

Cadre de référence pour l'apprentissage expérientiel

Guide synthèse

Préparé par Affaires Étudiantes, Développement de
carrière et apprentissage expérientiel (DCAE)

Septembre 2025



Table des matières

Section 1 : Objectif et structure du Cadre d'AE	2
1.1 Niveaux d'utilisation	2
1.2 Outils de base.....	3
Section 2: Déployer l'AE à l'échelle du campus.....	6
2.1 Définir les dimensions du cycle expérientiel.....	6
2.2 Catégorisation par niveaux de l'intensité de l'AE.....	7
Section 3: Évaluation des apprentissages issus de l'expérience	8
Ressource: Cartographeur de l'AE.....	10
Annexe 1: Échelle d'indépendance des uOCompétences - Définitions des niveaux.....	15

Besoin d'aide pour l'apprentissage expérientiel?

L'équipe du développement de carrière et de l'apprentissage expérientiel (DCAE) accompagne les facultés, les professeur.es et le personnel administratif dans la conception d'activité d'apprentissage expérientiel (AE) de haute qualité à tous les niveaux et dans tous les programmes.

Voici comment nous pouvons vous aider :

- Aligner vos activités sur le Cadre d'AE, la désignation de cours du Régime d'apprentissage expérientiel approfondi (RAEA) et d'autres critères de qualité.
- Intégrer les uOCompétences et des outils structurés de rétroaction.
- Développer des stratégies de réflexion et d'évaluation adaptées à votre contexte.
- Inventorier, mettre en œuvre, évaluer et bonifier l'AE dans vos programmes d'études.
- Identifier et coordonner les placements de bénévoles (individuels et collectifs, en personne et virtuels) par le biais de programmes tels que l'apprentissage par l'engagement communautaire (AEC) et le bénévolat parascolaire (BP).
 - Accéder à un réseau de plus de 1 200 partenaires communautaires francophones, anglophones, bilingues, sur et hors campus.
 - Bénéficier de notre expertise en matière d'accords de partenariat avec les organisations communautaires et de processus de preuve d'assurance.
 - Collaborer avec le Bureau international pour les stages à l'étranger et avec le Bureau de la gestion des risques pour les cas particuliers.

Explorez nos ressources : uottawa.ca/études/apprentissage_expérientiel_de_carrière

Section 1 : Objectif et structure du Cadre d'AE

Le Cadre d'apprentissage expérientiel (AE) de l'Université d'Ottawa est un outil à la fois pratique et stratégique conçu pour appuyer le développement de programmes, la conception de cours et la reconnaissance d'activités d'AE de haute qualité. Développé à l'origine dans le cadre de la création du Régime d'apprentissage expérientiel approfondi (RAEA), un parcours de 30 crédits de premier cycle de cours labellisés AE, ce cadre a depuis évolué pour devenir un guide institutionnel global visant à favoriser la cohérence, la qualité et la visibilité de l'offre en AE. Alors que de nouvelles formes d'AE sont développées sur le campus, le Cadre demeure un outil adaptatif qui continuera d'évoluer selon les besoins et les nouvelles opportunités.

Fruit d'une collaboration entre des membres du personnel enseignant et administratif issus de plusieurs facultés et services, le Cadre a été examiné par le Conseil des études du premier cycle (CEPC) et officiellement approuvé par le Sénat de l'Université dans le cadre de la demande de modification majeure du RAEA.

Conçu pour être à la fois robuste et polyvalent, le Cadre prend en charge un large éventail de formats d'AE, dont les cours dirigés par les étudiant.es, les placements coop, les stages, les projets d'apprentissage par l'engagement communautaire (AEC), les cours sur le terrain et les ateliers axés sur les compétences. Il constitue une base commune pour assurer la qualité, garantir une reconnaissance cohérente de l'AE et permettre le suivi des progrès des étudiant.es.

Il permet ainsi aux facultés et aux services d'évaluer les activités existantes, d'en concevoir de nouvelles et de constituer un inventaire cohérent et institutionnel des occasions d'AE.

1.1 Niveaux d'utilisation

Le Cadre d'AE peut être appliqué à plusieurs niveaux au sein de l'établissement, allant de la planification stratégique des programmes à la conception d'activités pédagogiques individuelles. Cette section décrit comment le Cadre peut être mobilisé aux niveaux institutionnel (macro), facultaire ou de programme (mésa) et au niveau de l'enseignement (micro).

Utilisation institutionnelle (niveau macro) :

Les unités centrales (par exemple, le Bureau du ou de la provost, Affaires académiques, Recherche institutionnelle, Développement de carrière et l'apprentissage expérientiel) peuvent utiliser le Cadre pour :

- **Soutenir** la planification institutionnelle et l'alignement stratégique autour des objectifs de l'AE
- **Normaliser** la terminologie et les mécanismes d'assurance de la qualité entre les facultés et les unités
- **Bâtir** un inventaire global des activités d'AE pour les rapports ministériels, les processus d'accréditation et les demandes de financement.

- **Suivre** la participation étudiante et le développement des compétences à travers les expériences d'AE.

Utilisation par les programmes et les facultés (niveau méso)

Les programmes, facultés et comités de curriculum peuvent s'appuyer sur le Cadre pour :

- **Cartographier et structurer** les activités d'AE au fil du cheminement académique (par exemple, des cours de niveau 1000 à 4000).
- **S'assurer** que les activités d'AE sont alignées sur les résultats d'apprentissage du programme et les normes professionnelles ou d'accréditation.
- **Repérer** les lacunes dans la progression ou les compétences sous-représentées (par exemple, l'absence d'étapes de réflexion ou de rétroaction).
- **Concevoir ou adapter** des cours pour répondre aux critères du RAEA ou à d'autres exigences en matière d'AE.

Utilisation pédagogique (niveau micro)

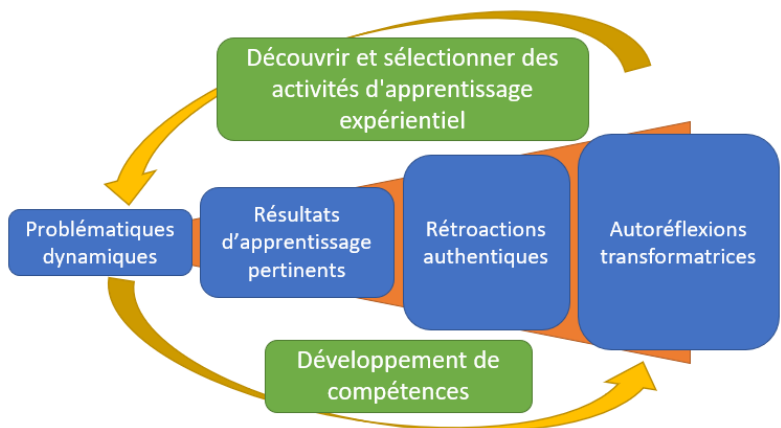
Les enseignant.es, coordinatrices.eurs et les conceptrices.eurs pédagogiques peuvent utiliser le Cadre pour :

- **Aligner** les activités de cours sur les normes d'AE et le niveau de préparation des étudiant.es.
- **Concevoir** des résultats d'apprentissage, des évaluations et des activités de réflexion qui favorisent l'autonomie, l'authenticité et l'agentivité.
- **Évaluer** l'apprentissage et l'évolution des étudiant.es à l'aide de travaux expérientiels et de réflexions structurées
- **Soutenir** le développement de compétences disciplinaires, professionnelles et transférables, y compris les uOCompétences et les outils de planification d'objectifs SMAEIP.

1.2 Outils de base

1. Le cycle de l'AE

Le cadre d'AE décrit quatre composantes essentielles qui doivent être présentes, à des degrés divers, dans toute activité d'AE de haute qualité. Inspiré du cycle d'apprentissage expérientiel de Kolb (1984), ce modèle met l'accent sur l'apprentissage continu et itératif et relie explicitement la conception de l'activité expérientielle au à l'évolution de l'apprenant.e.



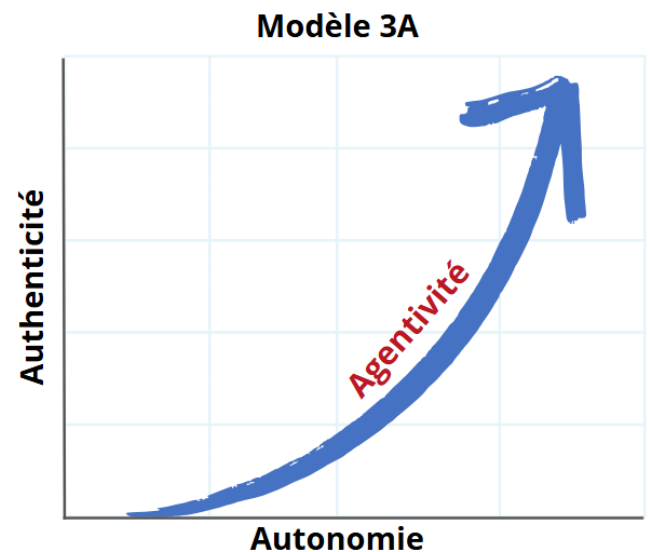
Dans toutes les disciplines et pour tous les types d'activités, les expériences AE efficaces doivent permettre aux apprenant.es,

1. D'être confronté.es à des **problématiques dynamiques** qui les engagent de façon authentique dans l'expérimentation et l'adaptation.
2. De développer et **mettre en pratique de nouvelles connaissances et compétences** propres à leur discipline grâce à des tâches et des outils de travail pertinents et liés à des résultats d'apprentissage clairement définis.
3. De **recevoir de la rétroaction authentique** grâce à des interactions réalistes avec l'environnement, incluant des professeur.es, superviseur.es, collègues, et parties prenantes.
4. De **réfléchir à leurs actions** et expériences et d'**être redevables de leurs résultats** d'apprentissage et de performance.

Ce cycle en quatre phases favorise l'autonomie, la métacognition et le développement de compétences transférables.

2. Le modèle des 3A : Autonomie, Authenticité et Agentivité.

Le modèle des 3A est à la fois un guide conceptuel et pratique pour concevoir des activités expérientielles qui renforcent l'agentivité de l'apprenant.e, c'est-à-dire la conviction que ses actions peuvent créer un changement significatif. Comme le montre le graphique ci-contre, l'autonomie et l'authenticité agissent comme des leviers inséparables : les apprenant.es font de vrais choix, sont confronté.es à de vraies conséquences et mobilisent des compétences transférables. Cet équilibre favorise la motivation intrinsèque en renforçant à la fois le sentiment de compétence et d'autonomie. Lorsque les apprenant.es sont en mesure d'agir de façon authentique et autonome, ils et elles développent un plus grand sens de l'appropriation, de la résilience et de la motivation, qualités essentielles à l'apprentissage tout au long de la vie.



- **Autonomie:** Condition structurelle permettant aux apprenant.es de choisir, de planifier et d'agir ;
- **Authenticité:** Capacité d'affronter l'ambiguïté, de naviguer dans la complexité et de mesurer les conséquences réelles ;
- **Agentivité:** Aptitude à se voir comme une actrice ou un acteur du changement. À croire que ses actions comptent et peuvent transformer le monde ou son propre parcours. C'est une disposition psychologique et motivationnelle.

Le modèle des 3A propose une perspective développementale permettant d'échelonner l'intensité de l'expérience au fil du temps. Lorsqu'ils conçoivent des

activités d'apprentissage expérientiel (AE), les professeur.es doivent également réfléchir attentivement à la manière de moduler l'autonomie et l'authenticité en fonction de l'expérience de l'apprenant.e, de son niveau de développement et de la complexité de l'environnement et du contexte d'apprentissage. Deux contraintes de conception essentielles reviennent fréquemment :

- **Les apprenant.es novices** peuvent nécessiter des activités plus structurées et simplifiées pour soutenir l'acquisition de compétences de base.
- **Des considérations éthique ou liées à la sécurité** peuvent exiger des activités simulées ou contrôlées pour assurer la protection des participant.es et des parties prenantes.

Comme l'AE varie d'une discipline à l'autre et selon les environnements, l'authenticité ne peut être définie de façon universelle. Par exemple, dans les contextes cliniques ou à haut risque, l'authenticité peut prendre la forme d'environnements simulés qui reproduisent la complexité du réel sans compromettre la sécurité. Un principe demeure toutefois fondamental : **l'autonomie rend possible l'authenticité.**

3. Les uOCompétences

Les 11 uOCompétences s'inscrivent dans les résultats d'apprentissage institutionnels (RAI) de l'uOttawa. Elles décrivent les principales compétences transférables, les attitudes et les savoirs essentiels que les étudiant.es sont appelé.es à développer dans le cadre de l'AE. Ces compétences fournissent :

- Un langage commun à toutes les facultés pour soutenir l'approche par compétences ;
- Des objectifs d'apprentissage clairs pour les étudiant.es, facilitant la définition d'objectifs alignés sur la formule SMAEIP (Spécifique, Mesurable, Atteignable, Enrichissant, Inscrit dans le Temps, Partagé) ;
- Ancrages pour structurer la rétroaction, stimuler la réflexion, et guider l'évaluation et le développement des compétences (Ramsay, 2024);
- Un programme d'activités souple et personnalisable, accessible via Brightspace, pouvant être modulé en fonction des objectifs d'apprentissage d'un cours ou d'un programme.



Les uOCompétences viennent compléter, et non remplacer, les résultats d'apprentissage disciplinaires. Elles sont particulièrement utiles dans les contextes interdisciplinaires ou co-universitaires où les compétences propres à un programme donné sont moins bien définies ou partagées.

Section 2: Déployer l'AE à l'échelle du campus

Pour être reconnue comme une activité d'AE à l'uOttawa, une expérience doit intégrer de manière intentionnelle les quatre composantes du cycle de l'AE et offrir à l'apprenant.e des degrés appropriés d'autonomie et d'authenticité.

2.1 Définir les dimensions du cycle expérientiel

Ces quatre composantes constituent le fondement d'une conception efficace de l'AE :

1. **Analyse des problèmes:** S'engager auprès de problèmes dynamiques
2. **Stratégies d'action:** Appliquer des connaissances et compétences disciplinaires
3. **Intégration de la rétroaction:** Recevoir des rétroactions authentiques
4. **Évaluation des résultats:** Réfléchir et assumer ses responsabilités

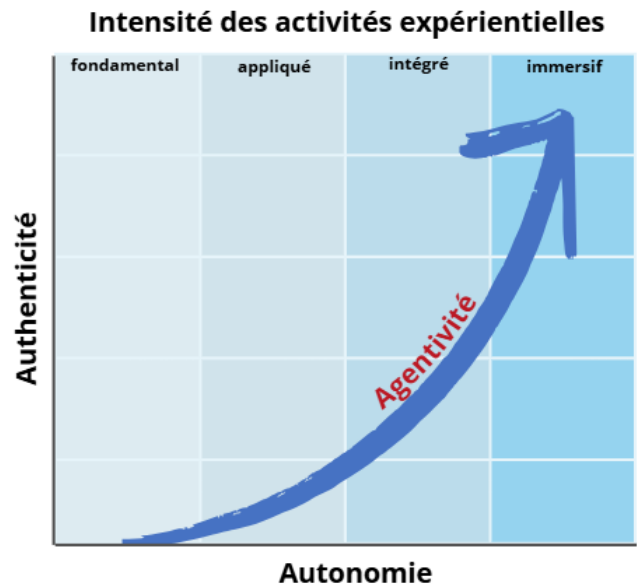
Ces étapes peuvent être conçues selon un continuum allant de « fermé » à « ouvert », en fonction du niveau de choix, de réalisme et de contribution accordé à l'apprenant.e. Les conceptrice.eurs doivent réfléchir intentionnellement au degré d'autonomie offert pour chacune de ces dimensions. Ces choix influencent la manière dont les apprenant.es vivent l'expérience et doivent être soigneusement adaptés à leur niveau de développement et aux objectifs d'apprentissage visés.

Dimension	Proposition	Fermé	Ouvert
Analyse de la question	L'activité permet-elle aux apprenant.es d'explorer et d'adapter les savoirs, méthodes et techniques disciplinaire?	La question, les résultats attendus et le plan d'action sont définis par la ou le professeur.	La question, les résultats attendus et le plan d'action sont définis par l'apprenant.e.
Stratégies d'action	L'activité permet-elle aux apprenant.es de développer leurs propres rôles et stratégies d'action?	Les responsabilités, tâches et outils sont définis par la ou le professeur.	Les responsabilités, tâches et outils sont définis par l'apprenant.e.
Intégration de la rétroaction	L'activité permet-elle aux apprenant.es d'identifier et d'interagir avec des sources de rétroaction pertinentes?	Les interactions avec les parties prenantes et l'environnement sont définies par la ou le professeur.	Les interactions avec les parties prenantes et l'environnement sont définis par l'apprenant.e.
Évaluation des résultats	L'activité permet-elle aux apprenants de réfléchir à leur apprentissage et d'en assumer la responsabilité?	La ou le professeur définit les responsabilités et demande des justifications à l'apprenant.e.	L'apprenant.e définit ses responsabilités, et veille à ce qu'elles soient respectées.

2.2 Catégorisation par niveaux de l'intensité de l'AE

Le Cadre d'AE comprend un système de catégorisation à quatre niveaux qui organise les expériences selon leur degré d'intensité: Fondamental, Appliqué, Intégré et Immersif. Chaque niveau reflète une progression en matière d'autonomie, d'authenticité et d'engagement dans des contextes réels.

Par exemple, les activités « fondamentales » sont généralement plus structurées et encadrées. Elles limitent souvent trois des quatre dimensions du cycle AE, offrant ainsi une entrée sécurisante dans l'expérimentation. Ce cadre structuré permet aux étudiant.es de développer graduellement l'agentivité et les compétences nécessaires pour accéder à des expériences plus ouvertes et autodirigées.



En progressant vers les niveaux appliqué, intégré et immersif, les étudiant.es mobilisent des habiletés cognitives de plus en plus avancées. Cette progression s'aligne sur la version révisée de la taxonomie de Bloom (Anderson et Krathwohl, 2001), qui classe l'apprentissage selon six niveaux : **Se souvenir, Comprendre, Appliquer, Analyser, Évaluer** et **Créer**. Utilisée parallèlement au cadre d'AE, cette taxonomie permet aux professeur.es de concevoir des objectifs et des évaluations qui soutiennent un développement cohérent des compétences.

Cet outil aide les professeur.es et conceptrices.eurs de programmes à :

- Séquencez logiquement les activités d'AE sur plusieurs années ou niveaux (par exemple, de la 1^{re} à la 4^e année, ou entre le 1^{er} et 3^e cycle) ;
- Aligner les activités sur les résultats d'apprentissage visés par le programme ;
- Identifier les activités admissibles à la désignation AE (comme le RAEA).

En clarifiant l'intensité attendue, cette structure favorise une conception intentionnelle de l'AE à l'échelle des programmes et une reconnaissance institutionnelle cohérente.

Chaque niveau suppose une autonomie, une authenticité et une agentivité croissantes:

1. **Fondamental** - Simulations structurées, laboratoires guidés
2. **Appliqué** - Projets communautaires, apprentissage par le service
3. **Intégré** - Cours basés sur des projets ou des activités sur le terrain
4. **Immersif** - Stages coop*, recherches autodirigées, cours de synthèse

Ces niveaux permettent une montée en intensité progressive. **Par exemple, un.e étudiant.e engagé.e dans un programme coop pourra vivre des expériences fondamentales en première année, puis graduellement accéder à des stages ou projets plus immersifs selon son parcours.*

Les seuils minimaux présentés dans le tableau ci-dessous servent de repères généraux. Ils peuvent toutefois varier en fonction de la discipline, du programme, du cours ou du type d'activité.

Niveau d'activité	Fondamental	Appliqué	Intégré	Immersif
Résultats d'apprentissage	Identifier et décrire les concepts fondamentaux dans un contexte simplifié ou simulé.	Appliquer des connaissances et des méthodes établies pour résoudre des problèmes dans un contexte structuré et réel.	Analyser et adapter les connaissances disciplinaires pour relever les défis dans des environnements dynamiques ou collaboratifs.	Concevoir et mettre en œuvre des solutions innovantes dans des contextes complexes, réels ou autodirigés.
Dimensions ouvertes minimales (autonomie)	1 / 4	2 / 4	3 / 4	4 / 4
Pondération minimale de l'activité (temps)	20%	40%	60%	80%
Pondération minimale dans le cours (note)	20%	20-40%	20-60%	20-80%

Section 3: Évaluation des apprentissages issus de l'expérience

Une composante essentielle de l'AE consiste à évaluer non seulement les résultats, mais aussi le processus d'apprentissage lui-même. Il ne s'agit donc pas seulement d'évaluer ce que les apprenant.es produisent, mais aussi comment ils et elles évoluent, s'adaptent et donnent du sens à leurs expériences. Dans les premières étapes, les activités d'AE peuvent s'appuyer sur des consignes simples et des outils structurés ; à mesure que l'apprenant.e progresse, l'évaluation repose davantage sur sa capacité à justifier ses choix à travers des portfolios, des livrables et des récits réfléchis. Cette gradation soutient un apprentissage plus authentique et permet aux évaluatrices.eurs d'offrir une rétroaction pertinente et ciblée.

Principes fondamentaux de l'évaluation de l'AE

- **Intentionnelle** : Alignée sur des résultats d'apprentissage clairement définis.
- **Observable** : Axée sur des comportements ou des productions démontrables.

- **Développementale** : Conçue pour faire apparaître une progression dans le temps.
- **Acceptable** : Sensible à l'identité de l'apprenant.e et au contexte réflexif.
- **Diversifiée** : Adaptée à la nature des compétences ciblées.

Types d'évaluation : formative et sommative

Il est essentiel de considérer à la fois le moment et l'objectif de l'évaluation. L'AE bénéficie de l'utilisation combinée d'approches formatives et sommatives qui remplissent des fonctions complémentaires :

- **L'évaluation formative** soutient l'apprentissage au fur et à mesure qu'il se déroule. Des outils comme les autoévaluations, la réflexion guidée ou la planification d'objectifs SMAEIP aident les apprenant.es à intégrer les expériences en temps réel.
- **L'évaluation sommative** rend compte de l'apprentissage à des moments clés. Des rapports finaux, des rétroactions des mentors ou des autojustifications permettent de mesurer les progrès réalisés à la fin d'un cycle.

Adapter les outils aux résultats de l'apprentissage

Les approches évaluatives varient selon le type de compétences ciblée :

- Les **savoirs disciplinaires** se démontrent souvent par des productions académiques (rapports, présentations, etc.).
- Les **compétences professionnelles** comme le travail d'équipe ou la communication se manifestent dans des projets et par la rétroaction des pairs.
- La **métacognition** et l'**autorégulation** se révèlent dans les réflexions structurées, les journaux de bord ou les défenses orales.
- Les **compétences transférables** (pensée critique, collaboration, etc.) bénéficient d'évaluations cumulatives et multi-sources et de rétroactions qualitatives provenant de diverses parties prenantes.

Rubriques de développement et application des uOCompétences

Pour appuyer le suivi de la progression, l'uOttawa utilise une rubrique à cinq niveaux, de **Explorer** à **Innover** (voir Annexe 1), intégrée à l'[application uOCompétences](#).

Destinée aux expériences de courte ou moyenne durée (hackathons, ateliers, projets en classe, concours, stages Coop, cours dirigés), cette application permet aux étudiant.es de tracer leur évolution et de démontrer concrètement l'acquisition de compétences disciplinaires et transférables.

Les étudiant.es peuvent y consigner des objectifs SMAEIP, réfléchir à leurs apprentissages et recevoir des rétroactions structurées de la part de mentors et de superviseur.es. Son format centré sur l'étudiant.e facilite la mobilisation des apprentissages dans des contextes universitaires ou professionnels. Il permet aussi de réduire les écrits de remplissage en ancrant les réflexions dans des actions concrètes, rendant les progrès visibles et authentiques.

Par son ancrage dans les principes d'**intentionnalité** et de **réflexivité**, l'appli opérationnalise le Cadre d'AE de manière concrète et évolutive.

l'authenticité de l'expérience. Comprendre cette relation aide les professeur.es et les conceptrices.eurs à faire des choix éclairés au moment de définir, planifier ou évaluer leurs activités.

Le tableau suivant donne des exemples concrets d'activités d'AE situées à divers niveaux d'ouverture et d'intensité. Bien qu'ils soient partiels, ces exemples peuvent aider à situer les activités existantes et à guider leur adaptation ou leur bonification.

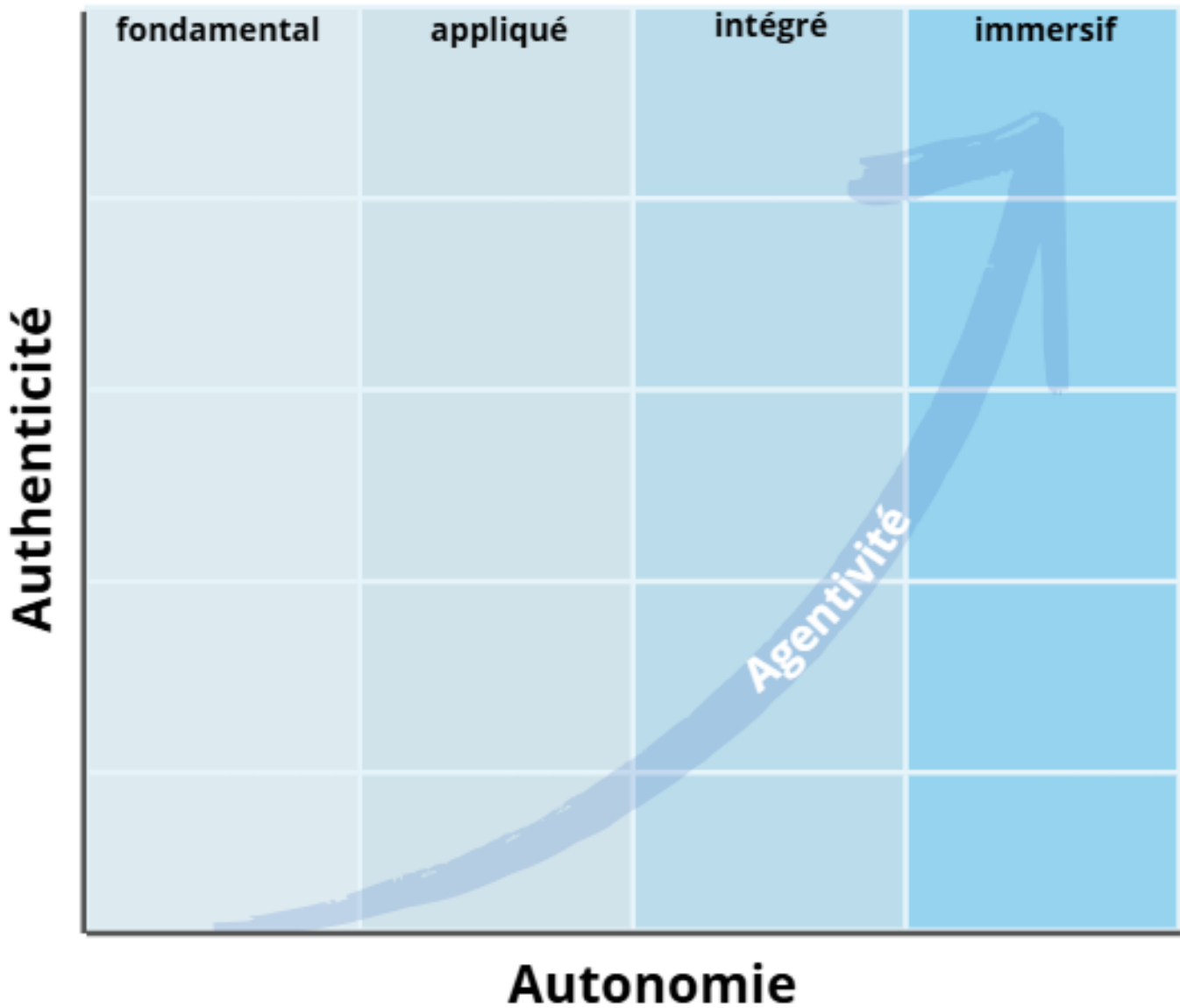
Exemple	Autonomie	Authenticité	Niveau d'activité
Dissection en laboratoire d'anatomie	Le problème, les tâches, les outils et les résultats sont entièrement définis par la ou le professeur.	Les étudiant.es interagissent avec des objets anatomiques authentiques dans un environnement contrôlé à faible risque.	Fondamental
Cas structuré	Le problème, les tâches, les outils et les interactions sont définis par la ou le professeur.	Les étudiant.es définissent les résultats et en assument la responsabilité.	Fondamental
Scénario simulé	Le problème et les interactions sont encadrés par la ou le professeur.	Les étudiant.es choisissent les rôles, les tâches et les outils, et sont responsables des résultats simulés.	Appliqué
Jeu de rôle sur la négociation	Le problème, les rôles et les responsabilités sont définis par la ou le professeur.	Les étudiant.es régulent leurs interactions entre pairs et assument la responsabilité des résultats.	Appliqué
Laboratoire de conception	Le problème est défini par la ou le professeur/ou en collaboration avec un partenaire externe.	Les étudiant.es déterminent les rôles et les stratégies d'action, régulent leurs interactions et assument la responsabilité des résultats.	Intégré
Environnement simulé	Les interactions sont définies par la ou le professeur.	Les étudiant.es définissent le problème, les rôles et les stratégies d'action, et assument la responsabilité des résultats.	Intégré
Consultation supervisée avec un.e vrai.e client.e	La ou le professeur établit seulement les paramètres généraux (temps, normes minimales).	Les étudiant.es définissent les problèmes, interagissent avec des actrices.eurs réels, et assument la responsabilité des résultats.	Immersif
Projet de recherche indépendant	La ou le professeur établit seulement les contraintes générales de l'activité d'apprentissage (par exemple, le temps et les normes minimales).	Les étudiant.es définissent leur démarche (problématiques, rôles et des stratégies d'action), interagissent avec des environnements et des actrices.eurs authentiques et assument la responsabilité des résultats.	Immersif

Activité facultative : Cartographier une activité d'AE

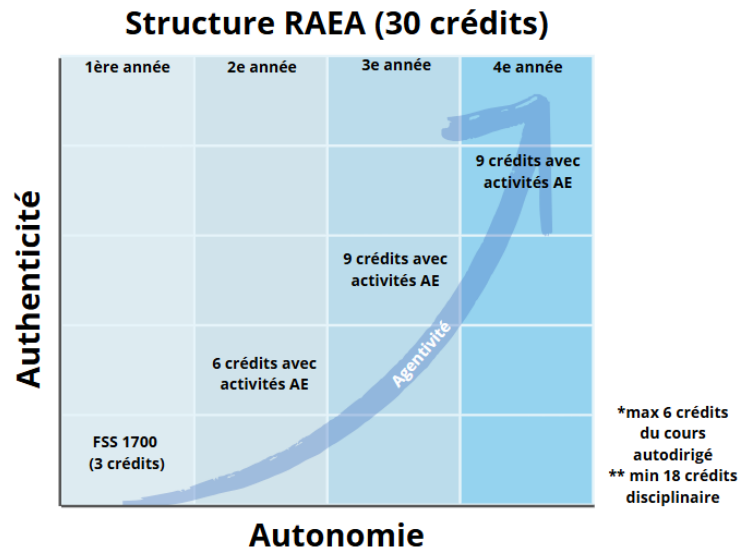
Identifiez les dimensions ouvertes/fermées d'activités expérientielles spécifiques, puis totalisez leur score pour les catégoriser. Poursuivez en les positionnant sur les graphiques proposés dans le guide.

Activité d'AE :			
Dimension	Question	Fermée	Ouverte
Analyse de la question	Le problème de l'activité permet-il aux étudiant.es d'explorer et d'adapter les connaissances, méthodes et techniques disciplinaires?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Stratégies d'action	L'activité permet-elle aux étudiant.es de développer leurs propres rôles et stratégies d'action ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Intégration de la rétroaction	L'activité permet-elle aux étudiant.es d'identifier et d'interagir avec les sources de rétroaction de leur choix ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Évaluation des résultats	L'activité permet-elle aux étudiant.es d'assumer la responsabilité des résultats d'apprentissage et de performance et d'y réfléchir ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Total du nombre de dimensions ouvertes	Résultat : 1 dimension ouverte : Fondamental 2 dimensions ouverts : Appliqué 3 dimensions ouverts : Intégré 4 dimensions ouverts : Immersif		

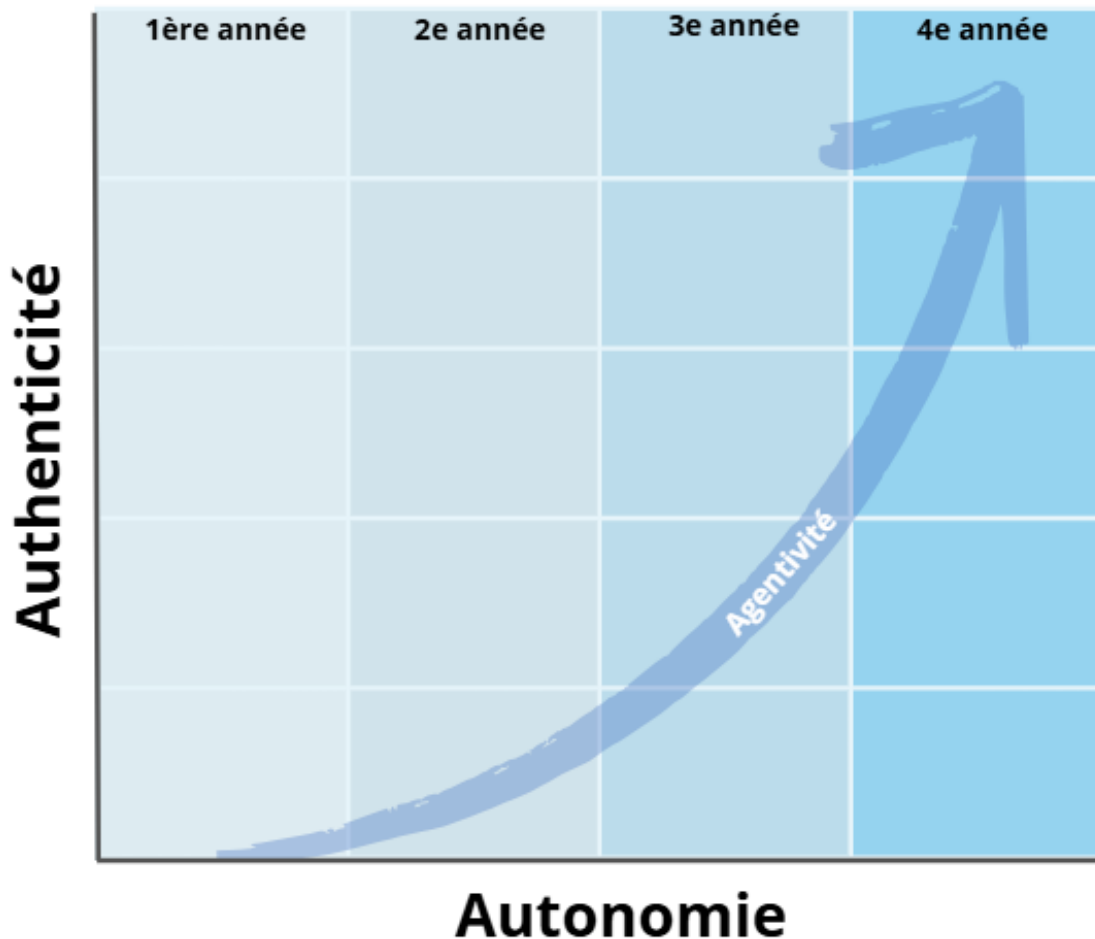
Intensité des activités expérientielles



Le Régime d'apprentissage expérientiel approfondi (RAEA) est un parcours structuré de 30 crédits de premier cycle composé de cours étiquetés AE, qui augmentent l'authenticité des expériences d'apprentissage et renforcent progressivement l'autonomie et l'agentivité des étudiant.es sur une période de quatre ans. Le graphique illustre la trajectoire de développement, passant d'expériences de niveaux fondamentales à des expériences de niveaux immersives. Ce cadre peut être utilisé pour planifier la séquence des cours et des activités d'AE au sein d'un programme de pluriannuel.



Parcours AE



Annexe 1: Échelle d'indépendance des uOCompétences - Définitions des niveaux.

L'échelle d'indépendance uOCompétences constitue une grille d'évaluation essentielle pour guider et documenter l'atteinte des résultats d'apprentissage du cours (RAC) liés aux compétences transversales. Elle permet de suivre la progression des étudiant.es au fil d'un cours ou d'une activité d'AE, en mettant l'accent sur le développement de leur d'autonomie.

L'échelle comprend cinq niveaux : **Exploration, Acquisition, Mise en pratique, Perfectionnement** et **Innovation**. Elle provient de l'enquête sur la quantification des uOCompétences (Ramsay, 2024), elle-même inspirée de « l'échelle de compétences » des National Institutes of Health (NIH, 2023) et du modèle d'amélioration de la qualité de l'apprentissage expérientiel de l'Université du Tennessee (UoT, 2015).

Les étudiant.es et leurs mentor.es peuvent s'en servir pour faire un suivi structuré du développement des compétences à différents moments du parcours (début, mi-parcours, fin).

Voici les définitions correspondantes à chaque niveau de développement :

- **Exploration:** Connaissance ou compréhension commune des techniques et concepts de base. Explorer la compétence pour mieux comprendre comment l'utiliser.
- **Acquisition:** Niveau d'expérience acquis dans une salle de classe et/ou dans des scénarios expérientiels. Observer d'autres personnes en train de pratiquer la compétence. On s'attend à ce qu'ils aient besoin d'être guidés dans l'exercice de cette compétence.
- **Mise en pratique:** Reproduit avec succès les tâches relevant de cette compétence sur la base de son expérience antérieure. Réalise généralement la compétence de manière autonome avec l'aide occasionnelle d'un expert.
- **Perfectionnement:** Effectue les actions associées à cette compétence sans aide. Aide à optimiser et à améliorer une tâche ou un processus en utilisant les théories, la recherche et l'expérience.
- **Innovation:** Utilise des expériences théoriques et pratiques pour créer et inventer de nouvelles ressources et applications en matière de compétences. Capacité reconnue à fournir des conseils, à résoudre des problèmes et à répondre à des questions liées à ce domaine d'expertise.

Références

- Anderson, L., & Krathwohl, D. A. (2001). *Taxonomy for learning, teaching and assessing: A revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
- Kolb, David A. (1984). *Experiential Learning : Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice-Hall, Consulté le 1 avril 2023 https://ocul-uo.primo.exlibrisgroup.com/permalink/01OCUL_UO/1qgui7k/alma991018464179705161
- National Institutes of Health. (n.d.). *Competencies Proficiency Scale*. Consulté le 1 April 2023 <https://hr.nih.gov/working-nih/competencies/competencies-proficiency-scale>
- Ramsay, Gabriel. (2024). *Quantifying Student Competency Development Using the uOCompetencies Proficiency Survey*. University of Ottawa.
- Université d'Ottawa. (n.d.). *Compétences*. Consulté le 22 aout 2025 <https://www.uottawa.ca/etudes/carriere-apprentissage-experientiel/developpement-carriere/competences>
- Université d'Ottawa. (n.d.). *Régime d'apprentissage expérientiel approfondi (RAEA) en Sciences Sociales*. Consulté le 22 aout 2025 <https://www.uottawa.ca/faculte-sciences-sociales/programmes/premier-cycle/regime-apprentissage-experientiel-approfondi>
- University of Tennessee Knoxville. (2015). *The University Of Tennessee Quality Enhancement Plan March 31–April 2, 2015*, Consulté le 1 April 2023 <https://experiencelearning.utk.edu/wp-content/uploads/sites/21/2015/06/QEP-Report.pdf>