

# **GLOSSAIRE**

Bien d'autres termes sont utilisés comme synonymes ou en relation avec l'enquête et l'apprentissage fondé sur l'enquête : recherche, apprentissage à base de ressources, apprentissage par problèmes, apprentissage par projets, apprentissage authentique, apprentissage actif et maîtrise de l'information. Les définitions suivantes devraient permettre d'éclaircir la signification de tous ces termes.

### **Apprentissage actif**

L'apprentissage actif (Bonwell et Eison, 1991) incite les élèves à créer de nouvelles connaissances, souvent en collaborant avec d'autres élèves. L'accent porte sur la réflexion et l'utilisation de capacités de raisonnement d'un ordre supérieur durant l'investigation. Les enseignants sont des co-apprenants et des facilitateurs pendant le processus d'apprentissage.

### **Apprentissage authentique**

L'apprentissage authentique (Newmann, Marks et Gamoran, 1995) consiste à dépasser l'apprentissage actif pour s'attaquer à des problèmes complexes afin de les résoudre et de créer de nouvelles compréhensions ancrées dans des expériences concrètes. Les élèves sont mis au défi d'acquérir de nouvelles connaissances, de répondre à une question, d'élaborer une solution ou de soutenir une prise de position ou un point de vue par rapport à des problèmes réels.

### **Culture informationnelle**

La culture informationnelle comprend la capacité d'accéder à l'information à partir de ressources diverses, de l'évaluer et de s'en servir; de reconnaître à quel moment on en a besoin; et de savoir comment apprendre (American Library Association, 1989).

Le document sur les normes nationales publié par la Canadian School Library Association et l'Association for Teacher-Librarianship in Canada, *Achieving Information Literacy: Standards for School Library Programs in Canada*, identifie huit résultats pour les élèves en matière de maîtrise de l'information, résultats qui les aideront à acquérir les connaissances et les compétences dont ils auront besoin pour apprendre tout au long de leur vie. (Asselin, Branch et Oberg, 2003) :

- Les élèves feront preuve de leur capacité à apprécier les activités créatives, la littérature et les différentes formes de médias et ils valoriseront l'apprentissage continu.
- Les élèves utiliseront l'information de manière responsable et éthique lors des activités d'apprentissage individuelles ou de groupe.
- Les élèves utiliseront respectueusement l'information reflétant diverses perspectives et valeurs.

- Les élèves utiliseront l'information de façon critique pour évaluer sa pertinence, son authenticité, sa validité et ses sources.
- Les élèves utiliseront l'information stratégiquement pour la traiter, l'organiser et la clarifier de façon à répondre aux besoins d'apprentissage de l'individu ou du groupe.
- Les élèves utiliseront consciemment l'information pour prendre des décisions d'apprentissage, individuellement et en groupe.
- Les élèves utiliseront l'information pour la modifier, la revoir et la transformer et pour communiquer à un public cible l'information qu'ils viennent de créer.
- Les élèves démontreront leur compétence et leur adresse en ce qui concerne les outils multimédias et l'usage technique de l'information traditionnelle et numérique.

### **L'apprentissage par problèmes**

L'apprentissage par problèmes (Schroeder, 2001) commence avec un problème concret ayant plus d'une solution. L'accent est mis sur l'obtention des connaissances nécessaires pour résoudre le problème. Le problème peut être centré sur la confrontation à un dilemme, sur une prise de décision, sur la résolution d'une problématique, sur la discussion d'une politique ou le développement d'un nouveau produit ou service.

### **L'apprentissage par projets**

L'apprentissage par projets est fondé sur les intérêts et les questions propres à l'élève. Les activités d'apprentissage sont à long terme, interdisciplinaires, centrées sur l'élève et intégrées à des pratiques et à des enjeux réels. Les élèves sont impliqués dans la prise de décisions sur la façon de trouver les réponses et de résoudre les problèmes.

### **La recherche**

La recherche est un processus visant à répondre à une question ou à la simple curiosité. Elle comporte une étude détaillée, soignée et systématique et sert souvent à désigner une étude savante ou scientifique ou bien une enquête.

### **L'apprentissage à base de ressources**

L'apprentissage à base de ressources implique activement les élèves (Beswick, 1977; Saskatchewan Education, 1987) dans l'utilisation pertinente d'un large éventail de ressources imprimées ou non, numériques et humaines.

## Références

- American Library Association. (1989). *Presidential committee on information literacy : Final report*.
- Asselin, M., Branch, J., et Oberg, D. (Eds.). (2003). *Achieving information literacy : Standards for school library programs in Canada*. Ottawa, ON : Canadian School Library Association and the Association for Teacher-Librarianship in Canada.
- Beswick, N. (1977). *Resource-based learning*. London : Heinemann.
- Bonwell, C. C., et Eison, J. A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom*.
- Newmann, F. M., Marks, H. M., et Gamoran, A. (1995, Spring). Authentic pedagogy : Standards that boost student performance. *Issues in Restructuring Schools*, 8.
- Saskatchewan Education. (1987). *Resource-based learning: Policy, guidelines and responsibilities for Saskatchewan learning resource centres*. Regina, SK : Saskatchewan Education.
- Schroeder, E. E., et Zarinnia, E. A. (2000). *Problem based learning : Developing information literacy through solving real world problems*.