

## Preuve et attestation de développement professionnel

### Gestion de classe - Prévention 2 - Architecte

cadre21



#### 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/sonali-palforero-cssmv-gouv-qc-ca>

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

# 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 réfléter mais aujourd'hui les élèves sont remplis de courage et ils sont plus exigeants 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 nouvelles stratégies pour engager les élèves dans l'apprentissage d'une langue étrangère et leur permettent d'apprendre au même temps qu'ils s'amuse.

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 espagnol 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 différents types de questions. En dépendant du sujet je faisais 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 dynamiques 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 différentes 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 premier apprentissage est de lire et comprendre les différentes personnalités pour mieux planifier les activités.

Deuxièmement, j'ai constaté que les élèves travaillent de façon dynamique 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 vues.

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