Rebecca **KABONGO** / Cécile **SIMON**

Université Paris X Nanterre –M.II IPFA

Cours d’Ingénierie pédagogique

Travail de co-production - 02/2013

|  |  |
| --- | --- |
| *Zoom sur les grands pédagogues*Robert Mills **GAGNE** | C:\Users\tshialaa\Desktop\Recherche\RM Gagné\3144543211.jpg |

*Et si nous parvenions à comprendre ce qui se passe « dans la tête » de celui qui apprend ?*

*Robert Mills Gagné traite de l’apprentissage humain et nous présente, à travers différents sources, sa théorie du traitement de l’information. Nous vous proposerons dans un premier temps d’explorer sa vie et sa théorie, puis de définir ce qu’il nomme « processus » et « catégories » d’apprentissage, pour finir sur les conditions d’apprentissage, dans le cadre de l’enseignement.*

Sommaire

[Biographie et approche 3](#_Toc348647541)

[Eléments de la theorie des apprentissages 4](#_Toc348647542)

[Le traitement de l’information 4](#_Toc348647543)

[Les catégories d’apprentissage 6](#_Toc348647544)

[Les conditions d’apprentissage 8](#_Toc348647545)

[La taxonomie des apprentissages 9](#_Toc348647546)

[Les processus et événements d’apprentissage 10](#_Toc348647547)

[Conclusion 13](#_Toc348647548)

[Bibliographie et références 14](#_Toc348647549)

# Biographie et approche

Robert Mills Gagné est un psychologue de l’éducation américain, considéré comme l’un des fondateurs de l’instructional design aux Etats Unis. Ces travaux sont moins connus en France.

En 1940, il obtient un doctorat en Psychologie à la Brown University puis, il enseigne au Connecticut College for Women de 40 à 48, à l'Université de Pennsylvanie État de 1945-1946, avant de commencer son mandat à la Florida State University en 1969.

Toutefois, l’étape décisive de sa carrière est son expérience en tant que directeur de recherche pour l’Armée de l’Air américaine. En 1949, il rejoint le Laboratoire de perception et les habiletés motrices de l'United States Air Force, où il resta jusqu'en 1958. Ses recherches portent sur l'étude des problèmes de formation militaire. Gagné pose progressivement les bases de sa théories sur les conditions d’apprentissage notamment sur les facteurs spécifiques qui contribuent à l'apprentissage de compétences complexes, ainsi que les cinq catégories uniques de l'apprentissage. Ces idées seront ensuite reprises et approfondies dans son premier ouvrage *The Conditions of Learning*, les conditions de l’apprentissage publié en 1965.

Il écrit par la suite deux autres articles important au regard de sa théorie sur les apprentissages:

En 1968, Hierarchy of learning, dans lequel il explique la taxonomie des apprentissages de manière approfondie en se basant sur l’apprentissage de l’algèbre.

En 1973 Domains of Learning, il y reprend et approfondit ses idées sur les différentes catégories d’apprentissages notamment.

Il finira sa carrière à la Florida state University à Talahasse où il travailla de 1969 à 1993.

Son travail de recherche a été orienté par trois questions:

* Qu’est que l’apprentisssage?
* Comment apprend-t-on?
* Comment faciliter l’apprentissage?

Ses travaux interviennent dans une période où les sciences humaines en relation avec l’éducation sont marquées par les travaux de Bloom qui a produit sa taxonomie dans la décennie précédente et Bruner dont l’approche cognitiviste des apprentissages est reprise par de nombreux manuels aux Etats Unis, notamment à travers l’apprentissage en spirale.

Toutefois, on associe souvent l’approche de Gagné à celle de Skinner, soit une approche behavioriste. Gagné propose une tentative d’approche holistique d’un postulat behavioriste sur l’apprentissage : il se manifeste par un comportement observable. Pour ce faire il la rattache à une vision cognitiviste puisque pour Gagné, l’esprit n’est pas une boite noire. Il est donc nécessaire de chercher à comprendre son fonctionnement en rapport avec le processus d’apprentissage afin de pouvoir faciliter pleinement celui-ci par des instructions appropriées par exemple.

A l’issue de cette introduction nous vous proposons de retenir au moins deux notions centrales dans la théorie de Gagné: apprentissage et instruction.

# Eléments de la theorie des apprentissages

*Les enseignants ont pour tâche de promouvoir l’enseignement qui est un ensemble d’événements planifiés pour initier, activer et supporter l’apprentissage chez l’humain dans le but de produire un résultat chez l’apprenant. Mais qu’est-ce que l’apprentissage ?*

***De l’apprentissage aux théories d’apprentissage***

L’apprentissage est envisagé comme un **processus** interne, exclusif, mental qui se produit à l’intérieur de la tête du learner. Ce processus est semblable à la digestion ou à la respiration. Il est cependant dissocié du processus de maturation qui est une croissance interne, avec pour résultat une certaine habileté ou coordination liée à l’évolution naturelle de l’individu.

L’apprentissage est le **résultat** de l’interaction de l’apprenant avec son environnement. Après stimulation de l’environnement, il y a apprentissage si un changement persistant de comportement peut être observé. Pour comprendre et reconnaître qu’il y a apprentissage, il est nécessaire de relier les composantes de l’environnement au processus interne.

Une fois des **connaissances** sur l’apprentissage vérifiées *(ou les observations des changements de comportements puis leurs points communs)*, il est possible d’en déduire des **principes** d’apprentissage qui, reliés les uns aux autres, forment un **modèle de processus d’apprentissage**.

 Les élaborations de ce ou ces modèles constituent les **théories d’apprentissage**.

***Théorie moderne de l’apprentissage***

*Comme il est fort difficile (voire* impossible*) d’observer* ***directement*** *les processus d’apprentissage -comme de pénétrer dans « l’univers micro »- R.M. Gagné procède par inférence pour nous proposer différentes structures dans lesquelles l’information se transforme.  Son modèle permet ainsi de décrire ce qui se passe dans la tête de celui qui apprend.*

La théorie moderne de l’apprentissage, également appelée théorie du traitement de l’information, permet d’expliquer le phénomène de l’apprentissage à travers différents éléments (confère le schéma ci-dessous).

## Le traitement de l’information

***Eléments et structures***

De l’environnement proviennent les stimulations. Elles constituent l’*entrée* des processus d’apprentissage.

Les récepteurs de l’apprenant sont affectés par l’environnement et les organes sensoriels reçoivent un stimulus. A cette étape, le rôle de l’attention (comme contrôle exécutif) et de la motivation est déterminant.

La mémoire sensorielle permet à l’individu de **percevoir** (par ses sens) les objets ou événements. L’information y est codée, elle prend la forme d’une représentation structurée de la stimulation originale ; sa durée est d’une fraction de seconde. C’est l’étape de la perception initiale.

La mémoire à court terme recueille une information-concept ( devient concept 2) encore codée. S’il y a **répétition interne**, l’information peut être emmagasinée dans la mémoire à long terme. L’information peut également passer d’une mémoire à l’autre. La mémoire à court terme est aussi appelée « mémoire de travail » ou « mémoire consciente ». Ces deux « centres de stockage » sont directement rattachés au système nerveux et reçoivent des signaux émis par l’expectative (structure appartenant aux stratégies cognitives).

Les informations venues des deux mémoires arrivent dans un générateur de réponses qui va transformer l’information -via un message- en action.

Un effecteur est un endroit (comme un muscle) d’où partent les réponses au stimulus. Le message va donc activer les effecteurs qui vont produire une performance. L’action qui en résulte est une performance qui va affecter l’environnement de l’apprenant.

L’observation de cette action va nous permettre de dire si la stimulation a produit l’effet attendu, si l’information a bien été traitée et si l’apprenant l’a apprise.

Les structures « contrôle d’exécution » et l’ « expectative » émettent des signaux qui peuvent activer et **modifier** le parcours de l’information. Par exemple, les buts, finalités ou objectifs personnels de chacun seront autant de paramètres qui interfèreront dans l’apprentissage. Ces deux structures sont communément appelées stratégies cognitives.

***Utilité de la théorie***

Il est impossible d’utiliser des procédés standardisés d’enseignement. Cependant, différents procédés peuvent être utilisés pour favoriser l’apprentissage, comme la répétition, la « découverte », la définition de concepts, le questionnement du formateur, ou encore les questions des apprenants.

Certains facteurs externes mis en place par l’enseignant pour promouvoir l’apprentissage constituent des procédures d’enseignement.

Ainsi, il est possible d’activer ou d’influencer l’attention à l’aide de différents leviers (appelés principes) comme l’énonciation de directives orales ou écrites (par exemple, « écoutez »), les changements soudains dans la stimulation (procédé très utilisé dans la publicité et les dessins animés), le passage brusque d’une scène à l’autre, le jeu sur la grosseur des caractères, la variation de la forme de stimulation, le jeu sur les changements de tonalité, ou encore sur les mouvements des bras ou de le tête.

*De ce fait, quelle responsabilité la télévision ainsi que l’ensemble des « nouveaux médias » portent-t-ils aujourd’hui au regard des attitudes collectives ? Quelle place tiennent-ils dans l’enseignement à distance et surtout, dans l’auto-enseignement ? De nouveaux circuits de traitement de l’information sont-ils à envisager, aujourd’hui et dans les années à venir ?*



## Les catégories d’apprentissage

Les « capacités » apprises sont également appelées « résultats » ou encore « catégories » d’apprentissage. Ce sont des *états persistants* dont on peut observer la performance. Elles sont semblables à des habiletés, des compétences ou encore des dispositions.

L’aptitude de l’individu réside dans sa limite innée de ce qu’il peut apprendre. En effet, un individu peut avoir « l’aptitude » pour apprendre certaines « capacités ». R.M.Gagné distingue donc différentes sortes de capacités apprises : les habiletés motrices, les attitudes, les informations verbales, les habiletés intellectuelles ainsi que les stratégies cognitives.

Les **informations verbales** sont généralement acquises de façon orale par la lecture, la radio et la télévision. Elles se retrouvent dans la *connaissance* du monde et des peuples, dans les événements historiques, les tendances et les affaires courantes de la vie. La connaissance est définie comme des ensembles structurés d’informations dont les mots ont une signification pour celui qui apprend. On compte trois types de connaissance : les *noms*, les *faits* et les *corps de connaissances*.

La connaissance ou information, comporte trois fonctions. Elle est tout d’abord un préalable à d’autres apprentissages. Deuxièmement, elle a une fonction pratique (comme savoir dire où est la gauche et la droite). Enfin, elle se transforme en formidable « véhicule » de la pensée. Ainsi, les possibilités de solutions sont démultipliées et la pensée gagne en souplesse.

Il s’agit donc, à travers cette catégorie d’apprentissage d’informations verbales, d’être capable *d’énoncer* ce qui a été appris.

Les **habiletés intellectuelles**, à la différence du « savoir », sont représentées par le « comment savoir ».

L’individu « lit le monde » qui l’entoure à travers des symboles (comme les lettres, les chiffres, les mots, les diagrammes, etc.) qui sont positionnés entre lui et son environnement. Les catégories d’habiletés intellectuelles sont hiérarchisées ; les bases étant fondamentales et nécessaires pour accéder aux étapes précédentes qui sont des préalables. (voir le tableau ci-dessous, à lire du bas vers le haut)

|  |
| --- |
| Règles d’ordre supérieur |
| Règles |
| Concepts |
| Discriminations |
| Apprentissages simples |

Après les apprentissages simples, la première étape consiste à discriminer, distinguer des éléments différents. C’est le résultat de la sélection perceptive. S’en suit la notion de *concepts* qui représente la capacité à identifier une classe d’objets, comme reconnaître des formes rondes ou carrées, des éléments hauts et d’autres bas. Parmi ces concepts, l’auteur distingue les concepts « simples » des concepts « définis ». Comme leur nom l’indique, les concepts définis sont « à définir », (par exemple, des mots comme *l’ambition* ou *l’obstacle*) et il est amusant de constater qu’en dehors d’une illustration à l’aide d’exemples, ce n’est pas chose aisée.

*Les principes, ou règles* (simples) servent à réaliser des actions à l’aide de symboles comme les règles grammaticales ou le langage mathématique. A un niveau avancé, les symboles s’articulent autour de thématiques comme la masse, le temps et la distance. Les règles permettent entre autres d’avoir un comportement dirigé, de répondre à une classe de situations par une classe de performances.

Enfin, les règles d’ordre supérieur sont les plus complexes et représentent le sommet des habiletés intellectuelles.

Les **stratégies cognitives** sont utilisées pour orienter son attention, son apprentissage, sa rétention et sa pensée. Ils représentent des buts importants dans l’apprentissage. C’est en quelque sorte « apprendre à apprendre », « apprendre à penser » , ou encore une procédure personnelle de traitement de l’information.

Plus l’étudiant améliorera ses stratégies pour développer son attention, la codification, le repérage et le retrait, le transfert et la résolution de problèmes, et plus il deviendra autodidacte, penseur autonome.

Les **attitudes** se rapprochent des valeurs que peut avoir un individu. Elles sont développées à travers trois catégories : les comportements sociaux (comme la tolérance, l’aide, la compréhension de l’autre), les préférences pour certaines activités (le goût pour la lecture ou le sport) et la citoyenneté (comme l’amour de sa patrie, la volonté de s’engager et de participer à la vie de la société).

Les **habiletés motrices** constituent une classe de produits d’apprentissage distincte. Ces habiletés sont reliées directement à des activités, telles que la conduite d’une voiture, l’art de jouer de la guitare, mais aussi pour les plus jeunes l’écriture des lettres.

# Les conditions d’apprentissage

**Les conditions d’apprentissage dans l’enseignement**

Les quatre composantes les plus générales de l’enseignement sont de stimuler le rappel, de présenter directement la stimulation, d’activer une disposition mentale puis de fournir un feed-back.

L’auteur distingue deux grandes phases de l’enseignement : la **planification des cours** qui doivent être regroupés en grandes unités, avec l’intégralité des buts d’apprentissage et des séquences préalables définis, puis la **planification des leçons** à travers les événements d’une leçon.

Il est conseillé -dans l’ordre- d’activer la motivation (dans une introduction), d’informer de l’objectif (ou des résultats d’apprentissage pour une bonne disposition), d’attirer l’attention (en utilisant des verbes d’action, méthode de modification des comportements), de stimuler le rappel, de guider l’apprentissage (avec des exemples de situations réelles), d’améliorer la rétention (avec des révisions espacées, en appliquant immédiatement la « capacité » apprise), et enfin, de promouvoir le transfert de l’apprentissage.

Au sujet de l’enseignement proprement dit, l’auteur rappelle qu’il est possible de jouer sur différentes sources de stimulations pour améliorer considérablement l’apprentissage : la voix de l’enseignement, tous les supports de communication, les objets courants et les locaux de salle (à transformer) sont autant de leviers à actionner.

Il met également en parallèle les trois méthodes d’enseignement (enseignement à des groupes, tutorat et auto-enseignement) qui font toutes trois partie d’un enseignement régulier, à utiliser en fonction de situations particulières.

Enfin, l’auteur attire notre attention sur les **médias audio-visuels** qui sont d’une grande utilité pour répondre aux besoins individuels de formation. Stimulations sonores et visuelles, elles permettent de varier les modes de communication de l’enseignement.

« Regarder la télévision semble être une activité motivante en elle-même ». Fait toujours d’actualité, il remarque que l’observation d’**événements** est un besoin important pour l’enfant mais aussi pour l’adulte ; lorsqu’ils sont réels ou dramatisés, ils fournissent des systèmes exceptionnellement stimulant pour la codification des concepts et des règles qui doivent être appris.

Selon l’auteur, l’apport le plus important de la télévision réside au niveau de la formation et de la modification des **attitudes**, quand la codification est reliée à des modèles humains (héros fictifs, personnages politiques…). Qu’en est-il aujourd’hui dans nos systèmes de formation ?

 Nous avons vu que l’information suivait un parcours spécifique dans le cerveau, selon Gagné. Il en tire des conséquences sur la façon dont les situations d’apprentissage doivent être organisées afin de favoriser l’acquisition des compétences.

Gagné a pour cela déterminé des conditions d’apprentissage interne (celles qui doivent être satisfaite par l’apprenant pour que l’apprentissage puisse avoir lieu et externe celles qui ont trait à l’environnement d’apprentissage et à l’accompagnement pédagogique.

Ces conditions d’apprentissages sont interdépendantes.

# La taxonomie des apprentissages

 Gagné s’intéresse ainsi aux différents types d’apprentissage qu’il a organisés hiérarchiquement, de façon à ce que la réalisation des apprentissages de niveau supérieur requiert que ceux du niveau précédant aient été effectués au préalable.

Du point de vue des conditions internes d’apprentissage, cela signifie qu’il faudra avant de proposer un objectif d’apprentissage donné, s’assurer que l’acquisition des connaissances, capacités et habilités de niveaux inférieurs aient été réalisée. Cela se traduit en termes de pré-requis.

Au niveau des conditions externes d’apprentissage, la taxonomie des apprentissages renforce les méthodes d’enseignement programmé dans lesquelles l’apprentissage est séquentiel ; les connaissances de niveau inférieur devant être maîtrisées avant de passer au niveau suivant. Le parcours de l’apprenant y est prescrit et se fait par paliers.

Par ailleurs, notons que l’enseignement programmé a donné lieu par la suite à l’enseignement assisté par ordinateur (EAO) né de l’adéquation entre l’outil informatique et les principes de l’enseignement programmé tel que conceptualisé dans le modèle behavioriste proposé par Skinner.

L’EAO est à présent de même considéré comme les prémices du eLearning actuel.

**Taxonomie des apprentissages selon GAGNE**

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Catégories d'apprentissage : du plus complexe au plus simple.**  |
| **8** | **résolution de problèmes:** soit l’assoication à un niveau supérieur de 2 ou plus principes de niveau inférieur en vue d’atteindre un objectif défini.  |
| **7** | **apprentissage de règles ou principes :** connaissances des liens entre 2 ou plus concepts conformément à des critères logiques. |
| **6** | **apprentissage d’un concept :** permet de classifier en termes de caractéristiques abstraite de représentation de la réalité.  |
| **5** | **apprentissage d’une discrimination multiple :** repérer, nommer et différencier plusieurs éléments.  |
| **4** | **formation de chaînes verbales:** enchainement de lettres ou de mots.  |
| **3** | **formation de chaînes motrices :** enchainement de mouvements dans un but donné. Exemple : lacer ses chaussures.  |
| **2** | **apprentissage de connexion stimulus-réponse :** réponse volontaire, sélective et spécifique à un stimulus en particulier.  |
| **1** | **apprendre à réagir à des signaux :** correspond au conditionnement ou à l’apprentissage involontaire.  |

# Les processus et événements d’apprentissage

 Les événements qui produisent l’apprentissage peuvent durer quelques secondes ou quelques minutes et peuvent venir de l’intérieur comme de l’extérieur.

Venues de l’intérieur ces activités internes sont situées dans le système nerveux central. Elles sont appelées processus d’apprentissage.

Venus de l’extérieur, on peut les observer facilement : la stimulation qui atteint l’apprenant ou les résultats engendrés par sa réponse. Ce sont les évènements d’apprentissage soit l’accompagnement de l’apprenant par le formateur.

**La phase de motivation**

Pour apprendre, un individu doit être motivé.Son action est dirigée vers un but à atteindre ce qui peut correspondre à la motivation d’accomplissement. Les psychologues parlent de besoin fondamental qui reflète la tendance naturelle de l’humain à manipuler, dominer et maîtriser son environnement.

Comment soutenir la motivation de l’apprenant ?

En provoquant un processus appelé « l’expectative » c'est-à-dire l’anticipation de la recompense, de l’apport tiré de l’apprentissage.

Pour produire une expectative appropriée, on peut parfois canaliser une motivation déjà existante dans une nouvelle direction et ainsi, favoriser de nouvelles formes de motivation.

**La phase d’appréhension**

L’individu doit prêter attention aux composantes de la stimulation, de la signification de l’objet. Le processus d’attention est un état temporaire interne qui va déterminer la stimulation externe que l’apprenant choisit de percevoir. L’enregistrement de stimuli correspond à la perception sélective.

**La phase d’acquisition**

C’est le passage de l’état de non appris à appris soit l’état persistant. Elle est se compose notamment de trois étapes :

**La codification** qui correspond à un processus de transformation de l’entité perçue en une forme plus facilement emmagasinable. Une bonne codification favorise une meilleure rétention de l’information . Gagné propose des moyens de codifications efficaces :

Simplifier les figures, regrouper les stimuli et les classer sous certains concepts, images évoquant des représentations mentales. Possibilité de codifier au moyen d’une règle. Faire des phrases pour faciliter l’apprentissage de mots particuliers par exemple.

 Il faut encourager celui qui apprend à codifier avec ses propres schèmes, c’est la meilleure procédure.

**La retention :** ce qui est appris peut être emmagasiné de façon permanente, s’estomper graduellement ou être sujet à des interférences. On ne connaît pas l’étendue de la capacité de la mémoire à long terme qui est virtuellement illimitée !

**Le rappel:** L’information apprise est rappelée, elle est récupérée en mémoire.

**La phase de généralisation**

Appliquer ce qui a été appris à de nouvelles situations / contexte, c’est le transfert de l’apprentissage.L’enseignement doit inclure les moyens pour assurer le repérage et le retrait dans le + de contextes possibles.

**La phase de performance**

C’est la production d’une réponse.

**La phase de feed-back**

L’apprenant peut percevoir immédiatement sa nouvelle performance quand il la démontre.Ce feed-back informatif est considéré comme l’essence du processus, il vient confirmer l’expectative, il est appelé renforcement. L’attente créée pendant la phase de motivation est maintenant confirmée. La boucle de l’apprentissage est achevée par le renforcement.

Notons que le but des recherches de Gagné sur les conditions de l’apprentissage est d'aider à l'enseignement en classe, et pour atteindre ce but, il a développé les neuf événements d'instruction, un processus que l’enseignant peut effectuer pour faciliter le traitement des informations par les apprenants.

Dans le tableau récapitulatif à la page suivante les phases du processus d’apprentissage sont mises en correspondance avec les évènements d’enseignement qui permettent de les favoriser.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Phases d'apprentissage** | **Evénement d'enseignement** |  |
| 1 | **Formation d'expectative**: l’apprenant se représente ce que l’apprentissage permettra de faire.  | Susciter l'intérêt de l’apprenant.  | **Phase de motivation** |
| 2 |  | Annoncer les objectifs d’apprentissage |
| 3 | **Attention selective+Perception :** phase durant l’apprenant va focaliser son attention sur l’objet d’apprentissage. | Rappeler les connaissances antérieures en lien avec l’apprentissage à venir.  |
| 4 | **Codification:** l’apprenant transforme les informations qu’il reçoit de façon à ce qu’elles soient plus facilment mémorisables.  | Présentation du contenu à apprendre.  | **Phase d’acquisition**  |
| 5 | **Mémorisation :** Stockage de l’information en mémoire.  | Proposer une organisation du contenu qui favorise la mémorisation/guider l'apprenant |
| 6 | **Repérage/ retrait:** l’apprenant va récupérer en mémoire les informations qu’il a stockées.  | Provoquer une action qui nécessite de mobiliser les connaissances travaillées.  |
| 7 | **Réponse:** constitue la preuve qu’un apprentissage s’est produit car elle atteste une modification du comportement consécutif à l’apprentissage. | Exercices d'application.  | **Phase de performance** |
| 8 | **Renforcement:** phase durant laquelle le retour de l’environnement va renforcer l’apprentissage ou au contraire faire que ce dernier ne sera pas stabilisé chez l’apprenant.  | Commentaires et conseils sur la performance |
| 9 | **Généralisation/ Transfert:** rappel de ce qui a été appris et application à des contextes nouveaux et différents de ceux dans lesquels l’apprentissage a été réalisé.  | Proposer une situation de transfert |

# Conclusion

L’apprentissage est donc un processus interne, qu’il convient de nourrir et d’accompagner efficacement. Gagné propose à travers sa théorie, un ensemble de clés pour comprendre ce phénomène ainsi que des moyens et méthodes pour le favoriser chez l’apprenant.

A partir d’une étude inférentielle du traitement de l’information par le cerveau, il déduit des phases internes et externes du processus d’apprentissage et de ses différents produits appelés catégories.

Les conditions d’apprentissage qu’il met en évidence restent applicables dans le domaine de la conception pédagogique, notamment la taxonomie des apprentissages qui peut être réinvestie pour la conception de module eLearning par exemple. Toutefois, il est possible d’interroger la pertinence de la phase de motivation dans le versant externe du processus d’apprentissage. En effet, depuis de nombreuses années la recherche en psychologie s’est employée à démontrer que l’on ne peut pas motiver un individu, la motivation étant un processus quasi exclusivement interne.

Un autre point d’attention concernant les évènements d’enseignement dans leur ensemble porte sur la prise en compte du degré d’auto-détermination et d’auto-direction des apprenants adultes. Dans le modèle proposé par Gagné, s’il est vrai qu’il est possible d’adapter les enseignements en fonction du niveau de connaissance des apprenants, il semble que le formateur tient davantage un rôle d’instructeur que de facilitateur, posture certes valable dans certaines situations de formation. Cependant, elle peut-être difficile à mettre en œuvre auprès d’un public adulte expert, autodéterminé c'est-à-dire capable de définir un projet d’apprentissage et de le prendre en charge.

Une solution possible, pour tirer profit de cette approche opérationnelle de la conception pédagogique, consisterait à s’appuyer sur les évènements définis par Gagné afin de s’interroger sur les moyens d’associer l’apprenant à la définition des différentes étapes du processus externe (évènement d’enseignement) en vue de favoriser son apprentissage.

# Bibliographie et références

***Ouvrage***

*Les principes fondamentaux de l’apprentissage, application à l’enseignement*. Gagné, Brien, Paquin, éditions HRW, 1976.

***Site Internet***

* Gagné R. *Domains of Learning*

<http://www.ibstpi.org/Products/pdf/chapter_3.pdf> Consulté le 15 Octobre 2012

* Maschke KL *Robert Gagné's Instructional Design Approach*

[http://ipislam.edu.my/kplir/Bacaan/I\_Design2/Robert%20Gagn%E9s%20Instructional%20Design%20Approach.htm](http://ipislam.edu.my/kplir/Bacaan/I_Design2/Robert%20Gagn%EF%BF%BDs%20Instructional%20Design%20Approach.htm) Consulté le 15 Octobre 2012