

## Preuve et attestation de développement professionnel

### Rétroaction pédagogique 2 - Architecte

cadre21



#### 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 :

<https://www.cadre21.org/membres/8d4a27969da674fd39c49d77>

Date d'obtention : 2022-10-28 01:41:09

# 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 ? L'impact premier a été de leur donner un sentiment de contrôle sur la tâche et sur leur résultat, ce qui est un élément clé de la motivation. Les élèves bénéficient du soutien nécessaire au moment où elles en ont besoin et ont de multiples occasions de retravailler tous les aspects de leur texte fréquemment, de façon ciblée et encadrée. Au moment de la remise, elles sont confiantes.

Je pense que les élèves comprennent aussi qu'on ne s'attend pas à ce qu'elles réussissent tout du premier coup, qu'on leur donne le droit de se tromper, sans que ce soit pénalisant par rapport aux résultats.

Et l'effort et l'ouverture d'esprit s'en trouvent valorisés. Une élève qui accepte de reprendre certaines parties d'un travail pour les améliorer voit concrètement sa progression.

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

J'ajouterais des rétroactions de la part des pairs et de la part de l'enseignante sur les parties du texte (ex. plan de l'intro, plan d'un paragraphe de développement). Cela pourrait se faire via un devoir sur Classroom, j'en conserverais ainsi une trace facilement accessible.

De plus, je guiderais davantage les rétroactions de la part des pairs. J'ai utilisé une grille à cocher détaillée, mais certaines équipes n'y ont accordé que peu de sérieux et l'équipe qui devait bénéficier de cette rétroaction n'a pas eu beaucoup de commentaires utiles et pertinents. Je pense qu'en accompagnant de très près la rétroaction par les pairs, toutes en tireraient du positif.

3. Réflexion sur l'expérience : À la lumière de votre activité vécue, quels apprentissages tirez-vous de cette expérimentation ? On répète souvent aux élèves qu'elles ont le droit de se tromper, que leurs erreurs sont riches d'enseignement, qu'elles sont là pour apprendre, mais on doit guider cet apprentissage aussi. On fait quoi après une erreur ? Comment fait-on pour en apprendre quelque chose ? Si les élèves reçoivent une grille d'évaluation remplie de commentaires lorsque la tâche est finie, qui peut les blâmer de s'intéresser à la note plutôt qu'aux gentils conseils de leur enseignant ? De toute façon, la note est là... Je pense que la rétroaction permet d'apprendre de ses erreurs, au moment où l'apprentissage est utile. De plus, en accumulant des traces plus nombreuses et plus flexibles, on dédramatise l'évaluation et on permet aux élèves de montrer de plus d'une façon ce dont elles sont capables.

Je pense que la rétroaction peut aussi s'étendre au-delà des apprentissages matières. J'essayerai de l'utiliser aussi comme technique de gestion de classe positive.

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

[Annotation-du-texte-mystère.pdf](#)

[Activité-scénarisée-et-annotée-rétroaction.pdf](#)