

### **3 principes directeurs de l'andragogie guident nos animations de formation :**

#### **Principe 1 : L'apprenant adulte est au centre de son apprentissage.**

- ✓ L'apprentissage se fait principalement à partir des besoins de l'apprenant et est centré sur l'accomplissement de tâches et de solutions de problèmes concrets;
- ✓ L'apprentissage est favorisé si l'apprenant assume une responsabilité plus grande (redéfinition du but et des objectifs avec lui, auto-évaluation des résultats acquis);
- ✓ L'apprenant doit percevoir clairement les buts, comprendre le rapport entre les buts et la tâche proposée et en saisir l'utilité;
- ✓ L'apprentissage est facilité lorsque le climat encourage la découverte par l'apprenant de la signification qu'ont pour lui les idées et les événements.

Application dans le e-learning :

- ✓ Proposer des parcours d'apprentissage personnalisés.
- ✓ Fournir un accès flexible aux ressources d'apprentissage, permettant aux apprenants de progresser à leur propre rythme.
- ✓ Inclure des outils pour suivre et planifier leur progression.

#### **Principe 2: Il importe de reconnaître le vécu expérientiel de l'adulte et de considérer le groupe comme une ressource pour tous.**

- ✓ L'apprenant devrait pouvoir réfléchir sur sa façon de faire et la comparer à celle des autres dans un contexte de saine confrontation;
- ✓ L'apprentissage devient plus efficace si l'apprenant peut partager ses connaissances et ses expériences au moyen de la coopération;
- ✓ L'hétérogénéité du groupe et la diversité des points de vue doivent être reconnues comme une richesse;
- ✓ La participation et la coopération doivent être encouragées.

Application dans le e-learning :

- ✓ Intégrer des études de cas, simulations ou activités interactives qui permettent aux apprenants de relier le contenu à leurs expériences personnelles.
- ✓ Créer des forums ou espaces collaboratifs pour échanger des expériences.
- ✓ Concevoir des modules axés sur des compétences spécifiques ou des tâches concrètes.
- ✓ Clarifier les objectifs d'apprentissage au début de chaque module.
- ✓ Montrer comment les compétences acquises peuvent être appliquées dans des situations réelles.

**Principe 3: Le processus de l'apprentissage étant affectif aussi bien que cognitif, on doit se préoccuper des problèmes humains.**

- ✓ L'apprenant sera mieux disposé à apprendre s'il se préoccupe de lui avant de se préoccuper du but;
- ✓ L'apprenant doit sentir que son apport et sa valeur sont appréciés;
- ✓ L'apprenant découvre ce qui est pertinent pour lui s'il est dans un climat de respect, s'il bénéficie d'un environnement physique et psychologique où il est libre d'explorer ses idées par des dialogues et des échanges sans être obligé de changer;
- ✓ L'apprenant applique le nouvel apprentissage à son expérience vécue si on crée des situations motivantes;
- ✓ L'apprenant doit comprendre qu'on lui reconnaît le droit de se tromper, qu'il a le temps d'examiner différentes solutions et qu'une certaine ambiguïté est tolérée.

Application dans le e-learning :

- ✓ Utiliser des approches de gamification (badges, récompenses, challenges) pour stimuler l'engagement.
- ✓ Encourager l'autonomie et la maîtrise en intégrant des retours constructifs immédiats.
- ✓ Montrer l'impact potentiel de l'apprentissage sur leur carrière ou leur vie personnelle.

Janvier 2018, modification octobre 2024 (e-learning)