cadre21

Au coeur de votre stratégie #DevProf

cadre21.org

Preuve et attestation de développement professionnel

Gestion de classe - Prévention 2 - Architecte



Description:

La gestion de classe ne se limite pas exclusivement à la gestion des comportements des élèves. Elle se présente plutôt comme un ensemble de pratiques et de stratégies éducatives afin de prévenir et de gérer efficacement les écarts de conduite des élèves et de créer et de maintenir un environnement favorisant l'enseignement et l'apprentissage.

Badge attribué à : Sonali Pal Forero
https://www.cadre21.org/membres/798e0f2ea85e8715488bdd58

Date d'obtention : 2023-01-18 03:12:11

Preuve et attestation de développement professionnel

Gestion de classe - Prévention 2 - Architecte

1 - Réflexion sur l'impact : De quelle manière la mobilisation de l'approche de prévention en gestion de classe a-t-elle eu de l'impact sur les apprenants?

La gestion de classe c'est une thématique qui a changé beaucoup depuis que j'ai fini mes études (il y a 13 ans) car les contextes sociaux ont aussi changé. Avant les enfants restaient calmes et suivaient les consignes sans réfuter mais aujourd'hui les élèves son remplis de courage et ils sont plus exigeantes et argumentatifs. Pour cette raison je trouve très importante d'avoir une réflexion constante sur ma pratique pédagogique car elle doit se transformer aussi pour répondre aux nouveaux défis et besoins des élèves.
L'impact que cette approche a eu sur mes élèves a été positif car ça m'a permis de chercher et implanter des nouveaux stratégies pour engager les élèves dans l'apprentissage d'une langue étranger et leur permettent d'apprendre au même temps qu'ils s'amusent.

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

L'intégration des jeux au début des classes permet aux élèves de pratiquer le vocabulaire et les notions vus le cours précédent et me donne un indice du niveau de compréhension de la langue étrangère que les élèves acquièrent.
Pour la première étape j'utilisais de la musique latine pour faire un jeu en especial au début de chaque classe. Le jeu c'était de faire passer un petit jouet en ordre par tous les élèves pendant que la musique sonnait et de que j'arrêtais la chanson l'élève qui restait avec le jouet devait répondre aux différent types de questions. En dépendant du sujet je fessait des questions liés au vocabulaire, aux règles grammaticaux, création des phrases, etc; tout par rapport au cours précédent. Malgré les efforts pour attirer l'attention des élèves et les engager il y avait toujours quelques élèves gênés qui ne voulaient pas participer. Donc pour la deuxième étape j'ai décidé d'ajouter des jeux plus dynamics et variables ainsi si un élève n'aime pas certain activité peut-être l'autre va agiter son attention. Par exemple les jeux en équipe, les jeux incluant des récompenses comme des bonbons, les jeux de mimique, et les jeux de mémoire entre autres.
En conclusion ce que je referai serait de tenir en compte les diffèrent personnalités des élèves pour planifier les débuts des cours.

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

Le première apprentissage est de lire et comprendre les différentes personnalités pour mieux planifier les activités.
Deuxièmement, j’ai constaté que les élèves travail de façon dynamic quand ils sont en équipe.
En conclusion je peux confirmer que l'apprentissage est plus significatif quand il y a des expériences et situations qui donnent l´opportunité aux élèves d´interagir et pratiquer les notions vus.

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

- 89458E95-3AC7-495B-A7D8-6D51E8A39644.jpeg
- CA043CC7-9B4B-4B30-8C75-ED00F1DDBE02.jpeg
- 99C952DE-C4B7-4FC2-BB46-76DDED5E5CD0.jpeg