

JUMP!	Apprendre - Changer - Enseigner Le contenu	TEACH unité 2
-------	--	---------------

Acquis d'apprentissage	Niveau 5
-------------------------------	----------

RESPONSABILITÉ ET AUTONOMIE

- Être enthousiaste au sujet des possibilités infinies d'enseigner de façon humaine et à soutenir le vivant
- Préparer un concept et un programme pour un cours, s'appuyer sur les retours recueillis pour améliorer l'enseignement
- Soutenir le mouvement d'apprentissage à la fois par l'intention et une programme bien structuré et préparé
- Faciliter une expérience créative, inclusive, coopérative, variée, expérientielle et ludique
- Permettre la prise de risque et l'apprentissage à travers l'erreur, dans un espace émotionnel sûr
- Redonner pouvoir et responsabilité aux apprenant.es, inspirer et activer la créativité
- Détecter et répondre aux différents types d'apprenant.es et leurs besoins
- Intégrer des enseignements d'autres disciplines une pour compréhension plus holistique et une pensée critique

SAVOIRS (sommaire)	APTITUDES (sommaire)
---------------------------	-----------------------------

<p>THÉORIE</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Transmission d'aptitudes manuelles ○ Savoirs être (<i>soft skills</i>) ○ Éducation à l'environnement <p>ENVIRONNEMENT, GROUPES CIBLE, STRUCTURE</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Environnements d'apprentissage ○ Différents groupes cible/ styles d'apprentissage et comment s'adresser à eux ○ Comment structurer le content et le temps <p>MÉTHODES ET OUTILS</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Méthodes de facilitation pour la créativité & la coopération ○ informatique & apprentissage - ressources en ligne et multimédia ○ Informatique & enseignement - outils en ligne et multimédia <p style="text-align: right;"><i>détails en page 2</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Concevoir et préparer le cours, structurer le contenu ○ Instruire et guider des activités manuelles ○ Animer des activés individuelles ou de groupe, mettre en œuvre les ingrédients JUMP ! ○ Utiliser des outils pour gérer les conflits et pour réduire le stress pour soi et les autres ○ Encourager et donner l'exemple les savoirs être ○ Informer les apprenant.es sur les cadres et les ressources de formation <p style="text-align: right;"><i>détails en page 2</i></p>
--	--

SAVOIRS (liste complète)	APTITUDES (liste complète)
<p>THÉORIE</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Transmission d'aptitudes manuelles <ul style="list-style-type: none"> - La main humaine et le cerveau : évolution, haptique - importance du langage, de l'imitation, de la répétition - Différentes manières d'instruire : expliquer, montrer... - Quand est-ce que nous avons perdu la compétence essentielle de travailler avec des matériaux naturels? ○ Savoirs être (<i>soft skills</i>) ○ Éducation à l'environnement <ul style="list-style-type: none"> - L'approche sensible (ex. Edith Planche) - La classe en plein air - Les objectifs du développement durable (SDGs) <p>ENVIRONNEMENT, GROUPES CIBLE, STRUCTURE</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Environnements d'apprentissage : sur chantier, en atelier, en ligne, règles de sécurité ○ Différents groupes cible/ styles d'apprentissage et comment s'adresser à eux ○ Comment structurer le contenu et le temps, basé sur <ul style="list-style-type: none"> - les ingrédients Jump ! <ul style="list-style-type: none"> - cercle d'ouverture et de connexion (<i>attunement</i>) - apprendre par l'expérience - jeu libre, mouvement, activités créatives - rapprochement avec la nature - gratitude - pauses / repos - réflexion - cercle de clôture - des unités d'acquis d'apprentissage (ECVET) - des plans de session : contenu et collections existantes (en éco-construction) - la ludification : quoi, pourquoi, comment <p>MÉTHODES ET OUTILS</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Méthodes de facilitation pour la créativité & la coopération <ul style="list-style-type: none"> - pour différents objectifs (présentation, évaluation prise de décision, discussion, partage, constitution d'équipes, brainstorming....) - la boîte à outils JUMP - autres ressources en ligne (ex. trainingforchange.org) ○ Informatique & apprentissage - ressources en ligne et multimédia (chaînes vidéos, TEX(x), ressources en ligne, banques d'images, Pinterest, moteurs de recherche pour photos, actualités et autres, Issuu, sites et collections de formations en ligne, bases de données sur l'éco-construction et les écomatériaux) ○ Informatique & enseignement - outils en ligne et multimédia <ul style="list-style-type: none"> - outils informatiques pour enseigner en ligne (ex. Learndash) - outils informatiques de visioconférence (ex. Zoom) 	<p>CONCEVOIR ET PREPARER LE COURS, STRUCTURER LE CONTENU</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Créer des séquences de sessions incluant les ingrédients JUMP! et des pauses, en restant flexible ○ Chercher des outils, méthodes, activités y compris informatiques, afin de rendre accessible des savoirs ou pour créer une expérience directe ou des échanges sur des concepts, attitudes et valeurs. Garder la théorie aussi proche que possible de la pratique ○ Utiliser les unités d'acquis d'apprentissage de l'ECVET construire en terre or de STEP pour créer les sessions et vérifier le programme ○ Ecrire des plans de session basés sur une ou plusieurs unités d'acquis d'apprentissage (<i>learning outcomes</i>) ○ Avoir recours à des livres, manuels, boîtes à outils ○ Esquisser des fiches info ou d'autres photocopiés ○ Préparer le lieu et les aménagements pour le groupe ○ Préparer le lieu/le site pour des travaux pratiques <p>INSTRUIRE ET GUIDER DES ACTIVITES MANUELLES</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Montrer / faire une démonstration ○ Impliquer / inviter / laisser les participant.es essayer ○ Observer / écouter ○ Donner du feedback/soutien/aide/réponses/défis ○ Poser des questions ○ Faire en sorte que l'on puisse utiliser différentes façons possibles ○ Impliquer les apprenant.es dans les travaux de fin ○ Impliquer les apprenant.es dans le rangement et la maintenance <p>ANIMER DES ACTIVES INDIVIDUELLES OU DE GROUPE, METTRE EN ŒUVRE LES INGRÉDIENTS JUMP !</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Utiliser différents styles d'animation basée sur le principe des ateliers-événements participatifs (<i>unconference</i>) ○ Utiliser le jeu libre, l'expérimentation, les activités artistiques, les jeux ○ Utiliser le conte (<i>story telling</i>) et les jeux de rôle ○ Proposer des activités de rapprochement avec la nature, les techniques de prise de conscience, les activités stimulantes '<i>energizers</i>'... ○ Inclure de l'enseignement sur l'environnement et l'écologie <p>UTILISER DES OUTILS POUR GERER LES CONFLITS ET POUR REDUIRE LE STRESS POUR SOI ET LES AUTRES</p> <p>ENCOURAGER ET DONNER L'EXEMPLE LES SAVOIRS ETRE</p> <p>INFORMER LES APPRENANT.ES</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ sur les cadres de formation et les niveaux de qualification ○ sur les ressources en ligne et multimedia relevant des objectifs et des valeurs du programme