

## Preuve et attestation de développement professionnel

### Expérience apprenante en FAD 2 - Architecte

cadre21



#### Description:

Le concept d'expérience apprenant(e) ou LX pour Learner expérience existe depuis le début des années 2000. Ce concept relativement nouveau commence à faire son chemin dans la conception de l'enseignement et de l'apprentissage en mettant au centre l'apprenant(e). Nous savons par contre, que tout ce qui entoure l'apprenant lui permettra de vivre une expérience d'apprentissage positive ou non. Cette expérience est un pilier pour le développement de ses compétences et à un impact direct sur ses apprentissages, sa motivation, son engagement etc. En plus des questions essentielles à se poser quand on veut s'assurer d'une expérience apprenant(e) réussie en présentiel, des enjeux et des défis incontournables s'ajoutent lorsque le contexte de réalisation est à distance.

:

Badge attribué à : isabelle-lemay

<https://www.cadre21.org/membres/23d88cc902df0984f53cdfaa>

Date d'obtention : 2022-08-04 17:41:29

# Expérience apprenante 2 - Architecte

Réflexion sur l'impact : En quoi les stratégies, outils et astuces utilisés dans l'activité ont-ils eu de l'impact sur les apprenants ? Ayant déjà utilisé ce type de pédagogie dans un autre module de mes cours, j'ai remarqué que la motivation des apprenants s'en trouvaient augmentée! Ils ont tous les documents nécessaires à un endroit et ne se perdent donc pas sur le Net à faire des recherches infructueuses. De plus, le fait de leur donner des choix semblent donner aux élèves un sentiment de contrôle, et donc d'engagement, face à leur apprentissage. Ils peuvent avancer à leur rythme, s'appropriier les contenus en plus de faire preuve d'autonomie.

Compte tenu que je compte réaliser cette activité en début d'année scolaire (1re secondaire), il me faut garder en tête que les jeunes auront grand besoin d'un support constant et de stratégies d'apprentissage. Le plan de travail est très aidant pour les élèves plus désorganisés. en ce sens, il est alors important de bien inscrire les stratégies à prioriser à chaque étape de la réalisation de la tâche.

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

Je crois que se familiariser avec toutes ces plates-formes est trop exigeant en début d'année scolaire pour un jeune qui entre au secondaire. Je devrais attendre que la transition primaire / secondaire soit plus avancée pour entamer ce genre de travail. À moins d'être ultra flexible sur le temps et sur les besoins des élèves...

Il serait bien également d'établir un forum de discussion où les élèves pourraient poser leurs questions aux autres membres de la classe: en prenant soin d'expliquer au préalable les règles de communication. Classroom pourrait être utilisée en ce sens.

Aussi, une portion autoévaluation pourrait être ajoutée dans le but de faire réfléchir l'apprenant sur ses techniques d'apprentissage.

Personnellement, chaque année, je modifie et peaufine mes activités (tout de suite après les avoir réalisées) en tenant compte des imbroglios qui se sont produits: plusieurs questions d'élèves sur une partie du travail par exemple, consignes non claires, ajustement du temps de réalisation, etc. Il y a toujours place à l'amélioration après tout!

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

J'ai remarqué que ce type d'activité nous permet d'avoir une vision sur la forêt toute entière (vision globale) et non pas sur l'arbre seulement (un concept de la matière): Une vision globale de ce qui est à apprendre et à développer comme compétence chez l'élève. J'ai également noté que la motivation et l'engagement des jeunes augmentait lorsque ceux-ci sont mis en action dans un tel type d'activité.

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

[Kami-Export-grille-analyse-denjeu.pdf](#)

[Seul-à-bord-1.pdf](#)

[Exemple-de-Planification-dune-activité-Expérience-apprenante-2.pdf](#)