


«La leçon de collaboration»: propositions d'interprétation.



la proposition représente
bien ma propre perception
d'accord



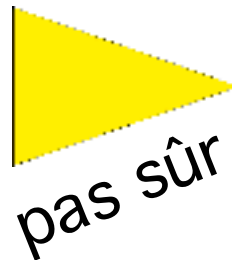
la proposition demande plus
de réflexion ou
d'explications
pas sûr



la proposition ne représente
pas vraiment ma perception
pas d'accord

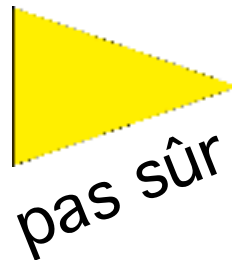
Proposition 1

- Cette simulation est réaliste, elle reproduit de façon vraisemblable le déroulement d'une leçon dont le contenu vise l'apprentissage de procédures complexes (un logiciel par exemple).



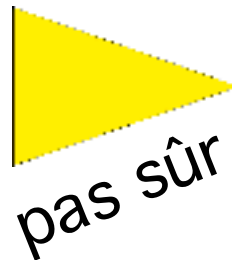
Proposition 2

- Cette simulation n'est pas réaliste, elle caricature les problèmes et s'éloigne trop du déroulement normal d'une leçon dont le contenu vise l'apprentissage de procédures complexes.



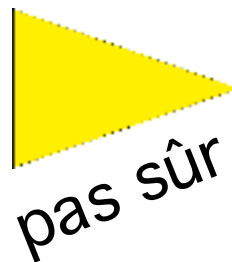
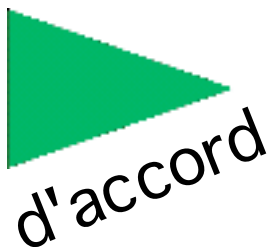
Proposition 3

- Le jeu des drapeaux est amusant mais n'a pas grand chose à voir avec mes cours: je n'y vois aucune application crédible dans d'autres situations que celle qui nous est présentée...



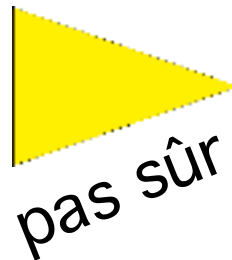
Proposition 4

- Le jeu des drapeaux est une transposition du processus de communication d'un enseignant face à un groupe: c'est une situation élémentaire, commune à toutes les situations d'enseignement, de communication et d'apprentissage.



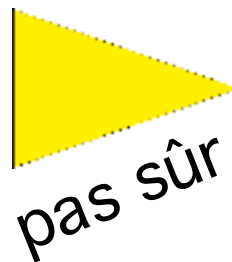
Proposition 5

- L'attitude suggérée par le jeu des drapeaux est artificielle, elle piège les participants et les oblige à fonctionner d'une façon qui n'est pas naturelle ni authentique.



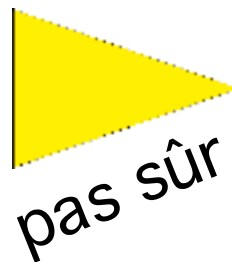
Proposition 6

- L'attitude suggérée par le jeu des drapeaux est très simple: elle aide à prendre position face à la situation d'apprentissage ou de communication, que l'on soit dans la situation de l'enseignant (émetteur/organisateur) ou celle de l'étudiant (récepteur/transformateur).



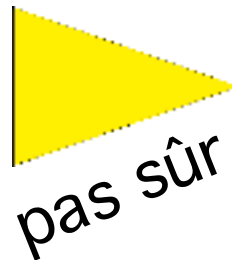
Proposition 7

- Même si on ne joue qu'une fois (dans le cadre d'un cours), l'essentiel du «message» contenu dans le jeu laisse une empreinte qui subsiste dans la suite des choses et le déroulement des autres cours: il n'est pas nécessaire, ni même pertinent de continuer l'utilisation des drapeaux.



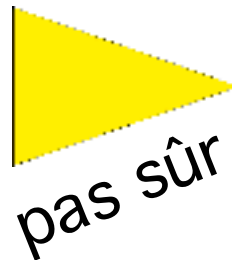
Proposition 8

- L'apprentissage du jeu est en lui-même une solution pratique pour l'enseignement et peut être utilisé de façon systématique et fréquente en autant qu'on structure les situations d'apprentissage en conséquence.



Proposition 9

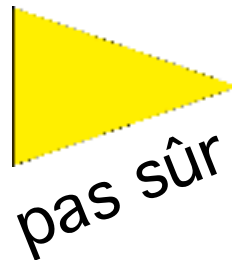
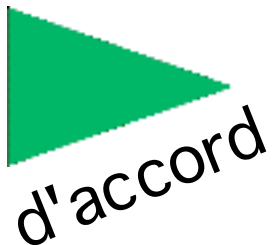
- Au lieu de centrer l'attention de l'enseignant sur le contenu (les connaissances), cette «méthode» oriente les efforts de l'enseignant sur le rapport qui s'établit entre les connaissances et chacun des étudiants, de même que sur celui qui s'établit entre les étudiants (à travers les connaissances).



Proposition 10

- «La leçon de collaboration» repose sur le principe que l'enseignant doit soutenir ou susciter l'apprentissage de chaque étudiant (et non le servir*) dans un contexte de construction individuelle des connaissances, validées collectivement. Ceci ne peut être réalisé sans la participation (collaboration) du groupe...

*(~~≠~~ «approche-client» = donner les réponses)



proposition Le jeu des drapeaux est une transposition du processus de communication d'un enseignant face à un groupe: c'est une situation élémentaire, commune à toutes les situations d'enseignement, de communication et d'apprentissage.

#4

7	8	6
---	---	---

proposition Même si on ne joue qu'une fois (dans le cadre d'un cours), l'essentiel du «message» contenu dans le jeu laisse une empreinte qui subsiste dans la suite des choses et le déroulement des autres cours: il n'est pas nécessaire, ni même pertinent de continuer l'utilisation des drapeaux.

#7

10	6	5
----	---	---

proposition Le jeu des drapeaux est amusant mais n'a pas grand chose à voir avec mes cours: je n'y vois aucune application crédible dans d'autres situations que celle qui nous est présentée...

#3

10	3	7
----	---	---

proposition L'attitude suggérée par le jeu des drapeaux est très simple: elle aide à prendre position face à la situation d'apprentissage ou de communication, que l'on soit dans la situation de l'enseignant(émetteur/organisateur) ou celle de l'étudiant (récepteur/transformateur).

#6

18	3	
----	---	--

proposition L'apprentissage du jeu est en lui-même une solution pratique pour l'enseignement et peut être utilisé de façon systématique et fréquente en autant qu'on structure les situations d'apprentissage en conséquence.

#8

16	3	2
----	---	---

A photograph of a computer lab. In the foreground, two female students are seated at a desk, looking at their computer monitors. The monitors are white with a blue Apple logo. In the background, several other students are working at their desks, and a male teacher in an orange shirt is visible. The room has large windows on the left and a projector mounted on the ceiling. The text «Merci de votre collaboration...» is overlaid in the center of the image.

«Merci de votre
collaboration...»

Martin Mainguy
Cégep de Sainte-Foy