

Exemple d'activité d'apprentissage

Nouvelle présentation du journal étudiant

Tâche : Créer, pour le journal étudiant, un modèle de document qui contient, entre autres choses, une page couverture, des en-têtes et pieds de page, des colonnes, des cadres pour certaines rubriques et certains éléments graphiques.

Pour amorcer l'activité d'apprentissage, l'adulte rencontre l'équipe des rédacteurs du journal, qui lui présente les rubriques de celui-ci ainsi que ses attentes au regard de la mise en page. L'adulte est ensuite invité à lui proposer un modèle qui correspond à ce contenu et à ces attentes.

Pour réaliser cette activité, l'adulte consulte différents journaux et magazines afin de s'en inspirer. Il crée les différentes sections qu'il comble de faux-texte et il insère tous les éléments de mise en page demandés. Il maintient une rétroaction continue avec l'équipe des rédacteurs du journal, consulte au besoin les différentes sources d'aide et réajuste sa démarche ou son produit.

À la fin de l'activité d'apprentissage, l'adulte remet un imprimé du modèle final à l'équipe. Ensemble, ils évaluent le résultat, ce qui les amène à reconnaître l'efficacité et les limites de la démarche employée ainsi qu'à imaginer d'autres contextes de réinvestissement.

ATTENTES DE FIN DE COURS

Pour traiter les situations liées à l'utilisation des sections et des tableaux d'un traitement de texte, l'adulte reconnaît et utilise les commandes et fonctions d'insertion et de mise en forme requises. Pour ce faire, il met en œuvre deux des trois compétences disciplinaires du programme, soit *Interagir dans un environnement informatique* et *Produire des documents informatisés*.

Ainsi, lorsque l'adulte *découvre les champs d'action de l'informatique*, il consulte la documentation fournie et il expérimente afin de cerner le contexte, de faire des parallèles avec des acquis antérieurs et de déterminer les ressources disponibles. Il imagine alors ce qui est réalisable et il choisit les bons outils pour accomplir sa tâche.

Lorsque l'adulte *crée*, il planifie sa production en s'appropriant l'objectif et en évaluant la complexité de la tâche à accomplir. Lors de la réalisation de celle-ci, il choisit une piste de solution, il mobilise les ressources requises et il réajuste ses actions au besoin. À cette étape, l'adulte utilise correctement les commandes et fonctions appropriées et augmente ainsi son efficience.

Lorsque l'adulte *évalue sa production*, il vérifie s'il a atteint les normes de qualité fixées en faisant un retour sur les étapes franchies, ce qui l'amène à reconnaître l'efficacité et les limites de sa façon de procéder. Il imagine des contextes de réinvestissement.

Tout au long de sa démarche, l'adulte développe ses compétences dans l'utilisation des savoirs informatiques applicables : planifier la mise en page d'un document; mettre en forme un document