

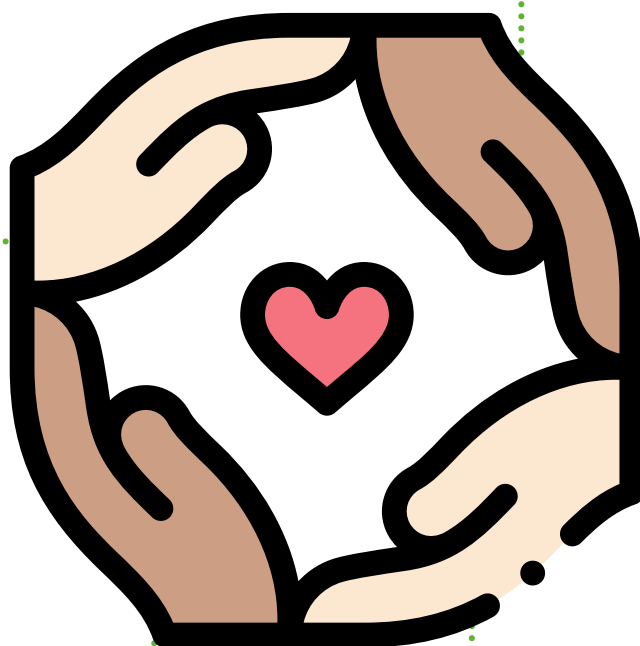
RESSOURCES - INCLUSION - FICHE D'ACTIVITÉ 2

MISE EN ŒUVRE INCLUSIVE

#R2AS02

Travailler de manière autonome, en suivant les lignes directrices

Modalities



De quoi parle-t-on ?

Sur la base de leurs réflexions dans l'activité #R2AS01, les lecteurs peuvent développer leurs propres ressources à mettre en œuvre avec une conception inclusive.

Duration

1h30

Material

- Tableau d'analyse initiale
- Tableau d'analyse finale
- Matériel supplémentaire pour élargir le contexte (liens externes)

Niveau de difficulté

Débutant

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- 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 potentiels 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
- Identifier les stratégies gagnantes qui pourraient être mises en œuvre dans différents contextes éducatifs





ÉTAPE 1 - ORIENTER

30 min.



ÉVALUER L'IMPACT DE LA MISE EN ŒUVRE

Essayez de vous souvenir, dans la première fiche d'activité **#R3AS1 "Design inclusif"**, de ce que les autres apprenants vous ont suggéré sur la base de leurs expériences passées. Présentez les modifications que vous jugez appropriées pour **améliorer la conception de l'activité**. Discutez en groupe de la manière dont vous saurez si les objectifs de l'activité auront été atteints et des éléments de preuve que vous pourriez recueillir.

Il est maintenant temps pour vous de tester cette magnifique activité que vous avez conçue dans votre groupe !



ÉTAPE 2 - ENQUÊTER

40 min.



DANS QUELLE MESURE LES OBJECTIFS ONT-ILS ÉTÉ ATTEINTS ?

Dans cette partie, vous êtes invité·e·s à mettre en œuvre l'activité conçue et à évaluer dans quelle mesure les objectifs d'inclusion et d'équité sont atteints. De même, vous pouvez étudier dans quelle mesure les objectifs éducatifs sont atteints.

Pendant une session de formation : Le formateur vous fournira le cadre de mise en œuvre de cette activité avec vos pairs. En tant qu'apprenant, vous réaliserez l'activité comme si vous étiez dans votre classe habituelle et les autres apprenants de votre groupe joueront le rôle de vos élèves. Notez qu'il est important de **définir avec votre groupe, votre type d'élèves et d'essayer de reproduire les problèmes potentiels** qui peuvent survenir dans un cours ordinaire. La mise en œuvre ne devrait pas durer plus de 7 à 12 minutes.

Au sein de votre classe : Vous mettrez en œuvre votre activité conçue et améliorée avec vos élèves et vous réfléchirez à cette activité en utilisant les tableaux d'analyse et les lignes directrices données dans cette fiche d'activité (**page 106**), si possible lors d'une session de formation avec votre groupe, ou au sein de votre école, avec des collègues. Vous pouvez également communiquer avec votre formateur local dédié à la mise en œuvre du projet Let's STEAM.

Dans les deux cas, vous êtes invité à collecter des preuves et à remplir le tableau d'analyse initiale (page 106) après la mise en œuvre avec vos élèves ou avec vos pairs (selon la modalité) de votre activité.

1



2



ÉTAPE 3 - CONCLURE

20 min.



APPRENDRE DE L'EXPÉRIENCE

À la fin de toutes les mises en œuvre, relisez ce que vous avez écrit et essayez d'identifier les **principaux problèmes concernant l'inclusion et l'équité** dans la mise en œuvre des activités Let's STEAM dans tous les cas. Si cela vous aide, vous pouvez utiliser le **tableau d'analyse finale (en page 107)** afin de structurer la réflexion.

