

Grande compétence : Gérer l'apprentissage

Grande compétence : Communiquer des idées et de l'information

- B1 : Interagir avec les autres
- B2 : Rédiger des textes continus

Tâche 2

Cerner les stratégies utilisées pour élaborer une ébauche d'un plan d'un projet qui n'est pas familier. (Niveau 2)

Durée approximative : 60 minutes, selon la capacité de votre groupe

Note : Le but de cette activité n'est pas de terminer un projet, mais plutôt de seulement élaborer un plan préliminaire du projet pour que les personnes apprenantes puissent découvrir comment elles s'y prennent pour apprendre quelque chose de nouveau et les sentiments qu'elles ressentent face à cet apprentissage. L'objectif est de développer le goût d'apprendre et de commencer à transférer des habiletés et des stratégies dans différents contextes. Cela répond aux descripteurs du rendement *Organise les activités en tâches comprenant plusieurs étapes* et *Commence à déterminer comment transférer des habiletés et des stratégies dans différents contextes*, sous la grande compétence *Gérer l'apprentissage*.

Pistes d'animation suggérées

- Rappeler qu'on apprend *en observant, en s'informant* ou *en essayant*, aussi bien dans notre vie quotidienne que dans notre vie professionnelle ou communautaire. Que ce soit lorsqu'on établit un budget personnel pour organiser ses finances ou lorsqu'on suit une formation au travail pour apprendre à se servir d'un logiciel comme Excel, on maximise son apprentissage en utilisant des stratégies précises.
- Présenter la définition de la **volonté d'apprendre** et en discuter.

Avoir la volonté d'apprendre, c'est avoir l'esprit ouvert, acquérir continuellement de nouvelles connaissances et apprendre de ses expériences antérieures.

Faire preuve de curiosité et rechercher des occasions d'apprendre.
- Inviter les personnes apprenantes à travailler deux par deux. Les laisser choisir avec qui elles veulent travailler, car elles devront penser ensemble à un nouveau projet, c'est-à-dire à quelque chose que ni l'une ni l'autre n'a encore fait. Voici quelques exemples de possibilités :
 - tricoter une tuque, des bas, etc.
 - apprendre un jeu de carte, comme le bridge
 - apprendre un jeu de rôles, comme *Settlers of Catan*
 - construire une cabane à oiseau
 - construire un animal en origami
 - préparer un dessert extravagant

- coudre une chemise à l'aide d'un patron
 - apprendre à se servir d'un nouvel appareil (caméra, téléphone cellulaire, etc.)
 - jouer un morceau avec un nouvel instrument de musique
 - créer une plate-bande dans une cour
 - concevoir et présenter une routine de danse Zumba
- Demander aux personnes apprenantes d'élaborer dans leur cahier de travail personnel un plan énonçant les grandes lignes des tâches à accomplir et les étapes requises pour réaliser le projet, sans entrer dans les détails. Leur accorder 15 à 20 minutes, ou plus si nécessaire.
 - Une fois qu'elles ont terminé, poser les questions suivantes au groupe :
 - *Comment avez-vous choisi votre projet? Quels motivateurs vous ont aidés à décider?*
 - *Avez-vous pensé à un projet semblable que vous avez déjà réalisé? Si oui, en quoi cela vous a-t-il aidé dans votre choix?*
 - *Quelles ressources estimez-vous nécessaires pour mener à bien votre projet? (vidéo, livres, YouTube, personnes, etc.)*
 - *Pourquoi avez-vous décidé d'utiliser ces ressources?*
 - *Comment allez-vous les utiliser?*
 - *Prévoyez-vous des obstacles dans l'accomplissement de votre projet?*
 - *Quels sentiments avez-vous ressentis au cours de cet exercice de planification?*
 - Les inviter à communiquer et à expliquer leurs réponses au groupe. Faire ressortir les sentiments, les motivateurs et les stratégies utilisées (p. ex., elles se sont basées sur leurs connaissances antérieures, elles ont fait un transfert de leurs connaissances, etc.). Souligner qu'avec le temps, elles deviendront de plus en plus conscientes du fait qu'elles transfèrent leurs habiletés et leurs stratégies dans différents contextes. Cette prise de conscience leur permettra de mieux suivre leur apprentissage pour trouver des façons d'améliorer leur rendement. (Vous êtes en plein dans la grande compétence *Gérer l'apprentissage!*)