

GLOSSAIRE

_ Pédagogie / Pedagogy

Pédagogie > paidagogós, tire son origine de la Grèce antique. Au départ composé de paidos > enfants, et de gogía > mener - conduire, son concept désignait les esclaves accompagnant les enfants à l'école.

Aujourd'hui, la pédagogie désigne l'ensemble des méthodes et des pratiques d'enseignement et d'éducation en tant que phénomène typiquement social et spécifiquement humain. Il s'agit d'une science appliquée à caractère psychosocial, dont l'objet d'étude est l'éducation.

_ Environnement / Environment

L'origine précise du terme environnement est inconnue. Cependant on trouve le terme virer > tourner qui trouve son origine dans le grec gyros > cercle - tour, qui a donné viron. Puis le verbe environner est apparu, auquel s'est ajouté le suffixe ment du latin mentum, dans le sens circuit-contour, et qui s'est traduit en suite par l'action d'environner.

L'environnement est par définition l'ensemble des éléments naturels et culturels dans lesquels les êtres vivants se trouvent et évoluent, pouvant agir sur les organismes et les activités humaines.

_ Éducation / Education

L'origine du mot éducation est directement issue du latin educatio, lui-même dérivé d'ex ducere > sortir de soi - conduire hors de - développer - épanouir.

Éducation signifie plus couramment l'apprentissage et le développement des facultés physiques, psychiques et intellectuelles, les moyens et les résultats de cette activité de développement. L'éducation est considérée comme un élément important du développement des personnes, de sa conscience.

_ Enseigner / To Teach

Enseigner, du latin insignare est dérivé lui-même du latin signum > recruter sous une enseigne - donner une enseigne.

Enseigner définit l'action de transmettre des connaissances à un élève, soit des connaissances nouvelles ou savoirs qu'on retire d'une expérience, des sciences.

_ Expérimenter / To Experiment

L'origine d'expérimenter provient du latin experimentare > éprouver.

Expérimenter tient de la capacité à vérifier par des expériences et apprendre par expériences. Il s'agit alors de pratiquer quelque chose dont découle un savoir, une connaissance. C'est en quelque sorte l'action d'essayer pour savoir.

_ Sérigraphie / Screen Printing

Mot composé du latin sericum > soie auquel on ajoute le suffixe graphie > écriture - dessin - image.

La sérigraphie est un procédé d'impression au pochoir utilisant des écrans de soie ou de nylon interposés entre l'encre et le support. La sérigraphie fut créée par les Chinois durant la dynastie Song (960-1279). Elle devint technique populaire suite à son exportation aux États-Unis au XIXème siècle.

_ Didactique / Didactic

Didactique est formé de l'adjectif grec didakticos > doué pour l'enseignement, lui-même dérivé de didaskô > enseigner - instruire. D'après son étymologie, ce mot signifie > qui est propre à instruire.

Didactique est un adjectif utilisé pour toute chose propre à l'enseignement, dont le but est d'instruire et d'informer. C'est également dit de ce qui vise à l'explication méthodique d'un art, d'une science.

_ Graphisme / Graphics-Handwriting

Graphisme provient de graphique issu du latin graphicus qui tire origine du grec graphein > écrire. Le suffixe isme est utilisé en latin à construire certains noms qui indiquent une croyance, doctrine, qualité, particularité ou maladie. En d'autres termes, graphisme définit une manière de dessiner ou d'écrire particulière propre à une personne ou un artiste.

Aujourd'hui, le mot graphisme est aussi utilisé pour désigner une discipline qui consiste à créer, choisir et utiliser des éléments graphiques pour élaborer un objet de communication ou de culture. C'est une manière de représenter.

_ Abstraction / Abstraction

Provient du latin abstractus, du verbe abstraho > tirer - traîner loin de - séparer de - détacher de - éloigner de.

L'abstraction est une opération par laquelle il est question d'isoler un ensemble de caractéristiques de l'unité. Souvent opposé au concret, il est question de concepts qui vont permettre de mettre en relation des idées issues de l'esprit.

_ École / School

École provient du latin schola > loisir studieux - leçon - lieu d'étude, lui-même issu du grec ancien skholé > arrêt du travail.

L'école est le lieu dédié à l'apprentissage. C'est l'établissement où un professeur enseigne à des élèves de manière collective les savoirs fondamentaux, tels que l'écriture, les sciences, les arts ...

Dans le système français actuel on retrouve l'école maternelle de 3 à 5 ans, l'école élémentaire (primaire) de 6 à 10 ans et enfin l'école secondaire qui concerne le collège et le lycée. On parle ensuite d'enseignements supérieurs pour les écoles et universités intégrées à la suite du baccalauréat, diplôme d'état français.

_ Élève / Pupil

De l'italien allievo > porter plus haut - amener un enfant à son plein développement physique et moral, le mot élève représente toutes personnes recevant un enseignement.

Aujourd'hui on considère en tant qu'élève toutes personnes fréquentant un établissement scolaire. Un élève peut tout aussi bien avoir 3 ans que 27 ans.

_ Numérique / Digital

Numérique est dérivé du latin numerus > nombre - multitude qui signifie la représentation par nombres.

On parle de numérique toutes choses qui se rapportent aux nombres engendrant calculs, statistiques et autres algorithmes.

Le terme numérique est également employé à propos du son, de la photographie, de la vidéo et du cinéma pour les différencier de leur ancienne version fonctionnant avec des procédés analogiques.

_ Apprendre / To Learn

Apprendre provient du latin apprehendere > prendre - saisir - attraper par l'esprit - acquérir pour soi des connaissances. Il s'agit du passage de «comprendre à apprendre». Apprendre c'est également devenir capable de quelque chose par l'expérience et par l'habitude.

Il est important de considérer l'action d'apprendre comme quelque chose que l'on reçoit. Dès lors qu'on transmet, il s'agit de l'action d'enseigner et non d'apprendre, une distinction que la langue anglophone effectue.

Jean Foucambert écrit dans «Apprentissage et enseignement» : La pédagogie deviendra chose sérieuse lorsque l'activité du maître se définira à partir de l'activité de l'enfant, l'enseignement à partir de l'apprentissage.

_ Technique / Technique

Du latin technicus > maître d'un art - spécialiste, technique provient également du grec tekhnikos > propre à une activité réglée - savoir-faire dans un métier - habilité à faire. La technique peut également désigner l'ensemble de procédés et de moyens pratiques propre à une activité.

La technique est l'une des grandes composantes du savoir-faire artisanal et industriel. Elle a comme particularité d'évoluer sans cesse en lien avec son époque contemporaine par l'acquisition de nouvelles compétences quelles qu'elles soient.

_ Méthode / Method

Méthode provient du latin methodus lien même emprunt au grec methodos > direction qui mène au but - cheminement - poursuite.

Une méthode est un processus raisonné mis en place pour aboutir à un but, à un résultat. Une méthode suit donc des principes dans un ordre organisé et appliqué.

_ Médiateur / Ombudsman

Du latin mediator > personne qui s'entremet pour effectuer un accord, on parle de médiateur pour une personne physique qui intervient pour faciliter la communication. Un médiateur permet de créer des relations et interactions entre personnes, objets, lieux, avec l'environnement et son milieu.

Un médiateur doit faire preuve de diplomatie, de pédagogie et d'empathie. C'est un véritable rôle social. Aujourd'hui, être médiateur est un véritable métier.

_ Mathématique / Mathematical

Mathématique est emprunté de nombreuses origines grecs et latines. L'une des plus anciennes provient du verbe grec passé de sa signification première manthanein > apprendre par l'expérience - apprendre à connaître - à faire. Puis mathématique trouve ses origines toujours dans le grec mathematikos > qui désire apprendre - scientifique. Un mathématicien est celui qui cultive la science des nombres.

Les mathématiques sont un ensemble de connaissances abstraites qui donnent lieu à des raisonnements logiques qui ont pour sujets les nombres, la géométrie, l'arithmétique, des propriétés scientifiques ...

_ Quantité / Quantity

Emprunté au latin quantus > combien grand, quantité provient également de quantitas > nombre d'unités - mesure - abondance.

Une quantité désigne le caractère de ce qui peut être mesuré dans son importance, dans sa masse ou de ce qui peut être dénombré. Il s'agit également de considérer une unité dans son ensemble comportant des caractéristiques communes avec les autres unités. Un nombre par lui-même n'est pas une quantité, ni une simple mesure.

_ Énumérer / To List

Du latin *enumerare* > compter en entier, le verbe a conservé sa valeur latine et signifie énoncer un à un. Il s'agit là de dénombrer les parties d'un tout.

_ Comparer / To Compare

Comparer est emprunté du latin *comparare* > apparier, d'où provient assimiler et confronter de *compar* > égal - pareil. Le verbe signifie rapprocher des éléments de natures différentes pour en dégager un rapport d'égalité et analyser les rapports de ressemblances et de dissemblances entre eux.

Il s'agit alors de systèmes de mise en parallèle qui permet éventuellement par la suite des classifications.

_ Décomposer / To Decompose

Décomposer est un verbe issu de *composere* qui provient du latin *componere* > placer - poser ensemble. Composer signifie donc faire un tout avec des éléments divers, mettre en ordre.

Décomposer relate alors de l'action de diviser, extraire une à une les parties d'un tout, rompre l'unité pour pouvoir l'analyser.

_ Logique / Logic

Logique a été empruntée au latin *logica* > science des lois du raisonnement, lui-même emprunté au grec *logikos* > qui concerne la raison et également la parole.

La logique se base sur des règles formelles qui fondent le jugement et le raisonnement. C'est un ensemble d'éléments liés entre eux par une réflexion précise et définie. La philosophie, l'éthique, la physique sont des sciences empruntées de logique.

_ Phénomène / Phenomenon

Phénomène provient du grec *phainomena* > ce qui apparaît.

Le phénomène est par définition quelque chose qui nous apparaît et dont on fait l'expérience. C'est un fait, une chose du monde physique ou psychique qui se manifeste d'elle-même.

Cependant certains philosophes tel que Emmanuel Kant en ont fait un problème philosophique de par l'ambiguïté du terme : un phénomène tel qu'on se le représente dans notre esprit est-il réellement ce qu'on suppose existant dans la réalité ?

_ Interactif / Interactive

Interactif est composé de *inter* > à l'intérieur de deux et de *actif* de *act* > faire.

Être interactif est par définition agir sur quelque chose ou quelqu'un qui agit aussi en sens inverse.

_ Mémoriser / To memorize

Mémoriser est dérivé de *memoria* du latin *memoria* > aptitude à se souvenir - ensemble des souvenirs.

Mémoriser est l'action de se rappeler. Il s'agit là de faire rentrer et de stocker une information sur un support, physique ou psychique.

_ Caractéristique / Characteristic

Provenant du grec *kharakteristikos* > qui sert à distinguer, caractéristique désigne une unité empruntée d'un tout. C'est un élément qui permet de différencier des objets ou des êtres de nature semblable. Chaque ensemble est composé de caractéristiques comportant chacune une particularité qui fait leur singularité, et part là, la singularité même de l'unité.

_ Concept / Concept

Concept est emprunté au latin *conceptus* > action de contenir. Concept > idée générale, est un terme technique et d'usage didactique. Il s'agit d'idées abstraites d'un sujet qui permettent pour l'esprit humain de former ses perceptions et d'organiser ses connaissances à son propos.

_ Symbole / Symbol

Symbole du latin *symbolus* > signe de reconnaissance - pièce justificative d'identité, reprend le grec *sumbolon* > emblème - signal - signe de ralliement.

Le symbole est par définition la représentation, de toute nature qu'elle soit, d'associations d'idées ou de concepts. L'interprétation et l'assimilation d'un symbole sont primordiales pour une compréhension globale et collective.

_ Concret / Concrete

Du latin *concretus* > qui a pris une consistance solide, fort, épais, concret signifie ce qui ne peut être immédiatement perçu par les sens. Le concret regroupe ce qui est tangible, palpable, matériel. Le concret désigne également ce qui relate de l'expérience, du réel.

_ Sensoriel / Sensory

Du bas latin *sensorium* > organe d'un sens, puis du latin classique *sensus* > action de percevoir, sensoriel désigne tout ce qui est relatif à la sensation sur le plan psychophysiologique. Par définition, sensoriel correspond à tout ce qui peut être perçu par nos sens : la vue, l'ouïe, l'odorat, le goût et le toucher.

_ Comprendre / To understand

Emprunt du latin *comprehendere* > saisir ensemble - saisir par l'intelligence, la pensée, comprendre est formé de *cum* > avec et de *prehendere* > prendre.

Comprendre c'est appréhender par le sensible ou la réflexion la nature d'une chose, d'une personne, d'un objet pour se saisir de ces concepts de manière appropriée.

_ Intuitif / Intuitive

Intuitif est issu du latin *intuitus* > coup d'œil - regard.

Par définition, intuitif désigne un mode de pensée, une faculté de l'esprit, perçu comme immédiat. L'intuitif peut tout autant désigné des connaissances, que des sentiments ou des motivations. L'intuitif est généralement perçu comme inconscient.

_ Analogique / Analog

Emprunt à *analogicus* du grec *analogikos* > qui est en rapport avec - proportionnel, analogique est issu d'analogie, soit des choses ou des personnes qui présentent des caractéristiques communes, des ressemblances et des similitudes.

_ Algorithme / Algorithm

Algorithme désigne sous la forme algorithme le calcul en chiffre, l'arithmétique. Par définition un algorithme est une suite d'opérations ou d'instructions permettant de résoudre un problème ou d'obtenir un résultat donné. Les algorithmes sont notamment beaucoup utilisés dans le langage de code informatique.

_ Arithmétique / Arithmetic

Arithmétique vient du grec *arithmetikos* > la technique des nombres.

Appelé couramment la science des nombres, l'arithmétique est une branche des mathématiques qui comprend la partie de la théorie des nombres. Les opérations arithmétiques traditionnelles sont l'addition, la soustraction, la multiplication et la division.

_ Algébrique / Algebraic

Emprunt à l'arabe 'al gabr > la réduction, l'algèbre est appliqué à la réduction des calculs, à une forme contrainte, épurée.

Par définition l'algèbre est une partie des mathématiques qui a pour objet d'étude les grandeurs en substituant les lettres aux valeurs numériques.

_ Autonomie / Autonom

Du grec *autos* > soi-même et *nomos* > loi - règle, l'autonomie est la faculté d'agir par soi-même en se donnant ses propres règles de conduite. L'autonomie est caractérisée par une totale indépendance.

_ Motivation / Motivation

Motivation est dérivé du verbe motiver > justifier par des motifs, lui-même dérivé de motif > relatif au mouvement. Par définition la motivation représente l'engagement pour une activité précise. Elle est déterminante dans la volonté d'agir et détermine un dynamisme, l'énergie et la persévérance.

_ Réel / Real

Du bas latin *realis* > effectif - réaliste - qui existe par soi-même, le réel se rapporte à ce qui existe objectivement, de façon effective. Le réel est ce qui s'inscrit dans le temps et concerne ce qui est concret.

_ Jeu / Toy

Du latin *jocus* > plaisanterie - badinage, le jeu désigne des amusements libres et des activités ludiques. Il peut comporter des règles et être joué seul ou en groupe. C'est une activité d'ordre physique ou mental, non imposée, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir.

_ Motricité / Drivetrain

Provenant de *motor* employé en philosophie dans l'expression *motor primus* > celui qui imprime le mouvement, la motricité concerne l'ensemble des fonctions nerveuses et musculaires permettant les mouvements volontaires ou automatiques du corps. Ces facultés motrices sont dirigées par le cerveau.

_ Adapter / To adapt

Emprunt au latin *adaptare* > ajuster à, le verbe adapter signifie le fait de modifier sa pensée, son comportement pour le mettre en accord avec une situation nouvelle. C'est une transformation en vue de correspondre aux circonstances.

_ Adopter / To adopt

Du latin *adoptare* composé de *optare* > choisir, le verbe adopter consiste à choisir quelque chose pour soi et s'approprier des idées, des concepts. Il s'agit d'admettre, d'accepter et de recevoir comme sien un sentiment, un avis ou un projet.

_ Virtuel / Virtual

Emprunt au latin scolastique virtualis > qui n'est qu'en puissance, le virtuel désigne ce qui n'a pas d'effet actuel, qu'en état de possibilité.

Dans les années 1990 apparaît un nouveau sens de virtuel qui concerne ce qui se rapporte au milieu numérique en opposition au monde physique.

_ Émanciper / To Emancipate

Émanciper provient du latin emancipare > libérer de l'autorité paternelle. Par définition s'émanciper désigne le fait de se libérer, de s'affranchir d'une autorité. De l'émancipation survient l'indépendance d'un être capable d'agir et d'être par soi-même.

_ Confiance / Trust

Confiance vient du verbe confier, lui-même emprunté au latin confidere > mettre sa confiance dans quelque chose, dans quelqu'un.

Par définition, la confiance désigne la capacité d'avoir conscience de la valeur des choses qui procure un sentiment d'assurance et de sécurité.

_ Instruire / Instruct

Du latin instruere > assembler dans - disposer - enseigner, instruire signifie former l'esprit de quelqu'un par des préceptes, des leçons. Il s'emploie dans le fait d'instruire quelque chose à quelqu'un, c'est-à-dire mettre en possession des connaissances particulières.

_ Contextualiser / Contextualize

Dérivé de contexte du latin contextus > assemblage - réunion, le contexte désigne l'ensemble des relations organisées entre les éléments significatifs d'un discours. Contextualiser consiste à mettre en relation des éléments relatant des faits ayant en commun des dimensions historiques, sociales, artistiques ... Il s'agit d'organiser de manière logique ces propos.

_ Spatialiser / To spatialize

Dérivé de spatial, lui-même dérivé du latin spatium > étendue - espace, spatialiser signifie donner à quelque chose un caractère spatial, le projeter dans l'espace.

La spatialisation est notamment utilisée dans le processus de mémorisation.

_ Dénombrer / Count

Provenant de nombrer du latin numerus > partie d'un ensemble classée à son rang - catégorie - compte - partie, dénombrer du latin dinumerare > calculer - énumérer en comptant, correspond à compter exhaustivement et précisément. Par définition en mathématique, le dénombrement est la détermination du nombre d'éléments d'un ensemble. Il s'obtient en général par un comptage ou par un calcul cardinal à l'aide de techniques combinatoires.

_ Scolaire / School

Emprunt du bas latin scholaris > d'école, scolaire désigne ce qui à rapport avec l'école, avec l'enseignement. Un objet, un lieu, un personne peuvent être appelés de scolaire.

_ Programme scolaire / Course of study

Programme est emprunt du grec programma, de pro > avant et gramma > ce qui est écrit. Littéralement programme signifie ce qui est écrit à l'avance.

Par définition le programme scolaire est l'exposé écrit et publié, rédigé par un ministère chargé de l'éducation, qui détaille les savoirs que doivent apprendre et acquérir les élèves. En France, aujourd'hui, le programme scolaire s'applique pour chaque niveau et spécialité pour l'ensemble des établissements inscrits dans l'éducation nationale.

_ Système éducatif / Educational system

Du latin systema > assemblage, un système est un ensemble d'éléments interagissant entre eux selon certains principes ou règles.

Par définition le système éducatif français est géré par le ministère de l'Éducation nationale. Il inclut environ 65000 établissements qui accueillent les élèves au minimum de 6 à 16 ans, période où l'éducation est obligatoire en France.

_ Ère du numérique / Digital age

L'ère du numérique a vu le jour lors du dernier siècle lorsqu'on voit apparaître petit à petit de nouveaux outils et supports identifiés comme objets informatiques et où les méthodes de transmissions d'informations mutent. Un nouveau langage prend forme, un langage sous forme de nombres, un langage codé d'algorithmes. On parle alors de révolution numérique.

Aujourd'hui la culture numérique est enracinée dans les mœurs et le numérique ne fait plus simplement office de support, il est devenu environnement.

_ Pédagogie active / Active learning

La pédagogie active prône l'apprentissage par le faire, par l'expérience de ... Cette pédagogie a pour but de placer l'enfant comme acteur de son apprentissage afin qu'il construise son savoir au travers de situations de recherches.

La pédagogie active se réfère historiquement à Adolphe Ferrière, pédagogue suisse, au début du XXème siècle. Elle est l'une des bases de l'Éducation Nouvelle.

Adolphe Ferrière disait à son sujet : « La voie normale de l'acquisition n'est nullement l'observation, l'explication et la démonstration, processus essentiel de l'École, mais le tâtonnement expérimental, démarche naturelle et universelle ».

_ TIC / ICT

Les technologies de l'information et de la communication, emprunt de l'anglais information and communication technologies, désignent l'ensemble d'outils et de ressources technologiques permettant de transmettre, enregistrer, créer, partager ou échanger des informations, notamment par les ordinateurs, l'internet, les technologies et appareils de diffusion en direct et en différée ainsi que la téléphonie. L'information peut tout aussi bien être du texte, des vidéos, des images, du son, des interfaces graphiques interactives ...

Aujourd'hui les TIC sont intégrées aux grandes institutions telle que l'école, mais le manque de connaissances sur leurs utilisations et sur leurs enjeux entraînent des défaillances.

_ Éducation Nouvelle

L'Éducation Nouvelle est un courant pédagogique qui défend le principe de participation active par l'individu dans son propre processus d'apprentissage. Elle déclare que l'apprentissage, avant d'être une accumulation de connaissances, doit être un facteur de progrès global de la personne. Reprenant le principe des méthodes actives, l'Éducation Nouvelle prône l'apprentissage par l'expérience et la recherche personnelle. L'aspect social prend une très grande place dans ce type de pédagogie.

L'Éducation Nouvelle trouve ces origines dans de longues pratiques pédagogiques des humanistes de la Renaissance qui estimaient que « l'enfant n'est pas un vase qu'on remplit mais un feu qu'on allume ». Influencée par les théories de Rousseau dans son *Émile ou de l'éducation*, cette nouvelle forme de pédagogie est mise en pratique par Pestalozzi au début du XIXème siècle.

On retrouve dans ce mouvement éducatif des pédagogies telles que celles de Célestin Freinet, John Dewey, Maria Montessori ...

_ Éducation Nationale

En réalité, Ministère de l'Éducation nationale, est par définition l'administration française chargée de préparer et mettre en œuvre la politique du gouvernement dans les domaines de l'éducation. Il est dirigé par le ministre (actuellement Najat Valaud-Belkacem), membre du gouvernement français.

Il est chargé de rédiger le programme scolaire annuel.

_ Le courant maïeutique

Le courant maïeutique est un enseignement basé sur l'oral entre le maître et son élève. Par définition maïeutique, associé au personnage mythologique grec Maïa, désigne l'art de l'accouchement. En pédagogie, il s'agit pour le maître de poser des questions aux élèves et les accompagner dans leur raisonnement, pour sortir d'eux et « les accoucher » de leur savoir. Tout élève sait des choses, l'enseignant est là pour lui en donner conscience en s'appuyant sur la théorie de la réminiscence. C'est une technique de questionnement aidant une personne à mettre en mot ce qu'elle a du mal à exprimer.

Ce courant, né de la Grèce Antique, est associé à Socrate, bien qu'on en retrouve des prémices dans le dialogue *Théétète* de Platon duquel Socrate se serait inspiré.

_ Le courant béhaviorisme

Béhaviorisme vient de « behavior » signifiant comportement en anglais. Le béhaviorisme ou comportementaliste s'appuie sur l'étude du comportement observé de l'élève. L'apprentissage passe par son conditionnement par moyen de stimulus-réponse. Il s'agit pour l'enseignant de stimuler le comportement par renforcement positif ou négatif. L'élève par son expérimentation et sa compréhension des causes-effets assimile l'apprentissage. Le comportementaliste est un système de conditionnement par récompense.

Les expériences de Skinner effectuées sur des animaux dans les années 1940 introduisent les notions du behaviorisme et affirment que le comportement s'appuie sur l'expérience de ses conséquences.

Cette pratique pédagogique est beaucoup utilisée auprès d'enfants autistes bien qu'elle soit encore très critiquée.

_ Le courant constructiviste

Le courant constructiviste apparaît en réaction au béhaviorisme. Il introduit l'élève comme constructeur de son savoir où l'apprentissage se construit petit à petit et prend en compte ce que l'apprenant sait déjà. Cette théorie appuie le fait qu'on ne peut isoler la théorie et la pratique et les savoirs entre eux. Elle se structure selon quatre étapes de constructions principales : l'assimilation, le conflit cognitif, l'accommodation, et la résolution. L'apprentissage se fait en lien avec l'intérêt de l'élève et s'adapte à lui.

Jean Piaget est considéré comme le fondateur du courant pédagogie constructiviste.

_ Le courant socioconstructiviste

Le socioconstructiviste ajoute au constructiviste de Piaget une dimension sociale. Ce courant considère les relations sociales comme influentes dans le processus d'apprentissage. Le socioconstructiviste met en œuvre les aspects affectifs et métacognitifs de la pédagogie et considère l'élève comme membre d'un groupe (la classe) avec lequel il interagit. L'enseignant y tient une grande place. Il joue le rôle d'accompagnateur en accompagnant et verbalisant les expériences et cheminements de l'enfant. Le socioconstructiviste est beaucoup associé aux travaux de Vygostki et Bruner.

_ Le courant scolastique

Scolastique du latin schola > école, du grec skolê > loisir consacré à l'étude, est un courant issu du Moyen Âge. Il se base sur un enseignement philosophique provenant des théories d'Aristote. Il s'agit d'un apprentissage où le maître, figure d'autorité, transmet le savoir par la parole et l'élève apprend en écoutant.

_ Le courant sensualisme

Issu de la Renaissance, le courant sensualisme est dérivé de l'empirisme considérant toutes les expériences sensorielles comme origine du savoir. Pour le sensualisme, aucune idée et méthode cognitive sont innées. Le savoir se construit par l'interaction de nos expériences nouvelles avec nos expériences antérieures. L'apprentissage se fait par les sens qui construisent les images mentales et les idées.

Maria Montessori s'est beaucoup inspiré du courant sensualisme pour développer ses théories éducatives.

_ Jardins d'enfants

Friedrich Fröbel est à l'origine des jardins d'enfant, «Kindergarten», lieux destinés aux enfants en âge-préscolaire, de 2 à 6 ans. Ni garderies, ni crèches, on les appelle plus communément des écoles maternelles. Les enfants y apprennent les principes fondamentaux de l'écriture, de la lecture et du calcul qu'ils étudieront plus précisément à l'école élémentaire.

Les jardins d'enfants ont pour but d'enseigner la vie en communauté et de développer les capacités d'expression orale et graphique.

_ Schème / Scheme

Le schème est une structure d'actions qui par sa répétition se transforme et s'adapte à différentes situations. Il s'agit du noyau ou squelette du savoir-faire. Un schème permet d'appliquer une action ou de l'adapter par la mémorisation de ses images mentales. Ce n'est pas un automatisme.

_ Sciences cognitives / Cognitive science

Les sciences cognitives étudient le fonctionnement et le raisonnement des mécanismes de la pensée humaine, animale ou artificielle. Elles impliquent la description, l'explication et la simulation pour comprendre le système complexe du traitement de l'information. On regroupe dans les sciences cognitives la linguistique, l'anthropologie, la psychologie, les neurosciences, la philosophie, l'intelligence artificielle.

_ Développement personnel / Personal development

Le développement personnel renvoie à la connaissance de soi, à la valorisation des talents et du potentiel, à l'amélioration de la qualité de vie et à la réalisation de ses aspirations. C'est un travail psychologique regroupant l'aspect clinique et intellectuel de l'individu.

_ Image mentale

Une image mentale est la représentation cérébrale mémorisée ou imaginée d'un objet physique, d'un concept, d'une idée, ou d'une situation. Elle se crée par stimulation des cinq sens et s'enrichit avec l'expérience. Les images mentales servent à la mémorisation. Elles stockent, traitent et font évoluer les représentations mentales.

_ Psychisme / Psyche

Provenant du mot psychique qui concerne l'esprit mental le psychisme est assimilé à de la matière psychique. Il relève des processus de l'esprit, de l'intelligence et de l'affectivité d'un individu. Le psychisme correspond aux phénomènes conscients ou inconscients de la vie mentale.

_ Métacognition / Metacognition

En psychologie la métacognition, composé du suffixe meta > sur - à propos, est la «cognition sur la cognition», qu'on traduit par «apprendre à apprendre». Il s'agit d'avoir une activité mentale sur ses propres cheminements mentaux, de penser sur ses propres pensées.