

# APERÇU DU CADRE DES RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE DES ARTS INDUSTRIELS AU SECONDAIRE

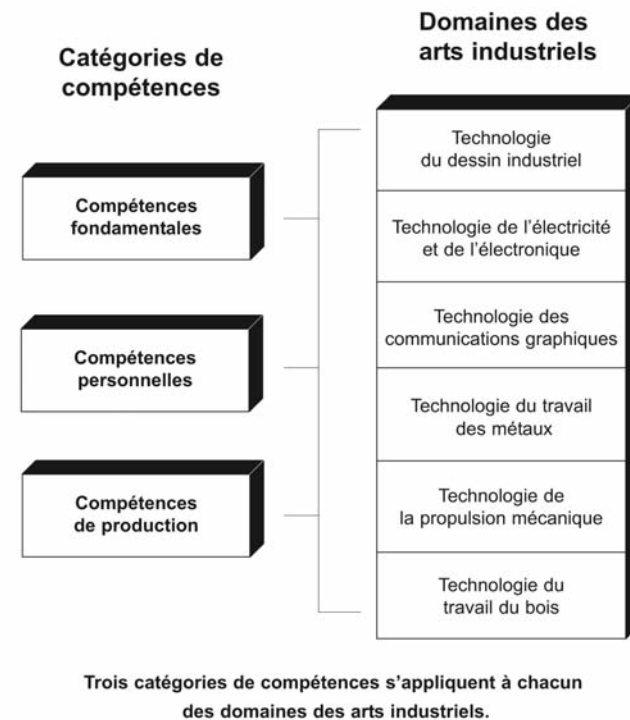
## Raison d'être

Ce cadre a été conçu pour donner aux élèves l'occasion de développer des compétences d'apprentissage qui sont transférables. Ces compétences d'apprentissage sont réparties en trois catégories :

- **Compétences fondamentales** – les compétences de base nécessaires pour étudier les arts industriels.
- **Compétences personnelles** – les compétences de base nécessaires pour être efficace et s'épanouir sur le plan personnel.
- **Compétences de production** – les compétences de base nécessaires pour la production et la fabrication.

Ces catégories de compétences sont mises en évidence dans les travaux du Conference Board of Canada (*Les compétences relatives à l'employabilité*), de Ressources humaines et Développement des compétences Canada (*Les compétences essentielles*) et du Centre national en vie-carrière (*Plan directeur pour le design en développement vie-travail*).

Le cadre vise à appuyer et à élargir le contenu des arts industriels. Il est destiné à être utilisé par les enseignants pour renforcer et réactualiser la programmation. Les résultats d'apprentissage généraux sont reliés et interdépendants et chacun d'eux doit pouvoir être atteint par diverses stratégies et expériences d'apprentissage.



## Domaines des arts industriels

Les cours d'arts industriels sont offerts dans différents domaines en fonction des installations des établissements. Le tableau suivant énonce les différents domaines pour les élèves du niveau présecondaire et du niveau secondaire.

Niveau présecondaire	Niveau secondaire
Titres	Titres
<b>Fabrication</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Travail des métaux</li><li>Travail du plastique</li><li>Travail du bois</li></ul>	<b>Dessin industriel</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Technologie du dessin industriel</li></ul>
<b>Communications graphiques</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Dessin industriel</li><li>Arts graphiques</li><li>Communications graphiques</li></ul>	<b>Électricité/électronique</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Technologie de l'électricité et de l'électronique</li></ul>
<b>Énergie électrique et mécanique</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Propulsion électrique/électronique</li><li>Propulsion mécanique</li><li>Propulsion/énergie</li></ul>	<b>Communications graphiques</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Technologie des communications graphiques</li></ul>
<b>Construction</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Construction</li></ul>	<b>Travail des métaux</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Technologie du travail des métaux</li></ul>
	<b>Propulsion mécanique</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Technologie de la propulsion mécanique</li></ul>
	<b>Travail du bois</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Technologie du travail du bois</li><li>Technologie de la construction</li><li>Technologie du dessin de meubles</li><li>Technologie de la fabrication</li></ul>
	<b>Technologie appliquée</b>

## Philosophie de l'enseignement

Les enseignants d'arts industriels emploient diverses méthodes pour guider l'apprentissage des élèves. Il est essentiel de reconnaître et d'utiliser les styles d'apprentissage, les styles de pensée et les capacités des élèves. Le texte suivant fait la synthèse de trois modèles qui expliquent les différences des élèves dans ces domaines.

### Styles d'apprentissage

Le modèle mis au point par Ken Dunn et Rita Dunn de l'Université St. John's (New York) classe les élèves selon leur style d'apprentissage :

- Les **auditifs** absorbent le matériel oral facilement et vont plus souvent demander des renseignements que lire les consignes écrites.
- Les **visuels** apprennent mieux à partir de l'information qu'ils voient ou lisent.
- Les **tactiles** apprennent mieux quand ils manipulent, écrivent, dessinent et font des expériences concrètes.
- Les **kinesthésiques** apprennent mieux par le mouvement et l'action, en participant à des activités qui ont un rapport direct avec leur vie.

Dunn et Dunn sont d'avis que la plupart des gens ont deux styles d'apprentissage dominants et que, dans une classe de 30 élèves, 22 auront d'assez bonnes capacités pour assimiler l'information de différentes manières.

## Styles de pensée

Anthony Gregorc (1982) de l'université du Connecticut a élaboré une théorie des styles de pensée fondée sur deux variables : la manière de voir le monde (concrète ou abstraite) et la manière d'ordonner le monde (en séquences ou au hasard). Selon ce modèle, les deux variables se combinent pour donner quatre styles de pensée :

- **Les penseurs concrets-séquentiels** vivent dans le monde physique qu'ils peuvent percevoir par leurs sens. Ils remarquent les détails et s'en souviennent facilement, et mémorisent aisément faits, formules et règles. Ils apprennent bien au moyen d'expériences manuelles concrètes.
- **Les penseurs concrets-non séquentiels** aiment expérimenter. Ce sont des penseurs divergents, prêts à faire les sauts intuitifs qui caractérisent la pensée créative. Ils éprouvent fortement le besoin de trouver d'autres façons de mener à terme ce qui est proposé et de faire les choses à leur manière.
- **Les penseurs abstraits-séquentiels** aiment le monde de la théorie et de l'abstraction. Leurs processus de pensée sont logiques, rationnels et intellectuels. Ils préfèrent travailler seuls plutôt qu'en groupe.
- **Les penseurs abstraits-non séquentiels** organisent l'information en réfléchissant et prospèrent dans un milieu peu structuré, axé sur les contacts humains. Ils vivent dans un monde de sentiments et d'émotions et apprennent mieux quand l'information est personnalisée.

## Intelligences multiples

La théorie des intelligences multiples est un modèle cognitif mis au point dans les années 1980 par le psychologue Howard Gardner, de l'université Harvard. La théorie des intelligences multiples de Gardner postule que chaque personne a des capacités de divers degrés dans les huit intelligences et que nous accomplissons la plupart de nos fonctions grâce à une interaction complexe de plusieurs intelligences.

- **L'intelligence verbale et linguistique** est responsable de la production du langage et de toutes les possibilités complexes qui en découlent : la narration d'histoires, le raisonnement abstrait, la pensée symbolique, la structuration conceptuelle et, bien sûr, l'écriture.
- **L'intelligence logique et mathématique** est le plus souvent associée à la « pensée scientifique », au raisonnement déductif et à la résolution de problèmes. Cette intelligence comprend la capacité de reconnaître des modèles, d'utiliser des symboles abstraits comme les chiffres et les figures géométriques, et de voir les liens entre des bribes d'information séparées.
- **L'intelligence spatiale et visuelle** est liée aux arts visuels, à la navigation et à la cartographie, à l'architecture et aux jeux comme les échecs. L'élément sensoriel clé de cette intelligence est la vue, mais aussi la capacité de former des images mentales.
- **L'intelligence corporelle et kinesthésique** est la capacité d'utiliser son corps pour exprimer une émotion

---

**Intelligences multiples :** Tiré de *Seven Ways of Knowing: Teaching for Multiple Intelligences*, deuxième édition, par David Lazear. © 1991 par IRI/SkyLight Training and Publishing. Reproduction autorisée, SkyLight Professional Development, <[www.skylightedu.com](http://www.skylightedu.com)> ou 1 800 348-4474.

(par la danse ou le langage corporel), pour jouer ou pour inventer. Les personnes qui ont une grande intelligence corporelle et kinesthésique ont besoin d'expériences manuelles concrètes; elles « apprennent à faire en faisant ».

- **L'intelligence musicale et rythmique** comprend entre autres la capacité de reconnaître et d'utiliser des structures rythmiques et tonales et la sensibilité aux bruits ambiants, à la voix humaine et aux instruments de musique. Beaucoup d'enfants apprennent l'alphabet grâce à cette intelligence.
- **L'intelligence interpersonnelle** comprend l'aptitude à communiquer par des moyens verbaux et non verbaux, à travailler en groupe de façon coopérative et à observer les humeurs, caractères et intentions des autres. Les personnes qui ont une grande intelligence interpersonnelle sont capables d'imaginer ce que ressentent les autres et de se mettre à leur place.
- **L'intelligence intrapersonnelle** est liée à la connaissance de soi – de ses sentiments, processus de pensée et réalités spirituelles. Cette intelligence comprend la capacité de se livrer à une réflexion personnelle, de se sentir entier et indivisible, de parvenir à des niveaux de conscience plus élevés, de rêver du possible et de l'actualiser.
- **L'intelligence naturaliste** est l'intelligence de la personne qui est habile à distinguer, à classifier, à reconnaître et à utiliser ses connaissances sur l'environnement naturel, sur les animaux, sur les végétaux ou sur les minéraux, ou même sur des éléments non naturels tels les automobiles, les avions, les vêtements, etc.

## Techniques de mise en œuvre

Pour l'enseignement des arts industriels, il est possible de tenir compte des différents styles d'apprentissage mentionnés ci-dessus à l'aide d'un certain nombre de méthodes pédagogiques. Voici quelques exemples de techniques :

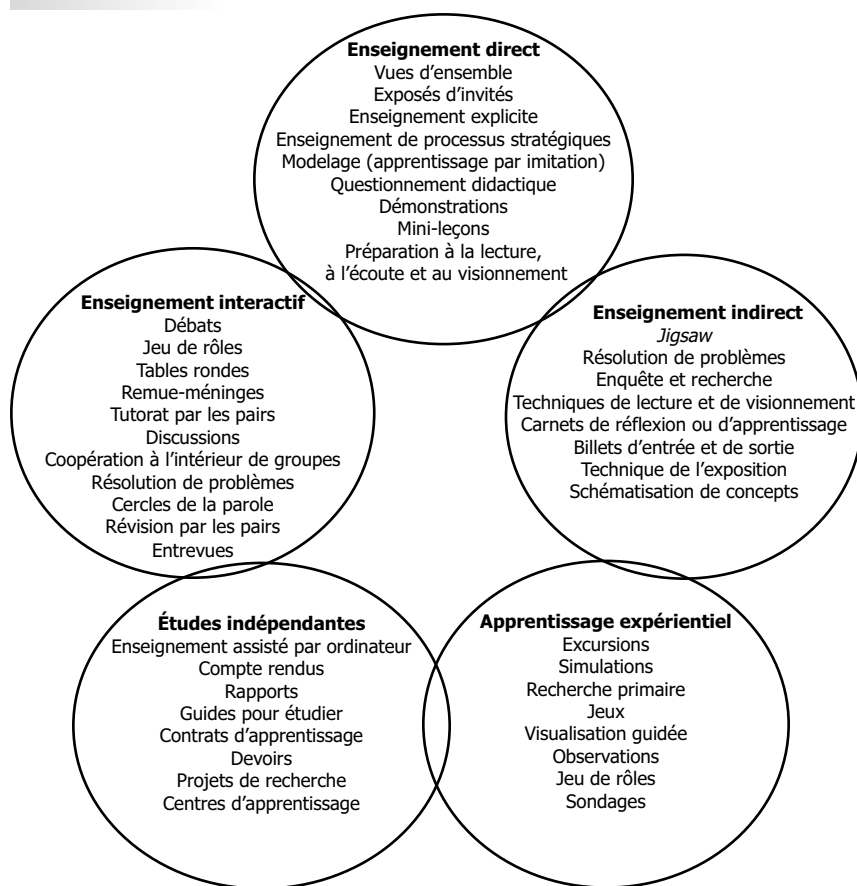
- **accent mis sur les outils et les matériaux** – concentration sur le matériel et les fournitures utilisées;
- **accent mis sur les procédés** – insistance sur l'utilisation systématique des matériaux;
- **accent mis sur la conception et la résolution de problèmes** – élaboration de processus créatifs axés sur la résolution de problèmes et la prise de décisions;
- **accent mis sur le projet ou le produit** – concentration sur le résultat net des compétences acquises.

## Approches pédagogiques et évaluation

Les résultats d'apprentissage généraux prévus pour les cours d'arts industriels favorisent l'acquisition de compétences et l'apprentissage par la réflexion. Comme il n'existe pas une seule façon d'enseigner ou d'apprendre, les enseignants doivent organiser leurs cours en recourant à une ou plusieurs techniques de mise en œuvre mentionnées précédemment puis, tout en tenant compte des styles d'apprentissage et de pensée de leurs élèves, faire appel à leur jugement professionnel pour décider quelle approche pédagogique sera la plus efficace pour promouvoir l'acquisition des connaissances et des compétences. Lorsque les élèves sont au courant des résultats d'appren-

Le diagramme suivant illustre diverses approches pédagogiques et divers modes d'application.

## APPROCHES PÉDAGOGIQUES



Les élèves apprennent mieux quand leur apprentissage repose sur des expériences concrètes, dans une situation ou un contexte donné, et qu'il applique à ce qu'ils vivent, le cas échéant. Leurs idées et leurs conceptions devraient être élargies et reformulées à mesure que leurs expériences et leur niveau de conceptualisation évoluent. L'apprentissage consiste à relier de nouvelles connaissances à des connaissances antérieures et à créer ainsi de nouveaux contextes et de nouvelles expériences.

Pour comprendre la philosophie de l'enseignement des arts industriels, les élèves doivent participer de plus en plus à la planification, à l'élaboration et à l'évaluation de leurs propres expériences d'apprentissage. Ils devraient avoir l'occasion de travailler en collaboration avec d'autres élèves, d'entreprendre des travaux d'enquête, de communiquer leurs résultats et de mener à bien des projets qui illustrent ce qu'ils ont appris.

Pour aider les enseignants à planifier leurs activités d'enseignement, d'évaluation et de communication de résultats, l'Éducation Manitoba recommande qu'au début d'un bloc d'enseignement, les enseignants et les élèves déterminent les résultats d'apprentissage attendus et établissent des critères de performance. Il est important que de tels critères correspondent aux résultats d'apprentissage des élèves. Cette communication entre les élèves et les enseignants aide à établir clairement ce qui doit être accompli et, de ce fait, elle favorise l'apprentissage proprement dit.

**Approches pédagogiques :** schéma adapté avec l'autorisation du ministère de l'Éducation de la Saskatchewan. *Approches pédagogiques : infrastructure pour la pratique de l'enseignement.* Tous droits réservés ©1991, ministère de l'Éducation de la Saskatchewan.

tissage que l'on attend d'eux, ils se concentrent davantage sur l'apprentissage et sont plus susceptibles d'évaluer eux-mêmes leurs progrès. De même, ils peuvent participer à l'élaboration de critères d'évaluation appropriés. Nous encourageons les enseignants à employer des méthodes et des outils d'évaluation qui sont valides, fiables et justes. Il faut également qu'ils prennent en considération les nombreux styles d'apprentissage des élèves ainsi que la diversité de leurs antécédents et de leurs besoins. De même, il est important qu'ils offrent aux élèves un maximum de temps pour leur apprentissage actif et que cet apprentissage soit enrichissant.

## Glossaire des approches pédagogiques

### Enseignement direct

**Vue d'ensemble** – Les enseignants adoptent le cadre qui convient le mieux à la matière, à l'année d'études, à la classe et à l'organisation de la leçon. La vue d'ensemble est souvent présentée sur un transparent ou une affiche effaçable que l'on peut réutiliser pour chaque classe. Elle doit aider les élèves à se concentrer sur les objectifs de la leçon et à placer la leçon dans le contexte d'une unité.

**Exposés d'invités** – Le fait d'inviter des professionnels ou des spécialistes des sujets étudiés en classe donne aux élèves l'occasion d'examiner ces sujets d'un point de vue personnel et d'obtenir des réponses concrètes et pertinentes à leurs questions.

**Enseignement explicite** – Les cours magistraux peuvent

fournir aux élèves l'information préalable parfois nécessaire au travail de réflexion de niveau supérieur. Les enseignants sont invités à transmettre des renseignements qui répondent à au moins deux modes d'apprentissage (visuel, auditif, tactile et kinesthésique) en se servant de transparents, en écrivant au tableau et en distribuant de la documentation et des notes de lecture.

**Enseignement de processus stratégiques** – Les processus stratégiques énoncent les étapes qui sont nécessaires pour accomplir une tâche et passer au niveau suivant.

**Modelage (apprentissage par imitation)** (jeu de rôles, penser tout haut et démonstrations) – Les enseignants montrent comment ils se servent des stratégies de façon à ce que les élèves puissent les imiter. Tout en faisant la démonstration des compétences ou de processus, ils expliquent verbalement leurs actions physiques et mentales aux élèves. Au bout de plusieurs expériences de modelage, les élèves doivent s'entraîner à deux à se servir de la stratégie pour pouvoir l'utiliser par la suite de façon autonome.

**Questionnement didactique** – En posant des questions orientées, les enseignants peuvent obtenir des renseignements et des réponses de la part des élèves.

**Démonstrations** – Un enseignant, un élève ou un invité fait la démonstration d'une technique aux élèves. Cette technique est d'autant plus efficace si les élèves s'y entraînent tout seuls ou à deux après la démonstration.

L'enseignant ou les autres élèves font des commentaires. Les élèves doivent avoir l'occasion de réfléchir sur leur habileté et sur les domaines à améliorer.

**Mini-leçons** – Les mini-leçons sont des leçons qui durent 20 minutes. Selon de récents travaux de recherche sur le cerveau, l'apprentissage ou l'assimilation se produit dans les 20 premières minutes de chaque classe.

**Préparation à la lecture, à l'écoute et au visionnement** – Le fait de distribuer des guides (p. ex. notes d'accompagnement pour une vidéo) aide les élèves à relever les renseignements importants et les encourage à être attentifs.

#### Enseignement indirect

**Jigsaw** – En petits groupes ou individuellement, les élèves explorent un sujet différent ou un aspect différent d'un même sujet. Ils doivent ensuite transmettre leurs nouvelles connaissances au reste de la classe.

**Résolution de problèmes** – Les enseignants peuvent inciter les élèves à réfléchir en leur présentant une situation que ceux-ci doivent examiner de façon à trouver une solution.

**Enquête et recherche** – Individuellement, par deux ou en petits groupes, les élèves explorent des sujets et présentent le résultat de leur recherche au reste de la classe sous forme d'exposé oral ou de tour d'horizon.

**Techniques de lecture et de visionnement** – Il s'agit de techniques visant à lire des documents imprimés et à regarder des documents visuels de façon à en être davantage conscients, à être mieux éclairés, à avoir un œil plus critique et à mieux les apprécier.

**Carnets de réflexion ou d'apprentissage** – Régulièrement, les élèves consignent par écrit leurs impressions ou leurs commentaires sur ce qu'ils étudient. Cet exercice de rédaction brève, spontanée, exploratoire et personnelle vise à faire réfléchir et non pas à créer un produit de qualité.

**Billets d'entrée et de sortie** – Les élèves remplissent ces billets au début et à la fin de chaque classe. Ceux-ci les aident à se concentrer sur ce qu'ils vont apprendre et à réfléchir sur ce qu'ils ont appris. Ils renseignent également l'enseignant sur ce que les élèves ont appris.

**Technique de l'exposition (aussi connue sous le nom de *tours d'horizon*)** – Les enseignants ou les élèves affichent dans toute la classe des renseignements et des échantillons de travaux sur divers sujets. Individuellement, en plusieurs groupes ou en un seul groupe, les élèves font le tour de la classe et obtiennent diverses explications à chaque station.

**Schématisation de concepts** – L'enseignant assigne aux élèves un mot ou une idée et leur demande de fournir des termes ou des idées connexes. Puis, les élèves examinent les liens qui existent entre les mots et les idées qu'ils ont formulés.

## Apprentissage expérientiel

**Excursions** – Les élèves visitent des lieux qui se rapportent aux sujets étudiés. Les excursions les plus réussies sont celles qui sont organisées parce que les élèves ont demandé à aller voir un endroit particulier pour approfondir leur travail de recherche.

**Simulations** – Les élèves pratiquent une habileté ou une technique dans des conditions prédéterminées ou idéales et avec l'aide de l'enseignant ou d'un pair, avant de se lancer tout seuls.

**Recherche primaire** – Le travail de recherche primaire consiste à examiner des sources originales (de première main). Il peut inclure des entrevues ou encore le récit d'expériences par les personnes qui les ont faites.

**Jeux** – Les enseignants font des activités qui s'inspirent de jeux de société ou de jeux télévisés populaires. Les questions peuvent porter sur le contenu du cours et être rédigées par l'enseignant ou par les élèves. Les jeux peuvent servir à revoir l'information ou à activer les connaissances antérieures au début d'une unité.

**Visualisation guidée** – L'enseignant raconte quelque chose aux élèves. Les élèves peuvent fermer les yeux, écouter et visualiser pendant que l'enseignant décrit un processus, un événement ou un endroit. L'enseignant peut accompagner la visualisation guidée d'effets sonores.

**Observations** – Les élèves et l'enseignant choisissent un phénomène qu'ils veulent explorer et observent sa fréquence. Les observations peuvent servir à expliquer le déroulement d'un processus. Il est important que l'enseignant rappelle aux élèves qu'ils doivent rester objectifs (consigner ce qu'ils voient) et ne pas faire de suppositions sur les causes du phénomène.

**Jeu de rôles** – L'enseignant distribue aux élèves, ou bien les élèves rédigent eux-mêmes, des scénarios que ceux-ci doivent mettre en scène pour expliquer une idée ou les différentes étapes d'un processus.

**Sondages** – Les élèves ou l'enseignant préparent les questions et choisissent une clientèle pour étudier un phénomène, une croyance ou les perceptions d'autres personnes.

## Études indépendantes

**Enseignement assisté par ordinateur (EAO)** – Certains logiciels (programmes d'informatique) prévoient des exercices d'entraînement, permettent d'évaluer rapidement les réponses des élèves, d'obtenir les commentaires des élèves, de représenter concrètement des concepts abstraits et de consacrer plus de temps à l'enseignement individuel.

**Compte rendus et rapports** – Les élèves font des recherches et un compte rendu ou un rapport écrit sur un sujet que l'enseignant leur assigne ou qu'ils choisissent eux-mêmes.



**Guides pour étudier** – Les élèves passent en revue le contenu d'un cours ou d'une unité en se servant d'un document qui énonce les notions essentielles de ce cours ou de cette unité.

**Contrats d'apprentissage** – L'enseignant et l'élève établissent un contrat ou une proposition décrivant avec précision le sujet, les résultats d'apprentissage, les expériences, les produits, les ressources, le calendrier d'exécution et le mode d'évaluation.

**Devoirs, enquêtes et projets de recherche** – Les élèves ont l'occasion de travailler de façon autonome en faisant des recherches et en approfondissant ce qui est étudié en classe.

**Centres d'apprentissage** – L'enseignant divise la classe en divers centres ou postes d'activités. Ces centres donnent aux élèves l'occasion de faire des recherches de façon autonome et d'être exposés à toute une gamme de documents et de sources d'information.

### Enseignement interactif

**Débats** – La classe est divisée en deux groupes (équipes). Chaque équipe doit défendre ou promouvoir un point de vue sur une question donnée. Chacune doit essayer de trouver des arguments à l'appui de son point de vue. Après un certain temps réglementaire pendant lequel chacune des équipes a préparé ses arguments, les élèves défendent à tour de rôle le point de vue de leur équipe en présentant de nouveaux points ou en réfutant ceux de l'autre équipe.

**Jeu de rôles** – L'enseignant distribue aux élèves, ou les élèves rédigent eux-mêmes, des scénarios que ceux-ci doivent mettre en scène pour expliquer une idée ou les différentes étapes d'un processus.

**Tables rondes** – Les tables rondes sont des groupes de personnes qui sont spécialisées dans un domaine ou qui en ont une expérience directe.

**Remue-méninges** – Les élèves génèrent des idées et des renseignements en faisant part de ce qu'ils savent déjà et en ajoutant aux idées des autres.

**Tutorat par les pairs** – Les élèves s'enseignent mutuellement et apprennent les uns des autres en mettant leur travail en commun.

**Discussions** – La discussion est la façon la plus utile de transmettre l'information, d'être au courant de ce que les élèves pensent et savent, et d'établir une certaine atmosphère dans la classe lorsque tous les élèves ont l'occasion de s'exprimer avant que quelqu'un ne prenne la parole une deuxième fois.

**Groupes d'apprentissage coopératifs** – Les élèves sont répartis en petits groupes ou en petites équipes, selon les critères de l'enseignant, et travaillent ensemble à divers moments pour atteindre des objectifs d'apprentissage communs.

**Résolution de problèmes** – La résolution de problèmes est un exercice utile qui incite à surmonter les contraintes ou les limites.

**Cercles de la parole** – Basés sur les enseignements des Premières Nations, les cercles de la parole fournissent un milieu sécuritaire pour discuter de conflits ou de situations difficiles ou de décisions auxquels les élèves sont confrontés. Ils permettent à chaque élève d’être entendu et ils apprennent aux élèves à respecter les autres et à parvenir à un consensus.

**Révision par les pairs** – La révision par les pairs peut se faire avec des groupes où les élèves commentent les ébauches des autres membres du groupe pour améliorer les travaux de rédaction.

**Entrevues** - Les élèves préparent des questions et organisent une entrevue avec une personne qui possède des connaissances ou une expérience directe sur un sujet donné.

## Structure des résultats d’apprentissage

Les définitions suivantes ont servi à structurer le cadre des résultats d’apprentissage.

### Le résultat d’apprentissage, qu’est-ce que c’est?

Les résultats d’apprentissage sont des énoncés qui indiquent ce que les élèves savent ou ce qu’ils sont capables d’accomplir à l’issue d’une activité d’apprentissage. Ils sont généralement décrits sous forme de connaissances, d’habiletés ou d’attitudes.

Les résultats d’apprentissage orientent la planification d’une activité d’apprentissage. Ils aident à :

- mettre l’accent sur le comportement et les actions de l’apprenant;
- servir de lignes directrices sur le plan du contenu, de l’enseignement et de l’évaluation;
- savoir de façon précise ce que les élèves doivent apprendre;
- faire comprendre exactement aux apprenants ce qui doit être accompli.

### Pourquoi sont-ils nécessaires?

Les résultats d’apprentissage sont nécessaires pour les raisons suivantes :

- pour permettre aux élèves d’apprendre de façon plus efficace;
- pour permettre aux enseignants de choisir la stratégie d’enseignement qui correspond au résultat d’apprentissage visé en tenant compte des besoins des élèves;
- pour permettre aux enseignants de concevoir leur matériel pédagogique de façon plus efficace;
- pour permettre aux enseignants de choisir les stratégies d’évaluation en tenant compte du contenu de leur enseignement.

### **Le résultat d'apprentissage général (RAG), qu'est-ce que c'est?**

Les RAG énoncent les grandes catégories de connaissances, d'habiletés et d'attitudes que les élèves sont censés acquérir et utiliser dans une discipline ou dans un cours donné.

Dans le présent document, un grand nombre de RAG sont accompagnés d'exemples pour aider à décider de l'ampleur et de la profondeur d'un sujet dans les sections où l'enseignant doit lui-même fixer des résultats d'apprentissage spécifiques.

### **Le résultat d'apprentissage spécifique (RAS), qu'est-ce que c'est?**

Les RAS énoncent les connaissances, les compétences et les attitudes qui contribuent à un RAG. Ils doivent aider l'enseignant à mettre l'accent sur certains aspects des connaissances et des compétences recherchées lorsqu'il planifie des activités d'apprentissage.

### **Quelles sont les caractéristiques de bons résultats d'apprentissage?**

Les résultats d'apprentissage possèdent trois caractéristiques distinctes. L'action de l'apprenant doit être :

1. observable;
2. mesurable;
3. réalisable.

