

- erreur = opportunité d'apprentissage
- nécessité d'une surprise = décalage entre l'attendu & la réalité (erreur de prédict°: je pense qu'il va se passer cela et mon... je vais penser échouer & je réussis!!)
- ⇒ transmiss° vers mir° x sup<sup>R</sup> (cortex)

- besoin d'un retour rapide sur les erreurs (appr. supervisées).

**RETOUR SUR L'ERREUR** ③

**CONSOLIDATION** ④  
= AUTOMATISAT°!!!

- 3 gds systèmes attentionnels:

↳ ALERTE = QUAND faire ATTENT° (niv. de vigilance) → libérat° neuromodulateurs (sérotonine, dopamine, acétylcholine) vers le cortex (→ motivat°, intérêt).

↳ ORIENTAT° = à QUOI faire ATTENT° → l'intérêt pr un objet (coup de projecteur, att° sélective → test du gorille).

↳ CONTRÔLE EXECUTIF = COMMENT traiter l'info (processus mentaux) → ≠ étapes à réaliser pr effectuer des tâches complexes (en lien ac la m° de @).

**ENSEIGNER = faire att° à l'att° des autres**

**ATTENT°** ①

**Apprendre: Les talents du cerveau, le défi des machines**

- att° exécutive = [ ]° ou contrôle de soi → appr. long du contrôle inhibiteur qui peut être amélioré / entraîné (+ méditat°, appr. d'un instrument). + Michael Posner

- att° partagée = "Je fais att° ce à quoi tu fais att°"  
↳ appr. en société, entre apprenant & enseignant (comp du contact visuel & verbal).

- 2 modes d'appr. → actif (agir en scientifique, hypothèses) → passif (absorpt° des conn. ss vérifiat°).

- passer d'un trait° lent, conscient, ac des efforts vers un trait° rapide, inconscient & automatique.

- rôle du sommeil: profond (conn. sém. & déclaratives) & paradoxal (conn. procédurales).

△ le cerveau endormi n'apprend rien ms réactive les souvenirs de la journée (réorganisat°).

- compétences INNÉES (naissance): concept d'objet, sens du mb, intuit° des probabilités, conn. des an° & des pers., percept° des visages, dons pr langues

- compétences ACQUISES (envir°): plasticité cérébrale, renfort des connex° neuronales (synapses).

**ENGAGEMENT ACTIF** ②

- posture engagée en passant / représent° mentales, des hypothèses & des project° de l'environn°.

- effort cognitif pr une meilleure rétent° des infos via des act. pratiq, des discours, des tr° de gpe.

- piquer la curiosité des e. / nouvelles infos → libérat° dopamine (appétit du savoir) → créat° d'un état d'excitat° lorsqu la (?) est posée.

△ concerne mv° domaines accessibles & une conscience / les e. de ce qu'ils savent ou mon (métacognit°).

**FORMER LES PARENTS !!!**