

## CHAPITRE 2

# RÉFLEXION SUR L'INCLUSION ET L'ÉQUITÉ LORS DE LA CONCEPTION D'UNE ACTIVITÉ TECHNOCREATIVE

Auteurs : Mercè Gisbert Cervera, Carme Grimalt-Álvaro

---

Les technologies d'aujourd'hui, outre leurs nombreux avantages en matière d'éducation et d'apprentissage, présentent de nouveaux défis en matière de d'inclusivité et d'éthique. Comme les activités de Let's STEAM seront mises en œuvre dans des contextes éducatifs très variés, il est nécessaire de réfléchir de manière appropriée à la façon dont ces mises en œuvre seront effectuées. Nous soutenons que cette réflexion doit être menée dans le but de promouvoir l'engagement de tous les élèves et, par conséquent, de garantir des pratiques d'enseignement et d'apprentissage STEAM inclusives, adaptées aux contextes et aux besoins éducatifs des apprenants.



Par éthique, nous entendons le comportement approprié et acceptable par rapport aux pratiques des technologies numériques (*Digital Technology, DT*) et à l'utilisation d'Internet. L'éthique informatique ou numérique traite, par exemple, de l'utilisation non autorisée des systèmes informatiques, du vol de logiciels (piratage), de la confidentialité des informations, de la collecte non autorisée, de l'utilisation des droits d'auteur des informations... L'utilisation responsable et éthique de la DT est une partie importante du travail des apprenants et de l'apprentissage des élèves et, pour cette raison, elle est mise en évidence dans de nombreux programmes d'études nationaux.



L'utilisation sûre d'Internet est l'une des principales préoccupations des programmes scolaires dans de nombreux pays, car les adolescents ont besoin d'être en sécurité lorsqu'ils utilisent les technologies de l'information pour apprendre et dans leur vie quotidienne. Pour promouvoir une utilisation sûre des technologies de l'information, nous devons savoir comment nos élèves utilisent Internet et les technologies de l'information, et quels sont les risques qu'ils peuvent rencontrer en ligne (par exemple, les contenus préjudiciables en ligne, la radicalisation et l'extrémisme en ligne, les risques liés au partage de contenus personnels et au sexting, le harcèlement en ligne, etc.) Bien que la promotion d'une utilisation sûre d'Internet et de la communication numérique soit un vaste sujet à couvrir, nous souhaitons profiter de cette formation afin de mettre sur la table certaines questions relatives à la communication numérique qui pourraient empêcher nos élèves de profiter de celle-ci pour l'apprentissage et dans leur vie quotidienne.

Certains élèves sont désavantagés et ont moins de possibilités que leurs camarades de classes. Notre objectif, en tant qu'enseignants ou éducateurs, est de faire en sorte que tous les élèves aient les mêmes possibilités d'apprentissage pour développer leur potentiel et leurs capacités. Dans les domaines des STEM (science, technologie, ingénierie et mathématiques), certains problèmes particuliers réduisent les possibilités d'apprentissage de certains élèves, qui peuvent parfois être entravés par nos pratiques pédagogiques quotidiennes. En discutant des activités de Let's STEAM et de l'utilisation éthique et sûre des technologies numériques pour nos élèves, nous aimerions donc contribuer à la création d'activités éducatives plus équitables et inclusives. Il est donc important de rappeler les définitions de certains concepts que nous utiliserons fréquemment au cours de ce manuel et au sein des fiches d'activités proposées dans cette formation, car des termes tels que "équité" et "inclusion" peuvent prêter à confusion et avoir des significations différentes selon les personnes :

**INCLUSION.** Selon les termes de l'UNESCO, l'inclusion signifie s'assurer que chaque individu a une chance égale de progresser dans l'éducation. Elle est de plus en plus considérée comme un principe qui soutient et accueille la diversité parmi tous les apprenants (UNESCO 2017). Ce point de vue présuppose que l'objectif est d'éliminer l'exclusion sociale résultant d'attitudes discriminatoires concernant la race, la classe sociale, l'origine ethnique, la religion, le sexe et les capacités. Cependant, dans le langage courant, l'inclusion est généralement utilisée en se concentrant sur l'intégration des élèves ayant des besoins spéciaux.

**BESOINS SPECIAUX.** Nous considérons que les élèves ayant des besoins spéciaux sont ceux qui ont des problèmes d'apprentissage ou des handicaps qui rendent leur apprentissage plus difficile que celui de la plupart des élèves de leur âge. Ces limitations peuvent inclure (mais ne sont pas limitées à) des désavantages dans les capacités physiques, comportementales, intellectuelles, émotionnelles et sociales (UNESCO) (par exemple, autisme, Asperger, syndrome de Down, dyslexie, dyscalculie, dyspraxie, dysgraphie, dysorthographe, cécité, surdité, TDAH, etc.). Ils ont besoin d'un soutien supplémentaire et de méthodes pédagogiques adaptées afin de participer et d'atteindre les objectifs d'apprentissage dans un programme éducatif.

**EQUITE.** L'équité est une approche qui garantit que tout le monde a accès aux mêmes opportunités. L'équité reconnaît qu'il existe des avantages et des obstacles et que, par conséquent, nous ne partons pas tous du même point. L'équité est un processus qui commence par la reconnaissance de cette situation de départ inégale et qui s'engage à corriger ce déséquilibre et à y remédier. Par conséquent, les pratiques promouvant l'équité n'essaient pas seulement d'impliquer les élèves ayant des besoins spéciaux, mais aussi de nombreux autres élèves qui peuvent avoir moins de possibilités d'apprentissage. Dans le domaine des STEM, ces élèves sont principalement :



- Les filles/femmes. Comme la littérature l'a démontré, les domaines STEM sont socialement construits comme des éléments masculins et les filles peuvent s'en sentir éloignées.
- Les élèves issus de minorités raciales/ethniques. La littérature a également démontré que la référence sociale d'une "personne dans les STEM" est un homme blanc et brillant, ce qui constitue généralement un facteur de détachement pour les minorités raciales.
- Les élèves issus de milieux socioéconomiques faibles ou élevés. Là encore, l'image socialement acceptée d'une "personne dans les STEM" est un homme de la classe moyenne. Les élèves issus de milieux socio-économiques défavorisés peuvent également être confrontés à des difficultés économiques qui peuvent les empêcher de développer des trajectoires liées aux STEM.

## OBJECTIFS D'APPROCHE INCLUSIVE ET ÉTHIQUE AU SEIN DE L'APPRENTISSAGE LET'S STEAM

Discuter et réfléchir sur l'éthique au cours de la formation Let's STEAM vous permettra d'analyser et de transformer les ressources et les activités pédagogiques conçues afin de les adapter aux besoins des élèves et de renforcer l'équité et l'inclusion dans l'apprentissage. Cela permettra principalement de :

- Créer et appliquer des stratégies d'enseignement nouvelles et différentes pour promouvoir un environnement d'apprentissage inclusif et équitable dans la mise en œuvre des activités de Let's STEAM.
- Appliquer les connaissances acquises en matière de sûreté, d'éthique et de sécurité pour identifier les problèmes potentiels liés à l'utilisation des technologies numériques par les élèves.

À ces fins, les ressources que vous trouverez dans la deuxième partie du manuel sont structurées en deux sections :

- Un premier ensemble de fiches d'activité, de modèles et d'outils vise à adapter et à améliorer la conception et la mise en œuvre de vos activités afin de **promouvoir un environnement d'apprentissage plus inclusif et équitable**. Il est attendu des apprenants qu'ils prennent progressivement conscience des besoins de leurs élèves, qu'ils adaptent la conception des activités de Let's STEAM à leurs contextes éducatifs, qu'ils réfléchissent aux éventuels problèmes de mise en œuvre et qu'ils transforment leurs pratiques d'enseignement pour résoudre ces problèmes.

*Il s'agit notamment des ressources R2AS1 "Conception inclusive" et R2AS2 "Mise en œuvre inclusive" et de leurs annexes.*

- La seconde section adopte une **approche plus générale pour construire une perspective globale de l'éthique et de la sécurité** avec les technologies numériques dans les salles de classe. Des supports sont fournis, mais les apprenants seront également invités à développer leurs propres ressources.

*Il s'agit notamment des ressources R2AS1 "Conception inclusive" et R2AS2 "Mise en œuvre inclusive" et de leurs annexes.*

Nous sommes conscients que les activités de Let's STEAM seront mises en œuvre dans des contextes éducatifs très différents. Pour cette raison, les ressources sont conçues comme une proposition flexible. Notre objectif est d'assurer une bonne adéquation des ressources avec les besoins des élèves dans le cadre desquels les activités de Let's STEAM seront organisées. Ces ressources comprennent des fiches d'activités, qui peuvent être utilisées dans le cadre de ce programme de formation des formateurs ou directement en classe, en séparant les directives pour les apprenants et celles pour les formateurs/enseignants.