# Activités d’apprentissage

## Pourquoi remplir cet élément de documentation?

Cet élément de documentation est conçu pour valider la relation entre les activités d’apprentissage et les cibles d’apprentissage : est-ce que mon type d’activité est bien adapté à la poursuite de l’atteinte de la cible d’apprentissage? Est-ce que tous les savoirs, savoir-faire et savoir-être ont bien été intégré dans les activités d’apprentissage?

|  | **Cible(s) d’apprentissage** | **Savoirs**  Faits, concepts, principes | **Savoirs-faire**  Méthodes, procédures, techniques | **Savoirs-être**  Attitudes | **Activités d’apprentissage** | **N° de référence à la ressource (ED0320)** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| UA001 | S1.1, S1.2, T1.2 |  |  |  |  |  |
| UA002 |  |  |  |  |  |  |
| UAnnn |  |  |  |  |  |  |

### Exemples d’activités d’apprentissage :

* Transmission de connaissances (*conférence; démonstration; exposé*)
* Interrogation (*enseignement* *programmé; exercice répétitif; apprentissage par problème*)
* Exploration (*travail de recherche; projet; interview*)
* Méthodes actives (*étude de cas; jeu; simulation; discussions; collaboration*)
* **Divers types d’activités d’apprentissage individuelles et/ou en équipe développées et utilisées en enseignement à distance et apprentissage en ligne**
* © Michael Power 2008 Le conseiller réflexif : un journal de bord
* **Analyse :** une étude de textes ou d’extraits de texte en fonction d’un ou de plusieurs paramètres établis d’avance.
* **Application :** après étude d’un concept abstrait ou défini, d’une stratégie ou d’une technique, l’étudiant doit s’en servir pour faire une application concrète afin de démontrer son niveau de compréhension.
* **Catégorisation :** à partir d’une banque de données, de sources même disparates, on demande à l’étudiante d’établir des catégories, des niveaux, des ensembles, etc.
* **Comparaison :** muni de deux profils ou plus de situations, études de cas, données, etc., l’étudiant doit établir des correspondances en faisant ressortir des ressemblances et des différences.
* **Conception d’algorithme :** à partir d’une séquence ou d’un enchaînement d’actions, de mouvements, de démarches, etc., l’étudiante doit dessiner un algorithme qui établit la bonne séquence selon un déroulement optimal d’une opération, d’un point décisionnel, d’un cheminement logique, etc.
* **Créativité :** exercice où on laisse libre cours à l’imagination de l’étudiant ou de l’étudiante, ce qui leur permet d’explorer, soit par l’écrit, soit par le dessin, soit par la musique, un concept ou phénomène particulier en vue de débloquer une impasse ou d’éviter un cul-de-sac intellectuel.
* **Définition :** on identifie un ensemble d’idées ou de concepts et on demande aux étudiants de les définir par rapport à un contexte spécifique ou même de les redéfinir en fonction d’un nouveau contexte.
* **Entrevue :** on demande à l’étudiant de réaliser une ou plusieurs entrevues en posant soit des questions fermées soit des questions ouvertes soit des questions mixtes et, à la fin, en faisant un rapport d’entrevue.
* **Évaluation et auto-évaluation :** on fournit à l’étudiante un objet, un texte, une production quelconque et on lui demande de l’évaluer en fonction de critères fournis ou en fonction de critères qu’elle a identifiés elle-même.
* **Exploration :** pouvant prendre plusieurs directions, l’exploration est une activité qui appartient à la même catégorie que celles qui relèvent de la créativité. On peut demander à l’étudiant d’explorer les écrits d’un auteur donné, d’explorer un lieu inconnu (par exemple, la bibliothèque), d’explorer les possibilités d’appliquer à notre domaine une théorie empruntée à un autre domaine, etc. Il s’agit souvent d’un travail de débroussaillage.
* **Planification :** activités de développement macroscopique ou microscopique d’un événement, d’une production ou d’un travail quelconque. Bâtir un plan d’exécution selon des étapes de réalisation avec un échéancier en se servant, par exemple, de MS Project.
* **Prise de décision :** on demande à l’étudiant de répertorier les options possibles par rapport à une situation quelconque, de les soupeser, d’en dresser les avantages et désavantages, de prendre une décision et d’imaginer les conséquences de celle-ci sur le milieu, les individus, etc.
* **Projet :** activité qui demande à l’étudiante de réaliser un projet d’une durée préétablie (comme un projet trimestriel). Peut comprendre la planification et/ou la création et/ou la production et/ou l’implantation et/ou l’évaluation d’un objet ou d’une idée, etc.
* **Psychomotricité :** on demande à l’étudiant de réaliser une activité qui implique un certain niveau de dextérité physique.
* **Réalisation d’un instrument de mesure, d’une grille ou d’une arborescence :** activité qui demande à l’étudiante de faire preuve d’un certain sens de synthèse, d’application ou d’évaluation.
* **Réflexion :** activité qui demande à l’étudiant de réfléchir sur une problématique, de la décrire dans ses grandes lignes et de la résoudre d’une quelconque façon. Activité pouvant être moins rigoureuse qu’une activité d’analyse en tant que telle (il pourrait s’agir d’une simple ébauche procédurière)
* **Recherche / recension d’écrits :** activité qui exige de l’étudiant un effort de collecte de données systématique, de traitement de ces données et d’organisation et de présentation des résultats)
* **Scénarisation :** activité qui amène l’étudiante à faire des observations directes ou à utiliser des descriptions d’observations directes et de rédiger des scénarios pouvant être étudiés ultérieurement. À titre d’exemple, pensons aux jeux de rôle et aux études de cas, etc
* **Schématisation :** activité qui demande à l’étudiant de faire des diagrammes, des schémas, des graphiques ou des figures pouvant faciliter la compréhension d’un concept abstrait, d’un processus, d’une hiérarchie ou d’un système quelconque.
* **Simulation :** activité qui demande à l’étudiante d’imaginer une situation à simuler, de réunir les ressources requises et de la réaliser. Dans les cas où il est difficile, coûteux ou même dangereux d’exécuter une activité réelle, une simulation peut s’avérer préférable.

### Exemples de ressources :

Note : Pour tous les formats électroniques, spécifier le format de transport des données (exemple : rft ou zip de rtf).

Données brutes

Tableau, diagramme, schéma, dessin

Texte (*livre, article, photocopie, transparent,* *Microsoft Word, RTF, PDF, page Web*)

Photo (*diapositive, peg, png, bmp*)

Vidéo (*mpeg, mov, wmv*)

Film (*DVD vidéo, bande film*)

Son (*wav, mp3, wma*)

Multimédia (*cédérom, flash*)

Logiciel (*exe, msi*)

Lien Web (*url*)

Maquette

Objet réel