

Preuve et attestation de développement professionnel

Aides technologiques à l'apprentissage 2 - Architecte

cadre21



Description:

En s'inspirant de l'Approche ASAT [fac_icon icon="external-link"] qui a pour but de mettre en oeuvre de bonnes pratiques de conception de produits et services numériques ou de TIC (technologie de l'information et des communications) accessibles, cette formation vise à donner des pistes à l'enseignant sur une utilisation judicieuse du numérique afin de rendre accessible du contenu à tous les types d'apprenants. Elle abordera particulièrement une conception inclusive de l'apprentissage avec TIC accessibles dans un contexte de réalisation d'activités d'apprentissage en vue de répondre à la diversité des besoins des apprenants, incluant ceux à besoins particuliers. Les aides technologiques à l'apprentissage peuvent prendre différentes formes en fonction de l'analyse des besoins de l'apprenant et des ressources numériques disponibles dans le milieu. Le niveau Explorateur a abordé les différentes étapes et les principes sous-jacents à la conception inclusive de l'apprentissage avec les TIC accessibles dans un contexte de réalisation d'activité d'apprentissage ou pour supporter une difficulté d'apprentissage d'un apprenant. Le niveau Architecte vous permettra d'approfondir votre compréhension de ces principes dans un contexte d'apprentissage mobilisant les aides technologiques. Pour cela, vous devrez concevoir ou adapter une activité d'apprentissage pour vos apprenants en intégrant au moins une ressource de TIC accessible.

:

Badge attribué à :

<https://www.cadre21.org/membres/c4efed24ce47447e5a51bd7f>

Date d'obtention : 2026-04-04 21:47:42

Aides technologiques à l'apprentissage 2 - Architecte

1. Réflexion sur l'impact : en quoi la réponse aux besoins d'accessibilité des apprenants dans l'activité a-t-elle eu de l'impact sur les apprenants?

Répondre aux besoins d'accessibilité des apprenants dans une activité a généralement un impact profond et multidimensionnel sur leur expérience d'apprentissage.

D'abord, cela favorise l'inclusion et l'équité. Les apprenants qui rencontrent des obstacles (liés à des handicaps, à la langue, ou à des styles d'apprentissage différents) peuvent participer pleinement. Ils se sentent reconnus et respectés, ce qui renforce leur sentiment d'appartenance.

Ensuite, l'accessibilité améliore la compréhension et la réussite. En proposant des supports variés (outils de présentation efficaces et efficaces, visuels, audio, simplifiés, interactifs), on permet à chacun d'accéder au contenu selon ses besoins. Cela réduit la frustration et augmente les chances de réussite.

Il y a aussi un impact important sur l'engagement et la motivation. Quand une activité est adaptée et accessible, les apprenants sont plus enclins à s'impliquer activement. Ils prennent davantage confiance en leurs capacités, ce qui peut améliorer leur autonomie.

De plus, cela développe des compétences transversales. Par exemple, l'utilisation d'outils d'accessibilité (lecteurs d'écran, sous-titres, organisation visuelle) peut aider tous les apprenants à mieux structurer leur pensée et à adopter des stratégies d'apprentissage efficaces.

Enfin, l'accessibilité bénéficie à l'ensemble du groupe, et pas seulement à ceux ayant des besoins spécifiques. On parle souvent de conception universelle de l'apprentissage(CUA) : des pratiques pensées pour certains deviennent utiles à tous (ex. : consignes claires, supports multimodaux).

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

Si c'était à refaire, plusieurs ajustements pourraient améliorer l'efficacité et l'impact de l'activité.

D'abord, je prendrais davantage de temps en amont pour anticiper les besoins d'accessibilité. Par exemple, en proposant dès le départ plusieurs formats de consignes (écrites, orales, visuelles) et en vérifiant leur clarté auprès des apprenants.

Ensuite, je structurerais mieux l'activité en intégrant des étapes plus progressives. Cela permettrait aux apprenants de ne pas se sentir submergés et de valider leur compréhension au fur et à mesure.

Je mettrais aussi en place plus de moments de rétroaction pendant l'activité, et pas seulement à la fin. Cela aiderait à ajuster rapidement les difficultés rencontrées et à soutenir davantage les apprenants en cours de tâche.

Par ailleurs, j'encouragerais davantage la collaboration entre apprenants, en proposant des échanges en petits groupes ou du tutorat entre pairs, ce qui peut favoriser l'entraide et la participation.

Enfin, je prévois un meilleur temps de bilan et de réflexion avec les apprenants, afin de recueillir leur ressenti sur l'accessibilité de l'activité et identifier concrètement ce qui les a aidés ou freinés.

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

À la lumière de cette activité, plusieurs apprentissages importants se dégagent.

D'abord, j'ai réalisé que l'accessibilité ne doit pas être ajoutée après coup, mais pensée dès la conception. Anticiper les besoins permet d'éviter des ajustements improvisés et rend l'activité plus fluide pour tous.

Ensuite, j'ai appris que les apprenants n'ont pas tous les mêmes façons de comprendre et de s'engager. Proposer des approches variées (supports visuels, explications orales, exemples concrets) n'est pas un "plus", mais une nécessité pour rejoindre l'ensemble du groupe.

Cette expérience m'a aussi montré l'importance de la flexibilité pédagogique. Malgré une planification initiale, il est essentiel de s'adapter en temps réel aux réactions, aux difficultés et aux rythmes des apprenants.

Un autre apprentissage clé concerne la valeur de la rétroaction continue. Les échanges avec les apprenants permettent d'identifier rapidement ce qui fonctionne ou non, et d'ajuster l'activité pour mieux répondre à leurs besoins.

Enfin, j'ai pris conscience que l'accessibilité bénéficie à tous, et pas seulement à certains apprenants ciblés. Des consignes claires, une structure explicite et des supports variés améliorent l'expérience globale du groupe.

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

Traces-activites-cadre21.docx