



Carrière et développement communautaire

Guide de l'enseignant

ENTREPRENEURIAT POUR DÉVELOPPEMENT
COMMUNAUTAIRE, INNOVATION SOCIALE ET
CHEMINEMENT DE CARRIÈRE

Chères et chers enseignant(e)s!

Bienvenue dans le cours Carrière et développement communautaire (CDC) : *Entrepreneuriat pour développement communautaire, innovation sociale et cheminement de carrière*. Nous sommes ravis d'entreprendre cette emballante aventure avec vous. Nous espérons qu'en collaborant nous pourrions éveiller l'immense potentiel des jeunes Nunavimmiuts pour tirer profit de leurs compétences, leurs valeurs et leurs intérêts collectifs et créer de florissantes communautés d'un bout à l'autre de la région.

Nous croyons dans la puissance de **l'action collective - collaborer pour le bien commun**. Les nombreux défis auxquels font aujourd'hui face nos communautés, qu'il s'agisse des changements climatiques, de l'itinérance, de la perte de la culture, de l'insécurité alimentaire, du manque de logements ou encore des problèmes de santé mentale ou de toxicomanie, ces défis sont complexes et très répandus en plus de menacer le bien-être actuel et à venir de nos communautés. Une seule personne, organisation ou institution n'arrivera pas à résoudre tous nos problèmes. Nous croyons que le changement ne peut se produire sans la collaboration acharnée de chacun de nous, innovateurs, éducateurs, résolveurs de problèmes, artisans du changement et entrepreneurs.

Notre vision est celle d'une **jeunesse habilitée**, appelée à former la prochaine génération de chefs de file communautaires du Nunavik. Le présent cours est conçu pour doter les élèves du Nunavik des connaissances, compétences et habiletés leur permettant d'**apporter une réelle et significative contribution à leurs communautés**. Notre mission est de donner aux jeunes du Nunavik la possibilité de trouver leur but dans la vie en réalisant des projets d'entreprise qui catalyseront leur vision de l'avenir en lien avec leurs passions, leur communauté et leur culture.

Ce cours est tout à fait différent de ceux que vous avez déjà donnés. Votre rôle consistera à travailler en partenariat avec notre équipe et votre communauté pour créer un espace innovant pour les élèves, où ils pourront expérimenter, innover et accroître leurs compétences en entrepreneuriat. L'équipe d'Inspire le Nunavik collaborera étroitement avec vous et votre communauté pour dispenser ce cours en vous offrant du soutien constant, de la formation, des relations et des ressources pour optimiser le succès du cours.

Nous espérons mobiliser des centaines de jeunes dans les 14 communautés du Nunavik pour créer des projets d'entreprise qui influenceront positivement leurs communautés. Nous sommes ravis d'entreprendre cette emballante aventure avec vous.

Amicalement,

L'équipe d'Inspire le Nunavik

Table des matières

A. À propos de nous	1		
Inspire Nunavut	1		
Inspire Nunavik	2		
Notre engagement envers le Nunavik	4		
Aperçu du cours	5		
Comment se servir du guide	8		
B. Éducation et communauté	8		
C. Des outils pour le succès – – apprentissage transformateur	8		
D. Le cours CCD2 d’Inspirer le Nunavik	8		
E. Les ressources d’Inspirer le Nunavik	8		
B. Éducation et communauté	10		
Culture inuite et éducation	11		
Cadre du programme d’études	12		
Les compétences essentielles du CDC	14		
C. Des outils pour le succès – apprentissage transformateur	15		
Apprentissage Transformateur	17		
Le rôle de l’enseignant	18		
		Mentorat ou comment « être un observateur »	18
		Partenaire d’apprentissage pour et avec les élèves	18
		Accompagnateur, fournir des commentaires et personnalise l’apprentissage	18
		Projets expérientiels	18
		Collaboration	18
		Observation, recherche d’information et immersion dans la communauté	19
		Pensée systémique	20
		Différentiation	21
		Contenu	21
		Processus	21
		Tâches d’évaluation	21
		Environnement d’apprentissage	22
		Rétroaction	22
		Réflexion	22
		Récapitulation	22
		Journal	23
		Journal de l’enseignant	23
		Cycles d’apprentissage	23

Table des matières

D. Le programme d'études d'Inspire le Nunavik	25		
Définition des modules	26		
Module 01 Des communautés inspirées	27		
Module 02 Idées de projet	29		
Module 03 Conception du projet	31		
Module 04 Mise en œuvre du projet	33		
Module 05 Montre ce que tu sais faire	35		
E. Les ressources d'Inspire le Nunavik	37		
Formation des enseignants			
Formation préparatoire des enseignants	38		
Formation continue	38		
Ressources d'apprentissage	38		
Suppléments de planification pour les enseignants	38		
Inspire le Nunavik	38		
Reproductibles et gabarits	38		
Portail de ressources pour l'enseignant	38		
Coordonnateur régional	39		
Soutien au projet : Financement, expertise, mentorat	39		
		Plateforme optionnelle de collaboration virtuelle	39
		Partager des mises à jour sur le cours	39
		Commentaires en temps réel	39
		Poser des questions	39
		Établissement de contacts	40
		Apprentissage	40
		Collaboration	40
		Les compétences essentielles du CDC	41
		Autonomie	41
		Communication	43
		Collaboration	45
		Innovation, entrepreneuriat et pensée créative	47
		Pensée critique et recherche d'information	49
		Citoyenneté	51
		Ressources supplémentaires	53
		Bold School	53
		Le livre de la pensée systémique	53
		Document PDF Design Thinking For Educators	53
		Business Model Generation: a Handbook for Visionaries, Game Changers and Challengers	53

A. À propos de nous

Inspire Nunavut

Inspire Nunavut a été fondé pour habiliter les jeunes qui vivent dans les communautés du Nunavut pour qu'ils incarnent le changement qu'ils souhaitent pour leurs communautés. La population du Nunavut est jeune et croît rapidement, près de la moitié de la population étant âgée de moins de 30 ans. Les communautés font face à de nombreux défis, dont un taux élevé de chômage, de décrochage scolaire et du coût de la vie, en plus d'un accès limité aux ressources en santé et d'une infrastructure Internet de faible qualité. Même si les jeunes du Nunavut se passionnent pour venir en aide à leur communauté pour résoudre ces problèmes, la plupart ne savent pas par où commencer et n'ont pas les compétences, les ressources, ni les connaissances pour réaliser leur plein potentiel entrepreneurial.

La mission d'Inspire Nunavut consiste à habiliter ces jeunes à créer des occasions d'affaires locales pour relever les nombreux défis des communautés. Grâce à une conception axée sur l'humain, nous avons mis sur pied en collaboration avec les jeunes un processus adapté qui leur permet de créer de nouvelles occasions d'affaires dans leurs communautés. Nous donnons la formation sous forme d'une expérience pratique qui consiste à lancer et à exploiter une entreprise en moins de six mois.

Grâce à notre programme, les jeunes apprennent les rudiments de l'entrepreneuriat ainsi que les principes fondamentaux de l'exploitation d'une entreprise dans leur communauté. Notre programme d'études intègre la culture et les valeurs inuites et est adapté au cadre socio-culturel et économique des communautés. Les participants profitent de l'aide d'éducateurs, d'un mentor personnel, d'un coordonnateur local et des organismes de la communauté. À la fin du programme, les participants continuent d'exploiter l'entreprise sociale créée dans le cadre du programme, trouvent un emploi ou retournent à l'école. Notre programme est opérationnel dans sept communautés à l'échelle des trois régions du Nunavut où il a permis de créer les premiers écosystèmes d'entrepreneuriat populaire sur le territoire.

Inspire Nunavik

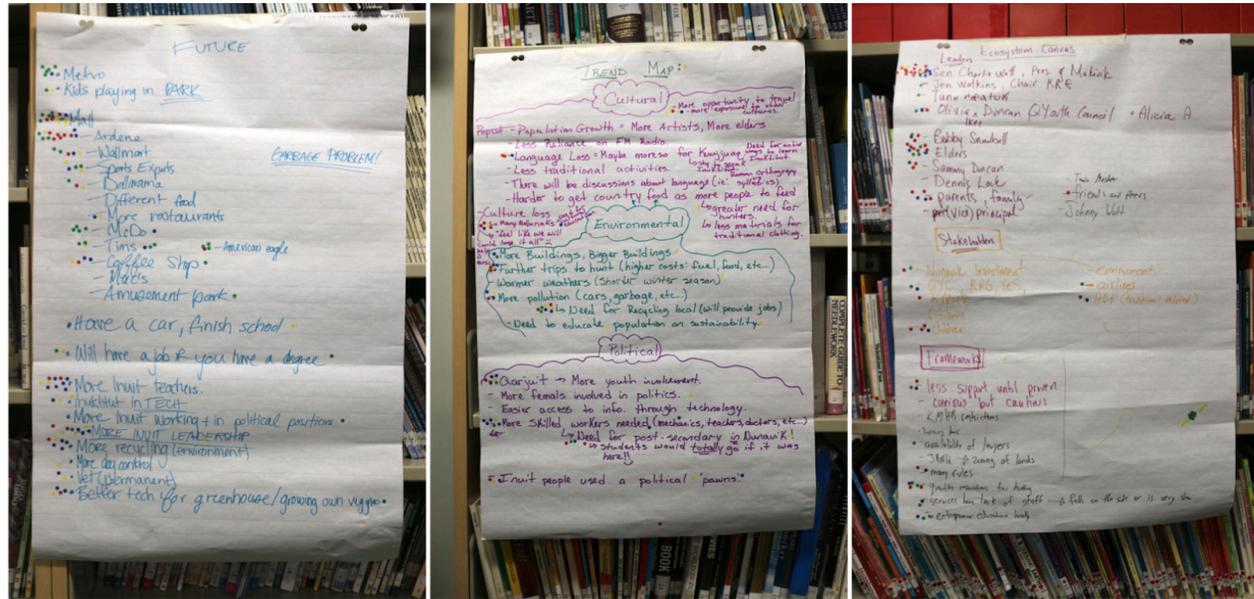
Inspire le Nunavik en partenariat avec Kativik Ilisarniliriniq, vise à créer une nouvelle solution novatrice pour le Nunavik par le développement du cours Carrière et développement communautaire de trois ans, conçu pour soutenir les jeunes Nunavimmiuts. Le cours a pour objectif d'inculquer un sens de l'objectif et de soutenir les étudiants en leur offrant les ressources et les outils dont ils ont besoin pour lancer des projets d'entreprise qui catalysent leur vision de l'avenir. Le cours est conçu pour orienter les étudiants vers leur but en les aidant à se brancher sur leurs aspirations propres, à comprendre les problèmes, à déterminer et à créer des occasions et à développer les compétences entrepreneuriales qui les aideront à atteindre leurs objectifs.

Avant de créer ce cours, l'équipe d'Inspire le Nunavik s'est lancée dans un voyage d'apprentissage, se déplaçant de Kangiqsualujuaq à Kuujuaq et Salluit en passant par Iuvjivik, pour co-crée le concept initial du cours. Pendant ce voyage, nous avons pris le temps de mieux comprendre l'écosystème entrepreneurial actuel des communautés du Nunavik, à savoir : les ressources, le soutien et les occasions qui existent pour habiliter les entrepreneurs. Nous avons aussi tenté de mieux comprendre les aventures entrepreneuriales des gens, leurs perceptions de l'entrepreneuriat et les façons qui, selon eux, pourraient aider à les soutenir à long terme au sein de la communauté.

Nous avons passé du temps avec des étudiants, des directeurs d'école, des enseignants, des artistes, des Aînés, des chefs de communauté et des entrepreneurs. Nous avons eu de nombreuses conversations, organisé des ateliers pour les étudiants ainsi que des laboratoires sociaux au cours desquels nous avons invité les étudiants, les enseignants et les membres de la communauté à participer à un atelier d'une demi à une journée sur les écosystèmes entrepreneuriaux du Nunavik¹.



¹ Un **laboratoire social** est un processus collectif fondé sur l'écoute, l'empathie, l'émergence, l'humilité et le partage des points de vue et des expériences.



Certaines de nos principales conclusions comprenaient :

- ➔ Les étudiants cherchent les conseils de personnes à la riche connaissance culturelle, dotées de compétences traditionnelles et qui aident les autres;
- ➔ Les étudiants souhaitent nouer de liens avec les Aînés;
- ➔ L'apprentissage intergénérationnel et intégral;
- ➔ Il y a une rupture entre l'effectif et les carrières traditionnelles. Les élèves n'ont pas le sens de l'objectif et luttent pour trouver leur place;
- ➔ Les jeunes doivent cultiver et raffermir leur aptitude à remettre en question le statu quo et chercher à acquérir une compréhension approfondie de leur communauté et de ses problèmes;
- ➔ Il manque d'outils, de connaissance et d'infrastructures de base pour soutenir le développement entrepreneurial;
- ➔ Le contenu doit être ancré dans la culture inuite et pertinent au contexte des communautés arctiques éloignées;
- ➔ L'étude des problèmes sociaux peut être perturbante pour les étudiants. Il est essentiel à cet effet que les étudiants sachent où ils se situent et comment ils peuvent contribuer.
- ➔ Le déplacement au sud ne rend pas les étudiants confiants; ils ont besoin d'acquérir cette confiance dans leurs communautés;
- ➔ Les entreprises fondées sur le partage, les entreprises créatives et les entreprises bénéficiant à la communauté ont beaucoup plus d'écho auprès des jeunes.

En nous fondant sur notre expérience de travail au Nunavut ainsi que sur nos nouvelles expériences, recherches et discussions avec les intervenants locaux au Nunavik, **nous avons créé la première version du cours Carrière et développement communautaire, niveau 2.0**. Vous découvrirez dans le présent guide la théorie, le contenu et les idées qui ont façonné ce cours.

Notre engagement envers le Nunavik

Inspirer le Nunavik s'est engagé à soutenir les jeunes, les enseignants et les membres de la communauté pour faire naître l'entrepreneuriat au sein des communautés. Nous assurons la co-création et le soutien tout au long de la mise en œuvre et de la prestation du cours dans les classes. Nous croyons dans la valeur de la conception axée sur l'humain, de la participation des communautés locales et de l'amélioration permanente pour répondre au besoin des élèves et de leurs communautés.

Nous offrons diverses ressources et outils pour respecter notre engagement. L'équipe d'Inspirer le Nunavik, notamment le coordonnateur régional et le groupe-conseil, collaborera étroitement avec vous et votre classe pour élaborer la meilleure expérience d'apprentissage qui soit pendant la prestation du programme. Les cycles et les activités d'apprentissage sont ouverts pour vous permettre de les adapter à chaque classe. Votre classe et vous serez habilités à les co-créer avec notre équipe pour faire en sorte qu'elles répondent à vos besoins et intérêts. Nous recueillerons des données auprès des étudiants et des enseignants afin de les analyser et de partager nos conclusions afin d'améliorer le cours par le partage de connaissances et de pratiques exemplaires.

Même si nous entreprenons notre tâche au Nunavik avec les jeunes du secondaire, nous préparons aussi la création d'écosystèmes d'entrepreneuriat communautaire pour soutenir les diplômés et les autres membres de la communauté. Pour nous, le succès consiste à faire en sorte qu'un écosystème d'entrepreneuriat communautaire donne naissance à des capacités, des ressources et du leadership robuste à l'échelle locale.

Aperçu du cours

Module 01
**Des communautés
inspirées**

Module 02
Idées de projet

Module 03
**Conception de
projet**

Module 04
**Mise en œuvre
du projet**

Module 05
**Montrer ce que
tu sais faire!**

Aperçu du cours

Le cours Carrière et développement communautaire (CDC) pour le cycle 2.0 est conçu pour donner aux étudiants du Nunavik les compétences nécessaires pour **contribuer de manière réelle et significative à leurs communautés**. Notre mission est de donner aux jeunes du Nunavik la possibilité de trouver leur but dans la vie en réalisant des projets d'entreprise qui catalyseront leur vision de l'avenir en lien avec leurs passions, leur communauté et leur culture. Les trois années sont fondées sur un processus de conception mis en œuvre en plaçant l'accent sur différents thèmes - un projet communautaire, une entreprise sociale et un projet indépendant axé sur une passion.

PREMIÈRE ANNÉE - DÉVELOPPEMENT COMMUNAUTAIRE

Au cours de la première année, les élèves font l'expérience de l'entrepreneuriat par le biais d'un processus de conception et collaborent pour créer au moins un projet communautaire. La puissance du travail d'équipe pour le bien commun, **par le biais d'une action collective**, est démontrée tout au long du cours et est inséparable de l'expérience d'apprentissage des élèves. Les étudiants intégreront des membres de la communauté au processus pour apprendre comment ils peuvent poser des gestes dans leur communauté. L'évaluation des élèves portera sur le développement des compétences essentielles à l'entrepreneuriat. Ces compétences serviront de base à tous les autres éléments du cours, notamment les projets communautaires, le démarrage d'une entreprise et les cheminements de carrière. Le cours est donné dans le cadre de cinq modules, chacun représentant une pierre angulaire du processus entrepreneurial, et culmine par un événement visant à présenter les projets communautaires.

Module 1

Des communautés inspirées

Les étudiants étudient leurs compétences personnelles, établissent des relations avec leur groupe et la communauté.

Module 2

Idées de projet

Les étudiants explorent le processus de conception et développent plusieurs idées de projet bénéficiant à leur communauté.

Module 3

Conception de projet

Les étudiants se concentrent sur la conception d'un projet communautaire particulier qui intègre compétences et ressources personnelles et collectives. Les élèves établissent un plan d'action clair pour assurer la validation et la réalisation du potentiel de leur projet.

Module 4

Mise en œuvre du projet

Les élèves procèdent à une mise en œuvre efficace de leur projet et l'exploitent au sein de la communauté. Les élèves explorent les concepts de marketing et de vente, et développent des outils pour communiquer et établir des relations avec leur auditoire cible tout en exécutant leur projet.

Module 5

Montrer ce que tu sais faire!

Les élèves s'engagent auprès de la communauté en présentant leurs projets et leurs apprentissages.

Chaque module comporte des compétences clés, des indicateurs de succès, des compétences ainsi que des suggestions de contenu, de ressources et de profils de leçon.

Première année - Ressources supplémentaires:

Un guide de l'enseignant sera fourni comme ressource supplémentaire.

DEUXIÈME ANNÉE - ENTREPRISE SOCIALE

Au cours de la deuxième année, les élèves s'appuient sur l'expérience acquise dans le cadre du projet communautaire pour mettre sur pied une entreprise sociale viable. Ils en apprennent davantage sur la création et l'échange de valeur, les finances personnelles et les marchés. Les élèves apprennent aussi à déterminer les demandes du marché et à s'en servir pour résoudre les problèmes sociaux ou environnementaux et améliorer le sort de leur communauté. Le cours est donné dans le cadre de cinq modules, chacun représentant une pierre angulaire du processus entrepreneurial, et culmine par un événement visant à présenter leur entreprise sociale.

Module 1

Des communautés vibrantes

Les élèves explorent leur communauté dans une perspective de marché pour découvrir comment l'échange de valeur se traduit au niveau communautaire et étudier le concept de l'entreprise sociale.

Module 2

Idées d'entreprise sociale

Les élèves étudient le processus de conception et développent de nombreuses idées d'entreprise ayant une mission sociale ou environnementale.

Module 3

Conception d'une entreprise sociale

Les élèves se concentrent sur la conception de l'entreprise sociale choisie. Ils élaborent un plan d'action clair pour valider et réaliser le potentiel de leur projet et apprendre comment harmoniser les demandes du marché avec le besoin social ou environnemental.

Module 4

Gestion d'une entreprise sociale

Les élèves procèdent à la mise en œuvre efficace et à la gestion de leur entreprise sociale au sein de la communauté. Ils explorent divers concepts liés aux activités, aux finances, au marketing et aux ventes, puis développent des outils pour accentuer l'impact de leur entreprise sociale tout en gérant ses activités.

Module 5

Montrer ce que tu sais faire!

Les élèves s'engagent auprès de la communauté en présentant leurs projets et leurs apprentissages.

Deuxième année - Ressources supplémentaires

Un guide de l'enseignant sera fourni comme ressource supplémentaire.

TROISIÈME ANNÉE - PROJETS AXÉS SUR UNE PASSION (cheminement individualisé)

Au cours de la troisième année, les élèves se servent du processus et des outils de conception acquis au cours de la première et de la deuxième année ainsi que des ressources, notamment les mentors communautaires et la documentation du CDC, pour élaborer leur propre projet d'entreprise axée sur leurs passions et leurs ambitions de carrière. Après avoir appris les éléments fondamentaux de la mise sur pied d'une entreprise au cours des deux premières années, les élèves déterminent les prochaines étapes et préparent un plan de création de leur propre carrière par le biais de l'entrepreneuriat social ou du marché du travail. Ils étudient les cheminements de carrière et développent un projet axé sur une passion pour faire progresser leur carrière. L'évaluation des élèves portera sur le développement des compétences essentielles à l'entrepreneuriat et sur la mise sur pied d'un projet axé sur une passion.

Comment se servir du guide

Ce guide se veut un outil d'apprentissage qui définit ce que la plupart de vos élèves devraient raisonnablement maîtriser. En tant qu'enseignant, vous devriez utiliser ce guide pour vous aider à décider comment vous allez façonner l'acquisition de compétences et de connaissances jusqu'à la maîtrise des compétences nécessaires afin de pousser l'apprentissage des élèves au-delà de celles-ci. Le guide est une ressource pédagogique qui indique quand et comment donner les leçons, mais il ne doit pas restreindre votre créativité d'enseignant et vous empêcher de l'adapter à vos besoins.

Il comporte les sections suivantes :

B. Éducation et communauté

Discussion sur la manière de s'engager envers l'éducation dans le nord et d'y intégrer les principes de l'Inuit Qaujimajatuqangit (IQ). Cela comprend le modèle du programme d'études d'Inspire le Nunavik, qui souligne les liens entre les élèves et la communauté comme élément essentiel du développement d'un projet d'entreprise.

C. Des outils pour le succès – apprentissage transformateur

Le rôle de l'enseignant évolue. Les enseignants intégreront les techniques définies dans cette section pour guider les élèves tout au long de leur aventure d'apprentissage collaboratif. Ces outils sont essentiels à la prestation du cours carrière et développement communautaire.

D. Le cours CCD2 d'Inspire le Nunavik

Inspire le Nunavik a élaboré le programme d'études et assure le soutien du cours. Les ressources définies dans le guide sont liées au partenariat établi entre l'enseignant et Inspire le Nunavik. Ces ressources comprennent le coordonnateur régional, le soutien à l'enseignant, les occasions de financement et le programme d'études d'Inspire le Nunavik.

E. Les ressources d'Inspire le Nunavik

Inspire le Nunavik a préparé de la formation pour les enseignants, de la documentation et des exemples de plans de module comprenant des suggestions d'activités et d'ateliers hebdomadaires ainsi que des ressources à utiliser. En plus de tout cela, vous pouvez compter sur le soutien d'un coordonnateur régional. Cette section comprend aussi les descriptions et les critères concernant les compétences essentielles d'Inspire le Nunavik.

Le guide du programme d'études est un outil de planification, mais votre groupe et vous avez le dernier mot pour ce qui est de la manière dont vous allez dispenser les apprentissages prioritaires. Vous êtes d'ailleurs encouragés à collaborer pour créer vos propres plans d'études pour chaque module en vous servant des leçons suggérées comme point de départ.

Des activités et des tâches d'évaluation vous permettent de noter les élèves. Ces dernières sont en grande partie fondées sur la maîtrise des compétences essentielles et sur la croissance personnelle. Servez-vous-en comme modèle pour établir vos critères pour ce qui est des commentaires à diffuser tout au long des modules.

Lisez entièrement les exemples de modules avant de commencer votre planification. Vous aurez ainsi la chance d'avoir une vue d'ensemble de la matière à enseigner et aurez accès à des suggestions et des idées de compléments. Prenez des notes pour vous-même et pour recueillir de l'information de grande valeur sur la réussite de l'enseignement.

L'un des plus importants éléments dont vous devez toutefois tenir compte, ce sont les **outils pour le succès - apprentissage transformateur**.



Cette section présente des méthodes d'enseignement et pédagogiques de grande valeur qui sont utilisées dans les ressources des modules et vous aident à offrir une expérience d'apprentissage efficace à vos élèves. Non seulement vos élèves seront-ils dans un état d'esprit de croissance, mais il en sera de même pour vous. Certaines de ces stratégies exigeront toutefois de vous que vous réfléchissiez à votre style d'enseignement, pour « déprogrammer » de votre esprit l'idée que vous vous êtes faite d'un « enseignant classique ». En matière d'apprentissage, ce cours propose une approche transformatrice non seulement pour les élèves, mais pour tous les intervenants du milieu de l'enseignement - enseignants, parents, membres de la communauté, entreprises locales, entrepreneurs, directions d'école et autres.



B. Éducation et communauté

Culture inuite et éducation

Pour être en mesure d'établir de solides liens avec les élèves du Nunavik, il est essentiel que l'éducation soit ancrée dans la culture et les valeurs inuites. Les fondations du programme de même que la manière dont nous enseignons et nous apprenons doivent reposer sur un ensemble de croyances et de valeurs culturelles sur la façon d'encourager de solides communautés durables et des expériences pédagogiques percutantes. L'apprentissage dans les communautés nordiques, et vraisemblablement partout ailleurs dans le monde, donne de meilleurs résultats lorsqu'il repose sur des valeurs communautaires et culturelles communes. Une telle approche permet aux élèves d'étudier les problèmes pertinents, inhérents à la pensée culturelle, pour orienter l'apprentissage.

Le cadre auquel fait appel Inspirer le Nunavik est inspiré des **principes de l'Inuit Qaujimajatuqangit (IQ)** élaborés par le gouvernement du Nunavut.

Inuuqatigiitsiarniq

Respecter les autres et les relations, et prendre soin des gens.

Tunnganarniq

Favoriser un bon état d'esprit par l'ouverture, l'accueil et l'inclusion.

Pijitsirniq

Servir et subvenir aux besoins de la famille et de la communauté.

Pilimmaksarniq/Pijariuqsarniq

Développer des compétences par le biais de l'observation, du mentorat, de la pratique et de l'effort.

Aajiiqatigiinni

Prendre des décisions fondées sur la discussion et le consensus.

Avatittinnik Kamatsiarniq

Respecter la terre, les animaux et l'environnement, et en prendre soin.

Piliriqatigiinni/Ikajuqtigiinni

Travailler ensemble pour une cause commune.

Qanuqtuurniq

Faire preuve d'innovation et de débrouillardise.

Ce cadre est un bon point de départ, mais nous encourageons chaque groupe à adapter les principes IQ en tenant compte des valeurs, des principes, des croyances et des besoins uniques de chaque communauté. Comme c'est sur ces bases que le cours est donné, il est important de les solidifier dès le départ.

Cadre du programme d'études

Le programme d'études CDC 2 est conçu pour renforcer les communautés par l'acquisition des compétences fondamentales, l'établissement de relations, l'utilisation et la création de ressources communautaires et le renforcement de la culture par le biais de la mise sur pied de projets d'entreprise.



Chaque élément du cadre contribue aux projets d'entreprise des élèves et s'en trouve renforcé, créant ainsi une boucle de résultats positifs pour les élèves comme pour les communautés.

Ambition : Création de projets d'entreprise

Le cours a pour ambition d'amener les élèves à créer des projets d'entreprise qui contribueront au bien-être de la communauté. Les projets d'entreprise sont des projets qui exploitent les compétences, les connaissances et les acquis d'apprentissage de l'élève ainsi que les ressources communautaires pour contribuer de manière réelle, tangible et mesurable au bien-être de la communauté.

Compétences

Dans le cadre du processus d'apprentissage, les élèves vont acquérir et mettre en application des compétences essentielles comme l'innovation, l'entrepreneuriat et la pensée créative, la citoyenneté, la communication collaborative, la pensée critique et la recherche d'information ainsi que l'autonomie.

Relations

Les relations communautaires et la collaboration sont essentielles au succès des projets d'entreprise. Les membres de la communauté devraient participer activement aux activités du cours; de même, les élèves devraient faire appel à la communauté de manière significative tout au long du cours. Cela favorisera et raffermira les relations entre les élèves, les aînés, les dirigeants de la communauté, la famille et les amis, les entrepreneurs et les autres membres de la communauté.

Ressources communautaires

Entrepreneurial projects should be created from existing community resources. It is important for youth to recognize the value in the resources they have at their disposal, learn to mobilize them and to create new resources from what they find. This is reflective of traditional Inuit lifestyle and a core entrepreneurial competency.

Culture

La culture constitue les fondations de ce cours. Ce cours doit permettre aux élèves de comprendre les liens qui existent entre l'entrepreneuriat et leur culture et comment ils peuvent exprimer et intégrer ces valeurs et traditions aux activités et aux expériences vécues dans le cours. La culture inuite est au cœur même de la conception, du développement et de la réalisation des projets d'entreprise.



Les compétences essentielles du CDC

Inspirer le Nunavik a établi six compétences essentielles dont ont besoin les jeunes pour devenir des agents de changement au sein de leurs communautés. Ces compétences sont étroitement liées à l'**Inuit Qaujimajatuqangit (IQ)**, à savoir les principes et les valeurs sociales définis par le gouvernement du Nunavut. Les enseignants devraient lire soigneusement les compétences essentielles d'Inspirer le Nunavik ainsi que les principes IQ pour bien les comprendre.

Les compétences essentielles établies par Inspirer le Nunavik ont été conçues avec les compétences pratiques de vie à l'esprit; elles découlent en outre d'un mouvement de recherche mondial destiné au développement du 21e siècle, soit des compétences essentielles qui seront nécessaires au succès tant en matière d'entrepreneuriat que sur le marché du travail. Chacune de ces compétences permettra aux élèves d'adapter des compétences pratiques de vie qui les préparera à saisir les occasions qui se présenteront à l'école, au travail, dans le domaine de l'éducation supérieure et dans la communauté.

Vous trouverez ci-dessous six compétences essentielles que les élèves devraient acquérir pendant le cours et la manière dont elles sont liées à l'IQ :





C. Des outils pour le succès – apprentissage transformateur



L'apprentissage transformateur permet aux jeunes de devenir des citoyens responsables et engagés, capables d'apprendre de manière individuelle et collective



Kozak et Elliot, 2014

Apprentissage Transformateur

L'apprentissage transformateur suppose que l'école cesse de mettre l'accent sur l'acquisition de connaissances pour se concentrer sur les facteurs qui misent sur le potentiel de l'élève en mesure d'influencer de manière positive sa communauté. Cette méthode enseigne aux élèves qu'ils peuvent poser des questions tout en acquérant des compétences et des compétences à l'aide de leur enseignant et en apprenant à solutionner des problèmes. Remarquez la différence entre les expériences d'apprentissage classique et transformateur.

This chart is a useful tool in comparing traditional and transformative learning practices. Adapted from Miller, 1988.

ÉTUDE TRADITIONNELLE

ÉTUDE TRANSFORMATIONNEL

Objectif	<ul style="list-style-type: none"> → Principalement pour l'emploi et les études post-secondaires → Le bon employé 	<ul style="list-style-type: none"> → Citoyenneté responsable → Le bon citoyen
Orientation vers le statu quo	<ul style="list-style-type: none"> → Le monde ou ses mécanismes actuelles sont bien et le rôle d'éducation est de transmettre ce que la société sait et apprécie 	<ul style="list-style-type: none"> → Le changement ou la transformation est nécessaire pour faire face aux défis à venir
Objectifs pour les étudiants	<ul style="list-style-type: none"> → Connaissant les réponses corrects par rappel 	<ul style="list-style-type: none"> → Penseurs critiques qui peuvent contester l'information basée sur les faits, les preuves et les valeurs; et poursuivre les solutions créatives
Perspective temporelle	<ul style="list-style-type: none"> → Le passé et le présent 	<ul style="list-style-type: none"> → Le passé, le présent et le futur
Choix des routes à l'étude	<ul style="list-style-type: none"> → Uniformisées → Les étudiants se conivent à l'école → Pas beaucoup de routes sont disponibles → La divergence est découragée 	<ul style="list-style-type: none"> → Individualisées et particulières → L'école se régle aux besoins et intérêts des étudiants → Beaucoup de routes sont disponibles
Rôle du professeur	<ul style="list-style-type: none"> → Autorisé → L'enseignement contrôlé et ordonné 	<ul style="list-style-type: none"> → L'entraîneur, facilitateur et étudiant aussi
Rôle d'étudiant	<ul style="list-style-type: none"> → Principalement passif → L'étudiant est assis, ils écoutent et ils suivent les instructions 	<ul style="list-style-type: none"> → Actif → L'étudiant cherche, il interprète, il analyse, il juge, il pratique individuellement et avec ses collègues → Il sait quoi faire même quand les instructions ne sont pas claires
Programme d'études	<ul style="list-style-type: none"> → La programme d'études est enseignée en examinant chaque unité 	<ul style="list-style-type: none"> → On découvre la programme d'études en faisant des projets d'étude et des enquêtes
Objectif d'étude	<ul style="list-style-type: none"> → L'information est transmise à l'étudiant 	<ul style="list-style-type: none"> → La connaissance est construite par les étudiants
La planification	<ul style="list-style-type: none"> → L'horaire est divisé par sujet → Réductionniste 	<ul style="list-style-type: none"> → L'horaire est ouvert à un certain niveau comme nécessaire par les projets ou les besoins d'enquête → Holistique
Matériaux	<ul style="list-style-type: none"> → Manuel scolaires et les maîtres ligne noir sont communs 	<ul style="list-style-type: none"> → Les sources ouvertes et formats du monde réel (profondément intégré dans les outils technologiques)
Lieu et l'heure	<ul style="list-style-type: none"> → À l'école pendant la journée 	<ul style="list-style-type: none"> → À l'école et dans la communauté, l'horaire est flexible
Évaluation	<ul style="list-style-type: none"> → L'importance est mis sur l'évaluation des études 	<ul style="list-style-type: none"> → L'importance l'évaluation est mis sur, pour et comme des études

Kozak et Elliot, 2014

Le rôle de l'enseignant

Le rôle de l'enseignant évolue pour soutenir l'expérience d'apprentissage transformateur, qui comprend la recherche d'information et les occasions d'apprentissage par l'expérience. Les enseignants sont dorénavant des mentors, des co-apprenants et des accompagnateurs qui offrent des conseils et modélisent l'apprentissage tout au long du processus. Ils peuvent apprendre et collaborer avec les élèves pour façonner des questions réfléchies, explorer de nouvelles idées ou encore planifier et développer des activités significatives.

Pour être efficaces, les enseignants doivent favoriser un sens du respect et de la confiance entre les membres du groupe. Ils doivent axer leur enseignement sur le processus, assurer la souplesse du modèle et être en mesure et avoir la volonté de s'adapter aux obstacles tout en définissant l'apprentissage. Les enseignants collaborent avec les élèves pour établir les échéanciers, faire des récapitulatifs et réfléchir sur les expériences d'apprentissage pour enfin définir la portée du projet, s'il y a lieu, afin d'en assurer le succès. Tout comme les élèves, l'enseignant doit réfléchir sur la manière dont les choses tournent et sur la façon de les améliorer.

Le livre *Bold School* (Jagdeo and Jensen, 2016) aborde trois styles d'apprentissage qui facilitent l'apprentissage axé sur la recherche d'information et les classes communautaires.

Mentorat ou comment « être un observateur »

Les enseignants observent les signes de communication verbale et non verbale dans la classe et cherchent des moyens de favoriser la curiosité individuelle. En passant d'un groupe à l'autre, l'enseignant suscite les questions et invite les élèves à penser, à rechercher les connaissances et à trouver des solutions aux problèmes. De ces observations, les enseignants sont à même de concevoir des activités d'exploration.

Partenaire d'apprentissage pour et avec les élèves

Les enseignants doivent modéliser le processus d'apprentissage

en montrant qu'ils peuvent aussi avoir des questions à poser. L'enseignant qui intègre les élèves aux tâches de planification et aux recherches qui lui sont habituellement réservées, il permet à ces derniers de devenir des initiés et de s'approprier les décisions du processus d'apprentissage. Tous les membres de la communauté sont en mesure de partager leurs forces, de contribuer au processus et d'être valorisés dans le cadre du modèle de co-apprentissage.

Accompagnateur, fournir des commentaires et personnaliser l'apprentissage

Les enseignants font constamment des commentaires descriptifs aux élèves, et ce, au moment opportun. Le rôle d'accompagnateur permet en outre aux enseignants d'établir de solides relations de confiance avec les élèves. Cela peut permettre de faire aussi des commentaires dans différents domaines de la vie pour favoriser une compréhension globale qui rend unique l'expérience d'apprentissage de chaque élève.

Projets expérientiels

De nos jours, les élèves doivent être en mesure d'apprendre tout en s'adaptant à des technologies et à des conditions globales en constant changement. L'apprentissage par l'expérience - apprendre en faisant des choses - amène les élèves à comprendre ce qu'ils souhaiteraient apprendre et à saisir comment atteindre leurs objectifs tout en exerçant des conséquences durables sur les élèves. Cela peut s'appliquer à n'importe quel projet d'apprentissage par l'expérience; les élèves sont intégrés à une expérience d'apprentissage structurée, orientée selon un modèle cyclique d'apprentissage.

Les enseignants reconnaissent de plus en plus le cheminement expérientiel, notamment l'apprentissage par projets, comme un moyen bénéficiant à l'élève et qui exerce aussi un impact positif sur la communauté. L'apprentissage par l'expérience dans le cadre de projets est reconnu comme l'un des cadres d'enseignement les plus efficaces grâce auquel les élèves acquièrent une connaissance et une compréhension approfondies de ce qui leur est enseigné. La

participation active des élèves exerce une influence considérable sur leurs réalisations, supérieure à toute autre variable dont les antécédents pédagogiques et les connaissances préalables (Larron, 2008).

Les projets expérientiels améliorent les aptitudes des élèves à penser de manière critique et créative, à planifier des projets et à définir les problèmes sur la base d'arguments clairs; ils ont aussi la capacité d'accroître la motivation et d'améliorer leur attitude en matière d'apprentissage et d'habitudes de travail (Larron, 2008). Ce type d'apprentissage se concentre sur des problèmes réels qui captent l'intérêt des élèves et accroissent leur engagement dans des projets similaires par la suite (Littérature, 2014).

Il a aussi été démontré que l'accent placé sur la collaboration, propre aux projets expérientiels, offre des avantages considérables. Des centaines d'études portant sur l'apprentissage coopératif en sont toute venues aux mêmes conclusions : collaborer avec d'autres dans le cadre d'activités d'apprentissage offre d'importants avantages. Pour la résolution de problèmes, les équipes surpassent les personnes seules, et les personnes qui travaillent en groupe ont tendance à offrir un meilleur rendement que lorsqu'elles travaillent seules. Les recherches démontrent aussi qu'au-delà de la réussite scolaire, le travail coopératif de groupe améliore les compétences interpersonnelles de chaque personne (Larron, 2008).

Face à l'aggravation des problèmes sociaux et environnementaux, nous devons être des observateurs actifs, engagés dans nos communautés. Les solutions aux problèmes communautaires ne peuvent provenir des livres. Les élèves, les enseignants et les membres de la communauté doivent plutôt rechercher des réponses en posant les questions essentielles dans le cadre d'un engagement actif. En plus de préparer la prochaine génération à trouver des solutions aux importants problèmes économiques, sociaux et environnementaux, les écoles constituent la ressource communautaire idéale, où les élèves peuvent participer activement aux initiatives communautaires. Les projets expérientiels offrent aux élèves la possibilité de jouer un rôle significatif au sein de leur communauté.

Quoiqu'il soit clair que les projets expérientiels offrent de nombreux avantages tant aux communautés qu'aux apprenants, les recherches démontrent aussi que les éducateurs ont de

la difficulté à les mettre en œuvre, ce qui en limite l'efficacité (Autochtoniser, 2015). Souvent, les éducateurs méconnaissent les projets expérientiels, qu'ils considèrent comme non structurés et « passifs ». Cette erreur de perception mène souvent à des expériences d'apprentissage non productives, au cours desquelles les élèves ne reçoivent pas le soutien ni les évaluations à mesure que le projet progresse (Larron, 2008). En outre, la modification des responsabilités inhérentes à l'apprentissage dans le cadre d'un projet par expérience pose de nouveaux défis aux enseignants qui doivent notamment gérer le projet, favoriser l'apprentissage collaboratif, intervenir dans la communauté, élaborer des moyens d'évaluation pour orienter le processus d'apprentissage et mettre en lumière les principaux concepts dans le cadre d'une expérience d'apprentissage multidisciplinaire (Larron, 2008). Pour relever ces défis, les enseignants doivent enfileur leur nouveau costume de mentor, de co-apprenant et d'accompagnateur.

Collaboration

La collaboration est un élément essentiel des projets expérientiels. Les élèves travaillent en effet en équipe en reconnaissant et en appréciant les points forts de chacun des membres pour en tirer profit afin d'atteindre un objectif commun. Pour ce faire, ils doivent d'abord s'approprier un **sens d'appartenance à la communauté**, en vertu duquel tous les membres sont égaux, ont le droit de parole ainsi que le droit d'être écouté. Dans le premier module du programme, les élèves participent à diverses activités visant à renforcer la communauté, au cours desquelles ils font connaissance et apprennent à se sentir à l'aise au sein du groupe. Il en résulte habituellement de solides liens et une compréhension approfondie des personnes. Tout au long du module, on favorise le dialogue ainsi que l'échange et l'examen des idées dans un cadre ouvert et accueillant. Cette méthode d'échange est essentielle et vise à s'assurer que tous les membres se sentent écoutés et peuvent jouer un rôle équitable dans le processus collaboratif de développement communautaire et dans les projets expérientiels destinés au développement de l'entrepreneuriat et de la carrière.

Observation, recherche d'information et immersion dans la communauté

Il est essentiel que les élèves soient au courant des besoins de la communauté, des ressources disponibles et des défis à relever. La

première étape permettant d'acquérir cette information consiste à observer et à explorer la communauté locale. Une fois les données recueillies, les élèves peuvent choisir un domaine d'intérêt en matière de carrière par le biais d'une expérience particulière : jumelage au travail, participation à des événements locaux et activités en entreprise. Les élèves doivent s'intégrer activement à la communauté à la recherche de l'expertise et des connaissances locales. Ils peuvent ensuite établir le genre d'études qu'ils souhaitent poursuivre ainsi que le genre de projet par expérience auquel ils pourront participer. Les élèves doivent en outre collaborer avec la communauté pour s'assurer de la poursuite des projets d'entreprise une fois le programme terminé.

Les projets expérientiels sont de nature immersive. Les élèves doivent apprendre et travailler ensemble, dans le cadre de projets individuels et de groupe, et dans de nombreux environnements d'apprentissage offrant de l'expérience pratique directe et comprenant l'acquisition de compétences et de connaissances en lien avec leurs objectifs d'apprentissage. Il est important de reconnaître qu'en raison de la nature de l'horaire, les journées doivent être correctement planifiées et organisées. Il est essentiel de bien utiliser le temps dans la préparation de programmes par expérience destinés à l'établissement de liens significatifs et durables avec la communauté.

Même si les projets expérientiels peuvent être modifiés pour s'intégrer à des horaires plus restrictifs, ils sont plus efficaces lorsque les échéanciers permettent des période d'études prolongées de sorte que l'immersion soit possible. Il est essentiel de tenir compte de cet aspect lors de la planification d'expériences en entreprise ou dans la communauté. Il faut collaborer avec la communauté, les dirigeants des écoles et les élèves pour établir quel horaire conviendra le mieux pour ce cours.

Pensée systémique

Comment perçoit-on le monde? La pensée systémique signifie d'avoir une vue d'ensemble, d'examiner les liens, les relations et les interactions entre les choses qui nous entourent. La pensée systémique est précieuse pour de nombreuses raisons. Lorsque des gestes affectent l'environnement, et vice versa, il faut faire appel à la pensée systémique pour trouver des solutions. Par exemple, l'utilisation du pesticide DDT a eu des effets positifs à court terme, mais a eu des effets nocifs long terme sur notre santé et sur celle des écosystèmes. L'adoption de la pensée systémique

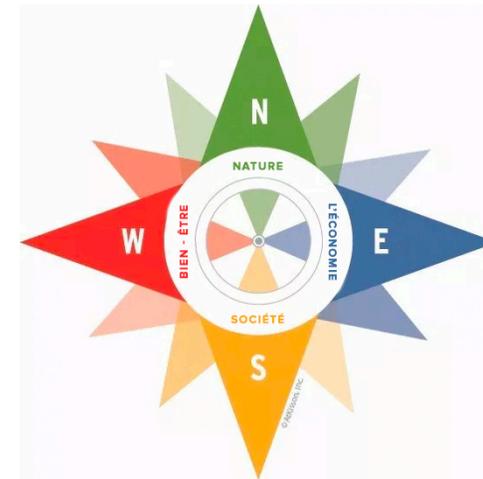
nous aide à comprendre la nature complexe des obstacles auxquels nous faisons face; ainsi, l'apprentissage idéal doit être axé sur des situations réelles, authentiques et complexes.

Caractéristiques des systèmes

- Les parties d'un système sont interdépendantes et inter-reliées.
- Le modèle et la structure des liens déterminent la manière dont le système fonctionne.
- Le comportement du système est inconnu et imprévisible.
- Des boucles de rétroaction commandent le comportement dynamique d'un système.
- Les parties de systèmes sont de nature cyclique, non pas linéaire.
- Les systèmes sont complexes, variables et imprévisibles.

(Tiré de <http://www.thwink.org/sustain/glossary/SystemsThinking.htm>)

Voir les choses à travers la **lentille de la durabilité** peut nous servir d'outil pour développer une pensée systémique. Cet outil peut être utile lors de l'observation d'une communauté et de ses interactions complexes. Les domaines d'utilisation de cet outil sont notamment l'environnement, la société, la culture et l'économie. Compas Éducation propose la boussole de la durabilité :



À propos de la boussole de la durabilité

La boussole de la durabilité est facile à comprendre. Une boussole ordinaire nous aide à cartographier le territoire et trouver notre direction. Cette boussole fait la même chose pour la durabilité en prenant les directions dans la langue anglaise – “north, east, south and west” et les renommer en tenant les mêmes lettres bien-connus.

N est pour Nature – Tous nos systèmes écologiques et préoccupations environnementales de la santé des écosystèmes et la conservation de la nature à l'utilisation des ressources et les déchets.

E est pour Économie – Les systèmes humains qui transforment les ressources naturelles en la nourriture, l'abri, les idées, les technologies, les industries, les services, l'argent et les emplois.

S est pour Société – Les institutions, les associations, les cultures, les normes et les conditions sociales qui constituent notre vie collective comme êtres humains.

W is for Bien-être – Notre santé, bonheur et qualité de la vie.

Tiré de compasseducation.org

Les enseignants et les élèves peuvent se servir de cet outil pour orienter leurs observations et recherches d'information sur un sujet en particulier en étudiant quatre aspects distincts de la durabilité. Voici quels sont les effets :

1. Adoption d'une **méthode systémique**.
2. Promotion de la **pensée divergente** et de la remise en question.
3. Encouragement des apprenants à réfléchir aux problèmes du point de vue des autres, à analyser les relations entre eux et à reconnaître la **complexité** qu'exige de répondre aux besoins de toutes les créatures sur la terre.

Différenciation

La différenciation, c'est lorsque les enseignants font appel à différentes manières pour dispenser les leçons, examiner le matériel et évaluer la compréhension. Il s'agit d'une méthode qui s'adapte aux besoins individuels des élèves. Dans la majorité des situations, les élèves qui expérimentent la pratique différenciée ont accès à de nombreuses voies d'apprentissage. La différenciation tient compte de la personnalité

d'une personne, de ses points forts, de ses aptitudes et de son expérience passée tout en considérant que des personnes différentes ont besoin d'apprendre les leçons de manières distinctes. Les domaines à différencier comprennent le contenu, le processus, le produit et l'environnement d'apprentissage.

Contenu

Les enseignants peuvent adapter ce qu'ils veulent que les élèves apprennent. Tous les élèves tentent d'acquérir les mêmes normes ou compétences et d'atteindre les mêmes objectifs, mais ils y parviennent de différentes manières. Voici des astuces...

- Utiliser des textes, des romans ou de courtes histoires d'un degré de complexité adapté à chaque élève.
- Former des groupes de manière souple en fonction du contenu ou des compétences, des aptitudes de lecture ou demander aux élèves affectés à ces groupes d'écouter des livres audio ou d'accéder à du contenu particulier sur Internet.
- Offrir la possibilité de travailler à deux, en groupe ou individuellement.

Processus

Les enseignants peuvent faire preuve de souplesse quant à la manière dont la matière d'une leçon est apprise. Il peut s'agir d'utiliser un modèle global qui encourage différentes façons d'obtenir l'information.

Tâches d'évaluation

Les enseignants peuvent adapter ce que l'élève doit produire au terme de la leçon : examen, évaluation, projet, rapport ou autre activité. En fonction de chaque élève, les enseignants peuvent faire preuve de créativité quant à la manière dont l'élève démontre sa compréhension du sujet. Ils peuvent demander un rapport écrit, la préparation d'une maquette ou l'écriture d'une chanson; quoi qu'il en soit, cela doit être étroitement lié au processus utilisé pour comprendre et faire l'expérience du sujet d'étude.

Environnement d'apprentissage

Les enseignants doivent tenir compte de l'environnement d'apprentissage et de l'atmosphère générale, en fonction des besoins du groupe. Cela peut comprendre de réfléchir à l'utilisation de l'espace, de l'éclairage et des murs. L'environnement d'apprentissage doit être disposé de manière à offrir une aire pour le travail individuel en toute quiétude ainsi que des aires pour la collaboration et le groupe au complet, sans toutefois se limiter à l'espace de la classe. Il doit assurer une atmosphère sécuritaire et positive tout en permettant d'adopter une méthode d'apprentissage dynamique et souple.

Rétroaction

La rétroaction, c'est lorsqu'un enseignant ou un élève fournit de l'information et des observations à jour sur les effets des actions d'un élève dans sa quête de l'atteinte d'un objectif. **Il ne s'agit** pas de conseils, d'un jugement de valeur ou de recommandations quant à ce qui doit être fait différemment. **Il s'agit** d'exprimer, en des termes différents, ce que l'élève a fait et le résultat ainsi obtenu. Cela amène souvent l'élève à poser la question : « Que puis-je maintenant faire pour m'améliorer et atteindre mon objectif? »

La rétroaction est le moyen le plus courant pour décerner si une expérience permet à un apprenant de croître ou de se développer. C'est un excellent pour faire en sorte que les périodes d'apprentissage d'une personne se transforment en succès, beaucoup mieux en fait que les notes, les examens ou les autres formes statiques d'évaluation. Dans la majorité des cas, la rétroaction prend la forme d'un commentaire écrit ou verbal, fondé sur la séquence suivante :

1) Quoi? 2) Alors? 3) Et maintenant?

En d'autres termes...

- Quel était l'objectif et qu'est-ce que tu as fait?
- Quel a été l'effet de tes actions et où te situes-tu par rapport à ton objectif?
- Que peux-tu faire maintenant pour atteindre ton objectif?

Différents outils permettent d'offrir de la rétroaction, notamment :

- Réflexion

- Rencontres et échanges individuels
- Liste de vérification
- Commentaire verbal
- Rubrique

La rétroaction doit être directement liée à l'atteinte des compétences essentielles. Vous trouverez en annexe les critères des compétences essentielles d'Inspirer le Nunavik ainsi que des indices pour les enseignants.

Réflexion

Pendant le cours, on s'attend que les élèves réfléchissent continuellement sur ce qu'ils font, sur la raison pour laquelle c'est important et sur la manière d'améliorer les choses. Cela peut se réaliser de nombreuses manières, notamment : échanges à deux, échanges de groupe, rédaction réflexive ou journal et séances de questions-réponses ou de récapitulation.

Récapitulation

La récapitulation est une forme de rétroaction semblable à un échange de questions et réponses avec les participants, après une activité ou une expérience. Il s'agit d'activités qui encouragent les élèves à articuler, analyser et relier leur expérience à leurs compétences personnelles, aux autres et à des situations réelles. La récapitulation prend des éléments d'apprentissage et les décortique pour déterminer ce qui s'est passé, pourquoi cela est important et comment pourrait-on faire différemment la prochaine fois. La récapitulation fait aussi appel à la séquence de rétroaction abordée précédemment (Quoi? Alors? Et maintenant?) Pendant la récapitulation, les élèves peuvent reconnaître leurs compétences et leurs points forts en les nommant et en en prenant conscience à l'avenir. Grâce à cette pratique, l'apprenant peut acquérir une compréhension précise, approfondie et intuitive de lui-même. La récapitulation peut avoir lieu aux premières étapes d'une expérience, au milieu ou à la fin, voire lors d'évaluations périodiques pour s'assurer de demeurer sur la bonne voie. Le plus important, c'est de s'assurer que les récapitulations sont planifiées et, si ce n'est pas le cas, qu'elles ont un objectif précis. Voici quelques raisons de procéder à une séance de récapitulation :

- Convoquer de nouveau un groupe pour une activité courante;
- Établir l'esprit de communauté au sein d'une classe;
- Rétablir le ton et les attentes en matière de sécurité lors d'une activité;

- Revoir les objectifs en matière d'attentes et d'évaluation;
- Faire des commentaires sur la croissance personnelle;
- Récapituler l'apprentissage pour déterminer les résultats.

Il existe différentes activités et outils dont vous pouvez vous servir pour organiser et diriger une récapitulation.

Ressources recommandées :

- <https://experientialtools.com/>
- <https://www.playmeo.com/type/debriefing-activities/>
- <http://www.supportrealteachers.org/debriefing-techniques.html>

Journal

Pour les apprenants, la réflexion peut commencer par la rédaction d'un journal. Souvent, les élèves réagissent bien lorsqu'on leur propose un journal comme moyen de documenter leur expérience d'apprentissage ou pour indiquer ce qu'ils ont préféré ou moins aimé au cours de la journée. Un journal peut être conservé n'importe où, se transporte aisément et est unique à chaque personne. La rédaction du journal peut être une activité formelle pour saisir la fin d'une expérience et les étapes du lendemain ou encore à titre de référence pour la séance de rétroaction, les vérifications périodiques ou les évaluations de la semaine.

Il est certainement possible de rendre l'activité plus stimulante et significative en les incitant à réfléchir et en utilisant le cycle de Gibbs :

- Description** – Qu'est-ce qui s'est passé?
- Sentiments** – Qu'en pensais-tu et comment te sentais-tu?
- Évaluation** – Quels étaient les aspects positifs et négatifs?
- Analyse** – Comment l'interprètes-tu?
- Conclusion** – Qu'aurais-tu pu faire d'autre?
- Plan d'action** – Que feras-tu la prochaine fois?
- Rétroaction et suivi** – Quel conseil donnerais-tu aux apprenants? Comment ferais-tu le suivi?

Vos élèves devraient tous tenir un journal dans lequel ils noteraient périodiquement divers aspects de leur apprentissage et de leurs expériences de vie. Ils peuvent se servir de ce journal pour consigner des idées et des réponses aux activités ou sujets abordés. Une fois le journal intégré aux pratiques courantes, utilisez un ou tous les éléments du modèle de Gibbs pour cibler certaines parties particulières de ce

que vous voulez que l'apprenant acquière.

Journal de l'enseignant

Prendre le temps de réfléchir sur ce que nous faisons à titre d'enseignant peut être utile pour trouver un sens à notre travail. C'est un élément important parce que cela peut aussi aider les élèves à cerner la signification de leur travail. La réflexion peut devenir une partie importante de la documentation et de la diffusion de la valeur de votre programme d'études. En rédigeant un journal, vous pouvez synthétiser l'historique de votre enseignement, notamment de vos succès et de vos échecs. Consigner ce qui s'est produit au travail permet de « fixer » les moments fugitifs de créativité spontanée lorsque vous devez « sauver la mise » ou améliorer des activités. Consignez ce qui a bien fonctionné, la raison pour laquelle cela a fonctionné et pourquoi c'était important.

Réservez du temps dans votre horaire pour consigner les expériences et les processus, pour y réfléchir et pour noter des observations sur l'engagement et les progrès des élèves. Lorsque vous réfléchissez régulièrement sur votre travail, sa signification, les méthodes et les résultats, vous vous améliorez constamment en approfondissant les RAISONS pour lesquelles vous faites ce que vous faites. De plus, en ayant ce journal à portée de main lorsque vous examinez les réflexions d'un élève peut vous donner une meilleure idée quant aux commentaires à faire.

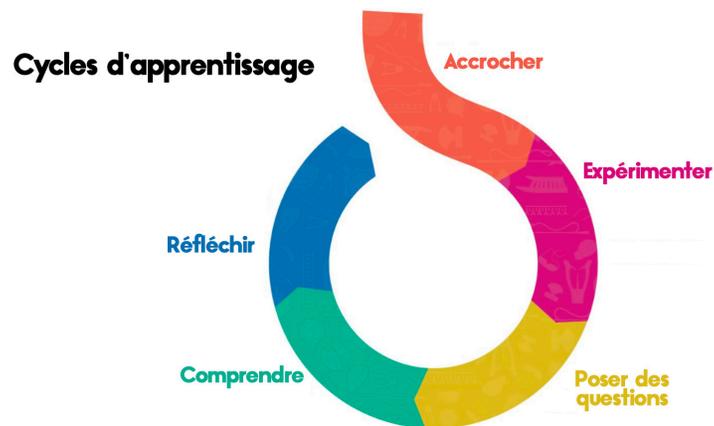
Cycles d'apprentissage

Les cycles d'apprentissage constituent un important outil pour établir une culture de l'engagement et ancrer l'apprentissage par expérience. Le cycle d'apprentissage est un moyen de représenter les étapes

des activités pour les relier à tous les éléments de l'apprentissage par expérience. Dans cette boucle métaphorique, les élèves sont incités à poser des questions, à « creuser » pour y trouver des réponses, à réfléchir et à voir où s'intègrent leurs nouvelles connaissances dans la vie de tous les jours. Les cycles d'apprentissage sont un moyen dynamique de structurer les classes et les modules en fonction des expériences. Ils aident à s'assurer que les élèves suivent et respectent le processus qui les mènera à une rétroaction significative et à un apprentissage accru.

On suppose souvent que les étapes d'un cycle d'apprentissage sont gérées par un enseignant, mais ils peuvent aussi être auto-gérés ou encore, dans le cadre d'un groupe très performant, ne pas être gérés du tout. De cette manière, l'apprentissage par expérience devient un processus intuitif et quotidien. Le cycle d'apprentissage peut être moulé sur n'importe quel modèle, mais nous suggérons d'utiliser le suivant : Accrocher, expérimenter, poser des questions, comprendre, réfléchir.

Les cycles d'apprentissage peuvent être modélisés au moyen d'aides visuelles, comme ceux ci-dessous :



- **Accrocher** – Quel type d'activité ou d'élément de provocation amènera les apprenants à s'engager?
- **Expérimenter** – Quelle activité communautaire les apprenants seront-ils appelés à observer ou à participer?
- **Poser des questions** – Faites une récapitulation avec les apprenants

pour mieux comprendre l'expérience et posez des questions sur ce qu'il y aurait d'autre à apprendre.

→ **Comprendre** – Recherchez, recueillez et synthétisez l'information pour comprendre ce que signifie l'expérience et répondre aux questions et tentez de replacer l'expérience dans un nouveau contexte ou projet.

→ **Réfléchir** – Faites un journal et des commentaires, faites de nouveau une récapitulation.

→ **Expérience** – Quelle est la prochaine expérience? Recherchez des occasions d'approfondir la recherche ou de faire de nouveaux apprentissages par expérience.



D. Le programme d'études d'Inspirer le Nunavik

Définition des modules

Chaque module est axé sur des concepts clés d'enseignement visant le développement des compétences essentielles, des connaissances, des valeurs et des attitudes. Les diverses activités et expériences proposées par le cours aident les élèves à acquérir et à renforcer les compétences des artisans du changement.

Compétences	Les compétences sont des ensembles de résultats des apprentissages intellectuels, personnels et socio-émotionnels. La liste complète des compétences d'Inspirer le Nunavik se trouve en annexe. Compétences d'Inspirer le Nunavik pour le CDC 2
Indicateurs (énoncés de « volonté des étudiants »)	Les indicateurs sont des comportements particuliers qui démontrent la maîtrise d'une compétence. Les indicateurs permettent de déterminer des objectifs d'apprentissage visant le développement des compétences.
Compétences essentielles d'Inspirer	Les compétences essentielles désignent un ensemble d'aptitudes qui mènent au succès dans la vie et en milieu de travail. Inspirer le Nunavik a établi 8 compétences essentielles que les artisans du changement devront développer dans le cadre du cours.
Concepts	Les concepts désignent le contenu et les idées générales d'un cours qui appuient l'acquisition des compétences. Ils sont universels, ont une valeur durable et décrivent ce que feront les élèves dans le cadre du module. Chaque concept établit les connaissances et les éléments de compréhensions (ensemble de faits et d'idées contextualisées) en plus des compétences pratiques qui seront étudiées et acquises.

Module 01 | Des communautés inspirées

Les étudiants étudient leurs compétences personnelles, établissent des relations avec leur groupe et la communauté.

Le module d'introduction, **Des communautés inspirées**, étudie les compétences personnelles, la communauté de la classe, l'innovation inuite et la culture communautaire en partenariat avec les aînés et d'autres membres. Le module 1 a pour objectif de permettre aux étudiants d'établir des liens avec la communauté et de comprendre les outils nécessaires au succès tout en s'engageant dans un projet de groupe lié à l'ingéniosité des Inuits et aux principes IQ. Ces objectifs seront atteints : 1) En étudiant les innovations passées et actuelles, les moyens de subsistance, les réussites et les problèmes; et 2) En élaborant une vue d'ensemble du développement communautaire par l'étude de la communauté au moyen de la pensée systémique.

Les élèves seront invités à **répondre à de nombreuses communautaires** sur la nature, l'économie, le bien-être personnel, la culture et la société. Ils pourront ainsi cartographier les ressources, les idéaux ainsi que les défis personnels et communautaires.

L'innovation sera présentée et étudiée à la fois comme un outil et comme un état d'esprit de l'entrepreneuriat pouvant servir à l'atteinte des idéaux communautaires et à l'amélioration de la communauté. Les caractéristiques de l'entrepreneuriat seront liées aux caractéristiques culturelles inuites et aux principes IQ. Le module explorera plus particulièrement les relations, l'évolution de l'état d'esprit, le monde du numérique et amènera les élèves à exprimer leur caractère personnel.

Au terme du module, les élèves devraient être en mesure de **déterminer les points forts et les innovations personnels et communautaires** dont ils souhaitent tirer profit et améliorer en profondeur. Cela mettra la table pour un apprentissage par expérience ancré dans la communauté; les modules subséquents seront abordés dans le cadre d'un projet et d'un thème d'intérêt.

Compétences, qualifications, concepts

Compétences	<p>Observe et comprend les principes Inuit Qaujimajatuqangit. Étudie les faits, les connaissances, les points de vue et les facteurs influençant une communauté.</p>		
Indicateurs	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Les élèves détermineront les idéaux communautaires en fonction du bien collectif. <input type="checkbox"/> Les élèves détermineront leurs points forts au sein de la classe. <input type="checkbox"/> Les élèves communiqueront leur compréhension des principes IQ au moyen des technologies numériques. <input type="checkbox"/> Les élèves développeront un sens de l'appartenance. <input type="checkbox"/> Les élèves développeront une empathie pour les multiples points de vue au sein de la classe, puis la justifieront. <input type="checkbox"/> Les élèves feront une réflexion sur différentes identités : culturelle, communautaire et organisationnelle. 		
Compétences essentielles	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>Collaboration</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Autonomie</p> </div> </div>		
Concepts	Technologie numérique	Identité et communauté	Esprit de croissance

Module 02 | Idées de projet

Les étudiants explorent le processus de conception et développent plusieurs idées de projet bénéficiant à leur communauté.

Dans le **module 2 : Idées de projet**, les élèves mettent en pratique le processus de conception dans le cadre d'un atelier, puis le mette en application dans des situations réelles pour réaliser des idées de projet qui améliorent la communauté. Les élèves exécuteront un processus d'idéation et de conception en partenariat avec leurs collègues de classe et des membres de la communauté pour produire des idées de projet pouvant être mis en œuvre.

Les élèves seront appelés à déterminer divers types d'outils pouvant servir à réaliser leurs projets. Les projets doivent exploiter les compétences uniques des élèves et intégrer des ressources locales. Les élèves peuvent affiner leurs idées au moyen du tableau des écarts d'impact. Après l'étape d'idéation, les élèves réaliseront des prototypes de leurs projets.

Compétences, qualifications, concepts

Compétence de base	Proposition d'idées pour un projet communautaire	
Indicateurs	<ul style="list-style-type: none">□ Les élèves tiendront compte de multiples points de vue, compétences et ressources pour concevoir un projet.□ Les élèves feront appel à un processus de conception centré sur l'humain pour proposer une idée de projet fondé sur la collaboration, la communication et l'empathie.□ Au moyen de ressources comme des outils numériques ou le multimédia, les élèves présenteront un prototype de projet.	
Compétences essentielles	 <p>Innovation, entrepreneuriat et pensée créative</p>	 <p>Communication</p>
Concepts	Idéation	Empathie

Module 03 | Conception du projet

Les étudiants se concentrent sur la conception d'un projet communautaire particulier qui intègre compétences et ressources personnelles et collectives. Les élèves établissent un plan d'action clair pour assurer la validation et la réalisation du potentiel de leur projet.

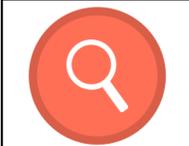
Dans le **module 3: Conception du projet**, les élèves approfondissent la conception du projet communautaire choisi dans le cadre d'un processus simplifié de planification et de développement.

En se servant de leurs tableaux de modèle de projet comme outil, les élèves commenceront par valider leur choix de projet. La validation signifie que les élèves recueilleront des données auprès de personnes touchées par le projet afin de confirmer la mission, l'orientation et le potentiel de leurs idées de projet. Le processus de validation devrait amener les élèves à découvrir quels sont les éléments de leurs idées initiales qui fonctionnent ou ne fonctionnent pas et comment ils doivent modifier ces idées pour les adapter aux besoins de la communauté.

Une fois les idées de projet correctement validées, les élèves trouveront les ressources nécessaires à la réalisation du projet. Les élèves devront établir un plan d'action et une identité de marque, pour ensuite remplir un formulaire de demande. Les apprentissages de cette unité sont axés sur les besoins des projets communautaires en cours de réalisation.

La marque concerne la question de l'identité. Comment voulez-vous que l'auditoire se sente lors des interactions avec votre projet? Quel moyen d'expression utiliserez-vous pour votre projet? Quelles couleurs, images, polices de caractères et mots décrivent le mieux votre projet? Quelles sont les valeurs que vous défendez? La section sur la marque devrait amener les élèves à réfléchir sur l'identité - leur identité personnelle, l'identité culturelle, l'identité communautaire et les identités organisationnelles - et sur ce qui motive et fait avancer le projet.

Compétences, qualifications, concepts

Compétences	<p>Élabore et valide un concept de projet Crée un plan d'action pour mettre en œuvre un projet</p>		
Indicateurs (énon-	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Les élèves utiliseront divers outils pour déterminer le potentiel d'un projet et en améliorer la conception. <input type="checkbox"/> Les élèves créeront une identité de marque pour un projet. <input type="checkbox"/> Les élèves organiseront une collecte de fonds pour un projet. <input type="checkbox"/> Les élèves prépareront un plan d'action, auquel ils prendront part, qui dressera la liste des principales tâches, responsabilités et échéanciers du projet. 		
Compétences essen-	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>Pensée critique et recherche d'information</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Citoyenneté</p> </div> </div>		
Concepts	Validation	Marque	Planification du projet

Module 04 | Mise en œuvre du projet

Les élèves procèdent à une mise en œuvre efficace de leur projet et l'exploitent au sein de la communauté. Les élèves explorent les concepts de marketing et de vente, et développent des outils pour communiquer et établir des relations avec leur auditoire cible tout en exécutant leur projet.

Dans le **module 4 : Mise en œuvre du projet**, les élèves assurent la mise en œuvre et la réalisation de leurs projets communautaires en se servant de leurs ressources pour atteindre leurs objectifs. Au cours du processus, les élèves étudieront les concepts commerciaux qui les aident à mieux réaliser leurs projets, à établir des relations avec leur auditoire et à accroître les répercussions de leurs projets.

Bien comprendre l'auditoire cible du projet est essentiel au développement d'une stratégie efficace de mise en œuvre. Comment allons-nous rejoindre l'auditoire? Comment communiquer la valeur de notre projet communautaire à l'auditoire? Comment accroître notre clientèle? Comment faire appel à notre créativité et à nos compétences pour rejoindre de manière unique et efficace notre auditoire?

Au terme du module 4, les élèves devraient avoir utilisé les techniques de marketing et de vente pour mettre efficacement en œuvre leurs projets communautaires.

Compétences, qualifications, concepts

Compétences	Mets en œuvre un projet en se servant des ressources. Communique avec l'auditoire cible et y établit des relations au moyen des outils de marketing et de vente.			
Indicateurs	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Les élèves utiliseront les ressources acquises ou créées de planification de projet pour en assurer la réalisation.<input type="checkbox"/> Les élèves décriront la segmentation de la clientèle, les canaux de marketing et les techniques de marketing.<input type="checkbox"/> Les élèves établiront le profil du marché et de l'auditoire cible.<input type="checkbox"/> Les élèves développeront une stratégie de communication.			
Compétences essentielles	<table border="1"><tr><td> Innovation, entrepreneuriat et pensée créative</td><td> Communication</td><td> Autonomie</td></tr></table>	 Innovation, entrepreneuriat et pensée créative	 Communication	 Autonomie
 Innovation, entrepreneuriat et pensée créative	 Communication	 Autonomie		
Concepts	Marketing			



Module 05 | Montre ce que tu sais faire

Les élèves s’engagent auprès de la communauté en présentant leurs projets et leurs apprentissages.

Le dernier module, le **module 5 : Montre ce que tu sais faire**, est de type expérientiel et invite les élèves à aller dans la communauté pour y présenter leurs projets. Pour les élèves, Montre ce que tu sais faire est une occasion de présenter un important événement à toute la commission scolaire et à la communauté (détails à venir).

Il en résultera que chaque élève participera non seulement à l’exécution du projet, mais aussi à toute l’aventure en profitant des apprentissages; les répercussions du projet seront communiquées à un large auditoire. Enfin, les élèves auront l’occasion de faire part de leurs réflexions sur l’aventure et d’indiquer comment ils se sont améliorés depuis le début du cours.

La dernière unité permet aux élèves d’expérimenter la réalisation d’un événement de présentation de projet afin d’accroître leur confiance en eux, de vraiment réaliser le changement et de développer leur état d’esprit entrepreneurial.

Compétences, qualifications, concepts

Compétences	Organise et participe à un événement pour présenter les projets communautaires.
Indicateurs (énon-	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Les élèves, au sein d'une équipe, vont « signer » un événement à l'échelle de la communauté et de la commission scolaire. <input type="checkbox"/> Les élèves vont communiquer et réfléchir sur leur croissance et leurs aptitudes personnelles pour apporter un changement dans la communauté. <input type="checkbox"/> Les élèves vont évaluer l'impact d'un projet. <input type="checkbox"/> Les élèves vont réfléchir sur la valeur et sur la signification de l'IQ pour ce qui est du développement de la communauté et d'un état d'esprit entrepreneurial chez les Inuits. <input type="checkbox"/> Les élèves vont saisir l'importance des projets en lien avec le développement des compétences personnelles et communautaires en lien avec les choix et les possibilités de carrières. <input type="checkbox"/> Les élèves vont déterminer les prochaines étapes relatives au développement du projet et à sa vision à long terme.
Compétences essentielles	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>Citoyenneté</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Communication</p> </div> </div>
Concepts	Planification d'un événement au sein de la communauté



E. Les ressources d'Inspirer le Nunavik

Les ressources d'Inspirer le Nunavik

Formation des enseignants

Formation préparatoire des enseignants

Une formation préparatoire en personne des enseignants aura lieu avant le début de l'année scolaire. Les enseignants recevront en effet une formation de base, notamment sur les méthodes d'enseignement et le contenu du cours.

Formation continue

Les enseignants auront accès à de la formation en ligne; cette dernière offrira des ressources, des activités et des guides pour soutenir les enseignants pendant le cours. Cette formation propose de l'information contextuelle sur les sujets, les théories et les résultats, ainsi qu'un bilan pour évaluer le degré de réussite du module précédent. Une séance optionnelle sera prévue toutes les trois ou quatre semaines pour que les enseignants puissent faire le point entre eux et avec l'équipe d'Inspirer le Nunavik sur les problèmes rencontrés et les réussites.

Ressources d'apprentissage

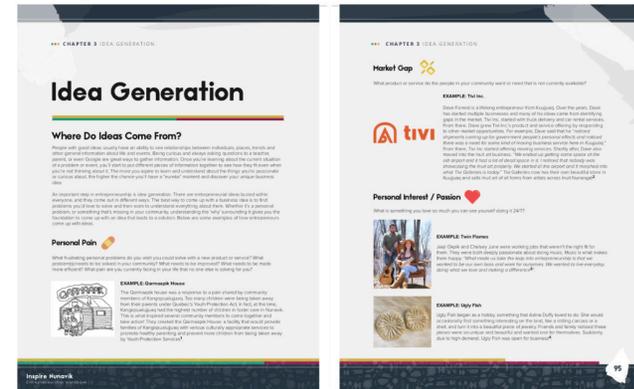
Suppléments de planification pour les enseignants

Inspirer le Nunavik a conçu cinq modules, des suggestions d'activités hebdomadaires et une feuille de travail. Inspirer le Nunavik fournit des indicateurs d'acquisition des compétences à préparer; les critères particuliers de succès, fondés sur ces indicateurs et sur les activités connexes préparées, sont laissés à la discrétion de l'enseignant. Inspirer le Nunavik proposera, dans un document distinct, en ligne, des guides et des ressources supplémentaires pour chacun des modules suggérés. Vous pouvez concevoir votre propre cours à mesure que vous êtes à l'aise avec les résultats souhaités de l'apprentissage.

Inspirer le Nunavik

Inspirer le Nunavik a rédigé un document sur les concepts

d'entrepreneuriat pour soutenir l'apprentissage tout au long du cours. Les chapitres de ce document portent sur la communauté, la création d'idées, les modèles d'affaires, la validation des clients/ utilisateurs, les activités, la marque, le marketing et les ventes. Des exemples locaux, pertinents, sont fournis dans les modules de sorte que les élèves aient accès à des concepts contextualisés. Ce document se veut une ressource supplémentaire pour les cours.



Reproductibles et gabarits

Des documents reproductibles et des gabarits seront fournis aux enseignants.

Name:		Role / Connection to Challenge:	
What do I do? How am I connected to the challenge? What did I do because of my experience with this challenge?		How do I feel? How does my experience with the challenge make me feel?	
What do I say? How do I communicate my experience with the challenge?		What do I think?	

Portail de ressources pour l'enseignant

Un portail de ressources en ligne et sur serveur sera à la disposition des enseignants qui y retrouveront de la formation, des ressources, des activités et de solides plans de leçon.

Coordonnateur régional

Le coordonnateur régional d'Inspire le Nunavik a pour rôle d'aider l'enseignant à tisser des liens entre l'école et la communauté. Il s'assurera notamment que les projets des élèves sont bien harmonisés à la communauté, aux organismes locaux et aux initiatives. Les principales fonctions du coordonnateur régional seront les suivantes :

- Collaborer avec les enseignants et les directeurs d'école pour établir et soutenir des conseils consultatifs locaux;
- Collaborer avec les intervenants locaux pour déterminer des possibilités d'engagement des élèves au sein de la communauté;
- Visiter périodiquement les écoles pour établir des liens avec les membres de la communauté, les directeurs d'école, les enseignants et les élèves;
- Regrouper et mobiliser les connaissances et les ressources qui ajoutent de la valeur à l'apprentissage en classe et au développement de projet d'entreprise;
- Soutenir l'événement clé.

Soutien au projet : Financement, expertise, mentorat

Inspire le Nunavik offrira du soutien permanent en classe tout au long de la prestation du programme :

- **Service de recherche et ressources** à la disposition des enseignants et des élèves sur demande pour soutenir l'apprentissage et la recherche d'information.
- **Commentaires et expertise** sur le travail et les progrès en classe et expertise particulière au domaine.
- **Relations régionales et communautaires** avec les principaux intervenants et organismes.
- **Relations avec des mentors et des experts du domaine** pouvant contribuer à l'apprentissage en classe et au développement de projets d'entreprise.
- **Ateliers sur des sujets en particulier** ou sur un sujet spécial, sur demande de la part des enseignants. Cela comprend la visite

d'un expert d'Inspire le Nunavik pour donner un atelier sur un sujet abordé dans un module, notamment sur la marque ou le marketing. Les ateliers sur un sujet en particulier ont pour but de diversifier l'apprentissage en classe et de fournir aux enseignants de l'aide pour donner certaines leçons.

- **Services conseils pour les enseignants** pour les aider avec l'apprentissage et l'évaluation des élèves.
- **Financement** pour chaque idée de projet d'entreprise réalisée. Cela peut varier en fonction des ressources disponibles au cours d'une année donnée.

Plateforme optionnelle de collaboration virtuelle

Le réseau d'artisans du changement d'Inspire le Nunavik aide les élèves, les enseignants, les experts et les mentors à établir des liens, partager les idées et s'inspirer d'une communauté à l'autre par le biais d'une plateforme virtuelle. Le réseau en ligne est un endroit où vous pouvez volontairement :

Partager des mises à jour sur le cours

Partagez ce sur quoi travaille votre classe : Publier des photos, de courts vidéos, des notes de service vocales ou des blogues pour partager l'aventure vécue par votre classe. Pour ce faire, il suffira de « mettre votre statut à jour », tout comme vous le faites sur Facebook. Vous pouvez avoir une page exclusive pour votre classe, pour les parents ou les élèves ou encore vous pouvez la partager avec tous les membres du réseau.

Commentaires en temps réel

Les élèves et les enseignants peuvent recevoir des commentaires instantanés et des conseils sur de nouvelles idées, concepts ou modèles de la part du personnel et des mentors d'Inspire le Nunavik par le biais de la fonction de clavardage. Les enseignants peuvent aussi échanger directement avec leurs collègues sur des sujets particuliers ou encore pour offrir du soutien ou partager de nouvelles idées.

Poser des questions

Quelles sont les questions de votre classe? La plateforme est l'endroit où poser vos questions et discuter avec des collègues de la région.

Établissement de contacts

Les élèves et les enseignants peuvent communiquer d'une communauté à l'autre pour s'inspirer, s'informer et se motiver les uns les autres.

Apprentissage

Accédez aux ressources publiées sur le réseau et commentez les discussions avec d'autres enseignants et l'équipe d'Inspire le Nunavik.

Collaboration

Collaborez en partageant des idées, en faisant des séances collectives de remue-méninges, et partageant des commentaires, en suscitant des idées et des pensées auprès des autres.

Joseph Otuk
March 21 at 3:27pm
Hello everybody.
I am trying to come up with idea's and I wanted to ask what type and what part is always being purchased these days for these new model snowobiles. any suggestions? I am trying to find out about what is being bought most.
Thank you.

I made some logo's for my own personal brand as an artist. Would love some feedback! Constructive criticism is welcome 😊

Merlyn Recinos
March 12 at 6:17pm
As we start the week....GO GET IT!!!!

Success doesn't come to you,
YOU GO TO IT.
Maria Collins

Les compétences essentielles du CDC

Autonomie

Pilimmaksarniq: Être habilité et créer de la capacité par l'acquisition de connaissances et de compétences.

L'autonomie suppose de gérer les aspects émotionnels, intellectuels, physiques, sociaux et spirituels de la vie. Les élèves établissent des objectifs d'apprentissage, de carrière ou de bien-être, puis travaillent à les atteindre. Ils croient en la capacité d'une personne d'apprendre (état d'esprit de croissance). Les élèves sont réfléchifs, débrouillards et optimistes et ils visent l'excellence personnelle. Il s'appuient sur leurs points forts pour développer leurs intérêts, leurs compétences et leurs talents; ils sont conscients et font preuve d'autonomie en matière de processus d'apprentissage, notamment de persévérance, de résilience et d'auto-régulation.

Compétences	<ul style="list-style-type: none">→ Détermination des intérêts, des valeurs ou des qualifications nécessaires à établir les objectifs d'apprentissage, de vie ou de carrière.→ Étude, sélection ou adaptation des stratégies et des ressources en appui au soutien de la croissance personnelle dans la vie, à l'école ou en cours d'emploi.→ Choix ou prise de mesures pour promouvoir la sécurité et le bien-être de soi et des autres.→ Établissement de saines relations pour soutenir la croissance et le bien-être de soi et des autres.→ Démonstration d'optimisme, de souplesse ou de résilience au moment de s'adapter à de nouvelles situations ou transitions.
Indicateurs du Succès: Comment savons-nous que les élèves apprennent une compétence?	<p>Choisissez les indicateurs appropriés à ajouter à votre rubrique. Les élèves vont...</p> <ul style="list-style-type: none">→ Considérer les problèmes comme des défis ou des occasions d'apprentissage et de croissance personnelle plutôt que comme des obstacles (état d'esprit de croissance)→ Persévérer et relever les défis pour atteindre un objectif.→ S'auto-réguler pour devenir un apprenant à vie.→ Réfléchir sur les expériences pour apporter des changements positifs et pour améliorer l'apprentissage.→ Se comprendre et comprendre les autres.→ Avoir une perspective positive.→ Prendre l'initiative.→ S'adapter aux changements et faire preuve de résilience face à l'adversité.→ Assumer la responsabilité des processus et des résultats de l'apprentissage.→ Tenir honnêtement compte de ses propres gestes.→ Assurer les processus de prise de décisions à l'échelle individuelle, communautaire et sociale.→ Saisir l'importance de la prise de risque et prendre des risques appropriés.→ Valoriser les conseils.→ Prendre la responsabilité d'établir un plan pour soi-même et de l'ajuster au besoin.→ Évaluer ses propres besoins et les convertir en objectifs atteignables.→ Prendre des mesures d'éthique au travail défini comme étant le succès au-delà des exigences.

Autonomie

Pilimmaksarniq: Être habilité et créer de la capacité par l'acquisition de connaissances et de compétences.

L'autonomie suppose de gérer les aspects émotionnels, intellectuels, physiques, sociaux et spirituels de la vie. Les élèves établissent des objectifs d'apprentissage, de carrière ou de bien-être, puis travaillent à les atteindre. Ils croient en la capacité d'une personne d'apprendre (état d'esprit de croissance). Les élèves sont réfléchifs, débrouillards et optimistes et ils visent l'excellence personnelle. Ils s'appuient sur leurs points forts pour développer leurs intérêts, leurs compétences et leurs talents; ils sont conscients et font preuve d'autonomie en matière de processus d'apprentissage, notamment de persévérance, de résilience et d'auto-régulation.

**Indices pour les enseignants :
Ce que peut dire un accompagnateur pour encourager le développement d'une compétence**

- Si vous deviez accomplir cette tâche par vous-même, comment vous y prendriez-vous?
- Quelles compétences possédez-vous qui soient adaptées à cette tâche?
- Qu'est-ce qui pourrait encore mieux vous motiver?
- À qui revient la responsabilité de faire un suivi?
- Pourquoi ce travail est-il important pour vous?
- Comment pourriez-vous faire pour vous sentir vraiment fier de cette tâche?
- Quel risque devrez-vous prendre pour mener cette tâche à bien?
- Pourriez-vous décrire votre contribution propre à cette tâche?
- Excellente suggestion. Comment allez-vous le réaliser?
- Est-ce suffisamment important pour vous, pour que vous vous engagiez?
- Êtes-vous satisfait des résultats? Êtes-vous disposé à aller encore plus loin?
- Est-ce votre décision? Les autres devraient-ils être impliqués?
- Si vous deviez accomplir cette tâche par vous-même, comment vous y prendriez-vous?
- Avez-vous besoin d'information avant de commencer?
- À quels endroits pourriez-vous trouver de l'information sur cette tâche?
- Que pourriez-vous utiliser pour vous aider?
- Qu'est-ce qui pourrait vous motiver encore plus à faire cette recherche indépendante?
- Qu'avez-vous fait de similaire par vous-mêmes
- Comment pourriez-vous partager votre travail avec le groupe?
- Quels sont les objectifs?

Communication

Tunnganarniq: Concept qui consiste à favoriser un bon état d'esprit par l'ouverture, l'accueil et l'inclusion.

La communication suppose le partage des idées par le biais de médias verbaux, écrits et non verbaux. Les élèves s'engagent dans des échanges formels et informels avec les autres. Une communication efficace suppose de plus en plus de comprendre les perspectives locales et mondiales, les contextes sociaux et culturels, et d'assurer l'adaptation et le changement par le biais d'une variété de média, de manière appropriée, responsable et sécuritaire, et en tenant compte de sa propre empreinte. Les élèves font preuve de respect, d'empathie et de responsabilité dans leurs communications avec les autres.

Compétences	<ul style="list-style-type: none">→ Exprimer des idées et des concepts au moyen d'un langage, de conventions et de protocoles appropriés.→ Décoder et interpréter les idées et l'information par le biais de formats verbaux ou non verbaux.→ Faire preuve de respect et de responsabilité dans les communications avec les autres→ Préciser le but ou l'intention d'un message en fonction de l'auditoire, du contexte ou de la culture.→ Tenir compte des perspectives, des émotions et des expériences au moment de chercher le partage de la compréhension.
Indicateurs du Succès: Comment savons-nous que les élèves apprennent une compétence?	<p>Choisissez les indicateurs appropriés à ajouter à votre rubrique. Les élèves vont...</p> <ul style="list-style-type: none">→ Communiquer efficacement dans différents contextes, sous forme verbale ou écrite, en français, en inuktitut ou en anglais.→ Poser des questions pour acquérir les connaissances.→ Communiquer au moyen d'une variété de médias.→ Sélectionner les outils numériques appropriés en fonction de l'objectif et de l'auditoire.→ Écouter pour comprendre tous les points de vue.→ Acquérir des connaissances sur une variété de langues.→ Exprimer des opinions et défendre ses idées.→ Rédiger des textes clairs et dans un but précis.→ Faire appel à l'interprétation et à la présentation graphiques.→ Écouter et observer avec respect et dans le but de comprendre.→ Lire pour comprendre.→ Communiquer avec honnêteté et authenticité.→ Utiliser le ton approprié lors des communications verbales et écrites.

Communication

Tunnganarniq: Concept qui consiste à favoriser un bon état d'esprit par l'ouverture, l'accueil et l'inclusion.

La communication suppose le partage des idées par le biais de médias verbaux, écrits et non verbaux. Les élèves s'engagent dans des échanges formels et informels avec les autres. Une communication efficace suppose de plus en plus de comprendre les perspectives locales et mondiales, les contextes sociaux et culturels, et d'assurer l'adaptation et le changement par le biais d'une variété de média, de manière appropriée, responsable et sécuritaire, et en tenant compte de sa propre empreinte. Les élèves font preuve de respect, d'empathie et de responsabilité dans leurs communications avec les autres.

**Indices pour les enseignants :
Ce que peut dire un accompagnateur pour encourager le développement d'une compétence**

- Comment pouvons-nous mettre les autres au courant de nos décisions ou découvertes?
- Pouvez-vous résumer ce qu'elle a dit?
- Quelle est votre interprétation de ce paragraphe?
- Aurait-il été plus facile de comprendre si cela avait été dit au lieu d'être écrit?
- Comment résumeriez-vous les points présentés dans la discussion ou la lecture?
- Pouvez-vous me donner un exemple de ce que vous voulez dire?
- Pouvez-vous le dire d'une autre façon?
- Quelles autres manières pourriez-vous utiliser pour faire passer vos idées?
- Pourquoi est-ce important d'écouter?
- Comment savez-vous si quelqu'un vous écoute?
- Qu'est-ce qu'un auditoire de qualité?
- Comment le groupe peut-il poursuivre la communication lorsque vous n'êtes pas là?
- Préférez-vous la communication écrite ou verbale? Pourquoi?
- De quoi avez-vous besoin avant de communiquer?
- Qu'est-ce qui aide à maintenir la communication?
- Est-ce que nous communiquons bien, là, maintenant? Quand avons-nous le mieux communiqué?
- À quoi ressemblent la communication active et la communication passive?

Collaboration

Aajiiqatigiingniq: Coopérer et en arriver à une compréhension commune pour la prise de décisions par consensus.
Piliriqatigiingniq: Élaborer une relation collaborative et collaborer pour le bien commun.

La collaboration suppose l'action réciproque des compétences cognitives, interpersonnelles et intrapersonnelles nécessaires à une participation efficace à l'équipe pour atteindre un objectif commun. Les élèves participent, échangent des idées et partagent les responsabilités. Les compétences sont utilisées dans le cadre de situations et de perspectives diverses afin de co-crée la connaissance, la signification et le contenu et d'apprendre des autres et avec les autres au sein de cadres physiques et virtuels. Les élèves respectent les points de vue différents et favorisent des relations positives. Les élèves peuvent s'adapter, sont enclins au compromis et valorisent les contributions des autres.

Compétences	<ul style="list-style-type: none">→ Partager les responsabilités et soutenir les autres pour atteindre un objectif commun.→ Faire preuve de sensibilité envers les autres cultures, auditoires ou contextes en collaborant avec les autres.→ Démontrer réciprocité et confiance lors du partage des idées et des rôles.→ Valoriser la souplesse, le compromis et les contributions des autres pour favoriser des relations de travail positives
Indicateurs du Succès: Comment savons-nous que les élèves apprennent une compétence?	<p>Choisissez les indicateurs appropriés à ajouter à votre rubrique. Les élèves vont...</p> <ul style="list-style-type: none">→ Apprendre des autres et contribuer à leur apprentissage.→ Co-construire connaissance, signification et contenu.→ Assumer divers rôles au sein de l'équipe.→ Gérer les conflits.→ Faire du réseautage avec une variété de communautés et de groupes.→ Respecter la diversité des points de vue.→ Valoriser la collaboration.→ Considérer les conflits (questions et idées) comme un aspect essentiel de la collaboration.→ Contribuer à la vision du groupe et s'y investir.→ Assurer leur propre développement et celui des autres à la poursuite d'un but commun.→ Valoriser, développer et maximiser les idées, les aptitudes et les perspectives des autres.→ Ne pas perdre de vue les programmes personnels.→ Résoudre les conflits par la recherche d'un nouveau compromis ou terrain d'entente.

Collaboration

Aajiiqatigiingniq: Coopérer et en arriver à une compréhension commune pour la prise de décisions par consensus.
Piliriqatigiingniq: Élaborer une relation collaborative et collaborer pour le bien commun.

La collaboration suppose l'action réciproque des compétences cognitives, interpersonnelles et intrapersonnelles nécessaires à une participation efficace à l'équipe pour atteindre un objectif commun. Les élèves participent, échangent des idées et partagent les responsabilités. Les compétences sont utilisées dans le cadre de situations et de perspectives diverses afin de co-crée la connaissance, la signification et le contenu et d'apprendre des autres et avec les autres au sein de cadres physiques et virtuels. Les élèves respectent les points de vue différents et favorisent des relations positives. Les élèves peuvent s'adapter, sont enclins au compromis et valorisent les contributions des autres.

Indices pour les enseignants :
Ce que peut dire un accompagnateur pour encourager le développement d'une compétence

- Comment peut-on réfléchir ensemble pour commencer à travailler?
- Comment prendra-t-on les décisions au sein du groupe?
- Quelles seraient les manières de structurer le groupe pour réaliser cette tâche?
- Quelqu'un de votre groupe peut-il répondre à votre question?
- Comment peut-on obtenir le point de vue de chacun dans le groupe?
- Si un membre de votre groupe pose problème, comment allez-vous faire face à cette situation?
- Comment sommes-nous en tant que groupe?
- Qu'avons-nous produit en groupe? Comment pourrions-nous faire mieux?
- De quelles compétences du groupe pourriez-vous tirer profit?
- Avez-vous clairement exprimé vos pensées, vos mesures et vos sentiments au groupe?

Innovation, entrepreneuriat et pensée créative

Qanuqtuurrnarniq: Être débrouillard et chercher des solutions en faisant appel à la créativité, à l'adaptabilité et à la souplesse.

Pijitsirniq: Contribuer au bien commun en se mettant au service de la communauté et en faisant preuve de leadership

Innovation, entrepreneuriat et pensée créative supposent de proposer et de mettre en application des idées pour créer de la valeur. Les élèves reconnaissent les occasions de mettre différemment en application les idées. Ils sont ouverts aux idées et à leur manipulation, prennent des risques et s'adaptent aux conditions changeantes. Les élèves font preuve d'optimisme, d'initiative et d'ingéniosité. L'état d'esprit et les compétences en entrepreneuriat exigent de se concentrer sur la proposition d'une idée et la persévérance dans sa mise en application.

Compétences	<ul style="list-style-type: none">→ Reconnaître les occasions et imaginer les possibilités de mise en application des idées de manière différente.→ Étudier ou manipuler les idées, la documentation ou les processus pour créer quelque chose de nouveau.→ Évaluer et adapter les idées, la documentation ou les processus en réponse aux commentaires ou aux conditions émergentes.→ Faire preuve d'initiative, de débrouillardise et de persévérance lors de la transformation des idées en mesures, produits ou services.
Indicateurs du Succès: Comment savons-nous que les élèves apprennent une compétence?	<p>Choisissez les indicateurs appropriés à ajouter à votre rubrique. Les élèves vont...</p> <ul style="list-style-type: none">→ Contribuer à trouver des solutions à des problèmes complexes.→ Améliorer un concept, une idée ou un produit.→ Prendre des risques en pensant et en créant.→ Faire des découvertes en recherchant l'information et en effectuant des recherches.→ Approfondir de nouvelles idées pour répondre à un besoin de la communauté.→ Diriger et motiver dans un état d'esprit d'entrepreneuriat éthique.→ Reconnaître la pensée et la recherche conformistes, conventionnelles et sans créativité.→ Trouver des solutions de rechange.→ Synthétiser de vieilles idées pour établir des méthodes uniques ou inédites.→ Intégrer des idées qui ne semblent avoir aucun lien entre elles.→ Rêver du possible.

Innovation, entrepreneuriat et pensée créative

Qanuqtuurrnarniq: Être débrouillard et chercher des solutions en faisant appel à la créativité, à l'adaptabilité et à la souplesse.

Pijitsirniq: Contribuer au bien commun en se mettant au service de la communauté et en faisant preuve de leadership

Innovation, entrepreneuriat et pensée créative supposent de proposer et de mettre en application des idées pour créer de la valeur. Les élèves reconnaissent les occasions de mettre différemment en application les idées. Ils sont ouverts aux idées et à leur manipulation, prennent des risques et s'adaptent aux conditions changeantes. Les élèves font preuve d'optimisme, d'initiative et d'ingéniosité. L'état d'esprit et les compétences en entrepreneuriat exigent de se concentrer sur la proposition d'une idée et la persévérance dans sa mise en application.

Indices pour les enseignants :
Ce que peut dire un accompagnateur pour encourager le développement d'une compétence

- Y aurait-il une nouvelle manière de résoudre le même problème?
- Quel est l'autre versant de cette question?
- Étant donné ces conditions, quels pourraient-être les concepts applicables?
- Pouvez-vous penser à une approche différente?
- Pourquoi penses-tu cela?
- Comment croyez-vous qu'il réagirait à cette idée?
- Que se serait-il passé si vous aviez fait ce que vous envisagiez de faire?
- Comment seriez-vous en mesure de le reconnaître dans un autre contexte?
- Comment développeriez-vous cette idée à la maison? Dans un autre pays?
- Combien de solutions ou d'idées pouvons-nous proposer?
- Quelle serait une approche folle, non conventionnelle, mais réalisable pour ce problème?
- Quelle était l'idée que vous aviez peur d'essayer? Pourquoi?
- Vous est-il venu une pensée qui semblait tout à fait sans lien avec le problème?
- Lesquelles de ces idées pourraient être associées pour trouver une solution?
- Quelle est la chose la plus créative que vous ayez faite jusqu'à maintenant? Comment cela s'est-il produit?
- Si vous pouviez proposer une solution sans avoir à vous limiter, quelle serait-elle?
- Et si vous étudiez la question d'un point de vue tout à fait différent?

Pensée critique et recherche d'information

Avatimik Kamattiarniq: Faire preuve d'intendance environnementale.

Aajiqatigiingniq: Coopérer et en arriver à une compréhension commune pour la prise de décisions par consensus.

La pensée critique et la recherche d'information supposent de s'attaquer à des problèmes et à des questions complexes en recueillant, traitant, analysant et interprétant de l'information pour poser un jugement ou encore prendre des décisions ou des mesures éclairées. Cela suppose de faire appel au raisonnement et à des critères pour conceptualiser, évaluer et synthétiser des idées. Les élèves doivent remettre en question les hypothèses que suggèrent les pensées, les croyances et les actions. Les élèves valorisent l'honnêteté, l'équité et l'ouverture d'esprit. La capacité d'entamer des processus cognitifs pour comprendre des problèmes et les résoudre suppose la volonté de réaliser son potentiel de citoyen de manière constructive et réfléchie.

Compétences	<ul style="list-style-type: none">→ Remettre en question et analyser les preuves, les affirmations et les hypothèses.→ Faire appel à des méthodes réfléchies ou à des critères pertinents pour conceptualiser et analyser des idées ou pour poser des jugements.→ Réfléchir au raisonnement derrière des pensées, des croyances ou des mesures et en faire l'évaluation.→ Synthétiser les pensées et l'information pour découvrir ou élargir la compréhension.→ Faire preuve d'intégrité intellectuelle, d'équité et d'ouverture d'esprit.
Indicateurs du Succès: Comment savons-nous que les élèves apprennent une compétence?	<p>Choisissez les indicateurs appropriés à ajouter à votre rubrique. Les élèves vont...</p> <ul style="list-style-type: none">→ Recueillir, traiter, interpréter et analyser l'information pour prendre des décisions éclairées.→ Entamer un processus de recherche d'information pour résoudre des problèmes.→ Établir des liens et transférer l'apprentissage d'une situation à l'autre.→ Se renseigner sur le monde qui les entoure.→ Poser des questions.→ Analyser objectivement l'information et les événements pour établir une procédure de vérification.→ Faire la différence entre la cause et les effets.→ Distinguer les faits et les opinions, l'influence et la manipulation.→ Synthétiser l'information et les idées.→ Chercher à être bien informé et à tenir compte de la situation dans son ensemble.→ Juger de la crédibilité d'une source, faire appel à des sources crédibles, de manière précise.→ Être ouverts d'esprit.→ Déterminer les hypothèses.

Pensée critique et recherche d'information

Avatimik Kamattiarniq: Faire preuve d'intendance environnementale.

Aajiiqatigiingniq: Coopérer et en arriver à une compréhension commune pour la prise de décisions par consensus.

La pensée critique et la recherche d'information supposent de s'attaquer à des problèmes et à des questions complexes en recueillant, traitant, analysant et interprétant de l'information pour poser un jugement ou encore prendre des décisions ou des mesures éclairées. Cela suppose de faire appel au raisonnement et à des critères pour conceptualiser, évaluer et synthétiser des idées. Les élèves doivent remettre en question les hypothèses que suggèrent les pensées, les croyances et les actions. Les élèves valorisent l'honnêteté, l'équité et l'ouverture d'esprit. La capacité d'entamer des processus cognitifs pour comprendre des problèmes et les résoudre suppose la volonté de réaliser son potentiel de citoyen de manière constructive et réfléchie.

**Indices pour les enseignants :
Ce que peut dire un accompagnateur pour encourager le développement d'une compétence**

- Comment pourrions-nous réaliser cette tâche autrement?
- De quelles autres manières pourriez-vous démontrer votre compréhension?
- Que souhaitez-vous apprendre de cette tâche?
- Comment pourrions-nous faire mieux?
- Même si cela ne fonctionne pas, pourriez-vous essayer de le faire autrement?
- Quel est l'aspect le plus unique de ce produit ou processus?
- Que se passerait-il si...?
- Pourriez-vous obtenir le même résultat autrement?
- Si vous n'aviez aucune limite de temps ou de ressources, comment procéderiez-vous?
- Croyez-vous que d'autres personnes ou cultures comprendraient ou percevraient cela différemment?
- Qu'est-ce que ces renseignements ou ces données vous indiquent à ce sujet?
- Quels sont les aspects positifs ou négatifs de cette situation ou idée?
- Cette solution fonctionnerait-elle dans cette situation? Pourquoi? Pourquoi pas?
- Pouvez-vous penser à une situation similaire?
- Quelles sont les hypothèses sous-jacentes de cet argument?
- Qu'est-ce qui, selon vous, a causé cela?
- En quelles catégories pourriez-vous répartir cela?
- Quelles sources distinctes pourriez-vous regrouper pour obtenir une réponse?
- Quelles sont toutes les options que nous pourrions étudier?
- Avez-vous rajusté vos plans ou vos pensées en cours de route?
- Qu'est-ce qui porte le plus à confusion dans cette situation?
- Quelles parties de l'information sont fondées sur des faits? Sur des opinions? Sur votre opinion?

Citoyenneté

Aajiiqatigiingniq: Devenir des membres contributeurs de leur communauté et participer activement à établir la force des Inuits au Nunavik.

Pijitsirniq: Contribuer au bien commun en se mettant au service de la communauté et en faisant preuve de leadership.

La citoyenneté suppose de comprendre et de valoriser divers points de vue et perspectives afin de s'attaquer aux problèmes culturels, politiques, écologiques, sociaux et économiques qui sont essentiels à la vie dans un monde contemporain durable et interconnecté. Les élèves accueillent le point de vue des autochtones, des francophones ainsi que d'autres perspectives lorsqu'ils prennent des mesures face à des problèmes locaux ou mondiaux. Ils prennent la défense de la dignité et du bien-être des personnes et des communautés. Les élèves valorisent l'équité et la diversité, et croient en leur capacité de changer les choses. Les élèves apprécient la diversité des gens et des points de vue ainsi que la capacité d'envisager un meilleur avenir durable pour tous et de collaborer à sa réalisation.

Compétences	<ul style="list-style-type: none">→ Tenir compte de diverses perspectives au moment d'examiner les interactions entre les communautés et les systèmes culturels, environnementaux, politiques et économiques.→ Analyser les différentes manières de prendre des décisions au sein des systèmes culturels, environnementaux, politiques et économiques.→ Faire preuve d'une citoyenneté responsable dans le cadre des actions qui contribuent à des communautés saines et durables.→ Évaluer les répercussions des décisions ou des actions sur la dignité et le bien-être des personnes et des communautés.→ Valoriser l'équité et la diversité et croire en leur capacité de changer les choses.
Indicateurs du Succès: Comment savons-nous que les élèves apprennent une compétence?	<p>Choisissez les indicateurs appropriés à ajouter à votre rubrique. Les élèves vont...</p> <ul style="list-style-type: none">→ Contribuer à la société et à la culture de la communauté locale, mondiale et numérique de manière responsable, imputable et éthique.→ Participer à des initiatives locales et mondiales pour changer les choses.→ Interagir de façon sécuritaire et responsable avec une variété de communautés.→ Créer une empreinte numérique positive.→ Se soucier de l'environnement et être conscients de l'importance de toutes les formes de vie.→ Se faire confiance entre eux et être des personnes de confiance dans la communauté.→ Valoriser et mettre l'accent sur la diversité au sein de la communauté pour en tirer profit.→ Œuvrer pour comprendre les autres et faire preuve d'empathie envers eux.→ Faire en sorte de conserver un cadre empreint de sécurité, confiance, estime et soutien mutuels.→ Participer activement aux activités de groupe et aider les autres à atteindre un objectif commun.→ Assumer la responsabilité d'une partie des tâches en conservant à l'esprit les intérêts de la communauté.→ Assumer le rôle d'enseignant ou de mentor pour d'autres.→ Donner et solliciter des idées, des opinions et des ressources.→ Prendre une part active à la prise et à la défense des décisions du groupe.→ Exprimer leurs idées, sentiments et intuitions avec diplomatie.

Citoyenneté

Aajiiqatigiingniq: Devenir des membres contributeurs de leur communauté et participer activement à établir la force des Inuits au Nunavik.

Pijitsirniq: Contribuer au bien commun en se mettant au service de la communauté et en faisant preuve de leadership.

La citoyenneté suppose de comprendre et de valoriser divers points de vue et perspectives afin de s'attaquer aux problèmes culturels, politiques, écologiques, sociaux et économiques qui sont essentiels à la vie dans un monde contemporain durable et interconnecté. Les élèves accueillent le point de vue des autochtones, des francophones ainsi que d'autres perspectives lorsqu'ils prennent des mesures face à des problèmes locaux ou mondiaux. Ils prennent la défense de la dignité et du bien-être des personnes et des communautés. Les élèves valorisent l'équité et la diversité, et croient en leur capacité de changer les choses. Les élèves apprécient la diversité des gens et des points de vue ainsi que la capacité d'envisager un meilleur avenir durable pour tous et de collaborer à sa réalisation.

**Indices pour les enseignants :
Ce que peut dire un accompagnateur pour encourager le développement d'une compétence**

- Quelles sont certaines des règles non écrites qui orientent les comportements dans la classe?
- Pouvons-nous modifier la culture dans le groupe? Comment?
- Quelles différences entre les membres du groupe pourriez-vous utiliser pour améliorer le travail?
- De quelles lignes directrices avons-nous besoin pour faire en sorte d'être tous en sécurité et respecté?
- Comment sommes-nous en tant que communauté?
- A-t-on de l'influence sur l'apprentissage des uns et des autres?
- Retirez-vous pour observer l'interaction au sein du groupe. Que percevez-vous?
- Comment auriez-vous pu exprimer votre idée d'une manière qu'elle aurait pu être acceptable?
- Avez-vous participé activement à la prise de cette décision avec laquelle vous n'êtes pas d'accord?
- Que pense votre groupe de cette idée?
- Quels types de comportement sont une preuve de respect?
- Que savez-vous sur les membres de votre groupe que vous ne saviez pas avant?
- Quel a été le résultat de la manière dont vous avez résolu le conflit?
- Respectez-vous votre engagement?

Ressources supplémentaires

Bold School

Le livre Bold School est une excellente ressource pour en apprendre davantage sur l'apprentissage transformateur. Jagdeo et Jensen proposent un cadre pour intégrer la recherche d'information dans votre classe. Ils étudient et expliquent chaque étape en donnant des exemples réels..

Jagdeo, Tina, et Lara Jensen. School: an Inquiry Model to Transform Teaching. Portage & Main Press, 2016.

Le livre de la pensée systémique

Le livre Systems Thinking Playbook propose une variété d'exercices pratiques participatifs pour établir et améliorer les capacités d'apprentissage et de pensée systémique.

Sweeney, Linda Booth et Dennis L. Meadows. The Systems Thinking Playbook: Exercises to Stretch and Build Learning and Systems Thinking Capabilities. Chelsea Green Publ., 2010.

Document PDF Design Thinking For Educators

Le document Design Thinking Toolkit for Educators par IDEO propose un survol du processus de pensée conceptuelle, des méthodes et des directives qui vous aident à mettre la pensée conceptuelle en action tandis que le Designer's Workbook offre de l'information pour vous aider à relever les défis de conception. La pensée conceptuelle est un élément fondamental du cadre d'Inspire le Nunavik. Cette trousse d'outils vous sera utile pour approfondir votre compréhension du processus de pensée conceptuelle et vous donne des conseils sur la manière d'intégrer la pensée conceptuelle dans votre classe.

Vous pouvez télécharger sans frais le document :

<https://designthinkingforeducators.com/toolkit/>

Business Model Generation: a Handbook for Visionaries, Game Changers and Challengers

Le livre Business Model Generation est une excellente ressource pour aider les enseignants à comprendre le tableau des modèles d'affaires, outil fondamental pour le cours.

Osterwalder, Alexander et coll. Business Model Generation: a Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers. Wiley, 2010.