

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 : mjsimard

<https://www.cadre21.org/membres/bd90f98da22bbaf58da53618>

Date d'obtention : 2023-05-08 20:16:43

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 ?

Au départ, le fait d'avoir amené les élèves à se prononcer sur ce qu'ils aiment et ce qu'ils n'aiment pas dans le travail collaboratif a fait en sorte qu'ils ont pris conscience de l'importance de bien collaborer. Les comportements attendus ont été explicités et les élèves savaient comment se comporter. Des rétroactions en lien avec les comportements ont été faites (ex. félicitations, tu as partagé ton idée de façon respectueuse).

Le travail collaboratif est apprécié des élèves. Aussi, le fait qu'ils étaient debout et travaillaient sur des surfaces verticales non permanentes (SVNP) pour résoudre le problème a fait en sorte que les élèves se sont engagés rapidement dans la tâche et n'avaient pas peur de prendre des risques.

Le contexte de la tâche était authentique et intéressant du point de vue de l'élève. Ils voulaient connaître la solution.

Le problème était accessible, les élèves savaient qu'ils possédaient les connaissances antérieures nécessaires pour résoudre les problèmes.

Les élèves ont vécu une réussite et étaient fiers d'eux.

La période s'est très bien déroulée, la grande majorité des élèves savaient quoi faire et étaient engagés dans la tâche.

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

La formalisation des apprentissages (retour sur les apprentissages) n'a pas été faite de façon optimale. Les affiches « RÉSOUDRE UN PROBLÈME MATHÉMATIQUE - TRAVAIL COLLABORATIF » et "Groupe aléatoire" n'étaient pas faites, donc n'ont pas été utilisées.

Avoir recours à différentes stratégies pour formaliser les apprentissages. Par exemples:

- Présenter les différentes démarches directement ou via les photos prises;
- Questionner les "autres" élèves sur les différentes solutions;
- Inclure des idées incomplètes ou erronées et engager une discussion;
- Mettre en lumière les ressemblances et les différences en complétant les idées;
- Garder les élèves debout au centre de la classe (réflexion en groupe);
- Donner du temps en classe pour prendre des traces des apprentissages en prenant en compte les exemples des élèves;
- Demander aux élèves de faire un résumé des éléments essentiels de la leçon,...

C'est en prenant du recul lors de la réalisation de cette analyse réflexive, que j'ai répertorié différentes façons intéressantes de formaliser les apprentissages et que j'ai créé l'affiche. Je sais que pour le moment l'affiche a beaucoup de texte. C'est qu'elle m'aide aussi à ne pas oublier de dire des choses ou de faire certains comportements (ex. formalisation). J'ai aussi pensé créer une affiche en word, je pourrais ainsi ajouter ou enlever des éléments selon la tâche.

Aussi, je ne suis pas allée du côté de l'évaluation formelle. Je voulais simplement vivre l'activité pour tenir compte du design CUA.

Une prochaine fois, je pourrais proposer une grille d'autoévaluation avec des indicateurs liés concrètement à cette tâche.

3. Réflexion sur l'expérience : À la lumière de votre activité vécue, quels apprentissages tirez-vous de cette expérimentation? Avant tout, il faut s'intéresser aux élèves et se soucier de bien les connaître.

Par la suite, se demander : Quelles sont les barrières qui se dressent devant nous lorsque j'ai à présenter cet apprentissage? Comment puis-je planifier ma séquence d'enseignement pour minimiser ces barrières?

Ensuite je sélectionne une activité et je regarde comment je peux l'améliorer pour tenir compte du design CUA.

J'expérimente l'activité et je m'assure de prendre du temps pour analyser l'expérimentation et voir comment je pourrais faire mieux (ex. formalisation des apprentissages). Mon plus grand défi est d'amener la formalisation des apprentissages avec un meilleur design CUA.

La prochaine fois, je tenterai d'ajouter ces ajustements à la séquence d'enseignement.

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

Affiche-RdP-math.docx

PROBLEMES-MATH.pdf

Forfait-de-donnees_planification-CUA.docx