

Ressource pour le programme d'études

Explorer ses passetemps, ses champs d'intérêt et ses compétences

Cette ressource incite à examiner de plus près la façon dont les passetemps et les champs d'intérêt comportent souvent des compétences qui peuvent être optimisées et utilisées d'autres façons. Elle est conçue pour aider les personnes apprenantes ayant des compétences de niveau 1 dans le cadre du Programme d'alphabétisation et de formation de base de l'Ontario. Elle contient des liens vers le cadre du curriculum en littératie des adultes de l'Ontario et le cadre du programme Compétences pour réussir. À la fin de cette ressource, vous trouverez une activité de soutien qui s'appuie sur le cadre du curriculum en littératie des adultes de l'Ontario et qui intègre les Compétences pour réussir.

Alignement avec le CLAO

Compétences	Groupe de tâches	Niveau
Compétence B — Communiquer des idées et de l'information	B3. Remplir et créer des documents	1
Compétence B — Communiquer des idées et de l'information	B3. Remplir et créer des documents	2
Compétence B — Communiquer des idées et de l'information	B4. S'exprimer de manière créative	s. o.
Compétence E — Gérer l'apprentissage	s. o.	1

Voies de transition (cochez toutes les cases qui s'appliquent)

- | | |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Emploi | <input checked="" type="checkbox"/> Études postsecondaires |
| <input checked="" type="checkbox"/> Formation en apprentissage | <input checked="" type="checkbox"/> Autonomie |
| <input checked="" type="checkbox"/> Études secondaires | |

Compétences pour réussir intégrées (cochez toutes les cases qui s'appliquent)

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Adaptabilité | <input type="checkbox"/> Calcul |
| <input type="checkbox"/> Collaboration | <input type="checkbox"/> Résolution de problèmes |
| <input type="checkbox"/> Communication | <input type="checkbox"/> Lecture |
| <input checked="" type="checkbox"/> Créativité et innovation | <input type="checkbox"/> Rédaction |
| <input type="checkbox"/> Compétences numériques | |

COMMUNITY LITERACY OF ONTARIO

Explorer ses passetemps, ses champs d'intérêt et ses compétences

Introduction

Community Literacy of Ontario (CLO) se réjouit de partager sa ressource *Explorer ses passetemps, ses champs d'intérêt et ses compétences*. Pour contribuer à répondre aux besoins des groupes sous-représentés, CLO a bénéficié d'un financement du ministère du Travail, de l'Immigration, de la Formation et du Développement des compétences pour élaborer sept ressources de programme d'études qui tiennent compte des besoins des personnes apprenantes sous-représentées-, mettant en relief le modèle des Compétences pour réussir du gouvernement du Canada et s'alignant sur le cadre du curriculum en littératie des adultes de l'Ontario.

Les personnes apprenantes adultes qui participent aux programmes d'alphabétisation et de formation de base (AFB) de l'Ontario doivent généralement surmonter de multiples obstacles, outre leur faible niveau d'alphabétisation. Selon CLO, les personnes apprenantes sous-représentées- sont les personnes apprenantes adultes inscrites aux programmes d'AFB qui rencontrent des difficultés supplémentaires les empêchant de s'épanouir pleinement en Ontario. Les défis courants comprennent, sans s'y limiter :

- la pauvreté;
- les déficiences;
- les problèmes liés à la santé mentale;
- les enjeux liés à l'âge;
- les peuples autochtones, les minorités visibles ou les personnes immigrantes;
- l'inégalité entre les sexes;
- la discrimination fondée sur l'orientation sexuelle;
- d'autres inégalités socioéconomiques.

La ressource *Explorer ses passetemps, ses champs d'intérêt et ses compétences* incite à examiner de plus près la façon dont les passetemps et les champs d'intérêt comportent souvent des compétences qui peuvent être optimisées et utilisées d'autres façons. Elle est conçue pour aider les personnes apprenantes ayant des compétences de niveau 1 dans le cadre du Programme d'alphabétisation et de formation de base de l'Ontario. Cette ressource contient des liens vers le cadre du curriculum en littératie des adultes de l'Ontario et le cadre du programme Compétences pour réussir. À la fin de cette ressource, vous trouverez une activité de soutien qui s'appuie sur le cadre du curriculum en littératie des adultes de l'Ontario et qui intègre les Compétences pour réussir.

En mai 2021, le Bureau de l’alphabétisation et des compétences essentielles (BACE) du gouvernement du Canada a actualisé le modèle des Compétences essentielles et l’a renommé Compétences pour réussir (<https://www.canada.ca/fr/services/emplois/formation/initiatives/competence-reussir.html>).

Dans le cadre de l’élaboration de cette ressource, CLO a étudié les recherches approfondies de la Société de recherche sociale appliquée (SRSA) sur le modèle des Compétences pour réussir. Pour obtenir plus d’information, veuillez consulter le *Rapport final sur le Guide de mise en œuvre des Compétences pour réussir* à l’adresse <https://www.srdc.org/wp-content/uploads/2022/11/Guide-de-mise-en-oeuvre-des-Competences-pour-reussir-Sommaire-executif.pdf> ainsi que le *Rapport de recherche en appui au lancement de « Compétences pour réussir » : Structure, données probantes et recommandations* à l’adresse <https://www.srdc.org/wp-content/uploads/2022/10/sfs-srdc-final-report-fr.pdf>.

Pour les formateurs et les formatrices — Pour en savoir plus sur les Compétences pour réussir

Bien qu’il y ait **neuf Compétences pour réussir**, CLO s’est concentré en partie sur le niveau débutant de la compétence **Créativité et Innovation** aux fins de cette ressource.

Créativité et innovation

La compétence **Créativité et Innovation** représente votre capacité à imaginer, à développer, à exprimer, à encourager et à appliquer des idées de manière novatrice, inattendue ou de remettre en question les méthodes et les normes existantes.

Cette compétence est nouvelle dans le modèle actualisé des Compétences pour réussir et, selon le rapport de la SRSA, elle permet de répondre à l’importance croissante des compétences non techniques et socio émotionnelles sur le marché du travail. La capacité à penser de manière créative et innovante peut générer de nouvelles solutions et idées, et il s’agit d’une compétence de plus en plus prisée par les employeurs.

Le fait d’examiner les passetemps, les champs d’intérêt et les compétences sous l’angle de la créativité et de l’innovation permet aux personnes apprenantes de comprendre comment ce qui leur plait dans des contextes autres que professionnels peut les orienter vers des objectifs précis. En s’appuyant sur les champs d’intérêt et les passetemps personnels, ainsi que sur les compétences sous-jacentes, il est possible d’établir des liens avec les objectifs actuels et futurs en matière d’autonomie, d’études secondaires, d’études postsecondaires, d’apprentissage et d’emploi.

Bien que la compétence Créativité et Innovation soit encore à approfondir, il existe des lignes directrices générales pour procéder à son évaluation. Pour mettre en correspondance le contenu et les activités de niveau 1 avec les besoins d’apprentissage des personnes apprenantes ayant des niveaux de compétences moins élevés, nous avons utilisé les compétences de niveau débutant ci-après, issues du modèle des Compétences pour réussir.

Créativité et Innovation : niveau débutant

Vous pouvez générer un nombre limité d'idées nouvelles sous une direction et un soutien. Vous êtes ouvert à l'application de nouvelles idées, mais revenez rapidement aux normes et aux habitudes lorsque les nouvelles idées échouent ou que vous faites face à des incertitudes.

Les formateurs et les formatrices peuvent consulter les définitions, les composantes et les niveaux de compétence des **neuf Compétences pour réussir** sur le site Web du gouvernement du Canada à l'adresse <https://www.canada.ca/fr/services/emplois/formation/initiatives/competence-reussir/etapes-apprentissage.html>. Pour obtenir de plus amples renseignements sur les niveaux de compétence, veuillez consulter le *Rapport final sur le Guide de mise en œuvre des Compétences pour réussir* à l'adresse <https://www.srdc.org/wp-content/uploads/2022/11/Guide-de-mise-en-oeuvre-des-Competences-pour-reussir-Sommaire-executif.pdf>.



La ressource *Explorer ses passetemps, ses champs d'intérêt et ses compétences* est conçue pour les personnes apprenantes de niveau 1 dans le cadre du Programme d'alphabétisation et de formation de base de l'Ontario.

Les formateurs ou les formatrices peuvent partager verbalement le contenu avec les personnes apprenantes de niveau 1. Celles dont le niveau de compétence est plus élevé peuvent utiliser cette ressource de façon autonome.

Explorer ses passetemps, ses champs d'intérêt et ses compétences

La ressource *Explorer ses passetemps, ses champs d'intérêt et ses compétences* comprend quatre sections :

1. Vue d'ensemble des passetemps et des champs d'intérêt
2. Compétences transférables
3. Passetemps et créativité
4. Activité de soutien

Section 1 — Vue d'ensemble des passetemps et des champs d'intérêt

Alors, vous souhaitez explorer vos passetemps et vos champs d'intérêt? Voici quelques faits avérés :

- Il est bon d'avoir des passetemps et des champs d'intérêt;
- Ces derniers vous permettent de faire de nouvelles connaissances au sein de votre collectivité;
- Vos passetemps vous aident à apprendre de nouvelles choses et à acquérir de nouvelles compétences;
- Ils peuvent également accroître votre créativité;
- Les passetemps sont agréables parce que c'est **vous** qui les choisissez!



« Pour être vraiment heureux ou heureuse, il faut cultiver au moins deux ou trois passetemps [traduction] »

Sir Winston Churchill

Types de passetemps et de champs d'intérêt

Il existe une multitude de passetemps et de champs d'intérêt. Il y a des passetemps auxquels beaucoup de personnes s'adonnent, comme le tricot. D'autres sont plus inhabituels, comme collectionner des trains miniatures. Différents passetemps répondent aux besoins et aux champs d'intérêt de différentes personnes. Vous pouvez cultiver les passetemps qui vous passionnent. C'est ce qui les rend si intéressants.

Lorsque vous pratiquez un passetemps, vous développez également des compétences. En voici quelques exemples.

Collectionner des objets

Nous sommes nombreux à collectionner des objets. Il peut s'agir :

- de timbres;
- de pièces de monnaie;
- de tasses à thé;
- de roches;
- de cuillères;
- de coquillages;
- de cartes Pokémon;
- d'animaux en peluche;
- de bandes dessinées;
- et de bien plus encore.

Est-ce que « collectionner des objets » serait un bon passetemps pour vous?

- Oui Non Je ne sais pas

Si oui, qu'aimeriez-vous collectionner? _____

Passetemps numériques

Il existe de nombreux types de passetemps et de champs d'intérêt numériques. Il peut s'agir :

- d'un blogue à partir duquel partager des idées;
- de la photographie numérique;
- de l'exploration de médias sociaux.

Aimeriez-vous avoir un passetemps numérique?

- Oui Non Je ne sais pas

Si oui, qu'aimeriez-vous faire?

Fabriquer des objets

Beaucoup de personnes aiment fabriquer des objets comme passe-temps. Il peut s'agir :

- d'artisanat;
- de confection de courtepointes;
- de peinture;
- de couture;
- de travail du bois;
- de poterie;
- d'art.

Aimeriez-vous fabriquer des objets comme passe-temps?

- Oui Non Je ne sais pas

Si oui, qu'aimeriez-vous fabriquer? _____

Et bien plus encore!

Parmi d'autres passe-temps et champs d'intérêt, il y a :

- les sports, comme le hockey ou le baseball;
- les jeux;
- la cuisine;
- la lecture;
- la pêche;
- la randonnée;
- le jardinage;
- le chant;
- le bingo et bien plus encore.

L'un de ces passe-temps vous intéresse-t-il?

- Oui Non Je ne sais pas

Si oui, lequel de ces passe-temps vous intéresse? _____

Choisir des passetemps

Il existe de nombreux types de passetemps. Comment choisir le passetemps qui vous convient le mieux? Rappelez-vous qu'il n'y a pas de mauvais choix.

Je choisirais un passetemps qui me convient selon : _____

L'**avantage** des passetemps, c'est qu'on peut les abandonner quand on veut. Vous pouvez adopter un passetemps et si vous ne l'aimez pas, vous pouvez en adopter un autre.

Voici quelques éléments à considérer au moment d'explorer des passetemps :

- Quels sont les passetemps qui m'ont plu dans le passé?
- Quels sont mes nouveaux champs d'intérêt?
- En quoi suis-je doué ou douée?
- Après une journée bien remplie, comment est-ce que j'aime me détendre?
- Y a-t-il un sujet sur lequel j'aimerais en apprendre davantage?

Notez ci-dessous ce à quoi vous penserez lorsque vous explorerez des passetemps.

Couts des passetemps et des champs d'intérêt

Certains passetemps sont plus couteux que d'autres. C'est un point auquel vous devez penser lorsque vous envisagez de cultiver un passetemps. Voici quelques exemples :

- Le hockey est un sport très couteux. L'équipement de hockey et le temps de glace sont très dispendieux. Le baseball et le football sont beaucoup moins chers.
- Le tricot est généralement moins cher que la couture. En effet, pour coudre, il faut une machine à coudre. Les tissus sont aussi souvent plus chers que les fils.

Il existe des moyens de réduire le cout des passetemps. Par exemple :

- La randonnée est une activité peu couteuse. Il suffit d'enfiler ses chaussures de sport et de partir! Mais parfois, vous aurez besoin d'une voiture pour vous rendre sur un sentier de randonnée. Si vous n'avez pas de voiture, certains groupes de randonnée peuvent partager des trajets. Il est également agréable d'avoir des compagnons ou des compagnes pour profiter de la randonnée.
- Vous souhaitez peut-être cultiver un potager, mais vous vivez en appartement. Saviez-vous qu'il existe des jardins communautaires? Dans de nombreuses villes, il est possible d'utiliser un petit terrain pour cultiver un potager.
- Si vous collectionnez des objets, comme des tasses à thé de fantaisie, les couts d'achat peuvent s'avérer élevés. Même dans les boutiques d'occasion, ces objets peuvent couter trop cher. Mais, vous pourriez trouver des objets bon marché dans les ventes bric-à-brac ou sur Marketplace à partir de Facebook.
- Vous aimeriez peut-être apprendre à cuisiner des plats italiens. Cependant, les cours de cuisine peuvent s'avérer trop chers. Vous pourriez plutôt consulter YouTube et trouver des vidéos gratuites de cours de cuisine.

Nommez deux moyens de réduire les couts d'un passetemps.

1. _____

2. _____

Connaissez-vous un passetemps tout à fait gratuit? Écrivez de quoi il s'agit ci-dessous.

Seul ou seule, ou en groupe?

Lorsque vous explorez des passe-temps, réfléchissez à ce que vous aimeriez faire. Il existe de nombreuses possibilités. Vous pourriez pratiquer un passe-temps seul ou seule, ou en groupe. Tout dépend de ce que vous préférez.

- Certaines personnes aiment pratiquer des passe-temps seules, comme :
 - *coudre;*
 - *peindre;*
 - *sculpter.*
- D'autres aiment se divertir avec un ou deux amis ou amies, comme :
 - *aller à la pêche;*
 - *aller à la chasse.*
- D'autres aiment s'amuser en groupe, comme :
 - *jouer aux cartes;*
 - *jouer aux quilles.*
- D'autres aiment faire partie de grands groupes, comme :
 - *jouer au baseball;*
 - *jouer au bingo.*
- D'autres aiment cultiver des passe-temps en ligne, comme :
 - *jouer à des jeux;*
 - *participer à un groupe de jeu en ligne.*

Quel type de passe-temps préféreriez-vous? Vous pouvez avoir plus d'une préférence. Choisissez toutes celles qui s'appliquent.

- Seule ou seule
- Avec un ami, une amie ou deux amis/amies
- En petit groupe
- En grand groupe
- En ligne

Comment puis-je en apprendre plus?

Vous pouvez vous renseigner sur les passe-temps et les activités proposés au sein de votre collectivité ou en ligne. Voici quelques conseils pour en savoir plus :

- Renseignez-vous auprès de votre famille et de vos amis ou amies;
- Visitez les sites Web des organisations auxquelles vous aimeriez vous joindre (jeu de quilles, centres communautaires, etc.);
- Rejoignez des groupes communautaires sur Facebook;
- Effectuez des recherches sur Internet;
- Demandez à un ou une bibliothécaire de votre bibliothèque publique;
- Consultez les tableaux d'affichage dans les lieux publics, tels les centres communautaires;
- Visitez le site Web de votre ville;
- Soyez curieux ou curieuse et créatif ou créative, puis regardez autour de vous avec un esprit ouvert.



Réflexion

Quel est un passe-temps que vous aimeriez cultiver?

Partagez vos réflexions avec une autre personne apprenante ou un formateur ou une formatrice.

Section 2 — Compétences transférables

Certains d’entre nous ont l’impression de ne pas avoir beaucoup de compétences. C’est particulièrement vrai pour les compétences requises à l’école ou au travail. Nous pouvons nous sentir mal à l’aise à cet égard. Pourtant, nous possédons souvent beaucoup plus de compétences que nous ne le croyons. Pourquoi? Parce que les passetemps sont divertissants et qu’il est facile d’oublier qu’ils nous permettent d’acquérir de nombreuses compétences. Ces compétences peuvent être utilisées de différentes manières et dans différents lieux. C’est donc ce que nous appelons les « compétences transférables. »

Par exemple, avez-vous déjà participé à un entretien d’embauche et ne saviez-vous pas comment répondre? L’examineur vous a peut-être demandé de donner un exemple de collaboration avec d’autres personnes. Il peut être difficile de trouver une réponse, en particulier si vous êtes timide ou si vous manquez de confiance en vous. La réponse pourrait être un exemple de collaboration dans le cadre d’un passetemps. Les compétences de collaboration que vous avez acquises dans le cadre de vos passetemps sont transférables au travail.

Voici quelques exemples de compétences transférables qui peuvent être acquises dans le cadre d’un passetemps :

- mettre au point les détails d’un évènement de club;
- planifier l’aménagement d’un jardin communautaire;
- décider des itinéraires de randonnée hebdomadaires avec des amis ou amies;
- pratiquer un sport d’équipe.

Les compétences transférables sont un excellent moyen d’impressionner les employeurs et les autres. Le fait de savoir que vous les avez acquises et améliorées peut vous aider à prendre confiance en vous. Le fait de réfléchir à vos passetemps et à vos compétences transférables vous aide à mieux vous connaître. Vous pouvez voir ce que vous aimez faire et dans quelle mesure vous le faites bien. Cela peut vous aider à déterminer les emplois ou les formations futures qui vous intéressent.

N’oubliez pas que vous avez plus de compétences que vous ne le croyez.

Voici quelques exemples de compétences transférables que vous pouvez acquérir au moyen de passetemps et d'activités d'intérêt.

Exemples de compétences transférables acquises en faisant partie d'un club de randonnée

- **Communication**
 - Parler à d'autres membres du club pour aider à organiser une randonnée
- **Collaboration/travailler avec les autres**
 - Travailler avec les autres membres de l'équipe pour décider de l'endroit où faire une randonnée
- **Résolution de problèmes**
 - Décider des étapes à prendre si une personne se blesse au pied durant la randonnée
- **Lecture**
 - Lire une carte ou un feuillet sur le type d'oiseaux qui pourraient être aperçus pendant la randonnée
- **Adaptabilité**
 - Changer de plan parce qu'un orage violent est annoncé le jour de la randonnée

Exemples de compétences transférables acquises par le travail du bois

- **Créativité**
 - Imaginer un modèle pour fabriquer une planche à découper en bois
- **Organisation**
 - Planifier le projet de travail du bois et rassembler tous les matériaux requis
- **Résolution de problèmes**
 - Trouver une solution lorsqu'il est impossible de trouver le bois nécessaire
- **Mathématiques**
 - Mesurer divers morceaux de bois pour les couper de la bonne longueur
- **Lecture**
 - Lire les plans pour couper la planche à fabriquer

Exemple de compétences transférables acquises par le tricot

- **Créativité**
 - Concevoir un chandail orné des fleurs préférées de votre fille
- **Lecture**
 - Lire votre patron de tricot
- **Résolution de problèmes**
 - Trouver comment réparer les mailles irrégulières d'un rang
- **Mathématiques**
 - Compter et additionner le nombre de mailles dans différents rangs

Exemple de compétences transférables acquises au sein d'un groupe de cuisine sur Facebook

- **Compétences numériques**
 - Téléverser des photos de recettes sur la page Facebook du groupe
- **Collaboration/travailler avec les autres**
 - Travailler en équipe pour décider des recettes à partager chaque semaine
- **Communication**
 - Partager des idées, des astuces et des recettes avec d'autres personnes
- **Rédaction**
 - Publier des questions et des idées sur la page Facebook du groupe



Réflexion

Quelles sont les deux compétences que vous avez acquises grâce à vos passetemps?

Partagez vos réflexions avec une autre personne apprenante ou un formateur

Section 3 — Passetemps et créativité

Qu'est-ce que la créativité?

Nous avons discuté des types de passetemps et de champs d'intérêt, ainsi que des couts qui s'y rattachent. Nous avons formulé des conseils pour choisir un passetemps. Nous avons appris que nous utilisons des compétences transférables lorsque nous exerçons un passetemps. Il est maintenant opportun de discuter des liens entre la créativité et les passetemps.

Selon vous, que signifie la créativité? Décrivez de quoi il s'agit avec vos propres mots ci-dessous.

Vous pourriez dire « Mais, je ne suis pas créatif ou créative! », à quoi nous répondrions « Bien sûr que vous l'êtes! »

Nous sommes presque tous plus créatifs ou créatives que nous le croyons. C'est simplement que nous n'avons pas l'habitude de réfléchir de cette manière. Souvent, nous pensons que la créativité consiste à peindre un beau tableau ou à écrire un livre, mais c'est bien plus que cela.

Note aux formateurs et aux formatrices

La compétence **Créativité et Innovation** à même le cadre des Compétences pour réussir est définie comme suit :

*La compétence **Créativité et Innovation** est votre capacité à imaginer, à développer, à exprimer, à encourager et à appliquer des idées de manière novatrice, inattendue ou de remettre en question les méthodes et les normes existantes.*

ABC Alpha pour la vie Canada définit la créativité dans un langage plus clair :

La créativité nous aide à penser et à voir les choses d'une manière nouvelle.

La créativité est en fait constituée d'un certain nombre de compétences. Il s'agit de compétences que vous pouvez apprendre et pratiquer. En voici quelques-unes.

Nous croyons que la créativité consiste à **fabriquer** des objets, mais elle implique également d'autres compétences, comme :

- **réfléchir** à des questions;
- **faire** des choses d'une manière nouvelle.

Voici des exemples d'activités créatives qui conjuguent la création, la réflexion et l'action :

Créativité = création

- Concevoir un nouvel objet d'artisanat à offrir à un ami ou à une amie.
- Mettre un filtre sur une photo numérique.

Créativité = réflexion

- Trouver un nouveau moyen de réduire le budget familial.
- Prévoir une nouvelle recette et les différentes épices que vous souhaitez utiliser.

Créativité = action

- Résoudre un problème au travail grâce à une nouvelle idée que vous avez eue.
- Rencontrer l'enseignant ou l'enseignante de votre enfant pour parler des choses qui vous inquiètent.

Astuces pour accroître sa créativité

Les passetemps et les champs d'intérêt sont un **excellent** moyen de développer sa créativité. Les passetemps sont des activités autres que le travail, l'école ou la vie entière. Nous pouvons réaliser nos passetemps sans craindre l'échec. Ce n'est pas grave si les objets ou les idées créatives de notre passetemps n'aboutissent pas. Il est facile de réessayer avec une autre idée — ou même un autre passetemps.

- Abordez les nouvelles situations ou activités avec un esprit ouvert. Ne pensez pas que la différence est moins bonne. Quelquefois, la différence, c'est mieux!
- Faites preuve d'imagination. Envisagez différentes possibilités. Est-ce que cela pourrait être mieux si j'essayais quelque chose de nouveau? Restez curieux ou curieuse. Posez des questions. Réfléchissez. Interrogez-vous. Répétez. Observez les idées des autres personnes et tirez-en des leçons. Comment abordent-elles les nouvelles idées?
- Sachez que rien n'est jamais parfait. Ne laissez pas la recherche de la perfection vous empêcher de commencer. **Vos idées sont suffisamment bonnes.**
- Sachez que vous aurez probablement des échecs en cours de route. Ne vous laissez pas arrêter. L'échec fait partie intégrante des tentatives de changement. C'est parfois dans les moments difficiles que nous trouvons les meilleures réponses.
- Essayez donc! Faites-vous confiance. Si les choses ne se passent pas comme prévu, vous avez quand même appris des choses utiles. Vous avez également fait preuve de courage en essayant de nouvelles idées ou en créant quelque chose de nouveau. **Et ça, c'est génial!**



Réflexion

Pouvez-vous penser à un exemple où vous avez fait appel à la créativité dans le cadre d'un passetemps?

Partagez vos réflexions avec une autre personne apprenante ou un formateur ou une formatrice.

Section 4 — Activité de soutien : carte euristique

L'activité ci-après intègre des éléments des compétences du cadre du curriculum en littératie des adultes de l'Ontario (CLAO), y compris les tâches et les indicateurs des niveaux 1 et 2. Même si l'activité contient également d'autres Compétences pour réussir, nous nous concentrons sur la **Créativité et Innovation** à même cette ressource.

Des renseignements détaillés sur les composantes et les niveaux de compétence des **neuf Compétences pour réussir** sont présentés sur le site Web portant sur les Compétences pour réussir du gouvernement du Canada à l'adresse <https://www.canada.ca/fr/services/emplois/formation/initiatives/competence-reussir/etapes-apprentissage.html>.

Consignes pour les formateurs et les formatrices

Après avoir partagé le contenu de cette ressource avec les personnes apprenantes, vous pouvez leur demander de réaliser l'activité ci-dessous. Cette activité convient à une personne apprenante individuelle ou à un petit groupe de personnes apprenantes.

Les indicateurs de compétence, de groupe de tâches et de niveaux du CLAO, ainsi que les composantes et les niveaux des Compétences pour réussir peuvent être utilisés pour discuter de la performance, déterminer la progression des compétences et identifier les prochaines étapes possibles pour développer davantage les compétences des personnes apprenantes.

Les tâches 1 à 5 intègrent divers éléments des compétences du CLAO ci-dessous :

Compétence B : Communiquer des idées et de l'information

- Groupe de tâches B3 : Remplir et créer des documents
 - B3.1b : Créer des documents très simples pour présenter et organiser une quantité limitée d'information
- Groupe de tâches B4 : S'exprimer de façon créative
 - Les tâches relatives à ce groupe de tâches ne sont pas évaluées selon leur complexité.

Les tâches 1 à 5 intègrent également divers éléments et composantes de niveau débutant de la compétence **Créativité et Innovation** dans le cadre des Compétences pour réussir.

Créativité et Innovation : niveau débutant

Vous pouvez générer un nombre limité d'idées nouvelles sous une direction et un soutien. Vous êtes ouvert à l'application de nouvelles idées, mais revenez rapidement aux normes et aux habitudes lorsque les nouvelles idées échouent ou que vous faites face à des incertitudes.

Tâche 1 — Autoréflexion : aucun matériel n'est requis

Demandez aux personnes apprenantes de réfléchir à leur passe-temps ou à leur champ d'intérêt favoris. Prévoyez plusieurs minutes pour cette tâche.

Tâche 2 — Matériel requis : feuilles de papier vierges et stylos ou marqueurs

Les formateurs ou les formatrices peuvent aider, si nécessaire, en montrant un exemple de cercle (aussi élaboré que voulu) avec un passe-temps imprimé au centre du cercle.

Fournissez une feuille de papier vierge aux personnes apprenantes. Demandez-leur de dessiner un cercle au milieu de la feuille et d'écrire leur activité ou leur passe-temps favori au centre de celui-ci.

Tâche 3 — Autoréflexion : aucun matériel n'est requis

Demandez aux personnes apprenantes de réfléchir aux compétences dont elles se servent dans le cadre de leur activité ou de leur passe-temps préféré. Prévoyez plusieurs minutes pour cette tâche.

Tâche 4 — Matériel requis : feuille sur laquelle l'activité ou le passe-temps préféré des personnes apprenantes figure au centre d'un cercle

Les formateurs ou les formatrices peuvent aider, si nécessaire, en montrant un exemple de cercle avec un passe-temps au centre et trois exemples de compétences en dehors de ce dernier.

Demandez aux personnes apprenantes d'écrire trois compétences tout autour du cercle qu'elles utilisent pour cultiver leur passe-temps.

Tâche 5 — Matériel requis : feuille sur laquelle l'activité ou le passe-temps préféré des personnes apprenantes figure au centre d'un cercle, lequel est entouré de trois compétences connexes

Demandez aux personnes apprenantes de tracer une ligne entre chaque compétence et le cercle. Expliquez qu'il s'agit d'une carte euristique, c'est-à-dire une carte qui servira à émettre des hypothèses et formuler des analyses.

Tâche 6 — Autoréflexion — Matériel requis : fiche des personnes apprenantes reliant leurs passe-temps et leurs compétences.

Demandez aux personnes apprenantes de réfléchir à savoir si les compétences qu'elles ont indiquées sur leur carte euristique pouvaient être utilisées pour soutenir leur objectif d'autonomie, d'éducation, d'apprentissage ou d'emploi. Les formateurs ou les formatrices peuvent approfondir ces réponses en fonction des commentaires des personnes apprenantes.

Cette tâche intègre des éléments de la compétence ci-dessous du CLAO :

Compétence E : Gérer l'apprentissage

E.1 : Établir des buts à court terme; commencer à utiliser des stratégies d'apprentissage limitées; commencer à suivre son propre apprentissage

Tâche 7 : Matériel requis : tableau des composantes de la créativité et de l'innovation

Ce tableau a pour objet d'encourager l'autoréflexion et de renforcer certaines des composantes de la Créativité et l'Innovation, lesquelles sont utilisées dans les cinq premières tâches.

Les personnes apprenantes dont les niveaux de compétences sont plus faibles pourraient avoir besoin de l'aide du formateur ou de la formatrice pour remplir le tableau.

Ce tableau peut être adapté pour refléter les composantes de la Créativité et Innovation en fonction des objectifs et des niveaux de compétence de chaque personne apprenante. La liste complète des composantes est publiée à l'adresse

<https://www.canada.ca/fr/services/emplois/formation/initiatives/competence-reussir/etapes-apprentissage.html>.

La terminologie relative aux composantes des compétences a été simplifiée dans le tableau ci-dessous afin de mieux répondre aux besoins des adultes inscrits à des programmes d'alphabétisation et de formation de base.

Demandez aux personnes apprenantes de remplir le Tableau des composantes de la créativité et de l'innovation en cochant les cases correspondant à la façon dont elles ont utilisé ces compétences afin de créer une carte euristique représentant leurs passetemps et leurs champs d'intérêt.

Tableau des composantes de la créativité et de l'innovation

Consignes du formateur ou de la formatrice aux personnes apprenantes :

La créativité et l'innovation constituent des compétences importantes. Plus tôt, vous avez créé une carte euristique dans le but de relier vos compétences à un passe-temps de votre choix. Les questions figurant dans le tableau ci-après portent sur la façon dont vous avez fait preuve de créativité durant cet exercice. Répondez à chaque question en cochant la case appropriée pour démontrer dans quelle mesure vous avez utilisé cette compétence.

Lorsque vous avez créé votre carte euristique :	Beaucoup	Un peu	Pas du tout
• Avez-vous fait preuve de créativité?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Avez-vous réfléchi à d'autres compétences à y intégrer?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Avez-vous trouvé cet exercice nouveau et intéressant?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Avez-vous considéré l'exercice comme une nouvelle manière d'envisager vos compétences?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Avez-vous songé à pouvoir utiliser cet exercice à l'avenir?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Ce tableau intègre des éléments des compétences et des groupes de tâches ci-dessous du CLAO :

Compétence B : Communiquer des idées et de l'information

Groupe de tâches B3 : Remplir et créer des documents

B3.2a : Utiliser la disposition pour déterminer où entrer de l'information dans des documents simples

Compétence E : Gérer l'apprentissage

Groupe de tâches : aucun

E.1 : Établir des buts à court terme; commencer à utiliser des stratégies d'apprentissage limitées; commencer à suivre son propre apprentissage



Ce projet Emploi Ontario est financé en partie par le gouvernement du Canada et le gouvernement de l'Ontario.

Les opinions exprimées à même cette ressource représentent celles de Community Literacy of Ontario et ne sont pas forcément celles de nos bailleurs de fonds.