

UNITÉ D'APPRENTISSAGE : L'écosystème d'apprentissage MAP

Auteurs : EnAIP FVG

Cadre de compétences EntreComp

Mobilisation des ressources

Introduction

L'unité d'apprentissage se concentre sur la **recherche, la mobilisation et l'organisation des ressources disponibles dans un contexte d'apprentissage.**

L'apprentissage autonome et **l'agilité de l'apprentissage** soulignent l'importance de l'adaptabilité, de l'ouverture à de nouvelles expériences et de la capacité à apprendre de différentes sources dans un contexte de plus en plus caractérisé par la volatilité, l'incertitude, la complexité et l'ambiguïté.

Mobiliser et organiser les ressources disponibles signifie :

- améliorer la **relation avec les pairs**
- utiliser l'ensemble de l'**environnement d'apprentissage** (gymnase, laboratoires, bibliothèque, etc.) comme troisième enseignant
- exploiter pleinement tous les outils d'apprentissage **numériques et technologiques.**

Les écoles et les entreprises, en tant que partenaires d'accueil pour les stages, les expériences professionnelles ou l'apprentissage en alternance, **sont des écosystèmes d'apprentissage** qui offrent un large éventail de relations,

les ressources organisationnelles et de contenu à exploiter pour améliorer l'expérience d'apprentissage.

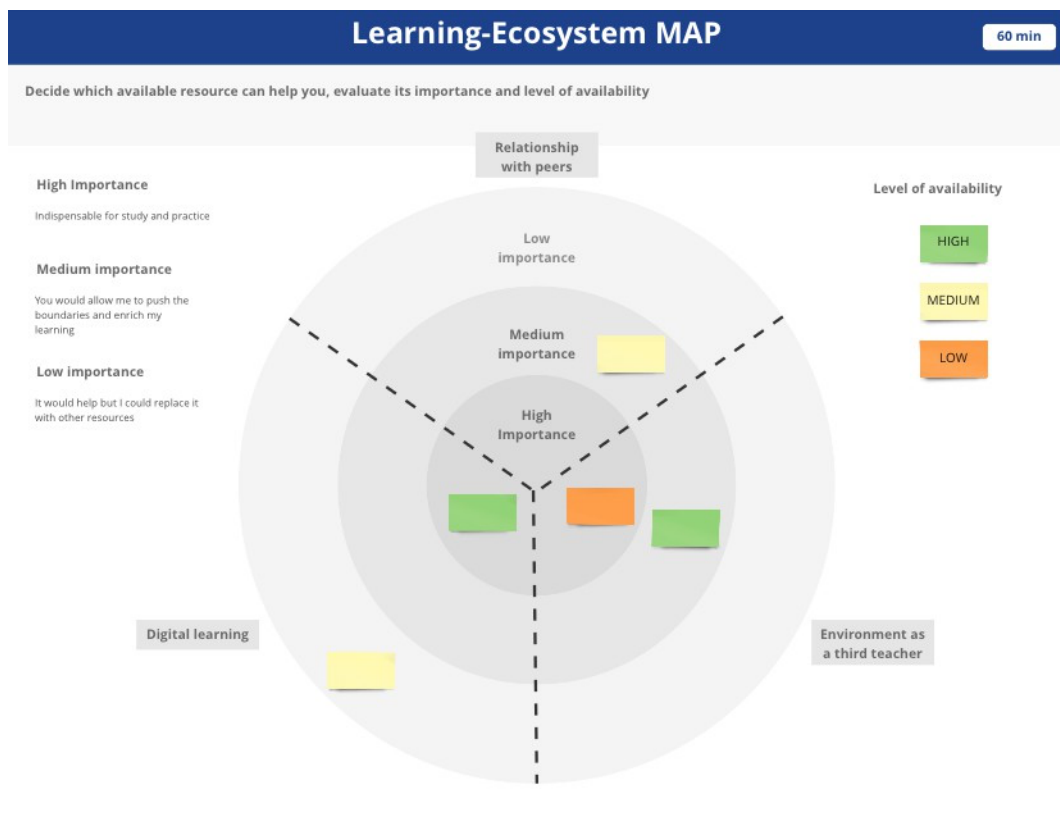
La recherche et la mobilisation des ressources d'apprentissage disponibles impliquent les trois dimensions. La matrice met en évidence certaines ressources potentielles :

Dimension	Ressources
Relations avec les pairs	Élèves de la même classe Élèves d'autres classes, même d'années différentes Élèves d'autres écoles Anciens élèves Amis



L'environnement comme troisième enseignant	Salles de classe et laboratoires Gymnases Cantine
	Salle de répétition musicale Espaces de loisirs intérieurs et extérieurs Salles d'études Matériel pédagogique Matériel de papeterie Mobilier
Apprentissage numérique	Plate-forme d'apprentissage en ligne Ressources éducatives numériques Chat entre étudiants Blogs Podcasts Plateformes de collaboration à distance

Pour cartographier les ressources d'apprentissage, vous pouvez utiliser le canevas "Learning-ecosystem MAP" :



Bibliographie et webliographie

- Jonathan G. Tullis, Robert L. Goldstone, (2020). "Pourquoi l'instruction par les pairs profite-t-elle à l'apprentissage des étudiants ? Département de psychologie éducative, Université de l'Arizona, 1430 E. Second St., Tucson, AZ 85721, USA ([Open Access Link](#)).
- Morin Edgar, "[Sept leçons complexes d'éducation pour le futur](#)", UNESCO (1999).
- O'Donnell Wicklund Pigozzi, Peterson (2010). "The Third Teacher", Cannon Design, VS Furniture, Bruce Mau Design.

- Taisi Subhi Yamin, "Learning Agility and Effective Lifelong Learning : A Framework of a Cognitive Design for Self-Directed Learning" (Agilité d'apprentissage et apprentissage efficace tout au long de la vie : un cadre de conception cognitive pour l'apprentissage autonome).
- Warren G. Bennis, Burt Nanus, (2007). "Leaders : Stratégies pour prendre les choses en main". Collins
L'essentiel des affaires.

Objectif et destinataires

L'unité d'apprentissage vise à renforcer la compétence "apprendre à apprendre", en donnant aux étudiants de l'iVET (et du supérieur) une plus grande conscience des ressources disponibles dans l'école.

et des compétences pour les exploiter.

Résultats de l'apprentissage

- Reconnaître et cartographier les ressources d'apprentissage dans un contexte d'apprentissage
- Rendre explicite la relation d'utilité de chaque ressource par rapport aux objectifs d'apprentissage
- Choisir une stratégie d'apprentissage en combinant les bonnes ressources d'apprentissage

Description des activités d'enseignement et d'apprentissage

Le médiateur d'apprentissage présente les concepts généraux d'"apprendre à apprendre" et de "ressources d'apprentissage", en soulignant comment l'école et l'environnement de travail (apprentissage basé sur le travail ou WBL) soutiennent l'apprentissage de différentes manières :

- relationnel (apprentissage par les pairs)
- organisationnel (espaces et équipements utilisables)
- le contenu (matériel et ressources numériques pour l'apprentissage).

Les apprenants participent ensuite à l'activité pratique "**Cartographier les ressources d'apprentissage**",

où ils :

- identifier toutes les ressources possibles
- les classer en fonction de certains critères de relation entre les ressources et les objectifs d'apprentissage
- définir une stratégie d'utilisation basée sur leurs propres objectifs d'apprentissage

Ressources d'appui



Co-funded by
the European Union

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication n'a pas pour but d'améliorer la qualité de l'information.
La Commission ne peut être tenue pour responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations contenues dans ce document.

Les scientifiques de l'apprentissage : <https://www.learningscientists.org>

Cadre de compétences numériques pour les éducateurs (DigCompEdu) : https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en

Apprendre à apprendre | Barbara Oakley | TEDxOaklandUniversity.

<https://www.youtube.com/watch?v=O96fE1E-rf8>

Apprendre à apprendre : Des outils mentaux puissants pour vous aider à maîtriser les sujets difficiles. Barbara

Oakley : <https://www.coursera.org/learn/learning-how-to-learn>

Durée de la visite : 1h

Niveau de compétence : CEC 3, 4,



Co-funded by
the European Union

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication n'a pas pour but d'améliorer la qualité de l'information. La Commission ne peut être tenue pour responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations contenues dans ce document.