

APPRENDRE AUTREMENT :

L'INNOVATION AU

SERVICE

DE LA PÉDAGOGIE

SYLVAIN BRICHET
INGÉNIEUR PÉDAGOGIQUE



$$A_c = \pi \times R^2$$

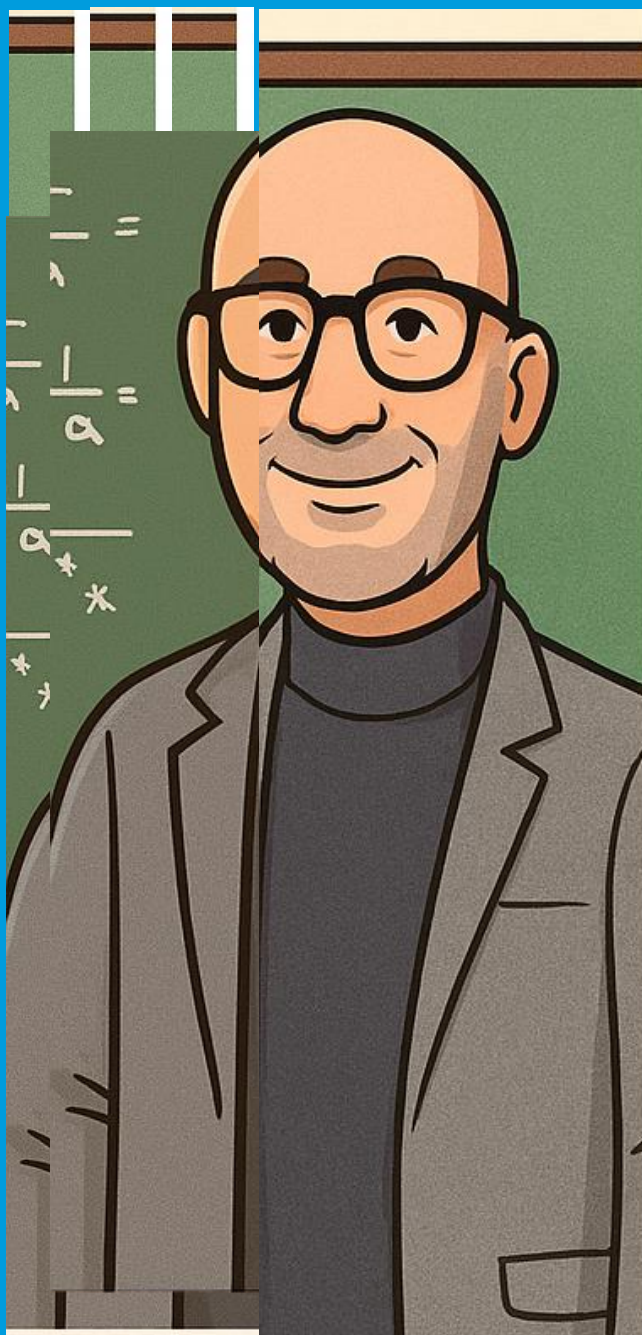
$$V_s = \frac{4}{3} \pi R^3$$

$$f(x) = -3x^2 + 5x + 2$$

$$\begin{aligned} 5x + 2 &= 0 \\ 5x &= -2 \\ x &= -\frac{2}{5} \end{aligned}$$

Neuropédagogie artéfact de la pédagogie innovante

QUI SUIS-JE ?



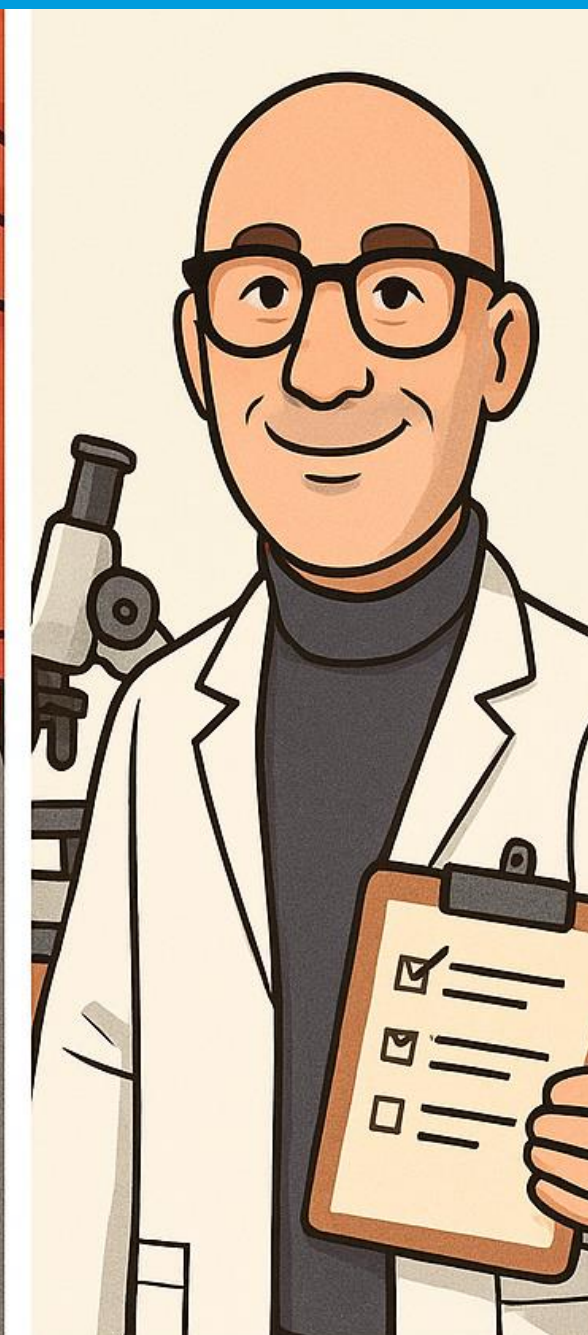
**INGÉNIEUR
PÉDAGOGIQUE**



**INFIRMIER
SPÉCIALISÉ EN
NEUROSCIENCES**



**SCÉNARISTE
AUTEUR DE
THÉÂTRE**



**CHERCHEUR
EN SCIENCES
PARAMÉDICALES**



**Tu sais ce qu'il
fait toi l'ingénieur
pédagogique**

**NON !
Encore un emploi
Fictif**

WC

OBJECTIFS DE LA SESSION :



Découvrir comment la **neuropédagogie** peut transformer vos pratiques d'enseignement et de présentation

PLAN

Les bases de la neuropédagogie

Présentation et génération

Conception de présentations et de cours efficaces

Neuropedagogie



STANISLAS DEHAENE

LES 4 PILIERS DE L'APPRENTISSAGE

L'attention

**Consolider
l'acquis**

**Le retour
d'information**

**L'engagement
actif**

Neuropédagogie

FUN





ATTENTION ET MOTIVATION





Du théâtre au contenu pédagogique

30 SECONDES

7 MINUTES

20 MINUTES

OUTILS PÉDAGOGIQUES



Diversifier les supports

Privilégier des supports **visuels**

Stimuler les **sens** et les **émotions**

Apporter la **juste quantité** d'informations

Créer de l'**Interaction**, du **Feedback**

PÉDAGOGIES INNOVANTES ADAPTÉES

INTELLIGENCE COLLECTIVE

PÉDAGOGIE ACTIVE



LUDOPEDAGOGIE



**L'ERREUR EST UNE SURPRISE QUI
CONDUIT L'ÊTRE HUMAIN À
APPRENDRE**



Les aventures de Marcell en Hygiène



Explorez le livre interactif des aventures de
Marcell en Hygiène et découvrez les 15 vidéos
sur les Précautions standard.



@irfdereims



Scénario pédagogique

Raconter une histoire

Créer des ruptures de rythme, de ton, de style

Créer des effets de surprise, de l'inattendu

Susciter de l'émotion, du rire

Challenger, questionner

L'authenticité

PRÉSENTATIONS/COURS



L'IMPACT DU VISUEL



90%

de l'information
transmise au
cerveau est visuelle



Le cerveau traite
les images **60 000**
60 000 fois plus vite que le texte



Une présentation avec
des éléments visuels **43%**
est 43 % plus persuasive



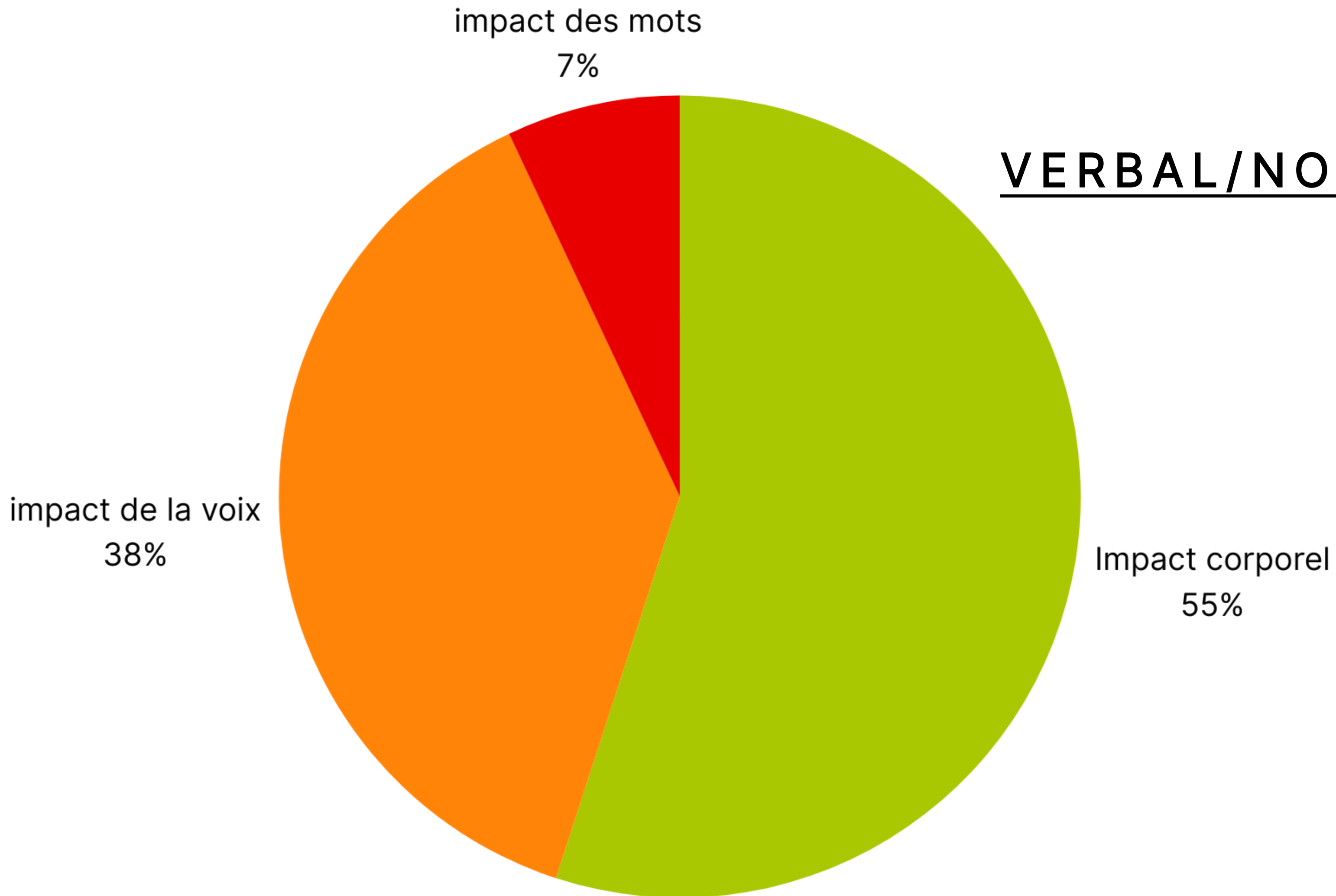
Les gens retiennent **80%**
80 % de ce qu'ils
voient, contre seulement 20 %
de ce qu'ils lisent **10 %** de ce qu'ils
entendent

**Publications
avec
des visuels
94%
de taux
d'engagement**

**Les cours avec
supports visuels
interactifs augmentent
la participation des
étudiants de 30 à 50 %.**

**Schémas, images, cartes mentales ou infographies
favorisent la compréhension et la mémorisation**

VERBAL/NON VERBAL



10 slides

20 min

30 Taille min police

Pas de puces

Max 2 polices différentes

Polices sans empattement

3 couleurs

Pas d'animation en présentiel

Privilégier le fond **blanc**

Mots **simples**

Épurer

Slides = **appui visuel**

Une image une idée

Une slide un thème

7 éléments par slide

6 mots par éléments

- Sur les supports projetés, se limiter à 5 points énoncés clairement pour résumer un seul message par diapositive.
- Présenter une seule image par diapositive.
- Limiter les éléments décoratifs que l'on pourrait ajouter pour l'esthétique (images, signes, icônes, logos, etc.). Privilégier la sobriété et la simplicité.
- Utiliser la couleur et les contrastes pour faire ressortir les éléments essentiels.
- Privilégier des caractères de grande taille minimum 30 pour des polices sans empattement (ou sans « serif ») pour gagner en lisibilité. Choisir une ou deux polices et les conserver tout au long de l'intervention.
- Préférer des vidéos courtes (moins d'une minute trente) et proposer aux apprenants de prendre des notes et/ou d'arrêter la vidéo et poser une question à chaque coupure. Par exemple: « Quels messages clés avez-vous retenus ? » ou « Si vous deviez résumer la vidéo en deux phrases, quelles seraient-elles ? » ou « Quels liens faites-vous avec la thématique de l'information ? », etc.
- Proposer des articles d'une page à deux pages au maximum à lire.
- Proposer un schéma récapitulatif qui synthétise toutes les idées clés plutôt que plusieurs schémas indépendants.
- Concevoir des cartes mémo visuelles synthétiques (cf. schéma

Présentation / Cours / Outils pédagogique

UTILISER
LES
NOUVEAUX
OUTILS

Canva
Genially
La digitale
Wooclap
Klaxoon



ChatGPT

Claude

Gemini

DALL.E

FUN



QUIZ!





Attention



Théâtralisation



Motivation



**Sobriété
et Simplicité**



**Pédagogie
active**



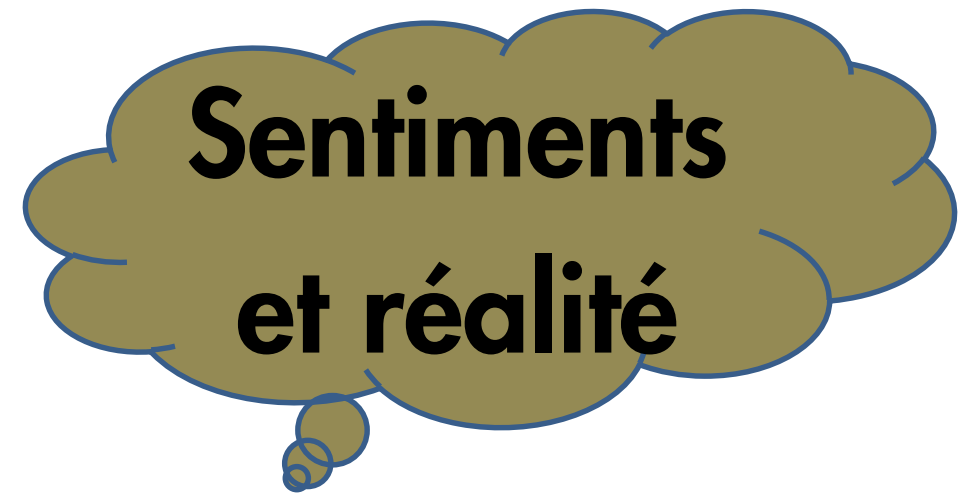
**Intelligence
collective**



**Outils
numérique**



L'erreur



**Sentiments
et réalité**



MERCI !

BIBLIOGRAPHIE

Servan-Schreiber, É., (2018). Supercollectif : la nouvelle puissance de nos intelligences, Fayard

Caprani, G., (2021). Réaliser une vidéo pédagogique, Gereso

Dehaene, S., (2021). Apprendre ! Les talents du cerveau, le défi des machines, Odile Jacob, X

Medjad, N., Gil, P. et Lacroix, P., (2016). Neurolearning : Les neurosciences au service de la formation, Eyrolles

Croisile, B., (2009). Tout sur la mémoire, Odile Jacob

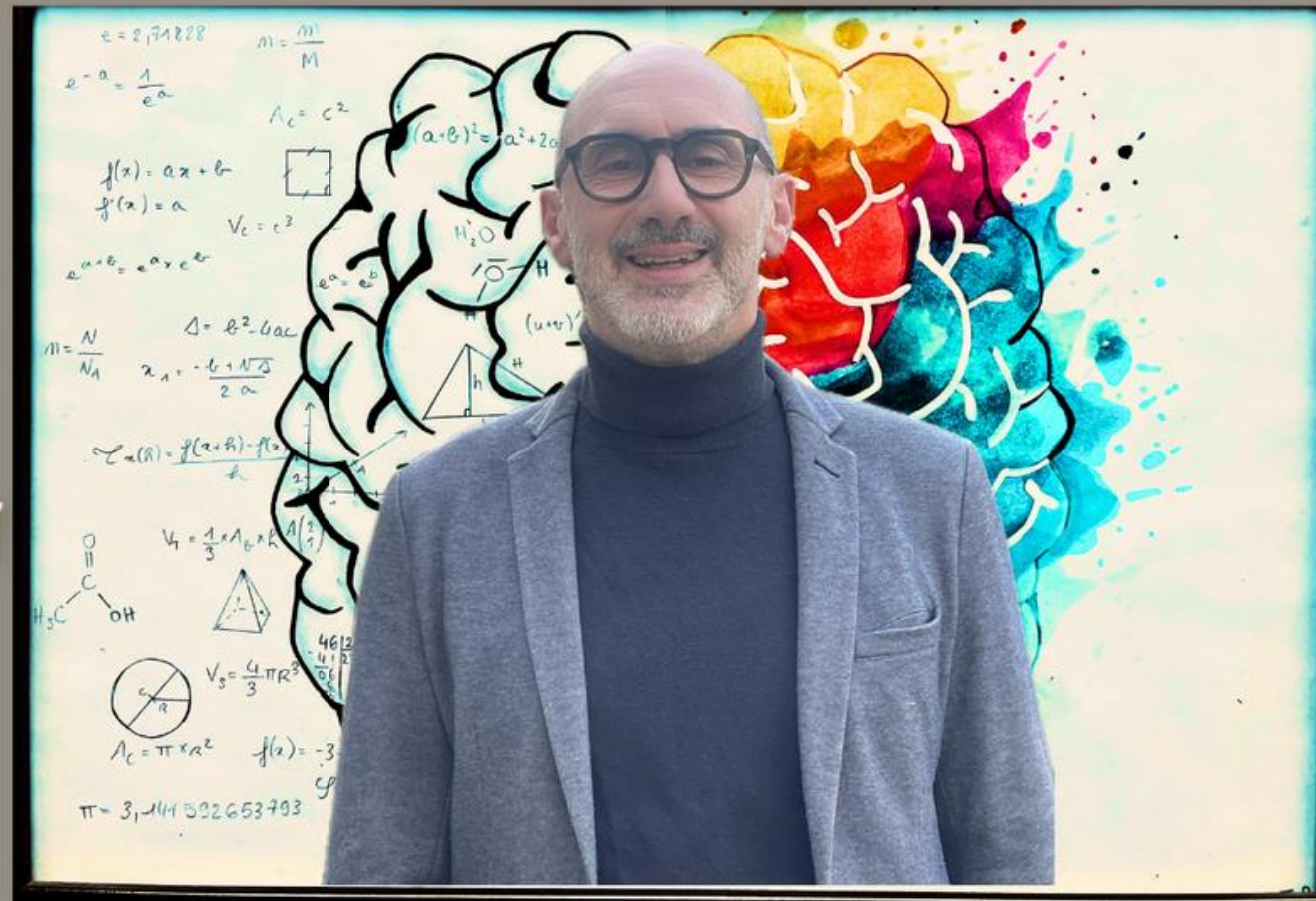
Freeman, S., Eddy, S. L., McDonough, M., Smith, M. K., Okoroafor, N., Jordt, H., & Wenderoth, M. P. (2014). Active learning increases student performance in science, engineering, and mathematics. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 111(23), 8410–8415.
<https://doi.org/10.1073/pnas.1319030111>

Monfardini, E., Gaveau, V., Boussaoud, D., Hadj-Bouziane, F., & Meunier, M. (2012). Social learning as a way to overcome choice-induced preferences? Insights from humans and rhesus macaques. *Frontiers in neuroscience*, 6, 127. <https://doi.org/10.3389/fnins.2012.00127>

SYLVAIN BRICHET

INGÉNIEUR PÉDAGOGIQUE

*Institut Régional de Formation du
CHU de Reims*



in



sbrichet@chu-reims.fr

