cadre21

Au coeur de votre stratégie #DevProf

cadre21.org

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...

Badge attribué à : Jean-Éric Barabé
https://www.cadre21.org/membres/0afec28ec9ec7b872d77e61d

Date d'obtention : 2026-06-08 15:39:20

Preuve et attestation de développement professionnel

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 ?

Cela leur permet de bien saisir les éléments réussis et ceux à travailler pour ce genre de projet. La rétroaction audio facilite l'échange d'informations pertinentes par rapport à leurs court-métrage. Bien que la grille leur donne les critères précis qui sont évalués, les commentaires de l'enseignant ajoute des explications supplémentaires qui permettent de lier la grille avec des éléments observés lors de l'évaluation de leur film. Le tout contribue à venir préciser les bons coups et les choses à améliorer pour chaque critère. De plus, une rétroaction en groupe se fait aussi en classe suite au visionnement du court-métrage afin de partager à l'ensemble des élèves ces informations. L'objectif d'une telle démarche est de permettre à tous de bénéficier de la rétroaction de chaque équipe car celle-ci permet d'identifier des gestes transformateurs et des décisions créatives positives ou à éviter. De cette façon, l'ensemble des élèves peuvent utiliser, de façon constructive, ces commentaires.

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

Faire une liste de mots clés à utiliser au préalable car parfois je cherchais des termes précis pour caractériser mes observations. Je pourrais aussi segmenter mes commentaires au lieu de tout faire d'un trait. Cela me permettrait d'éliminer les moments d'hésitation et, donc, de partager un commentaire mieux organisé et fluide.

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

Certains projet peuvent bénéficier d'une rétroaction audio. Celle-ci s'applique bien aux projets de création car ceux-ci ont plusieurs critères d'évalués et une rétroaction audio permet de bien lier mes observations aux critères. Cela facilite la compréhension de la note finale des élèves et, ainsi, des éléments réussis ou à travailler pour chaque critère évalué. Cela peut aussi permettre aux élèves de s'approprier du langage plastique de la matière, de comprendre ce qui est à observer dans l'évaluation de ce genre de projet et, ainsi, d'effectuer une rétroaction personnelle de leur oeuvre.

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

- Grille_court_metrage_documenteur.pdf
- Note-vocale-1.m4a

Site Web

https://www.youtube.com/watch?v=9AHdy2AiSRk