

Apprentissage par problèmes de concepts de biologie végétale

Activité réalisée au Collège Lionel-Groulx
par **CLAUDE BOURQUE**

L'activité consiste à s'approprier des concepts de biologie végétale et d'utilisation efficace d'outils technologiques dans un contexte d'apprentissage par problèmes (APP) coopératif. Elle vise la totalité d'un module, soit celui sur la physiologie végétale. Au terme de l'activité, qui s'échelonne sur 4 semaines, l'élève aura produit, en équipe, pour 1 des 7 problèmes sous sa responsabilité, un diaporama (PowerPoint), un texte explicatif (Word), un schéma de concepts (CMAP) et une affiche-synthèse visant à intégrer les différents concepts de la mise en situation avec les concepts reliés au premier chapitre du module dans lequel cette activité se trouve. Chaque équipe possède son propre forum (DECclic1) pour optimiser les échanges (membres de l'équipe et professeur) et déposer les productions. Les équipes présentent ensuite leurs productions en classe, et répondent aux questions des autres élèves et du professeur. Toutes les productions corrigées sont finalement rendues disponibles sur DECclic pour permettre à chaque élève de créer son affiche-synthèse.

La pertinence de cette activité réside dans le fait que comme tout APP, cette activité de travail en équipe rend l'élève actif, centré sur des tâches d'analyse et de synthèse. L'originalité tient à l'utilisation de différents outils, dont CMAP, un logiciel très performant pour créer des schémas de concepts, où l'élève doit illustrer sa compréhension des concepts en jeu et de leurs interactions en utilisant des marqueurs de relation. Il faut aussi souligner que l'ensemble du matériel, didactique et productions des élèves, est arrimé à la plateforme DECclic.