

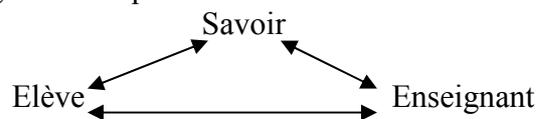
QU'EST-CE QUE LA DIDACTIQUE ?

1. Définition

R.DOUADY : « La didactique d'une discipline étudie les **processus de transmission et d'acquisition** des ≠ contenus de cette discipline particulièrement en situation scolaire et universitaire ; elle se propose de décrire et d'expliquer les phénomènes relatifs aux rapports entre son enseignement et son apprentissage. »

2. Les principaux concepts de la didactique

- S'appuie sur disciplines voisines : psycho, socio, épistémologie, linguistique...
- Triangle didactique :



2 pôles (celui de l'élève et celui du savoir) et 2 interactions (élève/savoir et élève/enseignant) st + particulièrement étudiés.

2.1 L'interaction élève/savoir : la notion de conception

Elèves ont des **représentations** ou conceptions (svt fausses ou incorrectes) qu'ils mobilisent pour résoudre pb.

2.2 L'interaction élève/enseignant : la notion de contrat didactique

- Influence du contexte dans lequel 1 pb est posé : qui pose le pb ? qu'attend-il de nous ?
- Détermine implicitement ce que chacun va avoir à charge de gérer.

2.3 Le pôle savoir : les notions de transposition didactique et de champ conceptuel

- Adapter le savoir savant aux élèves :
savoir savant → savoir enseigné = transposition didactique.
- Considérer des ensembles de situation et non des concepts isolés = champ conceptuel.

2.4 Le pôle élève : l'approche socio-constructiviste de l'apprentissage

Elaborer situation-problème, les expérimenter pr ensuite en analyser les effets et les fonctionnements.

LES PRINCIPALES QUESTIONS POSEES AUX EPREUVES DE DIDACTIQUE

1. Analyse d'activité(s) de classe

→ Propositions de séquences d'enseignement, extraits de manuels scolaires, comptes rendus d'activités de classe.

1.1 Déterminer le niveau de l'activité et les objectifs visés

- Résoudre les pb ou exercices proposés puis dégager procédures que peuvent utiliser les élèves pour les résoudre convenablement.
- Pr chacune de ces procédures, dégager compétences et connaissances que les élèves peuvent mettre en jeu → se référer aux programmes ; niveau, objectifs d'apprent.

1.2 Dégager les principales variables didactiques de l'activité

- = éléments de l'activité (consignes, valeurs numériques...) que l'enseignant peut faire varier et dt les modifications entraînent changements de procédures chez les élèves.
- Déterminer aspects notionnels sous-jacents à l'activité et dégager procédures que les élèves peuvent mettre en place. Puis déterminer variables pertinentes par rapport aux objectifs visés.

1.3 Dégager les principales erreurs et difficultés des élèves

- Dégager procédures, connaissances et compétences nécessaires.
- Pr chaque procédure, repérer erreurs que les élèves peuvent faire à partir d'une analyse de la tâche proposée (données, consignes, type d'activité) et analyse des concepts en jeu.

2. Analyse de productions d'élèves

- Derrière la prod. d'élève il y a 1 procédure (= suite d'opérations) qui est logique par rapport à :
 - o La **représentation** que l'élève s'est construit de l'énoncé et du but à atteindre.
 - o La lecture du contexte.
 - o Conceptions sous-jacentes.

2.1 Description de la procédure que l'élève met en place

2.2 Recherche des origines de cette procédure

Faire hypothèses sur :

- Représentations que l'élève s'est construit du pb.
- Lecture qu'il fait du contexte (contrat didactique)
- **Influence du choix des variables didactiques.**
- Conceptions que l'élève mobilise à propos des notions mathématiques en jeu.

3. Elaboration d'activités pour la classe

- Restitution de la proposition ds 1 contexte précis : objectifs, pr quels élèves ?
- Décrire mise en œuvre envisagée (variables didactiques, organisation de la classe, phases de l'activité...)
- On peut justifier choix de la mise en œuvre en imaginant procédures, difficultés.