apprentissages
  - ▶ Rappel de ce qu'est la pédagogie
  - ▶ Des exemples de pédagogies innovantes, leurs inspirations et leur développement
  - ▶ Le rôle du numérique dans les pédagogies innovantes

# Le contexte socio-historique de l'innovation

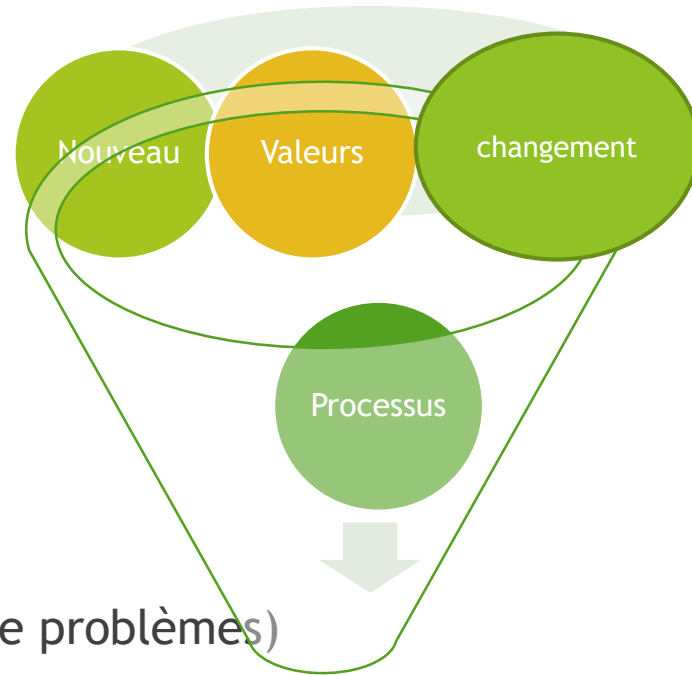
- ▶ Pourquoi parle-t-on d'innovation à l'heure actuelle?
- ▶ Les origines philosophiques et économiques de l'innovation
- ▶ L'innovation entre invention et création

# L'INNOVATION

The background features abstract, overlapping geometric shapes in various shades of green, ranging from light lime to dark forest green. These shapes are primarily located on the right side of the frame, creating a dynamic, modern aesthetic. The text 'L'INNOVATION' is centered horizontally and rendered in a bold, red, sans-serif font with a slight 3D effect and a reflection below it.

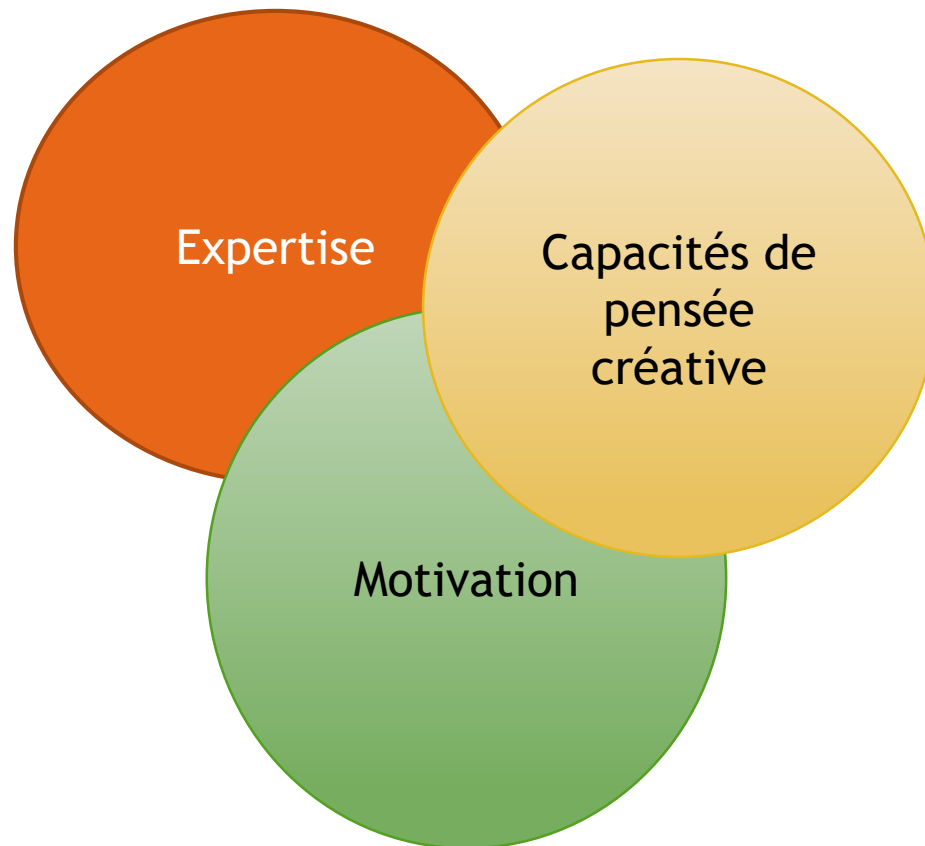
# Définition de l'innovation

- ▶ Le nouveau
- ▶ Les valeurs
- ▶ Le changement
- ▶ Le processus (ni projet, ni réforme, ni résolution de problèmes)

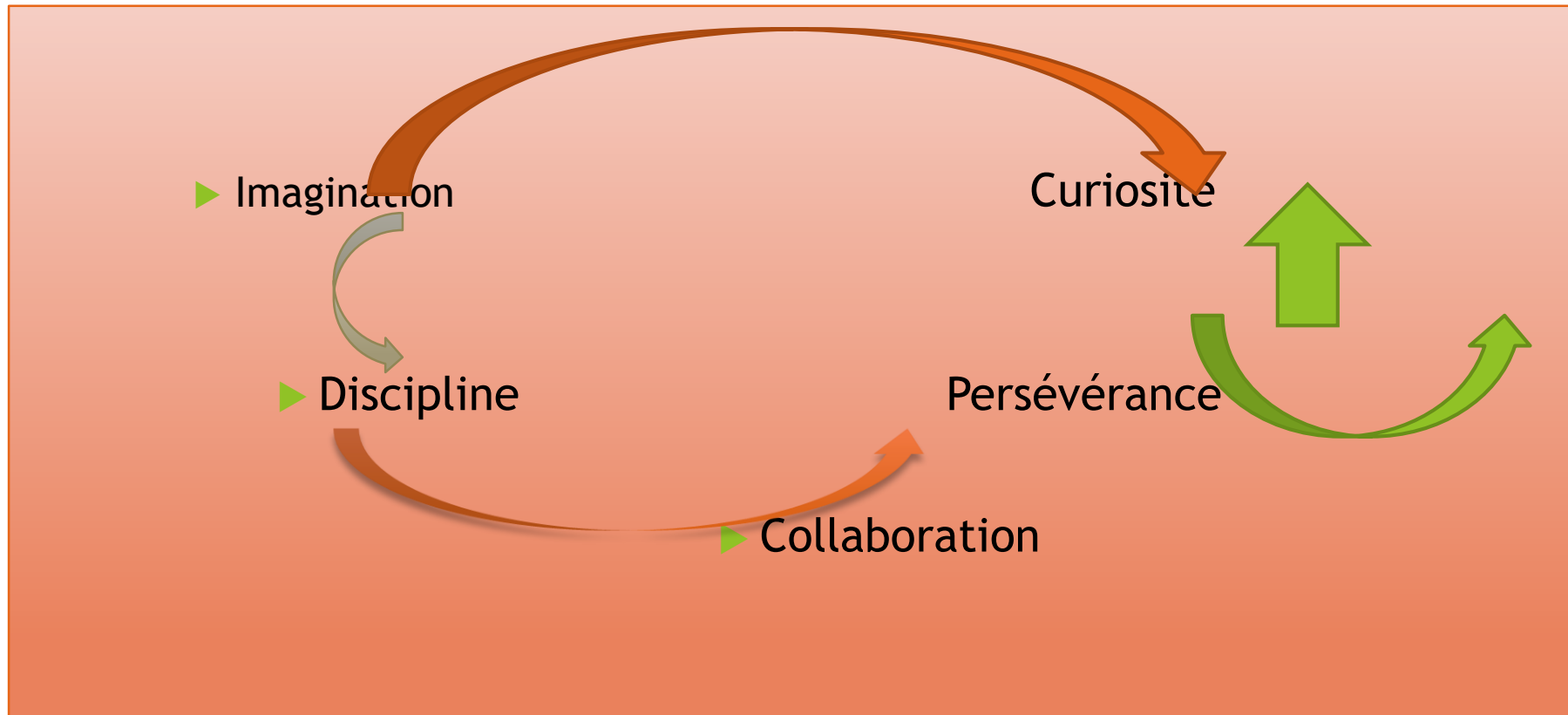


# Les composantes de l'innovation

En tout premier lieu, la créativité:



# Les 5 composantes de la créativité



# Les spécificités de l'innovation pédagogique

- ❖ Finalités: enjeux de citoyenneté et de construction d'un avenir d'humains
- ❖ Formes: forme scolaire voire de formation, règle de transmission et d'acquisition de compétences guidée
- ❖ Fonctions: deux fonctions incontournables, la socialisation et l'acquisition formelle de savoirs et de compétences
- ❖ Acteurs: acteurs impliqués multiples avec un rôle prédéfini: développement de compétences professionnelles et d'esprit de professionnalisation



# Comment se diffuse une innovation?

## Une affaire de communication

- ▶ Sa valorisation (niveau concerné, acteurs engagés, ampleur, objectifs, adressage, médias utilisés)
- ▶ L'influence sociale (positionnement institutionnel de l'innovateur, représentations de ses potentialités, intérêts envisagés pour les personnes, etc.)

# Les acteurs face à l'adoption de l'innovation

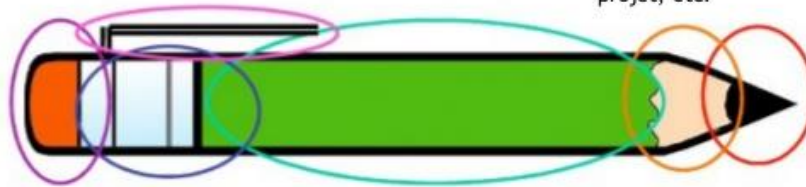
## Métaphore du CRAYON

### Les figurants ou passagers clandestins

Bien informés, attentifs et passifs, en retrait de l'action

### Les leaders

Initiateurs du mouvement  
figures de proue, équipe  
projet, etc.



### Les effaceurs

Dans l'opposition,  
cherchent à neutraliser  
les efforts déployés par  
les leaders

### Les clamps

Se cramponnent à ce  
qu'ils connaissent et  
refusent de modifier  
leurs pratiques

### La réserve

Acteurs prêts à adopter  
le changement pourvu  
qu'on les aide ou qu'on  
les forme un peu

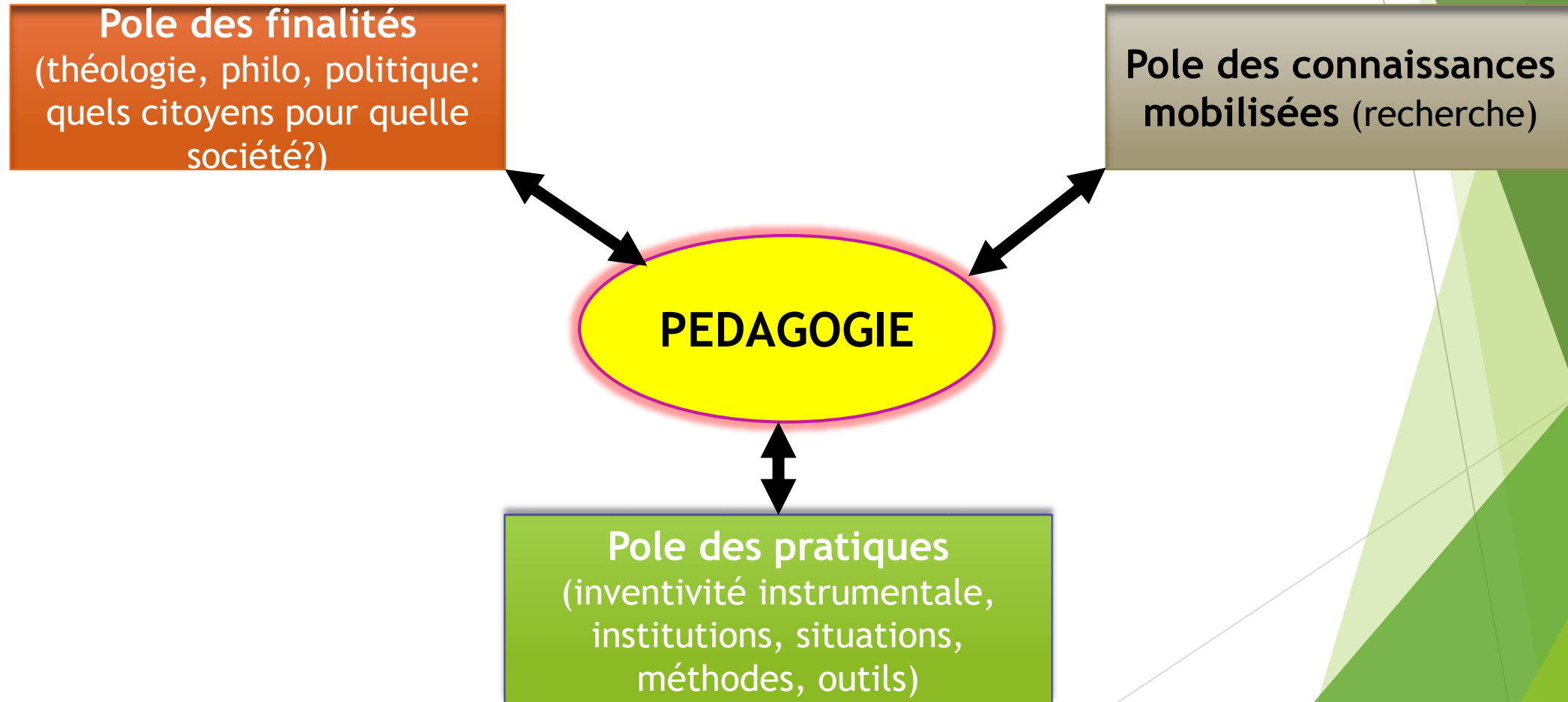
### Les affûtés

S'approprient  
rapidement le  
changement, adoptent  
les bonnes pratiques

The background features abstract, overlapping geometric shapes in various shades of green, ranging from light lime to dark forest green, creating a modern and dynamic feel. The shapes are primarily located on the right side of the frame, with some extending towards the center.

# L'INNOVATION EN MATIERE PEDAGOGIQUE

# Qu'est-ce que la pédagogie?



# L'innovation et les modèles d'apprentissage

- ❑ Le modèle réflexologique fondé sur les comportements observables (Pavlov). Un cerveau à remplir et à automatiser. Par ex: les QCM
- ❑ Le modèle cognitiviste fondé sur le raisonnement et les processus mentaux inhérents. Le cerveau se réorganise (ancien équilibre, nouvel équilibre). Par ex: la situation problème
- ❑ Le modèle connexionniste fondé sur les mises en relation, les liaisons adéquates fondant de nouvelles configurations. L'apprenant est un cerveau à organiser en réseau (neurosciences). Par ex: la carte mentale

# Quelles pédagogies innovantes en formation des adultes? Des bouquets pédagogiques

- ▶ La classe inversée
- ▶ La classe renversée
- ▶ Do it yourself
- ▶ Les boitiers électroniques les fablabs ou la pédagogie de la débrouille
- ▶ Les learning labs
- ▶ Méthode des cas
- ▶ Serious games
- ▶ Yoga
- ▶ FOAD

# Quelques pédagogies innovantes (suite)

- ▶ Robot et télé présence
- ▶ Imprimante 3 D
- ▶ Hackatons
- ▶ Portfolio
- ▶ Cartes heuristiques
- ▶ Google glass
- ▶ La gamification
- ▶ Séries télévisées

# Les tendances actuelles en matière de pédagogies innovantes

- ▶ 1- Ludification de l'apprentissage
- ▶ 2- Les outils: ordinateur, tablettes, Ipad. Aux USA, il arrive que les étudiants aient 3 appareils chacun
- ▶ 3- Motivation des apprenants
- ▶ 4- Confiance (dans la mesure où l'accès ouvert aux informations peut distraire l'apprenant)
- ▶ 5- Simulation émotionnelle (interface technique)



# Pour quels avantages?

- ▶ Personnaliser l'enseignement
- ▶ Responsabiliser les apprenants
- ▶ Situer leurs difficultés
- ▶ Décloisonner les enseignements et développer la créativité
- ▶ Développer une intelligence collective

Une pédagogie de type push laisse ainsi sa place à une pédagogie du type pull

Des questions?

