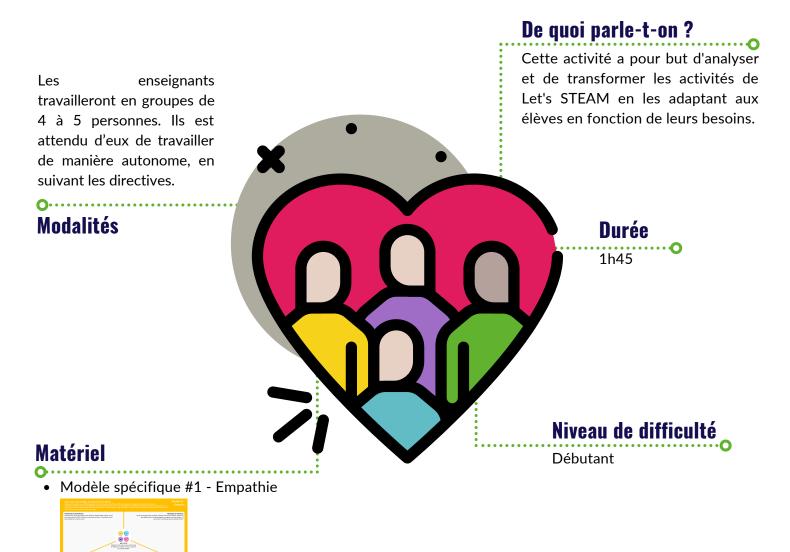
RESSOURCES - INCLUSION - FICHE D'ACTIVITÉ 1

DESIGN INCLUSIF

#R2AS01



OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- Identifier les besoins en matière de design inclusif et suggérer des transformations pour améliorer l'inclusivité dans les STEM
- Analyser et transformer le contenu et les activités pédagogiques STEM conçus afin de les adapter et de les rendre plus inclusifs, notamment en ce qui concerne les groupes d'élèves défavorisés, à savoir les élèves ayant des besoins spécifiques, les femmes, les minorités raciales et les élèves issus de milieux socio-économiques défavorisés









ÉTAPE 1 - INSPIRER •



Rencontrez-vous en équipe et présentez-vous les uns aux autres. Expliquez brièvement d'où vous venez (le type d'école, votre rôle, etc.). Réfléchissez aux traits de caractère de vos élèves, à leur milieu et à leur relation avec les STEM (élèves ayant des besoins spéciaux, filles, minorités raciales et personnes de milieu socio-économique défavorisé) et présentez s'il existe déjà des politiques ou des pratiques spéciales dans vos écoles pour promouvoir l'équité et l'inclusion.





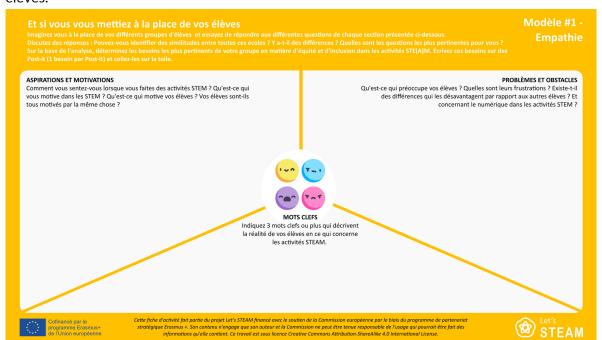
ÉTAPE 2 - CONTEXTUALISER



Répondez individuellement aux questions qui sont proposées dans le Modèle n°1 - Empathie disponible à la page 102 de ce manuel. Cela vous permettra de vous mettre à la place de vos élèves.







Analysez vos réponses et celles de vos pairs : quelles coïncidences pouvez-vous identifier à partir des contributions de tous les enseignants participant à votre groupe de travail ? Y a-t-il une différence ? Quelles sont les questions les plus pertinentes en tant que groupe ? Sur la base de l'analyse des réponses données, quelles questions les plus pertinentes peuvent être identifiées concernant la relation de vos élèves avec les activités STEM en termes de :



> Aspirations et motivations concernant les activités et domaines STEM

Utilisez le modèle
n°2 page 103 afin
de stimuler le
questionnement

Expériences antérieures dans des activités STEM avec des apprenants



Expériences antérieures dans des activités promouvant la pensée computationnelle

Écrivez ces questions sur différents post-it et collez-les sur le modèle (un besoin par post-it).



ÉTAPE 3 - ANALYSER •



Individuellement, relisez les activités Let's STEAM conçues. Imaginez-vous mettant en œuvre certaines des différentes activités proposées avec vos élèves.

Réfléchissez individuellement et essayez d'envisager les problèmes potentiels qui apparaîtront lorsque ces activités seront mises en œuvre avec vos élèves, en fonction des besoins que vous avez identifiés dans la partie précédente de l'activité (contextualiser). Vous pouvez relire le modèle 1 de votre groupe si vous en avez besoin pour rafraîchir ce dont vous avez discuté dans votre groupe.

Parmi les problèmes potentiels discutés, essayez de vous concentrer sur ceux qui sont le plus étroitement liés aux questions d'équité et d'inclusion.

Notez dans un document ces problèmes potentiels, en étant le plus spécifique possible. Il vous sera demandé d'expliquer ces problèmes à vos pairs. Un peu de contexte pourra donc être utile pour comprendre son impact potentiel sur l'activité. N'hésitez pas à partager vos conclusions avec la communauté Let's STEAM!





















ÉTAPE 4 - CONCEVOIR -

Retournez dans votre groupe et rappelez-vous que le succès de la co-création repose sur la libre association d'idées, le report des essais, l'appui sur les idées des autres et le plaisir du travail en équipe!

PARTAGER VOS IDÉES

Partagez vos idées et écoutez les autres membres du groupe. Essayez d'identifier les problèmes communs susceptibles d'apparaître lorsque vous essayerez de mettre en œuvre et d'impliquer les élèves dans les activités Let's STEAM. S'il est difficile de parvenir à un accord, hiérarchisez les problèmes principaux et sélectionnez les trois premiers.

METTRE À JOUR

Sur la base de ces questions sélectionnées ou classées prioritairement, essayez de mettre à jour et de remodeler une activité Let's STEAM afin qu'elle puisse être plus inclusive et **équitable** pour vos élèves. Essayez d'être concret :

- Quelle question intéresserait le plus / serait la plus pertinente pour vos élèves? Quel plan de collecte et de présentation des données ferait le mieux participer vos
- élèves ? (vous pouvez penser à la fois à la conception de l'expérience et aux éléments digitaux nécessaires).
- Quelle solution intéresserait le plus / serait la plus pertinente pour vos élèves ?
- Quelles pratiques ou ressources/activités supplémentaires peuvent contribuer à avoir un impact positif sur l'implication de tous les élèves dans les activités Let's STEAM?

CONCLURE

Partagez votre proposition de l'activité Let's STEAM mise à jour avec les autres membres des autres groupes participant à la formation ou avec la communauté. Essayez d'expliquer aux autres quelles modifications vous avez introduites et pourquoi vous les avez introduites, en vous rapportant spécifiquement aux questions d'équité et d'inclusion identifiées dans votre groupe. Vous êtes invité à fournir retours et suggestions pour aider les autres groupes à améliorer leurs conceptions.











