

Preuve et attestation de développement professionnel

Différenciation pédagogique 2 - Architecte

cadre21



Description:

Les jeunes sont tous différents et l'approche inclusive de nos systèmes éducatifs pose de nombreux défis pour permettre à chaque élève de s'épanouir à l'école. Comme pédagogue averti, l'enseignant souhaite la réussite éducative de tous ses élèves et cet objectif est une quête constante de moyens et de stratégies qui permettront à chaque élève d'atteindre ses pleines capacités. La différenciation pédagogique est une approche qui en combine plusieurs et qui permet d'atteindre ces objectifs.

:

Badge attribué à : Courchesne Marie-Eve

<https://www.cadre21.org/membres/0c4a79d54a22c967d1d278dc>

Date d'obtention : 2021-02-20 14:45:06

Différenciation pédagogique 2 - Architecte

1. Réflexion sur l'impact : En quoi la stratégie utilisée a-t-elle eu de l'impact sur les élèves?

Les élèves étaient très motivés. Ils avaient hâte à la prochaine mission et au prochain cours. Chacun avançait à son propre rythme ce qu'ils ont grandement apprécié. Puisqu'ils avaient la possibilité de refaire les questionnaires formatifs, plusieurs en ont profité et ainsi ils amélioraient leur compréhension. Ils ont bien réussi toutes les étapes de l'activité, mais ils n'ont pas amélioré leur résultat à l'examen final de façon significative. Cependant, les différentes activités, exercices, quizz présents dans la situation d'apprentissage étaient mieux réussis qu'à l'habitude.

Lien du jeu: <https://view.genial.ly/6004c3e7a2847a0da0f26901/game-breakout-athenes>

Il est présent dans le fichier en pièce jointe

2. Retour sur l'activité : Que feriez-vous différemment si c'était à refaire?

Certaines parties du jeu (situation d'apprentissage) manquaient de précision. Je devais donc répondre à plusieurs questions. Mon but était de pouvoir consacrer plus de temps à mes élèves avec plus de difficultés et j'ai moins bien réussi à le faire parce que je devais préciser des éléments du jeu. J'ai déjà corrigé plusieurs lacunes, je n'ai pas terminé. Aussi, la situation d'apprentissage ne précisait pas suffisamment les savoirs essentiels versus les connaissances générales ou d'enrichissement. Je dois donc améliorer le jeu afin de préciser certains savoirs importants qui n'ont pas été acquis. Je pense que d'améliorer la feuille de route pour faire ressortir les savoirs essentiels pourrait être la solution.

3. Réflexion sur l'expérience : À la lumière de votre activité vécue, quels apprentissages tirez-vous de cette expérimentation?

Si je veux que les élèves plus autonomes avancent à leur propre rythme et ainsi me consacrer aux autres, la situation d'apprentissage doit être plus précise. Les consignes doivent être très claires. Je croyais qu'elles l'étaient, mais ce n'était pas suffisant. (J'ai déjà commencé à retravailler les premières missions (1-2-3))

Je dois aussi mieux préciser mes intentions pédagogiques puisque certains élèves jouaient sans comprendre le but. Ils voyaient ça comme un jeu petit jeu vidéo... Je crois que c'est la raison pour laquelle les résultats d'examen n'ont pas augmenté de façon significative malgré l'engagement de tous.

Le fait que la situation d'apprentissage offre une variété de contenus et de processus d'apprentissage m'a permis de maintenir l'intérêt des élèves durant les 6 heures que durait le jeu. Aussi, la diversité des processus d'apprentissage (vidéo, lecture, quizz, jeu) m'a permis de rejoindre un large éventail de profil d'apprenant. Cependant, il est primordial que j'accompagne mieux mes élèves avec plus de difficulté si je veux leur permettre d'augmenter leur compréhension et acquisition de connaissances. C'était d'ailleurs le but de ma situation d'apprentissage.

Enfin, mes élèves plus doués ont avancé rapidement sans attendre les autres ils ont beaucoup apprécié, mais je dois leur fournir de l'enrichissement puisqu'ils ont fini plus d'une heure avant les autres et ce, malgré le fait que certains élèves plus lents terminaient des questionnaires (missions 4-5-6) en devoir.

Finalement, la situation d'apprentissage en format «escape game», avec des indices à obtenir, obligeait les élèves à revenir en arrière et refaire certaines parties du jeu. Ils répondaient aux mêmes questions plusieurs fois sans trouver ça redondant puisqu'ils voulaient avoir leur indice. Ceci est bon pour mes élèves plus faibles. On répète la même chose, mais on ne se tance pas.

Le lien pour accéder au jeu est dans la planification. Certaines parties sont actuellement en reconstruction c'est la raison pourquoi tout ne fonctionnera pas si vous y jouez! Je viens d'expérimenter la situation d'apprentissage et j'apporte les correctifs le plus tôt possible, mais j'aurai besoin du jeu l'an prochain, donc j'y travail durant mes temps libres.

Déposez vos traces de l'activité scénarisée (maximum de 3)

Feuille-de-route.docx

Planif_Séquence-Grèce.docx

Site Web

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeC2PttXABxg81BU7gtzzk0gYcYxhsFf505Sj3MhoghUZnHxw/viewform?usp=sf_link