

GUIDE SUR LES APPRENTISSAGES EXPÉRIENTIELS

pour les élèves de la maternelle à la 12^e année



Apprentissage expérientiel



Table des matières

1	Introduction.....	4
2	Développement des compétences	5
3	Définition de l'apprentissage expérientiel.....	7
4	Types d'apprentissages expérientiels.....	8
	Activités d'exploration	9
	Projets pédagogiques	11
	Visites	12
	Stages	13
5	Cycle de l'apprentissage expérientiel	16
	1. Exploration	17
	2. Application	17
	3. Concrétisation	17
6	Démarche éducative.....	18
7	Rôles et responsabilités des acteurs clés	19
	Élève	19
	Équipe stratégique	20
	Membres de la direction d'école	20
	Parents ou personnes tutrices	20
	Partenaires communautaires	21
	Personne agente de développement communautaire (ADC)	21
	Personne enseignante	22
	Personne collaboratrice vie-carrière (CVC)	22
	Personne conseillère en orientation (CO)	23
8	Directives et politiques.....	24
9	Annexe	25
	Exemples concrets d'apprentissages expérientiels	26



1 Introduction

L'objectif central du ministère de l'Éducation et du Développement de la petite enfance (MÉDPE) est de faire en sorte que chaque élève développe les compétences nécessaires pour construire son projet de vie et de carrière. À ce titre, le projet de vie et de carrière se définit comme étant **un cheminement dynamique et perpétuel au cours duquel une personne vit des expériences authentiques, apprend à se connaître, se fixe des objectifs à court et à long terme et développe des compétences utiles dans toutes les sphères de sa vie, et ce, tant au quotidien qu'en périodes de transition**. L'amélioration de l'expérience éducative est essentielle pour stimuler chez les élèves l'engagement, la motivation et l'intégration d'apprentissages durables.

Les partenaires communautaires, notamment les parents, les professionnels, les entreprises et les organismes, contribuent au succès des apprentissages expérientiels ainsi qu'aux relations positives entre l'école et la communauté. Leur implication dans le cadre des activités permet aux élèves de faire des apprentissages authentiques, de mieux se connaître et d'explorer le monde qui les entoure.

Ce guide s'adresse aux membres des directions d'écoles, aux personnes enseignantes, conseillères en orientation, collaboratrices vie-carrière, agentes de développement communautaire ainsi qu'à l'ensemble du personnel éducatif et des partenaires communautaires impliqués dans les apprentissages expérientiels que font les élèves **de la maternelle à la 12^e année**.

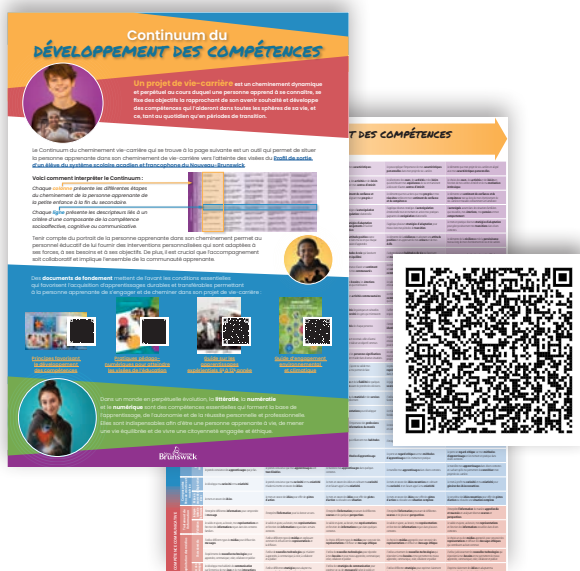
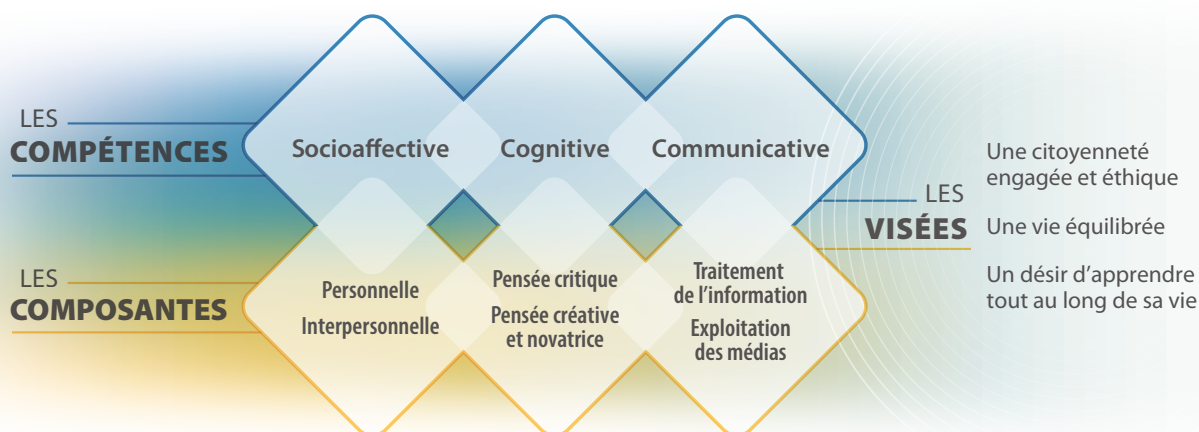


2 Développement des compétences

Les **documents de fondement** ci-dessous appuient la mise en œuvre de l'apprentissage expérientiel.



Le **Profil de sortie d'un élève du système scolaire acadien et francophone du Nouveau-Brunswick** cible les trois (3) compétences que l'élève développe tout au long de son cheminement de vie et de carrière afin d'actualiser les visées éducatives.



Le **Continuum du développement des compétences** est un outil qui permet de situer la personne apprenante, de la petite enfance jusqu'à la fin du secondaire, dans son cheminement de vie et de carrière vers l'atteinte des visées du *Profil de sortie*.



Pour créer des conditions qui soutiennent les apprentissages expérientiels, il est essentiel d'intégrer les [Principes favorisant le développement des compétences](#) qui encouragent chaque élève à adopter une posture d'investigation.

Exemples d'applications des principes favorisant le développement des compétences :

Authenticité des apprentissages : Les élèves explorent un enjeu ou un défi réel, effectuent des recherches selon différentes perspectives, communiquent leurs découvertes et peuvent proposer des pistes de solutions.

Profondeur des apprentissages : Les élèves explorent une situation complexe en initiant, gérant et réalisant des tâches à l'aide d'outils technologiques et numériques, en autres celles utilisées dans le monde du travail ou de la société.

Évaluation en cours d'apprentissage : Les élèves s'autoévaluent et reçoivent régulièrement de la rétroaction constructive, ce qui les aide à améliorer leur apprentissage tout au long du processus.

Exploration dynamique : Les élèves se questionnent et explorent différentes facettes d'une situation en collaborant avec des experts et des partenaires, ce qui les aide à comprendre comment les tâches s'appliquent dans une discipline ou un environnement spécifique.



Le guide [Pratiques pédagogiques pour atteindre les visées de l'éducation](#) actualise la vision provinciale selon laquelle chaque élève a accès en tout temps à des outils afin de développer sa compétence numérique pour apprendre, communiquer, collaborer, créer et publier.



Le [Guide d'engagement environnemental et climatique](#) propose 12 actions simples (axes) en fonction de trois (3) éléments clés (préparer, agir, influencer) pour promouvoir l'éducation écocitoyenne et aider chaque élève à faire des choix écoresponsables.



Le [Cadre holistique Wabanaki](#), dédié à l'intégration des perspectives des Premières Nations, est un outil pédagogique qui permet de développer en profondeur la compétence interculturelle de chaque personne apprenante, en favorisant une compréhension riche et respectueuse des cultures des Premières Nations.

3 Définition de l'apprentissage expérientiel

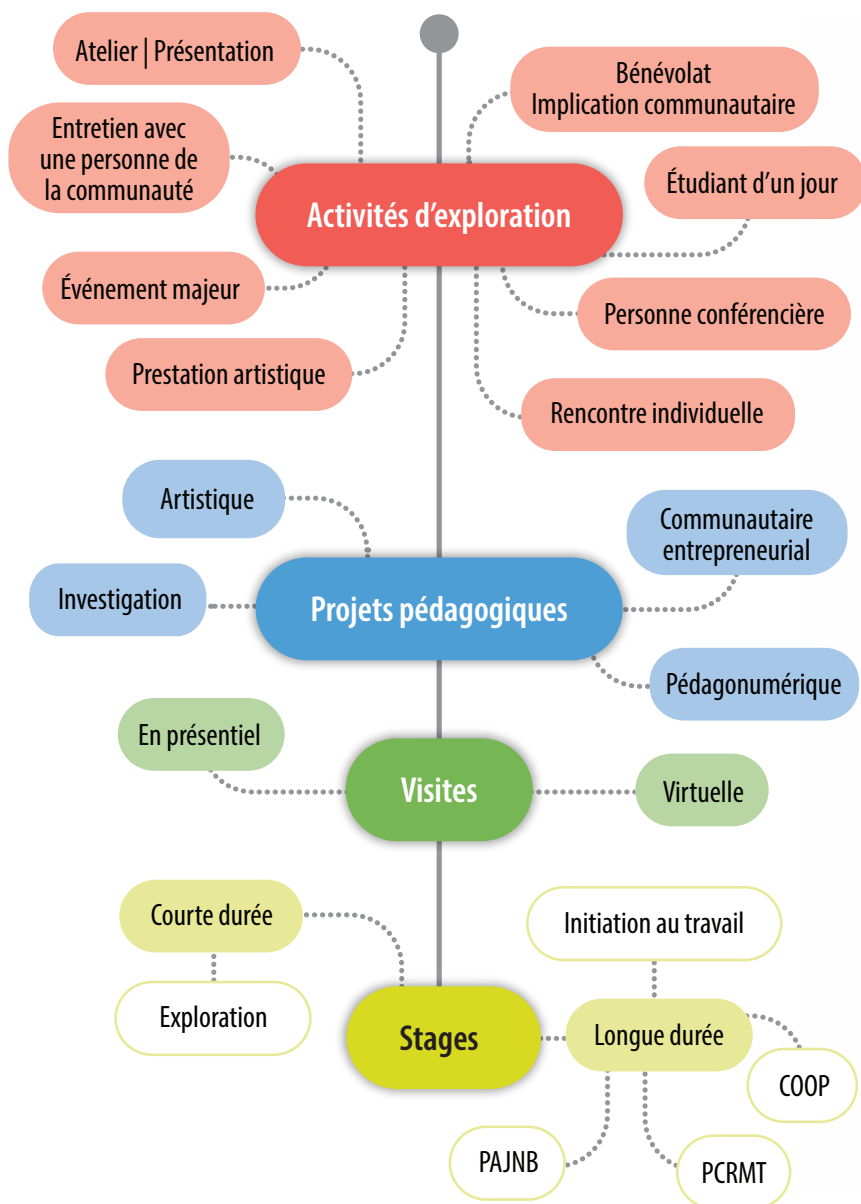
L'apprentissage expérientiel est une approche pédagogique qui offre maintes occasions à l'élève d'apprendre en vivant des expériences concrètes à l'école ou dans la communauté. En participant et en réfléchissant à ces expériences, chaque élève élargit ses champs d'intérêt, explore différents domaines et développe des compétences socioaffective, cognitive et communicative. Ces activités, qui sont en lien avec les objectifs des programmes d'études, se veulent authentiques et significatives.

L'apprentissage expérientiel favorise chez l'élève la découverte de soi et du monde qui l'entoure, sa construction identitaire, en plus de contribuer à son cheminement de vie et de carrière. Pour assurer la réussite de l'apprentissage expérientiel, il est crucial d'intégrer la démarche éducative qui comporte trois (3) étapes : la préparation (AVANT), la participation (PENDANT) et l'objectivation (APRÈS). Pour de plus amples informations concernant la démarche éducative, veuillez consulter la page 18.



4 Types d'apprentissages expérientiels

Chaque type d'apprentissage expérientiel permet aux élèves de développer diverses compétences et d'explorer de nouveaux domaines d'intérêt. Ces expériences favorisent la découverte de soi et une meilleure compréhension du monde qui les entoure. En intégrant ces apprentissages dans leur parcours éducatif, les élèves enrichissent leur expérience scolaire en appliquant concrètement leurs connaissances, en développant leur pensée critique et en se préparant aux défis futurs. Les apprentissages expérientiels ne se limitent pas à un seul type et peuvent en combiner plusieurs. Par exemple, une présentation peut enrichir un projet pédagogique artistique.



Au **PRIMAIRE**, il est recommandé de, d' :

- favoriser l'**apprentissage collaboratif** et la **pédagogie du jeu** pour inciter les élèves à apprendre par l'expérience, à s'engager activement, à résoudre des problèmes, à prendre des décisions et à appliquer les concepts appris dans des contextes imaginaires et réels.
- privilégier les **activités d'exploration** et les **projets pédagogiques**.
- inviter la **communauté** à participer aux activités de l'école pour enrichir l'apprentissage des élèves.
- vivre des apprentissages expérientiels en **groupe**.

Dans des **CAS EXCEPTIONNELS**, l'**équipe stratégique** peut proposer un apprentissage expérientiel individualisé à un élève de la **6^e à la 8^e année** pour lui permettre de répondre à un besoin spécifique ou d'atteindre des objectifs de son plan d'intervention.

Apprendre en milieu naturel permet à l'élève d'établir des liens avec son environnement, de réduire son anxiété, d'améliorer sa santé, de stimuler sa créativité et de développer des compétences sociales, tout en enrichissant ses apprentissages et son bien-être global.

Activités d'exploration

Atelier | Présentation

Animée par le personnel scolaire ou une personne experte, cette séance d'apprentissage pratique et interactive favorise un environnement dynamique où les élèves appliquent concrètement les concepts appris, découvrent de nouveaux intérêts et réfléchissent sur leurs expériences.

Avec un membre du personnel scolaire et une personne experte de la communauté, les élèves participent à un atelier de survie en forêt. Ils découvrent le parcours professionnel de l'experte et font des apprentissages, par exemple la construction d'abris et l'identification de plantes.



Bénévolat | Implication communautaire

L'implication communautaire ou le bénévolat implique les élèves dans des activités non rémunérées au sein de leur communauté ou dans des comités scolaires. Cette approche favorise la collaboration entre les élèves, des membres du personnel scolaire, de la communauté et des parents pour atteindre des objectifs communs et soutenir des causes.



Des élèves s'impliquent auprès de personnes âgées dans un foyer de soins, en lien avec les objectifs de leur cours de sciences humaines. Ils jouent à des jeux de société, discutent avec les résidents et créent des liens intergénérationnels. Ces interactions enrichissantes développent leur compétence socioaffective tout en leur permettant d'explorer diverses professions.

Entretien avec une personne de la communauté

Cette activité consiste à réaliser un entretien mené par un ou plusieurs élève(s) avec une personne de la communauté pour obtenir des informations sur un enjeu ou un sujet spécifique. Ce type d'entretien, souvent informel, peut avoir lieu en personne ou en ligne, selon la préférence de la personne interrogée. Elle peut être faite pendant ou à l'extérieur des heures de classe.

Des élèves ont un entretien avec un policier de leur communauté pour découvrir les responsabilités de ce métier et mieux comprendre les règles de sécurité routière, ainsi que les enjeux liés à la sécurité des piétons dans leur quartier.

Étudiant d'un jour

Cette activité permet à un élève du **SECONDAIRE** de visiter une institution et d'en apprendre davantage sur un programme d'études postsecondaires qui correspond à son projet de vie et de carrière. Pendant cette journée, il peut assister à un cours, visiter des locaux, rencontrer des membres du personnel enseignant et échanger avec des étudiants de l'établissement.

*Un élève du **SECONDAIRE** participe à une journée Étudiant d'un jour à la Faculté des sciences de l'éducation de l'Université de Moncton. Cette expérience lui permet de se familiariser avec un domaine et de découvrir les opportunités d'études postsecondaires offertes par cette faculté.*



Événement majeur

L'événement majeur permet à un grand groupe d'élèves d'explorer divers secteurs d'emploi ou de découvrir des intérêts personnels. Organisées en collaboration avec le personnel scolaire, ces activités bénéficient souvent du soutien de la communauté. Certains établissements les intègrent régulièrement tout au long de l'année scolaire, tandis que d'autres les planifient en réponse aux besoins spécifiques des élèves en lien avec leur projet de vie et de carrière.

Lors d'une Journée vie-carrière, organisée en collaboration avec les acteurs clés de l'apprentissage expérientiel, les élèves explorent divers champs d'intérêt, participent à des activités pratiques et rencontrent des professionnels pour découvrir les entreprises et les organismes de leur communauté.

Personne conférencière

Cette personne est invitée à l'école pour faire part de son expertise sur un sujet spécifique, parler de son parcours personnel et professionnel, échanger avec un groupe d'élèves et répondre à leurs questions pour enrichir leur projet de vie et de carrière.

Dans le cours de sciences, un biologiste marin est invité à faire part de son expérience personnelle et professionnelle, ainsi que de ses recherches, tout en répondant aux questions des élèves. Son témoignage et ses connaissances pratiques enrichissent le programme scolaire et inspirent les élèves à explorer davantage le domaine de la biologie marine.



Prestation artistique

Les prestations artistiques enrichissent l'apprentissage des élèves en leur offrant une expérience sensorielle immersive. Elles stimulent leur imagination et leurs émotions tout en favorisant la réflexion critique. Ces activités exposent les élèves à différentes cultures, renforcent la cohésion et l'identité collective et rendent l'apprentissage plus actif et engageant.



Les élèves de l'école Marie-Gaétane assistent à une prestation artistique. Ils sont encouragés à explorer les aspects créatifs et techniques. Cette expérience les inspire et les motive à développer leurs propres compétences artistiques, en les incitant à réfléchir sur la manière dont cette expérience pourrait influencer leur projet de vie et de carrière.

Rencontre individuelle

Les rencontres individuelles permettent à l'élève du **SECONDAIRE** d'établir des objectifs d'apprentissage et de réfléchir sur ses expériences en lien avec son projet de vie et de carrière. Elles offrent également l'occasion de mettre en pratique des compétences, telles que la préparation à une entrevue, la simulation d'un entretien, le retour sur un apprentissage expérientiel et l'acquisition d'informations sur la réalité du monde du travail.

Alex rencontre la personne collaboratrice vie-carrière pour effectuer une simulation d'entrevue afin de mieux se préparer à rencontrer un employeur.



Projets pédagogiques

Artistique

Le projet pédagogique artistique peut être mis en œuvre dans des programmes d'artistes en milieu éducatif et lors de l'enseignement-apprentissage des différentes disciplines artistiques. Ce type de projet encourage l'engagement actif des élèves, développe des compétences transversales et disciplinaires, favorise l'expression personnelle, enrichit la compréhension culturelle et renforce la motivation scolaire. En transformant la manière dont les élèves apprennent et réagissent à la matière, ces projets rendent les apprentissages plus dynamiques, holistiques et intégrés.

L'enseignant de musique invite une artiste pour aider les élèves à composer une chanson sur un enjeu social. En groupe, ils écrivent les paroles et composent la musique, ce qui les amène à rechercher des informations pertinentes, à collaborer de manière créative et à exprimer leurs idées artistiquement, favorisant ainsi leur épanouissement personnel et leur réussite scolaire.



Communautaire entrepreneurial

Ce type de projet permet aux élèves de créer des produits, d'offrir des services ou d'organiser des événements répondant aux réels besoins de leur école ou de leur communauté. Le personnel enseignant guide les élèves pour qu'ils agissent en tant qu'initiateurs, réalisateurs et gestionnaires de projets, les aidant ainsi à acquérir des savoirs et à développer leurs compétences.

Un groupe d'élèves s'engage dans la collecte du papier usagé dans l'école, effectue le triage et le recyclage et offre le produit recyclé à un organisme communautaire dans le but d'avoir une répercussion positive sur l'environnement. Ce type de projet leur permet d'apprendre sur le recyclage et de répondre à un besoin de leur communauté.

Investigation

L'investigation motive l'élève à se questionner, à comprendre et à trouver des réponses ou des solutions à des défis ou des enjeux réels. Tout au long du processus, la personne apprenante prend conscience des liens entre ses apprentissages, les programmes d'études, le développement des compétences et le monde qui l'entoure.

En 1^{ère} année, les élèves se questionnent en observant la météo pendant plusieurs jours et notent les types de temps (ensoleillé, nuageux, froid, chaud, etc.). La personne enseignante leur fournit des ressources adaptées pour les aider à chercher des réponses, tout en les guidant et en intégrant de l'enseignement explicite de lecture et de mathématiques.



Pédagonumérique

Ce projet permet à l'élève d'intégrer et d'utiliser des technologies avancées, par exemple les ordinateurs, les tablettes, les logiciels spécialisés et les applications mobiles lors d'activités d'apprentissage. Il développe des compétences numériques essentielles, telles que le choix et la maîtrise des outils numériques, la résolution de problèmes complexes et l'analyse critique des données. Il stimule également la créativité et l'engagement des élèves, les préparant à naviguer et à s'épanouir dans un environnement numérique en constante évolution.

Encadrés par l'agent de développement communautaire, les élèves et la personne enseignante soumettent une demande financière à Place aux compétences (PAC) pour développer des applications mobiles visant à réduire le stress lié aux études. Ils apprennent à programmer et à concevoir des interfaces utilisateurs, renforçant ainsi leurs compétences en programmation, en résolution de problèmes et leur créativité. Un expert apporte un soutien technique, aide à surmonter les défis et offre des conseils pratiques, enrichissant l'expérience d'apprentissage des élèves.

Visites

Visite en présentiel

La visite en présentiel permet aux élèves d'explorer un lieu, un organisme ou une entreprise locale pour découvrir ses services, les emplois disponibles et acquérir des connaissances pratiques. Ces visites enrichissent leur expérience éducative et renforcent leur lien avec leur communauté.

Des élèves visitent le centre culturel Mi'kmaq d'Elsipogtog pour découvrir l'histoire, la culture et les traditions de la Première Nation Elsipogtog. À leur retour, ils rédigent une réflexion sur ce qu'ils ont appris, discutent de l'importance de préserver les cultures autochtones et font part de leurs apprentissages à une autre classe, renforçant ainsi leur compréhension et leur respect des diverses cultures.

Au **PRIMAIRE**, les visites en présentiel sont davantage effectuées en groupe pour favoriser l'**apprentissage collaboratif** et la **sécurité** des élèves. Les visites dans les établissements d'enseignement postsecondaires ne sont pas recommandées pour les élèves du primaire

Visite virtuelle

La visite virtuelle permet aux élèves d'explorer des services, des attractions touristiques, des professions et des organismes sans but lucratif dans et hors de leur communauté. Ce type d'apprentissage expérientiel élargit leurs horizons et leur permet de découvrir des environnements parfois inaccessibles autrement. Grâce à des outils technologiques, par exemple des vidéos promotionnelles, des guides en ligne et des sites web, les élèves peuvent effectuer virtuellement ces visites.



Avec des vidéos immersifs à 360 degrés, les élèves explorent le Centre Spatial Kennedy de la NASA et découvrent le bâtiment d'assemblage des fusées, ainsi que les installations d'entraînement des astronautes. Cette visite immersive leur offre un aperçu unique des coulisses de la NASA, leur permettant de découvrir l'ingénierie spatiale et les carrières dans le domaine.

Stages

Les STAGES sont recommandés pour les élèves du **SECONDAIRE** qui souhaitent explorer un domaine professionnel, développer des habiletés pratiques, découvrir un milieu de travail, tisser des liens avec des employeurs ou valider un choix d'orientation scolaire et professionnelle.

Dans des **CAS EXCEPTIONNELS**, l'équipe stratégique peut proposer un **stage** à un élève du **PRIMAIRE**, de la **6^e à la 8^e année**, pour lui permettre de répondre à un besoin spécifique et d'atteindre des objectifs de son plan d'intervention ou de son programme d'études individualisé.

STAGE DE COURTE DURÉE

Stage d'exploration (1 à 3 jours)

Ce type de stage permet à l'élève du **SECONDAIRE** d'explorer un milieu de travail, une profession ou un secteur d'emploi ou encore de valider un choix de carrière potentiel. Offert dans le cadre de cours spécifique, il peut être réalisé par l'élève à tout moment de son parcours scolaire pour cibler un objectif personnel.

*Sophia, une élève du **SECONDAIRE**, est inscrite au cours optionnel et virtuel Introduction à l'éducation de la petite enfance et souhaite explorer ce domaine pour confirmer son choix d'études postsecondaires. Elle décide donc de faire un stage d'exploration dans une garderie éducative.*



STAGES DE LONGUES DURÉES



CAS EXCEPTIONNEL AU PRIMAIRE

L'équipe stratégique recommande que Sam, un élève de 8^e année, fasse un stage à la SPCA pour surmonter son anxiété. Avant de vivre cet apprentissage expérientiel, il réalise des activités préparatoires. Son stage aura lieu pendant une demi-journée par semaine et sera axé sur un contact avec les animaux qui l'aidera à développer ses compétences sociales et émotionnelles. Les objectifs d'apprentissage de ce stage sont adaptés de manière à soutenir son bien-être et à favoriser son développement personnel.

Stage d'initiation au travail

Ce stage est recommandé par **l'équipe stratégique** pour certains élèves qui suivent le programme régulier ou un programme d'études individualisé. Il permet à l'élève du **SECONDAIRE** de s'initier au monde du travail et de développer des compétences favorisant son intégration au marché du travail ou dans sa communauté. Les objectifs de ce stage sont personnalisés en fonction des besoins de l'élève et peuvent lui permettre d'obtenir des crédits.



*L'équipe stratégique recommande à Noah, un élève du programme régulier au **SECONDAIRE**, de faire un stage en restauration pour renforcer son implication scolaire. Passionné par la gastronomie, il explore le monde de la cuisine professionnelle et perfectionne ses compétences culinaires. À la fin du stage, il obtient des crédits en fonction de ses réalisations.*

Stage du cours d'éducation coopérative (COOP)

Cet apprentissage expérientiel comprend une partie théorique en salle de classe, une formation préparatoire au stage et des activités d'intégration. Ce stage, d'une durée de 240 heures permet à l'élève du **SECONDAIRE** d'explorer une profession ou un secteur d'emploi en milieu de travail.

*Emma, une élève du **SECONDAIRE**, effectue un stage pratique dans une scierie dans le cadre de son cours d'éducation coopérative. Après avoir effectué la partie théorique du cours, elle accompagne un manœuvre en exploitation forestière pour accomplir des tâches manuelles, par exemple fixer des élingues aux rondins, planter des arbres et débroussailler. Cette expérience lui permet de mieux comprendre en quoi consiste le domaine forestier et de confirmer son intérêt pour ce secteur.*



Stage de formation des Parcours Compétences pour réussir sur le marché du travail (PCRMT)

Le stage de formation des PCRMT, d'une durée minimale de 400 heures, permet à l'élève de développer ses compétences techniques pour pratiquer le métier de son choix. L'élève du **SECONDAIRE** entame cet apprentissage expérientiel après avoir acquis les compétences nécessaires du métier sélectionné. Ce stage est obligatoire pour l'obtention du diplôme d'études secondaires et de l'attestation de compétences des PCRMT.



*Abdoul, un élève du **SECONDAIRE** inscrit aux PCRMT, effectue un stage de 400 heures en service de livraison après avoir complété et réussi les résultats exigés de sa programmation. Il apprend à organiser son itinéraire, à assurer la livraison de produits et à interagir avec les clients. À la fin du stage, il obtient son diplôme d'études secondaires et une attestation de compétences en service de livraison lui permettant de démontrer son expérience dans ce domaine.*

Stage du Programme d'apprentissage pour les jeunes du Nouveau-Brunswick (PAJNB)

Le PAJNB permet à l'élève du **SECONDAIRE** de participer à un stage pratique rémunéré pendant la saison estivale dans un métier spécialisé qui l'intéresse. Lors de cette période d'apprentissage, l'élève cumule des heures de travail qui lui sont créditées par Apprentissage et Certification professionnelle NB.

*Alyssa, une élève du **SECONDAIRE** inscrite au PAJNB, fait un stage rémunéré en mécanique de réfrigération et d'air climatisé pendant l'été. Elle y cumule des heures créditées par Apprentissage et Certification professionnelle NB.*



NOTE

Dans certains cas, un type d'apprentissage expérientiel doit être vécu avant un autre pour maximiser les bénéfices pédagogiques.

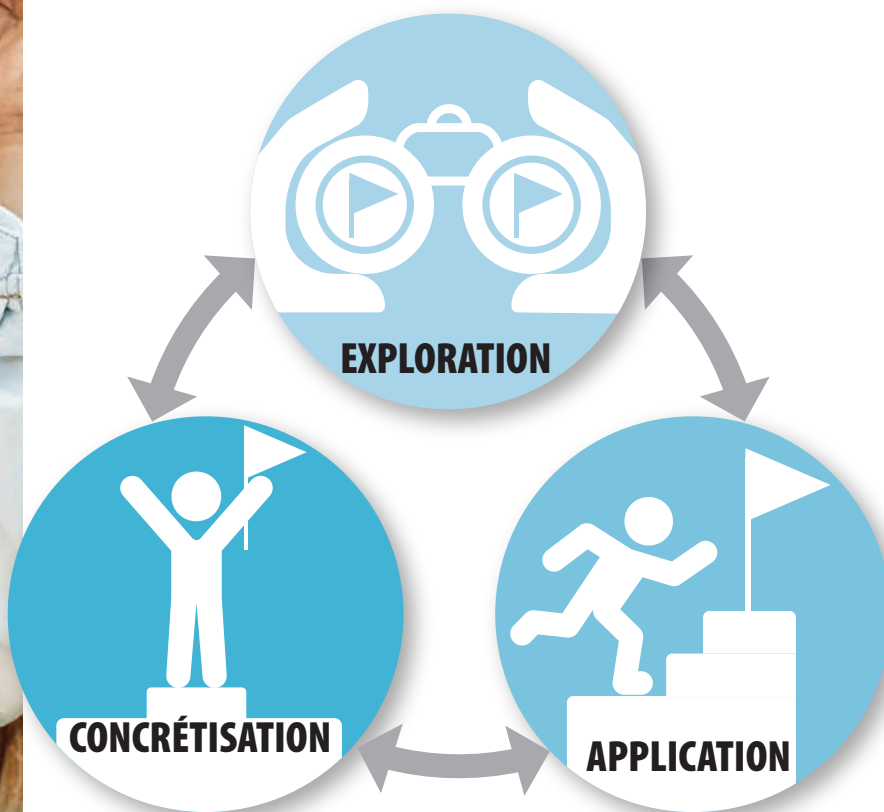
Par exemple, avant un stage en entreprise, l'élève doit d'abord participer à des activités d'exploration de professions ou à des projets pédagogiques en salle de classe.

Cette séquence optimise les répercussions positives des expériences éducatives en veillant à ce que les élèves possèdent les compétences, les connaissances et la préparation nécessaires pour en tirer le meilleur parti.

5 Cycle de l'apprentissage expérientiel



Les phases du cycle de l'apprentissage expérientiel sont l'**EXPLORATION**, l'**APPLICATION** et la **CONCRÉTISATION**. Chacune joue un rôle crucial dans le processus global d'acquisition de connaissances et de compétences, permettant à l'élève de vivre des expériences dans des contextes concrets. Au **PRIMAIRE**, il est essentiel que l'élève soit régulièrement mis en situation d'exploration et d'application, ce qui l'amènera à des concrétisations qui se multiplieront au secondaire et au-delà. Ce cycle est dynamique et non linéaire; ce qui veut dire que les phases peuvent s'enchaîner dans de multiples directions tout au long de la vie.





Exploration

L'**EXPLORATION** aide l'élève à découvrir de nouveaux centres d'intérêt et de nouvelles perspectives en posant des questions et en observant son environnement. C'est le début d'un processus qui l'aide à mieux se connaître et à découvrir le monde qui l'entoure. L'exploration stimule la curiosité et le questionnement.

*Des élèves **EXPLORENT** le concept du jardinage en participant à des ateliers sur les plantes et en visitant des jardins locaux. Cette expérience les amène à observer, à poser des questions et à interagir avec leur environnement, suscitant ainsi leur curiosité et les incitant à découvrir de nouveaux centres d'intérêt.*



Application

L'**APPLICATION** permet à l'élève de mettre en pratique ses connaissances et ses compétences dans des situations concrètes et authentiques. Durant cette phase, l'élève crée, expérimente, valide et s'ajuste tout au long des expériences vécues. L'application favorise le transfert actif des apprentissages dans divers contextes.

*Des élèves créent ensemble un jardin communautaire (projet pédagogique communautaire). Ils **APPLIQUENT** leurs connaissances en sciences (besoins des plantes), en mathématiques (mesurage des espacements et des semences) et en collaboration (travail d'équipe) dans un contexte concret et authentique.*



Concrétisation

La **CONCRÉTISATION**, après plusieurs explorations et applications, permet à l'élève de consolider ses apprentissages et de prendre des décisions éclairées en tenant compte de ses caractéristiques personnelles et des facteurs externes. La concrétisation favorise la prise de décisions dans les différentes étapes du projet de vie et de carrière.

*Grâce à ses expériences dans le jardin communautaire de son école, Louis, un élève de 12^e année, effectue un stage de longue durée en architecture pour **CONCRÉTISER** son intérêt pour l'aménagement paysager. Cet apprentissage expérientiel lui permet de prendre une décision dans le but de confirmer son choix pour ses études postsecondaires.*

6 Démarche éducative

La démarche éducative est composée de trois (3) étapes : la **préparation** (AVANT), la **participation** (PENDANT), et l'**objectivation** (APRÈS). Elle guide l'élève dans l'intégration de ses apprentissages expérientiels pour cheminer dans son projet de vie et de carrière.

Chaque étape joue un rôle unique et complémentaire permettant d'assurer une bonne préparation, une participation active et une objectivation critique, garantissant ainsi une expérience enrichissante et des apprentissages durables et transférables. La démarche éducative met aussi en relief l'importance de la **connaissance de soi** à chaque étape de la démarche éducative.

Il importe que l'élève consigne ses apprentissages (savoirs et compétences) dans son portfolio vie-carrière pour l'amener à faire une réflexion personnelle sur ses expériences et permettre au personnel éducatif d'évaluer ses progrès et de le guider dans son projet de vie et de carrière.

1 LA PRÉPARATION

AVANT

Le personnel éducatif aide l'élève à se préparer adéquatement pour vivre un apprentissage expérientiel enrichissant.

Amener l'élève à :

- Activer ses connaissances antérieures
- Réfléchir et se questionner sur la thématique abordée
- Explorer différentes perspectives et facettes
- Déterminer et valider les objectifs
- Déterminer les stratégies pour atteindre les objectifs
- Planifier l'apprentissage expérientiel
- Rechercher de l'information
- Organiser et prévoir diverses ressources (matériel, formulaires, partenaires, etc.)
- S'engager, s'impliquer et participer activement
- Collaborer avec les acteurs clés

2 LA PARTICIPATION

PENDANT

L'élève participe activement à des activités concrètes et authentiques qui répondent à ses besoins et à ses centres d'intérêt.

Amener l'élève à :

- Observer son environnement d'apprentissage
- Expérimenter et faire des découvertes
- Analyser et ajuster les objectifs ciblés
- Recevoir positivement de la rétroaction
- Valider et ajuster les stratégies utilisées
- Collaborer avec les acteurs clés
- Noter ses observations et ses apprentissages (savoirs et compétences)
- Utiliser diverses ressources (matériel, technologies, etc.)
- S'engager, s'impliquer et participer activement et sécuritairement
- Résoudre des problèmes

3 L'OBJECTIVATION

APRÈS

L'élève évalue son expérience par l'entremise d'une objectivation critique.

Amener l'élève à :

- Reconnaître les apprentissages réalisés et les impacts engendrés
- Réfléchir sur l'atteinte ou non des objectifs ciblés
- Réfléchir sur les stratégies utilisées
- Documenter ses apprentissages (savoirs et compétences) dans un portfolio vie-carrière
- Comprendre l'importance de la rétroaction
- Faire part de son expérience avec des personnes significatives
- Compléter la documentation nécessaire (auto-évaluation, carnet de stage, journal de bord, etc.)
- Transférer ses apprentissages dans divers contextes

La **connaissance de soi** est essentielle pour que l'élève soit en mesure de construire son projet de vie et de carrière. Elle favorise ainsi son engagement actif, sa motivation intrinsèque et l'acquisition de ses compétences dans des contextes d'apprentissage concrets. En prenant conscience de ses forces, de ses valeurs, de ses qualités, de ses émotions, de ses centres d'intérêt et de ses défis, l'élève renforce son sentiment de confiance et de compétence.

7 Rôles et responsabilités des acteurs clés

Les acteurs clés de l'apprentissage expérientiel collaborent pour faciliter l'expérience des élèves. Ensemble, ils s'engagent à mettre en place les conditions essentielles pour favoriser la réussite éducative, en créant un environnement propice à l'exploration, à la découverte et à l'épanouissement.

Il est essentiel de promouvoir l'**écoresponsabilité** afin de réduire l'empreinte écologique lors des activités offertes. En adoptant des pratiques durables, chaque personne contribue à un avenir plus respectueux de l'environnement pour tous.

Élève

L'élève occupe une place centrale dans son processus d'apprentissage en participant activement à diverses expériences qui nourrissent la construction de son identité et à l'élaboration de son projet de vie et de carrière. À cette fin, il s'engage à :

- Explorer ses forces, ses défis, ses passions et ses centres d'intérêt;
- Établir des objectifs d'apprentissage (savoirs et compétences) et réfléchir sur ses expériences;
- Discuter avec des adultes de son parcours de vie et de carrière;
- S'autoévaluer et s'ajuster en fonction de la rétroaction des acteurs clés de l'apprentissage expérientiel;
- Documenter ses apprentissages dans son portfolio vie-carrière;
- Définir ses objectifs personnels de vie et de carrière;
- Découvrir et s'engager dans sa communauté;
- Veiller à compléter la documentation nécessaire liée à l'apprentissage expérientiel;
- Communiquer avec les acteurs clés de l'apprentissage expérientiel pour cheminer dans son projet de vie et de carrière.



Équipe stratégique

L'équipe stratégique reconnaît que des apprentissages expérientiels individualisés peuvent contribuer aux objectifs du plan d'action, du plan d'intervention ou du programme d'études individualisé (PEI) de certains élèves. L'équipe stratégique peut :

- Choisir avec les élèves et leurs parents/tuteurs le type d'apprentissage expérientiel en fonction des besoins déterminés dans le plan individualisé;
- Établir des objectifs pour soutenir son cheminement personnel et professionnel, en mettant en œuvre des stratégies pour les atteindre;
- Préparer adéquatement l'élève avant sa participation à un apprentissage expérientiel individualisé;
- Assurer la cohérence entre l'apprentissage expérientiel et les objectifs du plan d'action, du plan d'intervention ou du PEI;
- Communiquer les objectifs du plan d'action, du plan d'intervention ou du PEI aux partenaires communautaires afin de collaborer à l'élaboration d'un plan pour l'éventuelle transition postsecondaire de l'élève.



Membres de la direction d'école

Les membres de la direction d'école ont la responsabilité de valoriser et de promouvoir les messages clés sur l'importance de l'apprentissage expérientiel, assurant ainsi le bon fonctionnement et la mise en œuvre de ces expériences au sein de l'établissement. Leurs responsabilités principales sont les suivantes :

- Assurer un leadership pédagogique qui favorise l'apprentissage expérientiel;
- Soutenir le personnel scolaire dans la planification des apprentissages expérientiels;
- Favoriser la collaboration entre les acteurs clés de l'apprentissage expérientiel;
- Faire en sorte que chaque élève ait un portfolio vie-carrière;
- Trouver des solutions aux obstacles potentiels à la mise en œuvre des apprentissages expérientiels (transport, budget, horaires, etc.);
- Veiller au respect des directives et des politiques de l'apprentissage expérientiel (section 8).



Parents ou personnes tutrices

Les parents ou les personnes tutrices jouent un rôle crucial en accompagnant l'élève tout au long de ses apprentissages expérientiels pour que son expérience soit riche et stimulante. Ces personnes peuvent :

- Encourager la curiosité naturelle de l'élève en explorant divers sujets pour stimuler son intérêt envers le monde qui l'entoure;
- Participer aux discussions tout au long de l'apprentissage expérientiel;
- Encourager l'élève à participer à divers apprentissages expérientiels organisés par l'école (journée-carrière, comités scolaires, etc.);
- Encourager l'élève à vivre divers apprentissages expérientiels hors des heures de classe en lien avec ses centres d'intérêt (activité culturelle ou sportive, bénévolat, etc.);
- Collaborer aux divers types d'apprentissages expérientiels à l'école ou dans la communauté en offrant à l'élève l'occasion de découvrir son expertise dans un domaine particulier;
- Célébrer les réussites de l'élève après un apprentissage expérientiel;
- Remplir la documentation nécessaire en lien avec l'apprentissage expérientiel.



Partenaires communautaires

Les partenaires communautaires, qu'ils soient des entreprises, des organismes, des professionnels, des membres de la communauté ou des associations, peuvent enrichir les apprentissages expérientiels des élèves en leur faisant part de leurs connaissances spécialisées, de leurs compétences et de leur expérience dans leur domaine. Cette approche offre aux élèves une perspective du monde réel qui renforce leurs apprentissages et les prépare pour l'avenir. Ils peuvent :

- Répondre aux questions des élèves en tant qu'expert du domaine;
- Contribuer au projet de vie et de carrière des élèves en leur faisant part de leur expérience et de leur expertise;
- Consolider les apprentissages des élèves en leur offrant des expériences authentiques dans la communauté;
- Soutenir les apprentissages expérientiels en donnant de leur temps, en fournissant du matériel ou en versant une contribution financière.

Il est primordial de reconnaître la contribution des partenaires communautaires et de souligner leur soutien inestimable. Puisqu'ils sont souvent interpellés, il est crucial de faire preuve de modération lors de nos demandes afin de ne pas les solliciter à outrance.

Personne agente de développement communautaire (ADC)

La personne agente de développement communautaire joue un rôle clé en mobilisant les intervenants internes et externes pour favoriser la réussite, la construction identitaire et le bien-être global de l'élève. Ses responsabilités principales sont les suivantes :

- Appuyer le personnel scolaire dans le développement et la mise en œuvre de projets pédagogiques;
- Créer et maintenir des relations avec des partenaires communautaires;
- Collaborer à l'organisation d'événements majeurs d'exploration du monde du travail et d'autres apprentissages expérientiels;
- Appuyer la rédaction de demandes de financement en fonction des besoins de l'école;
 - Soutenir la gestion des fonds alloués par des tierces parties (projets de Place aux compétences, Labos créatifs et autres);
 - Soutenir le marketing éducatif en promouvant les activités scolaires et communautaires sur le site web, les réseaux sociaux et d'autres médias traditionnels;
 - Appuyer la mise en œuvre d'activités culturelles, artistiques, de mieux-être, de littératie, ainsi que de certains dossiers du district scolaire;
 - Communiquer clairement les attentes et les objectifs de collaboration entre l'école et les partenaires communautaires.

Personne enseignante

Dans le contexte de l'apprentissage expérientiel, la personne enseignante joue un rôle essentiel en aidant les élèves à développer leurs compétences et à cheminer dans leur projet de vie et de carrière. Voici ses principales responsabilités :

- Mettre en œuvre des apprentissages expérientiels concrets et authentiques qui répondent aux besoins des élèves;
- Accompagner les élèves dans la consignation de leurs apprentissages (savoirs et compétences) dans un portfolio vie-carrière, favorisant ainsi leur réflexion sur leur expérience et leurs apprentissages;
- Appliquer la démarche éducative (AVANT-PENDANT-APRÈS) pour guider les élèves tout au long de l'expérience;
- Établir des liens entre les apprentissages expérientiels, les objectifs des programmes d'études, la discipline et le développement des compétences;
- Collaborer avec les acteurs clés pour optimiser la réussite de l'expérience;
- Intégrer des critères des quatre *Principes favorisant le développement des compétences* dans la planification des activités d'apprentissage expérientiel;
- Sensibiliser tous les acteurs clés concernés sur l'importance de l'apprentissage expérientiel en soulignant les compétences et les connaissances acquises par les élèves;
- Collaborer avec l'équipe stratégique pour recommander des apprentissages personnalisés aux élèves participant à un programme d'études individualisé;
- Faire en sorte que les documents relatifs à l'apprentissage expérientiel sont correctement remplis.

Personne collaboratrice vie-carrière (CVC)

La personne collaboratrice vie-carrière accompagne les élèves du **SECONDAIRE** dans leurs divers apprentissages expérientiels. Ses principales responsabilités sont les suivantes :

- Assurer la mise en œuvre des activités d'exploration de vie et de carrière pour les élèves;
- Créer et maintenir des relations avec des partenaires communautaires;
- Accompagner les élèves dans leurs démarches personnelles et professionnelles pour leur permettre de vivre différents types d'apprentissages expérientiels;
- Coordonner l'organisation et la logistique des visites en milieux de travail;
- Collaborer aux événements majeurs et aux autres types d'apprentissages expérientiels;
- Mettre à jour une banque de partenaires communautaires provinciaux et la communiquer aux acteurs clés;
- Préparer les élèves aux apprentissages expérientiels;
- Collaborer avec les personnes enseignantes-ressources pour offrir des stages aux élèves nécessitant un soutien additionnel (transport adapté, accompagnement sur le terrain, préparation additionnelle avant le placement, etc.)
- Accompagner les élèves dans les placements de stage et assurer la logistique et le suivi avec les employeurs;
- Assurer la collecte de données PODIUM en lien avec les apprentissages expérientiels;
- Communiquer clairement les attentes et les objectifs de la collaboration entre l'école et les partenaires communautaires.





Personne conseillère en orientation (CO)

La personne conseillère en orientation, au primaire et au secondaire, joue un rôle crucial dans l'accompagnement des élèves tout au long de leur cheminement de vie et de carrière. Ses principales responsabilités sont les suivantes :

- Élaborer et animer des activités pour les élèves de la 6^e à la 8^e année, en lien avec le volet vie et carrière du programme de FPS;
- Être un partenaire de réflexion et/ou une personne-ressource aux membres de l'équipe stratégique pour le développement des plans d'intervention ou de transition d'élèves ayant des besoins particuliers;
- Guider les élèves dans la réflexion sur leur avenir et les aider à clarifier leurs objectifs de vie et de carrière;



- Collaborer à l'organisation d'apprentissages expérientiels tels que des événements majeurs et autres;
- Mettre en œuvre la démarche éducative (AVANT, PENDANT, APRÈS) avec les acteurs clés;
- Préparer les élèves en vue de leurs expériences d'apprentissage pratiques;
- Communiquer clairement les attentes et les objectifs de la collaboration entre l'école et les partenaires communautaires;
- Sensibiliser le personnel scolaire, les parents et les partenaires communautaires à l'importance du projet de vie et de carrière de tous les élèves;
- Encourager et accompagner les élèves dans la construction de leur projet de vie et de carrière, en tenant compte de leurs caractéristiques personnelles, des métiers, des études postsecondaires, etc.



8 Directives et politiques

Au **PRIMAIRE**, les apprentissages expérientiels se déroulent en groupe et les élèves sont généralement accompagnés par la personne enseignante.

Si l'apprentissage expérientiel a lieu hors du milieu scolaire, il est crucial de respecter les exigences des directives et des politiques en vigueur. Voici celles qui régissent les apprentissages expérientiels que font les élèves de la **maternelle à la 12^e année** :

Activité périscolaire (directive particulière du district scolaire)

Une activité périscolaire est un apprentissage expérientiel conçu pour atteindre un ou plusieurs objectifs des programmes d'études. Elle est supervisée par au moins un membre du personnel scolaire, généralement la personne enseignante et se déroule habituellement pendant les heures de classe. Les directives concernant ces activités sont élaborées par chaque district scolaire. Par conséquent, veuillez consulter celles en vigueur dans votre région.

Politique 307 – Apprentissage expérientiel

Les exigences de la [Politique 307](#) doivent être respectées pour faire en sorte que l'apprentissage expérientiel de l'élève soit sécuritaire. Dans ces conditions, les éléments suivants doivent être appliqués avant que l'élève participe aux apprentissages expérientiels décrits à l'[annexe A](#).

Formulaires

Pour les apprentissages expérientiels hors de l'école et dans la communauté, la signature d'un parent/tuteur et des parties concernées est requise sur le formulaire associé à la directive ou à la politique applicable avant la tenue de l'activité.

Les formulaires doivent être ajoutés au dossier de l'élève. L'[annexe B](#) est utilisée pour un apprentissage expérientiel de plus de trois (3) jours, tandis que l'[annexe C](#) concerne celui de moins de trois (3) jours.

Transport des élèves

- Les moyens de transport doivent être approuvés par toutes les parties concernées;
- Les détails sur les moyens de transport doivent être consignés dans le formulaire de la [Politique 307](#) – Apprentissage expérientiel;
- En cas d'utilisation d'un véhicule privé, le propriétaire assume tout risque éventuel;
- Le véhicule doit être assuré pour une responsabilité civile d'au moins 2 millions de dollars;
- Le véhicule doit être équipé de pneus d'hiver entre le 1^{er} novembre et le 30 avril.

Accidents de travail et assurance

- Les élèves participant à des activités d'apprentissage expérientiel approuvées sont assurés contre les accidents de travail par le gouvernement du Nouveau-Brunswick.
- En vertu de la Loi sur les accidents du travail, les élèves sont considérés comme des travailleurs du gouvernement du Nouveau-Brunswick pour toute indemnisation en cas d'accident survenu lors de leur participation à des activités d'apprentissage expérientiel non rémunérées.
- L'organisme ou l'employeur accueillant un élève est responsable des frais en cas de dommage accidentel ou matériel et doit disposer d'une assurance responsabilité civile.



ANNEXE

Exemples concrets d'apprentissages expérientiels

Voici comment l'élève peut vivre des expériences enrichissantes à différents moments de son parcours scolaire, tout en respectant les objectifs de chaque **phase** du cycle de l'apprentissage expérientiel et de la **démarche éducative**.

SITUATION 1

PRIMAIRE



Phase de l'apprentissage expérientiel : APPLICATION

Type d'apprentissage expérientiel : Visite

Description de l'apprentissage expérientiel : En 2^e année, les élèves d'une classe de sciences se rendent à un parc situé près de leur école en compagnie d'un agent de la pêche et de la faune pour prendre des photos de la nature vivante et recueillir des échantillons de feuilles afin d'identifier les différents types d'arbres.

Résultat d'apprentissage : Connaître les principales structures de l'univers vivant

Développement des compétences :
(Exemple parmi plusieurs possibilités)

Compétence cognitive : Questionnement

La personne apprenante pose différentes questions pour mieux comprendre les principales structures de l'univers vivant.



DÉMARCHE ÉDUCATIVE

La personne enseignante de sciences amène l'élève à :

PRÉPARATION

- Réfléchir et se questionner sur l'univers vivant
- Remettre son formulaire signé pour l'activité périscolaire
- Organiser et prévoir diverses ressources (Appareil photo, crayon et bloc-notes)

PARTICIPATION

- Observer son environnement d'apprentissage
- Collaborer avec l'agent de la pêche et de la faune
- S'engager, s'impliquer et participer activement et sécuritairement

OBJECTIVATION

- Comprendre l'importance de la rétroaction donnée par les camarades et l'expert
- Consigner ses apprentissages dans son portfolio vie-carrière
- Faire part de son expérience avec des personnes significatives

SITUATION 2

PRIMAIRE



Phase de l'apprentissage expérientiel : APPLICATION

Type d'apprentissage expérientiel : Atelier — Programme d'artiste en milieu scolaire

Description de l'apprentissage expérientiel : Un artiste peintre anime un atelier de peinture à l'intention des élèves d'une classe d'art. Les personnes apprenantes y développent leur créativité et appliquent les techniques enseignées. Cette activité, qui se tient pendant la Semaine provinciale de la fierté française permet aux élèves d'explorer et de célébrer leur culture et leur identité acadienne et francophone à travers l'art.

Résultat d'apprentissage : Créer des œuvres individuelles ou collectives

Développement des compétences :
(Exemple parmi plusieurs possibilités)

Compétence cognitive : Pensée créative et novatrice, exploration

La personne apprenante met en œuvre ses idées en cultivant sa curiosité et en faisant appel à sa créativité.

DÉMARCHE ÉDUCATIVE

La personne enseignante d'art amène l'élève à :

PRÉPARATION

- Déterminer et valider les objectifs
- Organiser et prévoir diverses ressources (Pinceaux, toiles, chevalets, etc.)
- Planifier l'activité et organiser l'environnement d'apprentissage

PARTICIPATION

- Valider et ajuster les stratégies utilisées
- Collaborer avec les acteurs clés (Artiste peintre)
- Utiliser diverses ressources (Peinture acrylique, spatule, vernis, etc.)

OBJECTIVATION

- Comprendre l'importance de la rétroaction
- Réfléchir sur les stratégies utilisées
- Reconnaître les apprentissages réalisés et les impacts engendrés





SITUATION 3

PRIMAIRE



Phase de l'apprentissage expérientiel : EXPLORATION

Type d'apprentissage expérientiel : Projet pédagognumérique

Description de l'apprentissage expérientiel : En 7^e année, dans une classe de français, les élèves entreprennent un projet pédagognumérique servant à explorer la diversité culturelle à l'aide de la littérature jeunesse en intégrant l'utilisation des outils technologiques.

Résultat d'apprentissage : Rapporter des faits, partager des idées, raconter des événements ou des expériences personnelles en tenant compte de l'intention de communication et des interlocuteurs.

Développement des compétences :
(Exemple parmi plusieurs possibilités)

Compétence communicative : Choix des médias

La personne apprenante choisit divers types de médias pour créer ses représentations et diffuser un message éthique.

DÉMARCHE ÉDUCATIVE

La personne enseignante de français amène l'élève à :

PRÉPARATION

- Réfléchir et se questionner sur la thématique abordée (Diversité culturelle)
- Rechercher de l'information
- Organiser et prévoir diverses ressources (Outils technologiques)

PARTICIPATION

- Utiliser diverses ressources matérielles, humaines et numériques
- Analyser et ajuster les objectifs ciblés
- Valider et ajuster les stratégies utilisées

OBJECTIVATION

- Réfléchir sur l'atteinte ou non des objectifs
- Réfléchir sur les stratégies utilisées
- Transférer ses apprentissages dans divers contextes

SITUATION 4

PRIMAIRE



Phase de l'apprentissage expérientiel : CONCRÉTISATION

Type d'apprentissage expérientiel : Investigation

Description de l'apprentissage expérientiel : À la suite d'une investigation, une élève de 8^e année, passionnée par l'environnement, concrétise la place qu'elle accorde à l'écocitoyenneté dans sa vie en prenant des décisions écoresponsables au quotidien et en influençant sa communauté.

Résultat d'apprentissage : Développer des habiletés liées à la démarche d'investigation scientifique

Développement des compétences :
(Exemple parmi plusieurs possibilités)

Compétence cognitive : Processus métacognitif

La personne apprenante transfère ses apprentissages dans divers contextes.

DÉMARCHE ÉDUCATIVE

La personne enseignante de sciences amène l'élève à :

PRÉPARATION

- Réfléchir et se questionner sur la thématique abordée
- S'engager, s'impliquer et participer activement dans la préparation
- Explorer et rechercher différentes perspectives et facettes

PARTICIPATION

- Collaborer avec des personnes expertes en environnement
- Expérimenter et faire des découvertes
- Noter ses observations et ses apprentissages

OBJECTIVATION

- Reconnaître les apprentissages et les impacts engendrés
- Réfléchir sur les stratégies utilisées
- Transférer ses apprentissages dans divers contextes





SITUATION 5

SECONDAIRE



Phase de l'apprentissage expérientiel :
EXPLORATION

Type d'apprentissage expérientiel : Événement majeur

Description de l'apprentissage expérientiel : Lors d'une journée vie-carrière, les élèves de 11^e année explorent leurs centres d'intérêt, ainsi que divers secteurs d'emploi.

Résultat d'apprentissage : Développement du projet de vie et de carrière

Développement des compétences :
(Exemple parmi plusieurs possibilités)

Compétence socioaffective : Connaissance de soi

La personne apprenante sélectionne des secteurs d'emploi à explorer en fonction de ses centres d'intérêt et de sa motivation intrinsèque.

DÉMARCHE ÉDUCATIVE

La personne collaboratrice vie-carrière amène l'élève à :

PRÉPARATION

- Planifier l'apprentissage expérientiel en collaboration avec les acteurs clés
- Organiser l'événement majeur et prévoir diverses ressources (Matériel, formulaires, partenaires, etc.)
- Explorer différentes perspectives de carrière

PARTICIPATION

- S'engager, s'impliquer et participer activement
- Expérimenter et faire des découvertes
- Noter ses observations et ses apprentissages

OBJECTIVATION

- Documenter ses apprentissages dans son portfolio vie-carrière
- Faire part de son expérience avec des personnes significatives
- Transférer ses apprentissages dans divers contextes

SITUATION 6

SECONDAIRE



Phase de l'apprentissage expérientiel :
APPLICATION

Type d'apprentissage expérientiel : Projet pédagogique communautaire et entrepreneurial — Séance de sensibilisation contre l'intimidation

Description de l'apprentissage expérientiel : Des élèves de 9^e année du cours M.O.I. organisent et offrent des séances de sensibilisation contre l'intimidation aux élèves de la 6^e à la 8^e année pour répondre à un besoin réel de leur école.

Résultat d'apprentissage : S'engager en tant que citoyen dans sa communauté

Développement des compétences :
(Exemple parmi plusieurs possibilités)

Compétence socioaffective :

Conscience de l'autre

La personne apprenante s'implique dans une ou plusieurs activités communautaires qui améliorent le monde qui l'entoure.

DÉMARCHE ÉDUCATIVE

La personne enseignante du cours M.O.I. amène l'élève à :

PRÉPARATION

- Réfléchir et se questionner sur la thématique abordée
- Déterminer et valider les objectifs
- Planifier l'apprentissage expérientiel (Séances de sensibilisation)

PARTICIPATION

- Utiliser diverses ressources (Expert, choix de médias, etc.)
- S'engager, s'impliquer et participer activement
- Résoudre des problèmes (Lutter contre l'intimidation)

OBJECTIVATION

- Reconnaître les apprentissages réalisés et les impacts engendrés
- Réfléchir sur les stratégies utilisées
- Transférer ses apprentissages dans divers contextes



SITUATION 7

SECONDAIRE



Phase de l'apprentissage expérientiel : CONCRÉTISATION

Type d'apprentissage expérientiel :

Étudiant d'un jour à un CCNB

Description de l'apprentissage expérientiel : Une élève de 12^e année, inscrite au cours de Transition vie-carrière, souhaite prendre une décision éclairée concernant ses études postsecondaires en comparant les domaines de la mécanique automobile et de la mécanique d'équipement lourd offerts au CCNB.

Résultat d'apprentissage : Concevoir un plan pour concrétiser son projet de vie et de carrière

Développement des compétences :

(Exemple parmi plusieurs possibilités)

Compétence cognitive : Prise de décision

La personne apprenante recueille quelques sources d'information avant de prendre une décision éclairée.

DÉMARCHE ÉDUCATIVE

La personne conseillère en orientation amène l'élève à :

PRÉPARATION

- Déterminer et valider les objectifs
- Planifier l'apprentissage expérientiel
- Collaborer avec les acteurs clés (Appeler le CCNB pour cibler une date)

PARTICIPATION

- Observer son environnement d'apprentissage
- Expérimenter et faire des découvertes
- S'engager, s'impliquer et participer activement et sécuritairement

OBJECTIVATION

- Documenter ses apprentissages dans son portfolio vie-carrière
- Comprendre l'importance de la rétroaction (Information des différents domaines)
- Compléter la documentation nécessaire (Auto-évaluation, journal de bord, etc.)



SITUATION 8

SECONDAIRE



Phase de l'apprentissage expérientiel : CONCRÉTISATION

Type d'apprentissage expérientiel : Visite virtuelle

Description de l'apprentissage expérientiel : Un élève du secondaire, qui a un trouble du langage, souhaite concrétiser son projet de vie et de carrière pour intégrer le marché du travail. Il participe à une visite virtuelle d'une entreprise spécialisée en cybersécurité, car il est passionné par son cours d'informatique.

Résultat d'apprentissage : Concevoir un plan d'action pour réaliser une transition vers la vie postscolaire

Développement des compétences :

(Exemple parmi plusieurs possibilités)

Compétence communicative : Traitement de l'information

La personne apprenante valide et ajuste, au besoin, ses représentations en fonction des informations recueillies dans divers contextes.

DÉMARCHE ÉDUCATIVE

La personne enseignante-ressource amène l'élève à :

PRÉPARATION

- Activer ses connaissances antérieures
- Déterminer et valider les objectifs de la visite virtuelle
- Planifier l'apprentissage expérientiel

PARTICIPATION

- Collaborer avec les acteurs clés
- Noter ses observations et ses apprentissages
- S'engager, s'impliquer et participer activement

OBJECTIVATION

- Faire part de son expérience avec des personnes significatives
- Reconnaître les apprentissages réalisés
- Documenter ses apprentissages dans son portfolio vie-carrière



