



EDUCATION ET APPRENDRE

Le système d'enseignement s'est développé à l'époque de l'industrialisation où les employés faisaient des tâches répétitives.

Aujourd'hui les employés doivent être créatifs, et ils doivent comprendre des processus complexes.

L'enseignement doit donner des compétences aux élèves comme: Le créativité, la flexibilité et l'autonomie dans la réflexion.



VISION

En face des défis complexes de la vie moderne des jeunes , nous voudrions les doter d'une augmentation de compétences comme:

l'estime de soi, l'acquisition de compétences de la vie et de la créativité, la compréhension et la réflexion indépendante.

Ceci permettra aux jeunes de co-résoudre les problèmes qu'ils rencontrent et de co-concevoir leur futur.

Apprendre, c'est la nature

Apprendre, c'est un processus continue, on apprend par l'expérience quotidienne en tenant compte de notre contexte culturel et social.

Les enfants et les jeunes imitent les adultes et de cette façon ils apprennent.

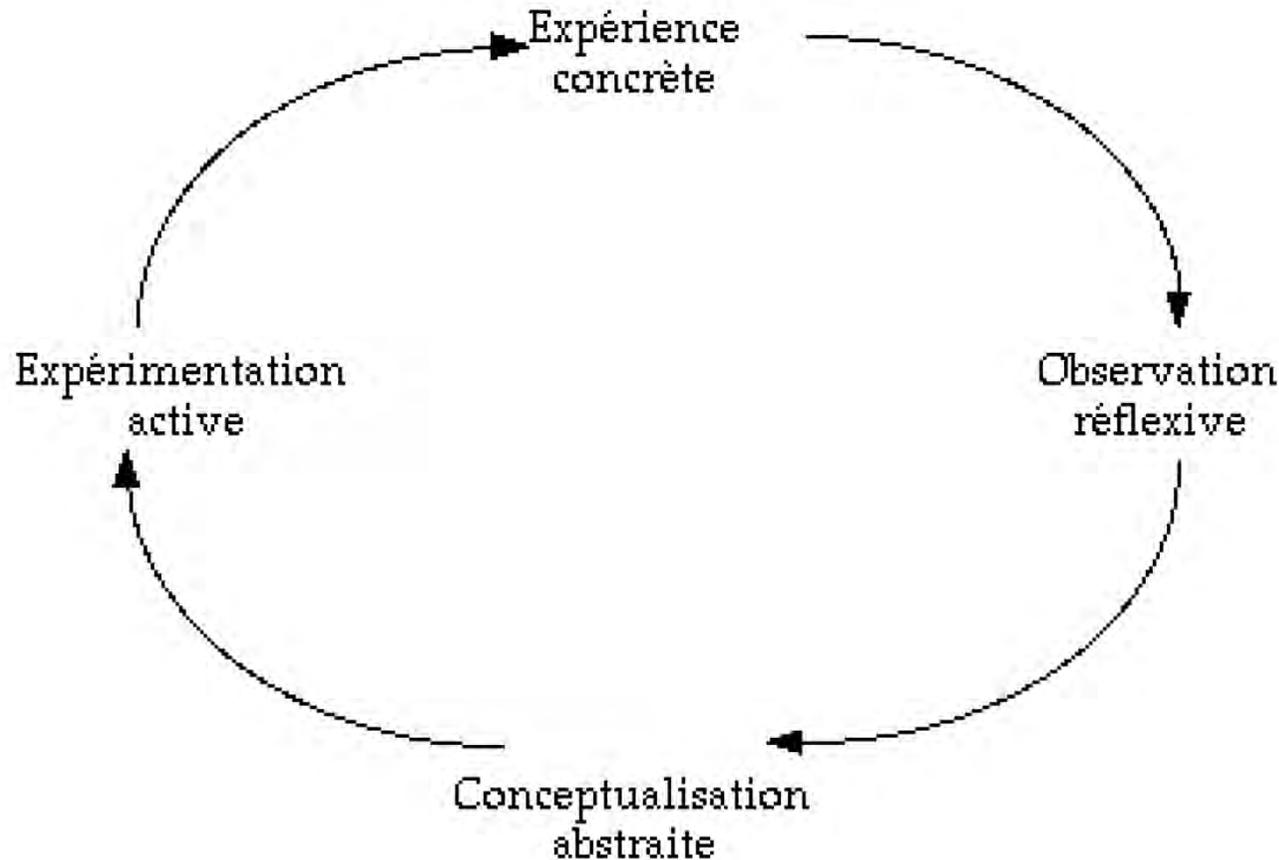


L'apprentissage expérientiel



- C'est centrer sur l'élève.
- Vise le processus autant que le produit.
- Favorise l'objectivation et implique la réflexion personnelle sur une expérience à l'intérieur ou à l'extérieur de la salle de classe.
- Fait appel à des activités réelles résultant dans un apprentissage inductif qui peut s'appliquer dans d'autres contextes.

Le cycle d'apprentissage de Kolb



Le cycle se réfère aux processus par lesquels les individus réalisent et comprennent leurs expériences et modifient leur comportement.

Phase 1 : l'expérience concrète

S'immerger dans la réalisation de la tâche. Lors de cette phase, habituellement, les élèves ne réfléchissent pas sur les objectifs d'apprentissage.



Phase 2 : L'observation réfléchie

Réfléchir sur ce qui a été fait et vécu.

Ce que l'élève comprends ou rapporte dépend de ses aptitudes, notamment dans le domaine de l'observation et de la communication.

Les valeurs, attitudes et croyances des élèves peuvent avoir une influence sur les types de messages qu'il pourra remarquer.



Phase 3 : la conceptualisation abstraite

Interpréter les événements qu'il a remarqué et essayer de les intégrer dans un système théorique.



Phase 4 : L'expérimentation active

L'utilisation de la nouvelle compréhension pour essayer de prédire ce qui se passera si l'activité est reprise à la lumière de la théorie nouvellement élaborée



Un programme d'apprentissage expérientielle

- Une sélection de contenus d'un niveau modéré
- L'équilibre entre l'apprentissage affectif, comportemental et cognitif
- Les possibilités de participation du groupe
- L'utilisation de l'expertise des participants
- La résolution des problèmes de la vie réelle
- Considérant les obstacles de mise en œuvre de nouvelles idées et compétences



Un programme numérique de prévention axé sur les compétences de vie et encourageant les jeunes à s'engager dans la santé de la reproduction et la lutte contre le VIH SIDA.
Cinq leçons avec des épisodes animés, des jeux, des discussions et des exercices créatifs.





eLearning?

Quand l'ordinateur est un outil pour apprendre.

eLearning ne remplace pas le professeur.

Assister le professeur et les élèves à apprendre.

Créer un environnement sûr pour des sujets sensibles:

- privacy pour les élèves
- Assistance pour le prof

Intégrer des compétences en informatique avec des capacités interpersonnelles et psycho-sociales (combinaison TIC et SR)

Votre rôle

Le rôle des enseignants change:

Orientée vers le sujet → Orientée vers les élèves

Seuls les experts → Facilitateur / guide

Discipline / autorité → Confiance et encouragement

Vise le produit → Vise le processus

Méthodes frontale → Méthodes participatives

Rendement pour l'enseignant
plus de temps pour faciliter et entraîner les élèves.



Les méthodes utilisées

Warm up

Episode

Discussion / Jeu de role / Création

Jeu

Points à retenir

Engagement

WARM UP

- Assurez-vous que tous les élèves participent
- Ne vous sentez pas limité à votre salle de classe.
- Un échauffement ne doit pas être long.
- Après le warm up faites une réflexion, en demandant aux élèves de parler de leur expérience.



EPISODE

- Laissez les élèves regarder l'épisode eux-mêmes
- Demandez à quelques élèves d'aider leurs camarades avec l'utilisation de l'ordinateur.
- Permettez aux élèves de poser des questions sur des choses qu'ils ne comprennent pas.
- Évaluez l'information de la bande dessinée d'infos en posant des questions sur le texte.



DISCUSSION

- Aidez le groupe à discuter, sans mettre en avant votre propre position/ point de vue.
- Veillez à une bonne distribution de la parole.
- Permettez aux élèves de se rendre compte de la force des préjugés et des messages négatifs
- Empêchez les élèves d'intégrer les valeurs et attitudes positives
- Faites une synthèse sans juger.



JEU DE ROLE

- Les élèves pratiquent des façons d'être et de faire en contexte protégé.
- C'est très important que les élèves se sentent en sécurité pour s'exprimer.
- Après le jeu de rôle les acteurs sortent de leur rôle de façon formelle.
- Animez un discussion selon l'objectif poursuivi.
- Félicitez et remerciez les acteurs.



CREATION

- Tous les élèves sont créatifs, encouragez les à créer.
- Ne comparez pas les résultats des élèves.
- Assurez-vous que les étudiants ne copient pas les exemples, mais qu'ils pensent à créer leur propre version.
- Laissez autant d'étudiants que possible faire l'activité sur l'ordinateur, pour renforcer les capacités en TIC.



JEU

- Laissez les étudiants faire l'activité eux-mêmes.
- Permettez aux élèves de poser des questions sur les jeux, pour qu'ils en tirent beaucoup d'informations.
- Évaluez l'activité.
- Les jeux et quizz sont courts, amusants et interactifs. Vous pouvez laisser les élèves les faire lorsqu'ils ont terminé un exercice avant le reste de la classe ou lorsque vous avez un peu de temps au cours d'une leçon.



POINTS A RETENIR

- Une liste des messages et conseils en ce qui concerne ce sujet.
- Utilisez les points à retenir dans votre évaluation de chaque leçon
- L'évaluation c'est nécessaire pour vérifier que l'essentiel des informations et des messages positifs ont été bien retenus.
- Demandez aux élèves de rappeler les point principaux qu'ils ont tiré de la leçon.



ENGAGEMENT

- Permettez aux élèves choisir eux-mêmes les engagement qu'ils veulent prendre.
- Rappelez aux élèves que l'engagement est personnel, et qu'ils peuvent également formuler leurs propres engagements.
- Encourager les élèves à s'engager mais cela n'est pas une obligation. Ils doivent le faire quand ils sont prêts et se sentent engagés.



Ça marche!

Méthode créative avec:

Texte Illustrations

Animations

Audio

Jeux interactifs

Pour passer de la connaissance, des attitudes
et des compétences aux élèves

Les caractéristiques de l'apprentissage

- Il prend naissance avec les besoins et les problèmes des membres du groupe
- Il exploite les connaissances, l'expérience et les compétences de chaque membre du groupe
- Il y a une dynamique de construction et de partage de connaissances, axés sur les expériences, les besoins, les intérêts et les motivations
- L'élève identifié comme membre d'une communauté interactive, réfléchit (acteurs du processus de formation)
- Il fait appel aux activités concrètes de la vie courante, ce qui permet aux participants d'apprendre par l'action
- L'apprentissage se fait dans un lieu et dans un cadre où les participants se sentent à l'aise.

Plaisir – quand les élèves s’amusent ils apprennent mieux

