

MODELES ET METHODOLOGIE DANS L'EDUCATION DES ADULTES

Alexandra Silvaş, Assoc. Prof., PhD, "Petru Maior" University of Tîrgu Mureş

Abstract: Adult education is addressed to all social categories, contributing to optimal integration of individuals, offering a variety of services, using specific content and making use of specific methods and means, is outlined as a factor of democratization of social life and means of compliance with the right to education.

In the literature there are many models of the design and implementation of adult education, but the planner will decide what option will be used, which is the approach that suits him, but regardless of the option chosen will have to encompass the general valid issues detailing: analyzing the needs, problems, problems of the people and communities; the involvement of potential customers, identify instructional design with their own methods and techniques; actual use of priorities; to obtain the necessary resources to support the program; determination of results, efficiency and impact; communicating the value of the program to those involved.

Keywords: learning, adult education, model, method, analysis

L'éducation des adultes en Roumanie a connu des expériences et préoccupations significatives, même s'ils ne sont pas de valeur et intensité à celles des autres états du monde. Faisant l'analyse de l'évolution historique de l'éducation en Roumanie, les spécialistes ont identifié les étapes suivantes (Paloş, R., Sava, S., Ungureanu, D., 2007):

- La période initiale – s'étend sur plusieurs siècles, mais le plus important développement de l'éducation des adultes a eu lieu au XIXe siècle ;
- La période du commencement du XXe siècle jusqu'à la deuxième guerre mondiale se caractérise par les plus importantes réalisations dans le domaine, spécialement pendant la période entre les deux guerres;
- La période communiste – représente un moment de diminution des préoccupations dans ce domaine;
- L'étape de transition (1990-2000) – une période de relancement et de développement de l'éducation des adultes, en concordance avec les changements imposés par le franchissement à une autre société.

Modèles d'éducation des adultes

Dans la littérature de spécialité sont analysés aussi les modèles de projection interactive linéaire que des modèles interactifs dynamiques. Les modèles linéaires comprennent en règle générale une succession des étapes et sont utiles et recommandés aux débutants dans le domaine, et les modèles interactifs véhiculent un set d'éléments qui interagissent et s'inter conditionnent et sont recommandés aux professionnels qui déroulent des activités d'éducation avec les adultes.

- **Le modèle Boyle** (Boyle,P.G. 1981) – aborde la programmation de l'activité comme une synthèse compréhensive entre théorie, analyse et pratique, Il lie cette programmation de l'éducation continue et l'apprentissage permanent. Boyle présente 15 concepts pertinents pour la programmation et la projection des activités de l'éducation des adultes: l'analyse des besoins, des soins, des problèmes des gens et des communautés,

l'implication des clients potentiels, la détermination des niveaux de développement intellectuelle et sociale; la sélection des sources d'investigations et analyse dans la détermination des objectifs du programme; reconnaissant les contraintes individuelles et organisationnelles; mise en place de critères pour déterminer les priorités de programme; choisir le degré de rigidité/ flexibilité de la prévues des programmes; obtenir le pouvoir des situations formelles et informelles; la sélection et l'organisation des expériences d'apprentissage; l'identification du design éducatif avec des méthodes et techniques propres; l'utilisation effective des priorités; obtenir les ressources nécessaires pour soutenir le programme; déterminer le résultat, l'efficacité et l'impact; communiquer la valeur du programme à ceux qui sont impliqués.

- **Le modèle Cervero – Wuilson** (Cervero, R.M., Wuilson, A.L., 1994) – définit la planification comme une activité sociale où les gens négocient entre eux les buts, le contenu, le public et le format. Un programme éducatif n'est jamais bâti par un seul planificateur situé dehors d'un contexte institutionnel ou social. Les deux auteurs sont d'avis que le pouvoir et les intérêts définissent le cadre dans lequel ceux qui ont mené aux planifications des programmes doivent agir. Pour faire le lien entre la liberté d'action planifiées et de contraintes structurées, la forme principale de l'action proposée est la négociation.

- **Le modèle Stork** (2000) , propose une approche de la programmation basée sur les questions. Le modèle est intitulé « éléments de base pour la planification d'un programme ». Chaque élément représente un groupe de questions, les décisions et les actions impliquées dans la planification des programmes. Les éléments du modèle sont les suivants : l'analyse du contexte et de la communauté d'apprenants ; l'explication et la concentration sur la planification ; la clarification des intentions et la préparation du plan éducatif; l'élaboration d'un plan administratif ; l'élaboration d'un plan d'évaluation sommative.

- **Le modèle Caffarella** (2002), suppose un modèle interactif de planification d'un programme comme une reconfiguration des meilleurs traits de quelques modèles existants. Les composants de ce modèle sont les suivantes : définir le contexte, construire une base solide de soutien, identification des idées des programmes, de trier et de faire une liste prioritaire des idées, des objectifs de développement du programme, la conception du plan d'instruction, élaboration du plan pour le transfert de l'apprentissage, la formulation du plan d'évaluation, élaboration des recommandations et de communication des résultats, sélectionnez les formats, les horaires et les besoins du personnel, préparation des budgets et des plans marketing, coordination des installations et événements. Ainsi, la planification devient interactive et est un processus orienté vers l'action, où les décisions et les choix sont en liaison avec les possibilités d'apprentissage des adultes, la flexibilité étant la norme fondamentale pour le processus de planification. Le but est de produire les changements réels dans des contextes sociaux, les organisations et les individus.

Méthodes de travail dans l'éducation des adultes

La méthode d'apprentissage représente le chemin d'accès, la méthode d'action, avec laquelle les stagiaires sous la direction de l'entraîneur soit de manière autonome attendent les objectifs proposés de l'activité. La méthode est le composant qui facilite la réalisation du

processus de transmission et assimilation des connaissances, de formation et de perfectionnement des compétences, aptitudes et capacités à exploiter les connaissances.

Les méthodes ont certaines fonctions spécifiques:

- La fonction cognitive – la méthode est un chemin d'accès à la connaissance de vérités et modalités d'action à l'appropriation de la science, de culture et comportement humain;
- La fonction formative -contribue à la formation de structures cognitives, compétences, attitudes, sentiments, comportements et capacités;
- La fonction instrumentale – la méthode devient instrument, moyen dans la réalisation des objectifs ;
- La fonction normative - la méthode spécifie les normes, les méthodes d'enseignement, l'apprentissage, afin d'obtenir les meilleurs résultats.

Dans la littérature de spécialité, il y a plusieurs taxonomies des méthodes didactiques utilisées à l'éducation des adultes. Dans ce qui suit, nous allons présenter une telle taxonomie et nous essayons à illustrer aussi leur utilisation et du moyen d'utiliser la pratique de l'éducation des adultes. Dans le classement, la description et l'explication des méthodes didactiques, nous avons à l'esprit le moment de l'activité où on utilise les méthodes, la mesure à laquelle les participants se lancent, la qualité expositive, interrogative des méthodes, ainsi que le degré auquel ils peuvent être utilisés dans l'évaluation des méthodes commerciales.

a. Méthodes utilisés dans la partie du commencement de l'activité

Dans cette catégorie, on peut introduire les méthodes utilisés dans la première partie de l'activité, étant également connu sous le nom de méthodes de déglacement et visent à encourager les participants de s'engager dans l'activité. Ils facilitent l'inter connaissance, créer une atmosphère ouverte et identifient le niveau de connaissances préalables et les compétences liées à l'activité. Parmi les méthodes de ce type on peut inclure:

Présentation avec cartes-chaque participant recevra huit (ou moins) cartes rouges et huit cartes bleues. Chaque joueur A choisit une paire de B. A commence à se présenter. La présentation est la suivante : la personne dit une phrase et puis met une carte sur la table. B doit se présenter de la même manière. Les cartes rouges seront utilisées pour les affirmations afférentes à sa propre personne, les bleus pour les affirmations qui se réfèrent à l'activité. Par la suite, les deux partenaires chercheront un troisième collègue, ou il est possible que dans la séance plénière, chacun présente l'équipier avec qui il a discuté .(Gugel, 2002).

La carte ECO – se présente comme une diagramme des relations avec certaines personnes. Consiste par la représentation en cercles concentriques de l'univers existentialiste de l'individu. Au centre c'est l'individu, et les cercles concentriques signifient l'univers existentialiste de l'individu: le lieu de travail, l'école, la famille, les amis, etc. Les éléments composantes de l'univers existentialiste (les cercles concentriques) seront représentés plus proche ou plus loin de l'individu, en fonction de la manière où l'individu se sent vers eux. La liaison entre l'individu et chaque élément, respectivement cercle, sera symbolisé par:

- ligne continue simple, pour marquer la relation positive avec l'élément;
- Ligne interrompue simple, pour marquer la relation interrompue avec l'élément;
- Ligne interrompue double, pour marquer la relation conflictuelle avec l'élément;

La carte de la vie – est figurée au centre la personne avec les quatre secteurs importantes de la vie: relations sociaux, activité, santé, valeurs importantes. On complète par l'élève, chaque secteur, avec l'information que l'individu la considère importante. Au cours des discussions de group est important pour l'individu de motiver pourquoi considère-t-il que les informations qui les a adoptées dans les secteurs, sont importantes.

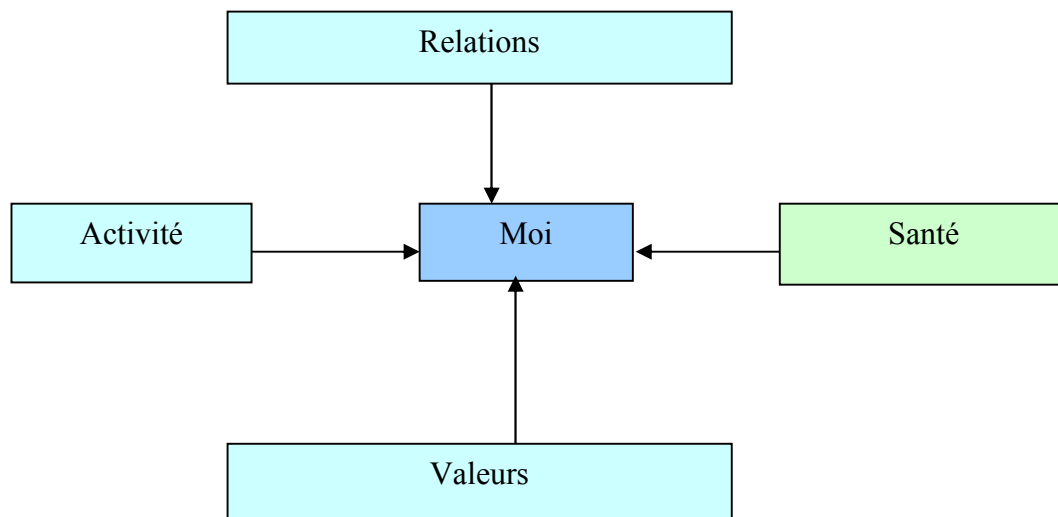


Figure nr. 1– La carte de la vie

La diagramme „ moi et les autres”- est une représentation graphique qui met en évidence la position que l'individu s'assume, sur une axe, sur laquelle sont représentés au deux pôles: la propre personne et les autres.

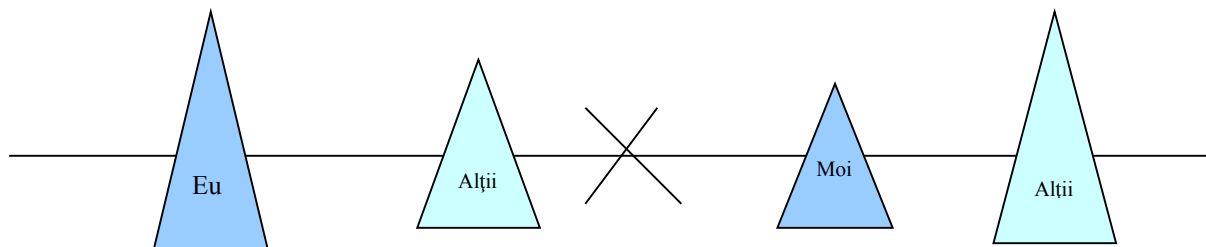


Figure nr. 2– La diagramme „ moi et les autres”-

Le sac à dos avec des qualités – sur un dessin qui peut représenter un sac à dos, ou un bagage, on note les qualités que le sujet les a et qui représentent „son bagage” qui l'accompagne dans la vie sociale et/ou professionnelle.

Le graphique de ma vie – sur un graphique bi dimensionnel on figure, sur l'axe verticale une échelle des valeurs: t.b.(très bien); b(bien); acceptable (o); male (m); t.m.(très mal), pour apprécier les différentes événements de la vie personnelle et sur une axe horizontale on représente l'écoulement du temps, par tous les ans, ou un repère pour chaque année.

L'analyse SWOT – strengths – points forts, qualités qui recommandent l'élève; weaknesses – points faibles, aspects qui désavantagent l'élève; opportunités – ce qu'il aide l'individu, il le soutient; treats – menaces, craintes qu'il pouvait empêcher l'individu. Par l'intermédiaire de cette méthode on peut anticiper les changements et on peut implémenter et élaborer la stratégie optimale pour assurer la prospérité de l'individu. Ainsi on peut utiliser :

- les aspects positifs pour valoriser les opportunités

- les aspects positifs pour éliminer ou diminuer les menaces
- on peut diminuer les aspects faibles pour valoriser les opportunités ou
- diminuer les aspects faibles et éviter les périls, les menaces. (Stoica, M., 2009, p. 60)

La présentation – utilisé pour transmettre des informations, des faits, etc. La présentation orale peut être accompagnée d'appareils technique.

Le jeu de rôle – suppose l'interprétation d'un scénario; aide aux changements des attitudes; Médie les relations entre les participants; offre le sentiment de sécurité sous la masque du rôle; permet l'identification des effets des divers comportements; permet l'accès vers les problèmes délicats de la vie réelle; maintient l'attention du groupe; stimule la spontanéité et la créativité.

b. Méthodes actives - participatives

Les méthodes actives – participatives on connu le dernier temps un ample développement par la multiplication des formes et par le développement des contenus. Elles engagent des individus dans le processus d'enseignement, augmentent la motivation d'apprentissage et développent la pensée critique, qui suppose la participation active et créative des étudiants.

La discussion de group – se réalise avec tout le group ou en petits groups. La discussions de group a quelques avantages et suppose à respecter quelques règles:

- Aide à augmenter la confiance dans ses propres forces;
- Réalise la confrontation des divers points de vue;
- Facilite la clarification et l'approfondissement des certaines problèmes;
- Suppose à préparer en préalable le thème qui va être discuté;
- Etablir des règles pour l'intervention de chaque participant;
- Etablir un médiateur qui poursuive la participation égale des tous les membres du group;

Synectique – la pensée par analogie, un procédé de stimulation de la créativité qui consiste de traiter le familier comme inhabituel et l'inhabituel comme familier. La synectique peut être directe et indirecte.

Philips 6-6 – consiste à diviser la classe en groupes de 6 élèves, qui tentent de trouver des solutions à un problème pendant 6 minutes à la fin de laquelle l'animateur de chaque groupe présente la liste des solutions obtenues.

Le débat – présenter les arguments pro et contre à une idée. Les étudiants peuvent être divisés en deux groupes, ou ils peuvent travailler dans les paires pour présenter et faire valoir des positions différentes par rapport à un problème spécifique. (ex. avantages et inconvénients de l'ouverture d'une entreprise, les avantages et les inconvénients de suivre une démarche d'enseignement et/ou professionnel).

Brainstorming (Remue-méninges)- méthode de résolution d'un problème en émettant autant d'idées dans une atmosphère stimulante. En appliquant cette méthode commence à deux principes fondamentaux de celui-ci : tout le monde est capable de produire des solutions ; la quantité d'informations augmentera la qualité de la solution. Brainstorming(Remue-méninges) peut servir en abordant différents thèmes.

La démonstration – c'est la présentation de la manière de travail, d'un procédé, accompagnes des explications orales ou visuelles, des illustrations et des questions. Cette technique est une formalisation de ceux qui pratiquent l'apprentissage quotidien au travail.

La simulation- c'est la variante du jeu de rôle, par laquelle on stimule des situations de la vie réelle.

L'étude de cas – entraîne le groupe en discussions et se constitue dans un exercice de la capacité de résoudre des problèmes. Se réfère à la description d'une situation réelle et relevant, qui est assez complexe pour être analysée. C'est une méthode souvent utilisée dans l'apprentissage basés par des problèmes, mais peut également être utilisée comme méthode d'action, les étudiants sont encouragés à trouver plus des faits sur le cas qu'ils ont à présenter et à solutionner.

L'expérimente- offre aux étudiants la possibilité de réaliser une activité pratique qui peut tirer des conclusions, après avoir examiné l'effet que les variables expérimentales introduites ont eu sur les résultats. Le formateur suit le déroulement de l'expérience, fournit des ressources nécessaires, présente le protocole expérimental et comment s'enregistre les données, confirme ou de nie, les résultats expérimentaux.

La conversation euristique – suppose un dialogue qui a comme but de découvrir les connaissances par les étudiants. Dans la conversation on peut utiliser des questions avec des réponses fermées, ouvertes, qui conduisent à une série des questions et réponses et des questions au choix. On peut choisir le thème de conversation par le formateur, les étudiants et par les deux parties en commun accord.

Le colloque- implique un modérateur et 5-6 spécialistes, 3-4 représentants de l'auditoire et l'auditoire. Le modérateur doit préciser l'objet, facilite l'intervention, l'échange de vues des spécialistes et l'intervention de l'auditoire.

La consultation – peut être sur des thèmes dans des divers domaines, collectifs ou individuels. Implique la nécessité de connaître plus un problème et après qu'on délimite le problème elle se déroule dans des séquences successives en questions et réponses.

La table ronde – s'utilise aux manifestations scientifiques et suppose un développement avec 3-5 participants ou un groupe de 15-20 personnes. La durée est de 40-50 minutes et on respecte les règles suivantes:

- On précise qui sont les participants;
- On définit le problème qui est fragmenté dans des séquences, puis à chaque séquence lui correspond une idée;
- On précise une idée et puis on annonce les faits et les arguments qui soutiennent ou non l'idée. Finalement on formule les conclusions et les prémisses pour un nouveau débat.
-

c. Méthodes expositives

Les méthodes expositives constituent des moyens de présentation orale des thèmes organisés logiquement et présentés couramment. L'accent est mis sur l'émetteur avec une grande quantité de connaissances sur le sujet et un auditorium intéressé du contenu présenté.

La conférence – consiste à exposer par le professeur, oralement un volume important de connaissances, idées, théories, concepts, par une série des raisonnements logiques, par arguments très détaillés, par la systématisation de données factuelles autour de quelques thèmes principaux, par des diverses analyses, révélant les liens complexes entre les faits et les phénomènes. Cette méthode suppose un haut niveau de compréhension de la partie des participants, une maturité réceptive. L'utilisation excessive de la conférence mène à un

formalisme et superficialité dans l'apprentissage, parce que la communication entre le professeur et les étudiants est unidirectionnelle, le feed-back est faible, et l'individualisation d'enseigner et d'apprendre n'existe pas.

La conférence de populariser – se différencie de l'exposition par le contenu et le niveau relativement faible de connaissance de l'auditeur. La conférence de populariser a pour but de faire connaître à tous une nouvelle idée ou un fait de grande actualité. La longueur est de 40-45 minutes.

Le cours magistral – s'approche en grandes lignes du cours universitaire et a comme but la compréhension supérieure et établir des liens entre les connaissances exposées. La longueur est approximativement une heure.

Le colloque – suppose la présentation d'une courte exposition, pas plus de cinq, qui durent entre 3 et 20 minutes. On établit à l'avance: la place où le colloque aura lieu; le problème avec lequel on commence; qui commence; quelles idées doivent être accentuées et la durée de chaque intervention.

d. Méthodes d'évaluation et feedback

La réalisation d'affiches, dictionnaires, affiches-implicite implique l'utilisation de moyens artistiques pour la transmission d'une idée à laquelle le groupe adhère.

Le portefeuille - comprend les plus pertinents produits de l'activité de l'étudiant par rapport à un certain but. Pour que le portefeuille soit supérieur à toute façon d'illustrer le progrès des étudiants, il est souhaitable d'inclure seulement les produits qui sont pertinents pour mettre en évidence la créativité, l'auto direction de performance d'un travail extensif des étudiants.

Les composantes d'un portefeuille:

- a). La page d'introduction, qui comprend le nom de la personne et les données d'identification (l'adresse, l'âge, l'école, qui sont actualisés quand interviennent des changements);
- b). Un bref résumé du contenu du portefeuille;
- c). Des produits de son activité, accompagnés d'une brève description concernant:
 - ce qu'il a appris de l'activité?
 - pourquoi il a choisi cette activité pour le portefeuille?
 - le support reçu pour réaliser l'activité;
 - la période où cette activité a été réalisée;

Réaliser des projets – suppose l'analyse d'une situation réelle qui peut être enrichie, l'identification de la situation désirée et spécifier la manière dans laquelle il peut atteindre la situation souhaitée. Dans le projet on spécifie les stratégies correctives, mais aussi les ressources nécessaires: temps, ressources personnelles, etc. il est important que le projet soit applicable et réaliste.

L'autoévaluation – représente le processus de réflexion sur les propres comportements et des résultats obtenus, de surveiller le progrès dans la réalisation d'un objectif fixé comme support du processus de l'apprentissage. Dans l'auto évaluation on peut utiliser: les questionnaires, la réflexion sur des produits propres, activités de connaissance de soi, etc. les résultats de l'auto évaluation sont discutés en groupe seulement si l'individu a besoin de support de la part des collègues ou il est d'accord de partager ses réflexions.

L'évaluation écrite – il y a plusieurs façons par lesquels on peut réaliser l'évaluation écrite, chacun ayant comme avantage la confidentialité, en assignant un temps pour réfléchir sur les réponses. Parmi les plus utilisés méthodes d'évaluation écrite sont: les testes standard ou non standard, les questions, les essayes, feuilles de travail, etc

BIBLIOGRAFIE:

- Bârzea, C., (1995), Analiza sistemului de educație permanentă în România, Institutul de Științe ale Educației, București
- Caffarella, R., (2002), Planning Programs for Adults Learners. A practical guide for Educators, Trainers and Staff Developers, Jossey-Bass Publishers, San Francisco
- Cervero,R., M., Wilson, A., L., (1994), Planning Responsably for Adults Education: A Guide to Negotiating Power and Interests, Jossey-Bass Publishers, San Francisco
- Boyle, P.,G., (1981), Planning Better Programs, McGraw-Hill, New York
- Gugel, Gunther ,(2007), Metode de lucru în educația adulților, Colecția Praxis, Timișoara, Editura Mirton
- Paloș, R., Sava, S., Ungureanu, D., (2007), Educația adulților, Ed. Polirom, Iași
- Peterlicean, A., (2013), Project-based learning in tehcnical higher education; Applied mechanics and materials vol. 371, Trans Tech Publications, Switzerland, (Iași 2013 p. 739-743)
- Sava, S., Ungureanu, D., (2005), Introducere în educația adulților, Ed. Mirton, Timișoara
- Stoica, M., (2009), Managementul resurselor umanein turism, Editura Risoprint, Cluj-Napoca
- Stork, T., (2000), Planning Educational Programe, în Handbook of Adult and Continuing Education, Jossey-Bass Publishers, San Francisco