CADRE21

Preuve et attestation de développement professionnel

Rétroaction pédagogique 2 - Architecte

Description:
La rétroaction permet à l'élève et à l'enseignant d'entamer un dialogue basé sur des accomplissements et des réflexions et offre des outils précieux pour réguler sa pratique pédagogique (enseignant) ou ses stratégies d'apprentissage (élève). Or, cet élément, trop souvent associé à l'évaluation sommative, survient généralement trop tard dans le processus pédagogique. Cela ne laisse que peu de temps à l'élève pour réinvestir une rétroaction aidante dans ses apprentissages et ajuster ses stratégies. Au niveau Architecte, c'est l'occasion de mettre en pratique vos connaissances sur la rétroaction, de la vivre concrètement. C'est aussi le moment de se poser des questions sur les impacts de cette approche dans une situation d'apprentissage et sur les changements nécessaires à sa mise en œuvre.

:
Badge attribué à : Eric Larivière
https://www.cadre21.org/membres/eric-lariviere-amanseau-qc-ca

Date d'obtention : 2022-03-10 20:45:43

Rétroaction pédagogique 2 - Architecte

1. Réflexion sur l'impact : En quoi la mobilisation de la rétroaction dans l'activité a-t-elle eu de l'impact sur les apprenants ?
Description :
Ma rétroaction aux élèves s'est faite dans le cadre d'une démarche de conception technologique. Les élèves avaient à développer un prototype de machine à réaction en chaîne actionnée par une bille.

Une première rétroaction a été faite après la première phase de planification. J'ai utilisé l'espace Classroom pour communiquer aux élèves une évaluation préliminaire de leur document de travail (compréhension de la tâche, planification du travail). Les élèves ont eu l'opportunité d'améliorer leur travail en fonction de mes commentaires et donc, de mieux orienter leur travail.

Le travail des élèves s'est poursuivi à l'atelier, où il a été possible d'offrir une rétroaction verbale à tous les instants.

La grille d'évaluation finale a été fournie aux élèves afin que le travail corresponde aux attentes.

Réflexion sur l'impact :

Dans la première communication faite aux élèves, chaque équipe a reçu un Google doc dans lequel des commentaires étaient donnés sur chacune des premières sections de leur document de travail. Ces commentaires mettaient en évidence certaines lacunes ou imprécisions dans la planification mais soulignaient positivement aussi les aspects bien réussis. Il était question de situer les élèves par rapport aux exigences de la tâche et de proposer des pistes de réflexion pour améliorer des aspects du travail.

À la lumière de ces commentaires, plusieurs équipes ont clarifié ou ajusté leur démarche et ont mieux compris le travail à faire. Certains ont demandé des explications, ce qui a donné une occasion d'enrichir la rétroaction. Les équipes qui ont bien pris en compte les commentaires ont su mieux rencontrer les exigences liées à la planification du travail et cela s'est reflété lors de l'évaluation finale.
2. Retour sur l'activité : Que feriez-vous différemment si c'était à refaire ?
Ce ne sont pas toutes les équipes qui ont su tirer profit de la rétroaction préliminaire. Certaines équipes ont rendu leur travail sans n'avoir apporté aucune modification recommandée par la rétroaction. Les équipes mieux organisées ont davantage pris en compte les commentaires alors que des équipes peut-être plus faibles ont parfois négligé de le faire. La prochaine fois, je vais prendre un temps d'arrêt plus important pour expliquer ma rétroaction et inviter les élèves à modifier sur le champ les aspects à améliorer de leur travail.
3. Réflexion sur l'expérience : À la lumière de votre activité vécue, quels apprentissages tirez-vous de cette expérimentation ?
Je me suis familiarisé avec l'espace Classroom, j'ai essayé d'expérimenter l'usage d'un document numérique pour communiquer avec les élèves. J'ai l'intention de reprendre cette façon de communiquer et d'utiliser la fonctionnalité «grille d'évaluation» proposée dans Classroom. Dans mes futures rétroactions, je vais faire une place à des commentaires positifs afin de favoriser l'engagement des élèves.
Déposez vos traces de l'activité scénarisée (maximum de 3)
evaluation-de-la-planification.pdf
Evaluation-Machine-Incroyable-1.pdf