

Une introduction à la conception universelle de l'apprentissage (CUA)

Stéphanie Tremblay, Chargée de projet, CRISPESH
Thomas Henderson, directeur, CRISPESH
Source: adapté de *UDL Universe* (2014)



Plan de la présentation

- Introduction aux principes de la CUA;
- Présentation d'exemples concrets et de stratégies «pour emporter»;
- Visionnement de la capsule synthèse sur la conception universelle de l'apprentissage;
- CUA et conception de sites web / instruction en ligne;
- Questions et commentaires.

Design universel (UD)

Notre environnement physique est-il accessible?



Ouvrir le chemin pour les personnes ayant des besoins particuliers revient à ouvrir le chemin pour tout un chacun!

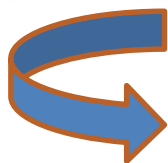
- Origine en architecture dans les travaux de Ron Mace (1970);
- L'environnement physique est conçu d'emblée comme accessible;
- Les escaliers peuvent bloquer l'accès:
 - Aux personnes en fauteuil roulant;
 - Aux personnes âgées;
 - Aux enfants.

Solutions misant sur le design universel

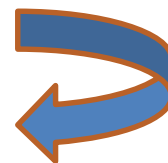


- Visée initiale d'accessibilité
- Anticipation d'une variété de besoins
- Respect de la diversité humaine
- Plus économique





Modèle médical



Modèle social CUA

La conception universelle de l'apprentissage

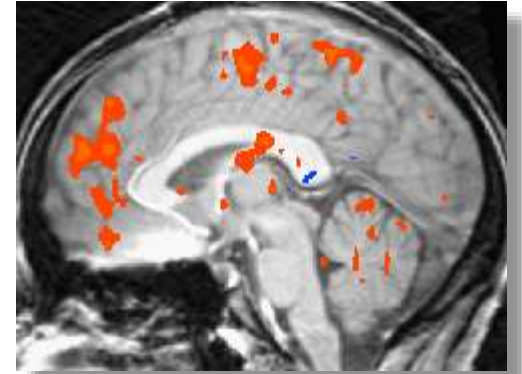
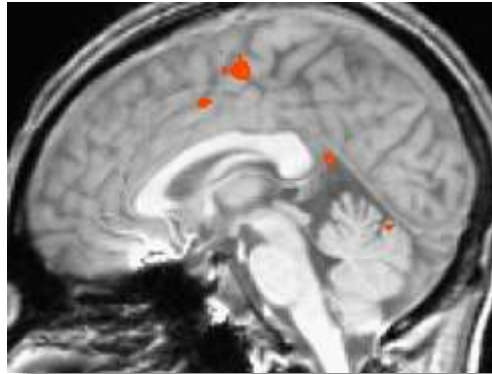
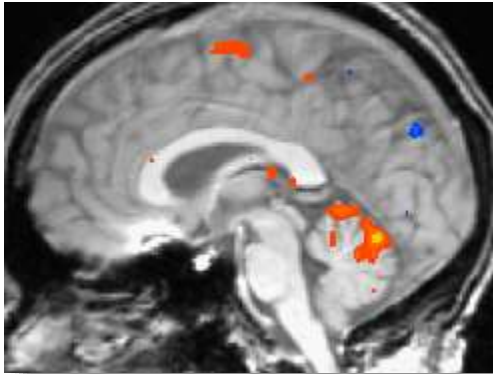
Notre environnement pédagogique est-il accessible?



La CUA représente un canevas pour la conception des cours, de l'évaluation et de l'apprentissage visant à assurer l'accessibilité de tous les élèves dans leur diversité (CAST, 2012; UDL Universe).

Tout comme les rampes d'accès pour les bâtiments en architecture, Il s'agit ici de penser aux «rampes cognitives» pouvant favoriser l'apprentissage.

Différences individuelles dans l'imagerie cérébrale



CAST: Teaching Every Student
© 2002-2009



Une « variabilité »:

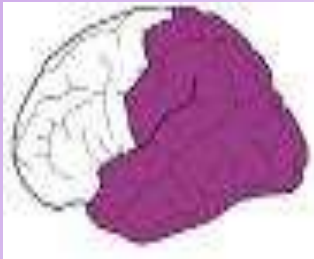
- des **moyens** de percevoir l'information;
- des **habiletés** et des processus cognitifs;
- selon les **situations** et les **contextes**;
- au fil du **développement**.

Cadre conceptuel et principes

CAST (2012)

RÉSEAUX DE RECONNAISSANCE

Le « **quoi** » de l'apprentissage



Présenter l'information et le contenu de différentes manières.

Fournir de nombreux moyens de **représentation**

Apprenants débrouillards

RÉSEAUX STRATÉGIQUES

Le « **comment** » de l'apprentissage



Diversifier les façons avec lesquelles les étudiants peuvent exprimer ce qu'ils savent.

Fournir de nombreux moyens d'**action et d'expression**

Apprenants stratégiques

RÉSEAUX AFFECTIFS

Le « **pourquoi** » de l'apprentissage



Stimuler l'intérêt et la motivation envers l'apprentissage.

Fournir de nombreux moyens de **participation**

Apprenants motivés

= Apprenants experts

Les lignes directrices de la REPRÉSENTATION

Lignes directrices

- sur le plan de la perception
- 2. Offrir diverses possibilités sur les plans de la langue, des expressions mathématiques et des symboles
- 3. Offrir diverses possibilités sur le plan de la compréhension

Exemples

- 1. Présenter l'information dans des formats flexibles; prévoir des descriptions textuelles des images
- 2. Fournir un glossaire du vocabulaire spécialisé du cours aux étudiants
- 3. Fournir des gabarits pour la prise de notes; activer les connaissances antérieures; récapituler

Les lignes directrices de l'ACTION ET DE L'EXPRESSION

Lignes directrices

- 1. Offrir diverses possibilités sur le plan de l'action physique
- 2. Offrir diverses possibilités sur les plans de l'expression et de la communication
- 3. Offrir diverses possibilités sur le plan des fonctions exécutives

Exemples

- 1. Favoriser l'accès aux technologies de soutien
- 2. Diversifier les options d'évaluation; préconiser l'évaluation formative
- 3. Offrir une rétroaction rapide et personnalisée

Les lignes directrices de l'ENGAGEMENT

Lignes directrices

- 1. Offrir diverses possibilités pour éveiller l'intérêt
- 2. Offrir diverses possibilités pour soutenir l'effort et la persévérance
- 3. Offrir diverses possibilités sur le plan de l'autorégulation

Exemples

- 1. Privilégier les situations d'apprentissage authentiques (visites culturelles, expériences pratiques)
- 2. Favoriser les occasions de collaboration et de réseautage entre les étudiants (prise de notes, activités collaboratives)
- 3. Développer les outils d'autoévaluation pour les étudiants

La CUA: une synthèse

QuickTime™ and a
H.264 decompressor
are needed to see this picture.

CUA et conception de sites web...

➤ Représentation →



➤ Expression →



➤ Engagement →



➤ Contenu

- Formats de contenu (auditif, tactile, visuel)

➤ Interactivité

- Non seulement du texte

➤ Dynamisme

- Options/variété

Le CUA et l'instruction en ligne

- Présenter **l'information en multiples formats**
- Offrir multiples façons pour les **étudiants d'interagir** avec et répondre aux curricula/matériels didactiques
- Offrir **multiples moyens de donner un sens** aux apprentissages (+++ motivation)
- Comment faciliter **l'appropriation de l'accessibilité web** par les enseignants?
- **Intégration des outils TIC dans l'interface** (non accommodements)



<http://bookbuilder.cast.org/view.php?op=model&book=16770&page=1>

Projet interordres

Les applications pédagogiques de la CUA en enseignement supérieur

UQAM

Université de Montréal

Cégep du Vieux Montréal

CRISPESH

Collège Mario-Victorin

COLLÈGE MONTMORENCY

- **Adapter le modèle américain UDL ou CUA** aux réalités québécoises de nos établissements francophones d'enseignement supérieur;
- **Développer ou adapter les outils et stratégies pédagogiques** en lien avec ce modèle et les différentes étapes du processus d'enseignement: préparation, prestation, encadrement et évaluation;
- **Planter et évaluer un projet pédagogique** dans chacun des 5 milieux d'enseignement participant au projet;
- **Diffuser le modèle adapté de la CUA** auprès des professeurs ainsi que les stratégies et outils pédagogiques.

Questions/Commentaires

MERCI !

www.pcua.ca

www.crispesh.com



➤ Sad

- Asd

- Sadasd

- sadaWD







