

CONSEILS POUR LES FORMATEURS/ENSEIGNANTS

RESSOURCES - INCLUSION - FICHE D'ACTIVITÉ 2 - MISE EN OEUVRE INCLUSIVE

Vous êtes formateurs dans le cadre du programme Let's STEAM et/ou vous avez suivi la formation Let's STEAM et souhaitez former à votre tour vos élèves aux enjeux d'inclusion et d'équité. N'hésitez pas à réutiliser dans votre classe et diffuser auprès de vos élèves les fiches d'activités et modèles présentés dans cette partie ! Vous êtes libres d'imprimer, reproduire, modifier, réutiliser et vous inspirer de l'ensemble des ressources présentes dans ce manuel sans contrainte. Notre contenu a été entièrement développé sous licence Creative Commons.





ÉTAPE 1 - ORIENTER



Conseils pour les formateurs/enseignants : Les formateurs doivent encourager les groupes à réviser leurs activités et à essayer de les améliorer en tenant compte des suggestions des autres groupes de travail. S'il n'y en a pas eu, les formateurs peuvent également suggérer d'autres améliorations énumérées dans les parties précédentes. Enfin, les apprenants sont invités à définir une stratégie pour évaluer l'impact de leur activité. En tant que formateur, essayez de leur faire envisager toutes les possibilités (inclusion des élèves ayant des besoins spécifiques, renforcement de l'équité en termes de genre, de minorités raciales et d'élèves issus de milieux socioéconomiques défavorisés, etc.).

Essayez de suggérer quelques indicateurs pour les groupes qui sont bloqués. Vous pouvez trouver de bons exemples ici :

- **Pour les élèves ayant des besoins spécifiques (en) :**
<http://inclusionworks.org/sites/default/files/QualityIndicatorsGuidebook.pdf>
- **Pour les élèves ayant des besoins spécifiques et d'autres élèves ayant moins d'opportunités (en) :**
<https://www.britishcouncil.es/sites/default/files/british-council-guidelines-for-inclusion-and-diversity-in-schools.pdf>
- **Classes inclusives (en) :** <http://www.csie.org.uk/resources/inclusion-index-explained.shtml>

ÉTAPE 2 - INVESTIGUER



Conseils pour les formateurs/enseignants : Cette activité peut être réalisée selon deux modalités différentes. Choisissez l'une d'entre elles en fonction des possibilités de la formation.

Modalité A - Mise en œuvre réelle

La première modalité, et la plus souhaitable, est que les apprenants utilisent leurs activités revisitées Let's STEAM (résultant de l'activité de formation précédente #R2AS1) et les mettent en œuvre avec leurs élèves. Chaque enseignant est invité à collecter les preuves convenues et à remplir le **tableau d'analyse initiale (page 106 de ce manuel)** après chaque mise en œuvre. Une fois que toutes les activités Let's STEAM ont été mises en œuvre, chaque enseignant partage toutes les informations recueillies avec le reste du groupe et leurs tableaux d'analyses initiales.

L'objectif de cette analyse constructive est que les apprenants prennent progressivement conscience de ce qui peut être amélioré dans la mise en œuvre des activités en termes d'objectifs pédagogiques et de promotion de l'engagement de tous les élèves (inclusion).

Chaque fois qu'un enseignant présente les résultats de sa mise en œuvre, les autres apprenants doivent utiliser le **tableau de d'analyse initiale (page 106 de ce manuel)** pour structurer le retour d'information. Ils sont encouragés à donner leur avis de manière constructive et à orienter le dialogue vers l'identification des principales questions relatives à la promotion de l'équité dans le cadre de Let's STEAM (*par exemple, que pensez-vous qu'il se soit passé ? Quelles sont les preuves dont vous disposez ? Comment pouvons-nous l'interpréter en termes de promotion de l'inclusion ? Pouvez-vous penser à une situation similaire dans votre expérience d'enseignement ? Qu'avez-vous fait à ce moment-là ?*) et l'élaboration de stratégies pour surmonter ces problèmes (*par exemple, que pensez-vous que l'on puisse faire pour changer cette situation ? Que pensez-vous que nous puissions apprendre de cette situation ? Qu'est-ce qui pourrait être appliqué à d'autres situations d'apprentissage ?*). En outre, les apprenants peuvent s'inspirer, dans cette analyse, des lignes directrices pour la promotion d'une mise en œuvre inclusive des activités de Let's STEAM. Idéalement, tous les apprenants du groupe devraient avoir la possibilité de recevoir un retour constructif sur leurs mises en œuvre.



ÉTAPE 2 - INVESTIGUER



Modalité B - Micro-enseignement

Si les apprenants ne peuvent pas mettre en œuvre l'activité avec leurs élèves, ils mettront en œuvre une activité Let's STEAM avec leurs pairs lors des formation physique en groupe. Le stagiaire responsable mènera l'activité comme s'il était dans sa classe normale et les autres apprenants joueront le rôle des élèves. Notez qu'il est important que les apprenants connaissent le type d'élèves et essaient de reproduire les problèmes potentiels qui peuvent survenir dans une leçon normale.

La mise en œuvre ne devrait pas durer plus de 7 à 12 minutes. Après la mise en œuvre, tous les apprenants du groupe utilisent le tableau de d'analyses initiales pour fournir un retour constructif à l'enseignant principal. Le but de cette analyse constructive est que les apprenants prennent progressivement conscience de ce qui peut être amélioré dans la mise en œuvre des activités en termes d'objectifs pédagogiques et de promotion de l'engagement de tous les élèves (inclusion).

Chaque fois qu'un enseignant réalise un micro-enseignement, les autres apprenants sont censés utiliser le **tableau d'analyse initiale (page 106 de ce manuel)** pour structurer le retour d'information. Ils sont encouragés à donner leur avis de manière constructive et à orienter le dialogue vers l'identification des principales questions relatives à la promotion de l'équité dans le cadre de Let's STEAM (*par exemple, que pensez-vous qu'il se soit passé ? Quelles sont les preuves dont vous disposez ? Comment pouvons-nous l'interpréter en termes de promotion de l'inclusion ? Pouvez-vous penser à une situation similaire dans votre expérience d'enseignement ? Qu'avez-vous fait à ce moment-là ?*) et l'élaboration de stratégies pour surmonter ces problèmes (*par exemple, que pensez-vous que l'on puisse faire pour changer cette situation ? Que pensez-vous que nous puissions apprendre de cette situation ? Qu'est-ce qui pourrait être appliqué à d'autres situations d'apprentissage ?*).

En outre, les apprenants peuvent s'inspirer, dans cette analyse, des lignes directrices pour la promotion d'une mise en œuvre inclusive des activités de Let's STEAM. Ce cycle peut être réalisé autant de fois que le groupe le souhaite. Idéalement, tous les apprenants du groupe devraient avoir la possibilité d'agir en tant qu'apprenants meneurs.

ÉTAPE 3 - CONCLURE



Conseils pour les formateurs/enseignants : L'objectif de cette partie est qu'un groupe puisse expliquer aux autres membres ce qu'il a conçu et que, dans le même temps, tous les apprenants aient la possibilité d'écouter ce que les autres groupes ont fait. Pour gérer cet échange, une possibilité est qu'un membre du groupe reçoive les apprenants des autres groupes, tandis que les autres membres du groupe initial peuvent circuler d'un groupe à l'autre. Les membres de l'équipe qui écoute la proposition sont invités à donner leur avis. Il s'agit de la version la plus facile à réaliser si la formation est dispensée sur place. Si la formation est en ligne, vous pouvez envisager de mettre en place un espace collaboratif. Dans cet espace, par exemple, chaque groupe peut télécharger une vidéo dans laquelle il explique aux autres ce qu'il a fait et pourquoi, et invite les autres membres à donner leur avis.