

## 2.1 Situations d'apprentissage

---

Les situations d'apprentissage orientent la construction et la mobilisation des connaissances ainsi que le développement des compétences disciplinaires et transversales. Liées à un contexte, elles présentent soit un problème à résoudre ou une problématique à traiter. Elles comportent une ou plusieurs tâches donnant lieu à une production déterminée.

Généralement rattachées par leur contexte à un domaine général de formation (DGF), les situations d'apprentissage contribuent à la réalisation de l'intention éducative du domaine général de formation auquel elles sont associées. Des situations *signifiantes*, *ouvertes* et *complexes* confèrent plus de sens aux apprentissages et favorisent l'intégration des contenus disciplinaires et des composantes des compétences. Elles sont *signifiantes* lorsqu'elles rejoignent les centres d'intérêt de l'adulte en s'inspirant des questions de l'actualité, des grands enjeux de société ou des réalisations scientifiques et technologiques en relation avec le quotidien. Elles sont *ouvertes* si elles amènent l'adulte à choisir sa démarche et qu'elles rendent possibles différentes pistes de solution. Leur nature *complexe* donne l'occasion de développer et de mettre en œuvre plus d'une compétence. Les situations d'apprentissage amènent l'adulte à faire des liens entre des concepts généraux issus de différents champs disciplinaires et nécessitent la mobilisation d'un plus grand nombre de ressources.

Bien que l'utilisation de situations d'apprentissage soit obligatoire, aucun des exemples donnés dans les cours n'est prescrit. Il en est de même des exemples de tâches. Le personnel enseignant conçoit ou choisit celles qu'il juge appropriées. Toutefois, dans le but de simplifier la planification d'un cours, il est suggéré de répartir, dans plusieurs situations d'apprentissage, les concepts généraux retenus.