

Preuve et attestation de développement professionnel

Conception universelle de l'apprentissage 2 - Architecte

cadre21



Description:

Dans nos classes, nous pouvons constater que les élèves diffèrent de plusieurs façons et que cette différence n'est pas le propre des élèves ayant des difficultés d'apprentissage, mais comment répondre à tous les besoins? La conception universelle de l'apprentissage est une posture pédagogique qui tient compte de la variabilité des apprenants et qui vise à éliminer les obstacles qui les empêchent de participer pleinement à leurs apprentissages. Dès les premières étapes de planification et de conception des activités pédagogiques, l'enseignant prévoit les moyens qui permettront à chacun de faire des choix afin de progresser de façon optimale. Ainsi, les élèves pourront cheminer à travers un processus qui les aidera à devenir des apprenants de plus en plus autonomes, motivés, engagés et persévérants. Le niveau Architecte donne accès à un éventail de moyens qui permettront à l'apprenant de réexaminer une activité pédagogique de son choix, afin de voir si celle-ci répond aux principes de la conception universelle de l'apprentissage, et d'y apporter les améliorations désirées.

:

Badge attribué à :

<https://www.cadre21.org/membres/b407c815b6b864848b9f208d>

Date d'obtention : 2018-11-16 16:07:14

Conception universelle de l'apprentissage 2 - Architecte

1. Réflexion sur l'impact : En quoi la mobilisation des principes de la CUA dans l'activité a-t-elle eu de l'impact sur les apprenants et les apprenantes ?

Le Quoi : Cette façon de faire permet d'utiliser différents moyens de communiquer (vidéos informatifs, PPT, discussions pairs-pairs ou pairs-enseignants) Ainsi, chacun peut choisir son moyen efficace de développer ses connaissances, en respect de qui il est, sans les avantager ou désavantager. La technologie est mise à profit sans toutefois être imposée.

Le Pourquoi : Aussi, le tutorat par les pairs est favorisé par le développement du projet final. La rétroaction est constante envers le groupe, l'équipe mais aussi envers chaque élève. En plus, ils peuvent produire leurs tâches comme ils le souhaitent (création de jeux, vidéos, cartes à tâches, etc.) De cette façon, le focus est dirigé vers les apprentissages et non seulement l'évaluation finale.

Le Comment : De plus, les consignes sont claires, notées au tableau et inscrites dans un document papier. Ce même document est aussi partagé sur une plate-forme numérique. Une mise en page aérée est pensée. L'évaluation porte sur une chose à la fois. Aussi, les élèves ont en main les disponibilités de l'enseignant : à son bureau, courriel, via vidéo, etc.) Finalement, je suis d'avis que le matériel pédagogique est diversifié.

Ce projet utilise les concepts de la classe inversée, d'apprentissages collaboratifs et de rétroaction formative. Des concepts gagnants !

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

J'utiliserais Google Form pour recueillir les réponses des élèves tout au long du projet.

Je partagerais les vidéos de contenus via un Google sites afin de faciliter l'accessibilité.

Afin d'augmenter la motivation, je changerais l'amorce. Je partirais d'un texte rédigé par l'élève récemment, que j'aurais corrigé avec une rétroaction vocale. À la suite du projet final, il pourrait se corriger de nouveau avec ses nouvelles connaissances.

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

Projet-classes-de-mots.docx

Site Web

<http://www.letsrecap.com>