

☀️ "Et si on repensait nos espaces d'apprentissage ?"

🧩 Introduction

Dans cette vidéo, Marie-Christine Llorca, docteure en sciences de l'éducation et dirigeante d'AGORA Formation, explore l'idée de repenser les espaces d'apprentissage en intégrant leurs usages pédagogiques. Elle propose des réflexions innovantes sur la multimodalité, la flexibilité, et l'importance de concevoir des espaces adaptés aux besoins des apprenants.

🏠 Principaux points abordés

Multimodalité et pédagogies actives :

- Combiner des espaces physiques et numériques pour soutenir les expériences d'apprentissage.
- Les pédagogies actives et interactives favorisent la collaboration, la créativité et la résolution collective.

Conception des espaces d'apprentissage :

- Deux approches principales :
 - **Espaces fonctionnalisés** : Conçus pour répondre à des objectifs spécifiques comme la collaboration ou la réflexion individuelle. Exemple : les "Classroom Labs".
 - **Espaces flexibles** : Permettent une réorganisation rapide selon les besoins pédagogiques grâce à des meubles modulables et des agencements dynamiques.

Exploration des espaces élargis :

- Utiliser des espaces adjacents ou informels (cafétérias, couloirs, toits, etc.) pour diversifier les expériences d'apprentissage.
- L'idée d'"aller ailleurs" inclut non seulement les espaces physiques mais aussi les environnements numériques et les voyages apprenants.

Hacker les espaces d'apprentissage :

- Repenser et transformer des espaces rigides en lieux dynamiques et interactifs.
- Exemple : utiliser des outils comme des tableaux repositionnables, des balles de tennis pour les chaises, ou des objets inspirants pour stimuler la créativité.

Importance de la scénarisation pédagogique :

- Intégrer des ressources digitales dans les activités collaboratives pour éviter le travail solitaire.
 - Adapter les espaces aux besoins émotionnels et cognitifs des apprenants, favorisant ainsi leur autonomie.
-

Concepts clés

- **Flexibilité** : Adapter les espaces et les meubles pour répondre aux objectifs pédagogiques.
 - **Affordance** : Potentiel d'action perçu dans un espace par ses utilisateurs.
 - **Deep Learning** : Favoriser des apprentissages profonds plutôt que superficiels.
 - **Bring Your Own Device (BYOD)** : Encourager les apprenants à utiliser leurs équipements personnels pour une intégration numérique fluide.
-

Conclusion et recommandations

Approche globale pour repenser les espaces d'apprentissage en mettant l'accent sur :

- La flexibilité et la diversification des espaces.
- L'importance des interactions et de la scénarisation pédagogique.
- L'intégration des outils numériques et des espaces informels pour enrichir les expériences d'apprentissage.

Expérimenter, hacker les espaces, et partager les innovations pédagogiques pour créer des environnements d'apprentissage stimulants et adaptés.

Appel à l'action

Explorez les espaces autour de vous, réinventez votre approche pédagogique, et pourquoi pas, devenez un "pédagogue hacker" ! 