

SOMMAIRE

Introduction	4
Problématique	5
Partie I. Analyse a priori et son utilisation	9
1. Définition d'un objectif	10
2. Elaboration d'une progression	12
Jeu de la Basse-cour	12
A. Description du jeu	13
B. Analyse a priori du jeu des poules	14
C. Progression envisagée	17
Jeu de Ngola	18
A. Description du jeu	18
B. Analyse a priori du jeu de Ngola	19
Partie II. Analyse a priori et Processus d'Apprentissage	21
21. Types de déroulements de séquences	21
22. Explications en classe	25
A. Schéma d'une explication	26
B. Deux exemples pris dans l'article pour fixer les idées	27
23. Processus de dévolution de l'apprentissage	28
Jeu des poules	32
A. Description de séances du jeu des poules	32
Séance N°1	32
11. Appropriation de la règle du jeu	32
12. Systématisation de la règle du jeu	33
13. Evolution des procédures d'identification	34
14. Résumé de la séance	35
Séance N°2	35
21 Evolution des procédures d'identification (suite)	35
22. Systématisation de la procédure d'identification	37
23. Recherche de la procédure d'identification la plus efficace	37
24. Résumé de la séance	38
Séance N°3	39
31. Systématisation de la nouvelle procédure d'identification	39
32. Recherche de la procédure d'identification attendu	39
33. Résumé de la 3 ^{ème} séance	41

B. Etapes du processus de dévolution de l'apprentissage	41
1. Explicitation des rapports aux connaissances	41
11. Prise en charge du jeu	41
12. Evolution des modes de résolution dans le jeu	42
2. De rapport personnel au rapport institutionnel	43
21. Rupture avec le jeu de société	43
22. Institutionnalisation des modes de résolution	44
23. Déclaration institutionnelle	45
3. Conclusion	46
Partie III. Modalités pratiques de résolution	46
31. Institut de formation à l'enseignement	47
32. Laboratoire ou Institut de Recherche	47
Bibliographie	48
Annexes	49