



## Conception universelle de l'apprentissage 2 - Architecte

### Description:

Dans nos classes, nous pouvons constater que les élèves diffèrent de plusieurs façons et que cette différence n'est pas le propre des élèves ayant des difficultés d'apprentissage, mais comment répondre à tous les besoins? La conception universelle de l'apprentissage est une posture pédagogique qui tient compte de la variabilité des apprenants et qui vise à éliminer les obstacles qui les empêchent de participer pleinement à leurs apprentissages. Dès les premières étapes de planification et de conception des activités pédagogiques, l'enseignant prévoit les moyens qui permettront à chacun de faire des choix afin de progresser de façon optimale. Ainsi, les élèves pourront cheminer à travers un processus qui les aidera à devenir des apprenants de plus en plus autonomes, motivés, engagés et persévérants. Le niveau Architecte donne accès à un éventail de moyens qui permettront à l'apprenant de réexaminer une activité pédagogique de son choix, afin de voir si celle-ci répond aux principes de la conception universelle de l'apprentissage, et d'y apporter les améliorations désirées.

### Critères:

Les critères suivants seront utilisés pour l'évaluation du badge au niveau Architecte :

- **Suffisance** des traces de l'activité scénarisée
- **Pertinence** de l'activité en lien avec le sujet
- **Clarté** de la description de l'expérimentation
- **Qualité** de la réflexion et du retour sur l'activité

**Badge attribué à:** [M.England](#)

**Date de la demande:** 2020-03-24 20:15:08

## Conception universelle de l'apprentissage 2 - Architecte

1. Réflexion sur l'impact : En quoi la mobilisation des principes de la CUA dans l'activité a-t-elle eu de l'impact sur les apprenants et les apprenantes ?

Donner des choix et permettre l'utilisation de la technologie augmente la motivation chez les élèves.

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

Tel que mentionné dans mon fichier, je donnerais plus de choix sur le "comment" de la tâche demandée.

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

Ça m'a permis de regarder une activité que j'avais déjà sous un nouvel angle et réaliser que bien qu'elle n'avait pas été montée avec les balises de la CUA, elle était déjà sensible à ses principes. Bien avant de lire ou d'entendre parler de la CUA, ses principes étaient déjà bien ancrés dans mes valeurs personnelles. Si un élève a besoin d'un tiers de plus de temps pour faire une évaluation, je réduis donc le temps de cette évaluation (et pesant bien mes choix ou en répartissant mes objets d'évaluation autrement) afin de donner le même temps à tous avec une évaluation qui prend un tiers moins de temps qu'avant, par exemple. Si un élève a droit à l'ordi, je considère que la tâche pourrait être faite à l'ordi pour tous.

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

- [Architecte-CUA.docx](#)