

Module 01 | Communautés inspirées

Titre du module :	Communautés inspirées
Age ou niveau scolaire :	Secondaire 2.0 (groupe d'âge mixte)
Discipline :	Développement professionnel et communautaire
Niveau :	Introduction
Durée :	4 semaines

Chère enseignante, cher enseignant,

Au cours de ce module, les élèves exploreront leurs compétences personnelles, établiront des relations avec leur classe et leur communauté. Il s'agit ici du dossier de ressources du Module 1. Il comporte les sections suivantes pour votre soutien :

- Objet
- Compétences, indicateurs, habiletés et concepts
- Vue d'ensemble du module
- Informations générales
- Évaluation
- Produits livrables du module
- Ressources
- Ateliers et leçons

Objet

L'objet du **Module 1 : Communautés inspirées** est de permettre aux élèves de développer leur sentiment d'appartenance à la communauté, de se sentir tributaires de l'ingéniosité inuite, de se familiariser avec les outils numériques et de commencer à adopter une mentalité d'expansion. Les élèves devraient être en mesure de déterminer comment les principes du Qaujimajatuqangit inuit (QI) mobilisent les communautés ainsi que l'entrepreneuriat inuit et de partager cette compréhension avec leur communauté.

Emploi du temps

Le temps est relatif. Vous pouvez ajuster le temps recommandé pour chaque activité et évaluation en fonction de la taille et de la dynamique de votre classe. Laissez de la place pour des moments authentiques d'apprentissage et de flexibilité. Chaque module est conçu pour que vous puissiez appliquer l'apprentissage à des situations de la vie réelle.

Un calendrier possible pour le cours serait le suivant :

Module 1 – du 5 août au 15 septembre

Module 2 – du 16 septembre au 16 octobre

Module 3 – du 16 octobre au mois de décembre

Module 4 – du mois de Janvier au 15 avril

Module 5 – du 15 avril au 15 mai

Évènement de clôture – Montrez ce que vous savez – Fin mai

Compétences, indicateurs, habiletés, concepts

Compétence

- Observe et comprend les principes du Qaujimajatuqangit inuit.
- Explore les faits, les connaissances, les perspectives et les facteurs qui affectent une communauté.
- Communique un message par le biais d'une histoire et d'une image de marque.

Indicateurs

- Les élèves détermineront des idéaux communautaires fondés sur le bien collectif.
- Les élèves identifieront leurs forces personnelles dans la communauté scolaire.
- Les élèves communiqueront leur compréhension du QI à l'aide de la technologie numérique.
- Les élèves développeront un sentiment d'appartenance.
- Les élèves développeront de l'empathie et sauront justifier les multiples points de vue de la communauté scolaire.
- Les élèves réfléchiront sur différents types d'identité : identité personnelle, identité culturelle, identité communautaire et identité organisationnelle

Compétences essentielles



Autonomie

Apprentissage collaboratif

Concepts

Outils numériques

Identité et communauté

Mentalité d'expansion

Vue d'ensemble du module

Le module d'introduction, **Communautés inspirées**, explore les compétences personnelles, la communauté de la classe, l'innovation inuite et la culture communautaire, en partenariat avec les aînés et les autres membres de la communauté. Le but du module 1 est de permettre aux élèves de se brancher sur leur communauté et de comprendre les outils nécessaires pour réussir tout en s'impliquant dans un projet de groupe lié à l'ingéniosité inuite et aux principes du QI. Pour ce faire, il faudra (1) explorer les innovations, les moyens de subsistance, les réussites et les défis du passé et d'aujourd'hui, et (2) élaborer

une perspective holistique du développement communautaire en examinant la collectivité sous l'angle de la pensée systémique.

Les élèves seront amenés à **se poser de nombreuses questions communautaires** sur la nature, l'économie, le bien-être personnel, la culture et la société. Cela les amènera à cartographier les ressources, les idéaux et les défis personnels et communautaires.

L'innovation sera présentée et explorée comme un outil et une mentalité d'entrepreneuriat qui pourront être utilisés pour réaliser les idéaux de la communauté et contribuer à son mieux-être. Les traits de l'entrepreneuriat seront liés aux traits culturels inuits et aux principes du QI. Plus précisément, le module explorera les relations, la mentalité d'expansion, les mondes numériques et l'expression de leur marque personnelle.

À la fin du module, les élèves devraient être en mesure **d'identifier les forces et les innovations personnelles et communautaires** qu'ils ont à cœur de poursuivre et d'exploiter. Cela ouvrira la voie à une expérience d'apprentissage ancrée dans la communauté, où les modules subséquents seront explorés sous l'angle d'un projet et d'un thème qui les intéressent.

Les grandes questions

Quelles sont mon identité et mes compétences personnelles?

Comment allons-nous collaborer?

Quelle est la culture de notre communauté?

Comment pouvons-nous travailler ensemble pour partager et créer des communautés plus fortes et plus saines?

Citation inspirante

Affichez ceci dans votre classe

« J'espère que quelqu'un pourra dire à nos jeunes qu'ils ont du pouvoir, qu'ils peuvent même aller sur la lune. »

- Tivi Iyaituk, Maire d'Ivujivik

Informations générales

Le but de ce module est d'éveiller la motivation intrinsèque des élèves en développant un sentiment de connexion entre eux-mêmes, la classe, la culture, la communauté, les coutumes et l'entrepreneuriat. Nos recherches primaires au Nunavik démontrent que les jeunes veulent établir des liens avec leur culture, leurs compétences traditionnelles et l'acceptation des aînés. Au cours de nombreux entretiens avec des aînés, ils parlent du développement communautaire par le biais de l'entrepreneuriat du point de vue des Inuits, ce qui sous-entend une croissance qui intègre le bien-être et la durabilité des communautés.

Les jeunes eux-mêmes peuvent faire le lien entre l'entrepreneuriat social et le développement communautaire et les principes de la culture inuite, grâce à des activités expérientielles et à l'écoute d'invités tels que des aînés.

La communauté en regard des principes du Qaujimajatuqangit inuit

Le développement communautaire consiste à travailler ensemble pour le bien commun. Le but du cours est de permettre aux élèves de faire l'expérience d'une contribution significative à la communauté, par le biais de projets, peu importe leur jeune âge, leur niveau de connaissances ou leurs compétences : si on a la bonne mentalité (la bonne attitude et l'ambition), on peut faire une différence dans sa communauté. L'expérience doit être pratique et significative tant pour les élèves que pour les membres de la communauté. Les élèves doivent comprendre que leur cheminement professionnel peut être un emploi traditionnel qui a un impact économique, mais aussi un impact social ou environnemental.

Pour concevoir un projet communautaire, les élèves doivent d'abord comprendre ce qu'est leur communauté de classe et avoir la capacité de l'ancrer dans leurs valeurs culturelles. Les principes de l'Inuit Maligait et du QI sont les moteurs du développement communautaire dans ce cours. Pour vous familiariser avec les principes de l'Inuit Maligait et du QI, veuillez consulter la section 1 du Cadre conceptuel du Qaujimajatuqangit inuit du gouvernement du Nunavut :

<https://www.gov.nu.ca/sites/default/files/files/Inuit%20Qaujimajatuqangit%20ENG.pdf>

Principes du QI et compétences essentielles

Les habiletés sont des comportements définis qui servent à orienter et à structurer le développement individuel par le biais des compétences. Il y a deux éléments à cela : ce que les élèves peuvent faire et comment ils se comportent. Les compétences essentielles sont la composante comportementale qui peut être reliée aux « compétences » utilisées comme structure de base pour chaque module – celles-ci sont interdisciplinaires, transférables et intemporelles. Les compétences essentielles sont des comportements définis qui varient d'une personne à l'autre ou d'un endroit à l'autre, mais qui visent à développer des qualités transférables à tout concept plus tangible par lequel un élève est appelé à « faire quelque chose ».

Chaque cours ou leçon est planifié en fonction d'une compétence essentielle commune et d'une compétence connexe à développer. Vous mettrez l'accent sur les aptitudes qui décrivent les compétences et les tâches spécifiques que vous aimeriez qu'un élève soit en mesure de réaliser **à la fin de chaque module**. Voici un ensemble de six compétences essentielles qui sont décrites dans l'ensemble du DPC.

- ❑ **Communication**
- ❑ **Collaboration**
- ❑ **Autonomie**
- ❑ **Pensée critique et analyse**
- ❑ **Innovation, entrepreneuriat et pensée créative**
- ❑ **Citoyenneté**

Cultiver une mentalité (d'expansion) entrepreneuriale

Ce cours doit cultiver l'esprit d'entreprise chez les élèves. La théorie de Carol Dweck sur la mentalité d'expansion est une excellente ressource pour expliquer à quoi ressemble un esprit d'entreprise. Une mentalité d'expansion est une mentalité selon laquelle les défis quotidiens sont considérés comme des moments d'apprentissage, les échecs comme des opportunités, où l'on prend des risques et où les tâches sont perçues comme étant réalisables. Quand on a une mentalité d'expansion, on comprend que son cerveau est malléable, comme un muscle, et qu'il peut se développer et grandir avec le temps. Inversement, une personne ayant une mentalité fixe voit des limites à son intelligence et à ses capacités. La personne traite

l'échec comme un « je ne peux pas » au lieu d'un « pas encore ». Les personnes ayant une mentalité fixe sont enclines à être découragées par l'échec, ne sont pas à l'aise de prendre des risques et hésitent à essayer de nouvelles choses. Cet état d'esprit entrave le développement de l'esprit d'entreprise et l'instauration d'un climat de confiance.

Votre objectif en tant qu'enseignant est de cultiver chez vos élèves une mentalité d'expansion. Les élèves doivent être motivés à essayer de nouvelles choses et à apprendre de leurs erreurs. Une mentalité d'expansion, c'est ce qui permettra à vos élèves de se remettre en question, de faire preuve de créativité, de prendre des risques et de se développer en cours de route. Vous leur donnerez un feedback régulier et continu sur la manière dont ils atteignent leurs objectifs.

Principes du QI liés à la mentalité d'expansion

- *Qanuqtuurniq – faire preuve d'innovation et d'ingéniosité.*
- *Pilimmaksarniq / Pijariuqsarniq – le développement des compétences par l'observation, le mentorat, la pratique et l'effort.*

L'esprit d'entreprise

L'esprit d'entreprise est synonyme de mentalité d'expansion. Penser comme un entrepreneur, cela signifie être innovateur, curieux, créatif, débrouillard, empathique, autorégulé et prêt à prendre des risques. Vous trouverez une liste des caractéristiques entrepreneuriales au chapitre 2, Introduction à l'entrepreneuriat.

Pour en savoir plus sur les mentalités d'expansion :

- https://www.ted.com/talks/carol_dweck_the_power_of_believing_that_you_can_improve
- <https://www.youtube.com/watch?v=M1CHPnZfFmU>
- <https://www.youtube.com/watch?v=V7XjFTrPI6o>

Pensée systémique

Les défis auxquels nous sommes confrontés dans nos communautés peuvent facilement être perçus comme des événements indépendants. En réalité, ces défis sont complexes et sont souvent liés à d'autres défis. Le manque de compréhension de l'ensemble de la situation peut mener à des solutions axées uniquement sur les symptômes, ce qui, à long terme, n'entraîne pas de changement durable.

L'application de la pensée systémique dans ce module doit amener les élèves à cartographier et à comprendre le système qui leur permet de relever les défis communautaires. L'intention ici est de faire en sorte que les élèves utilisent ces connaissances pour concevoir des solutions efficaces. Prenons l'exemple de la crise du suicide comme un défi. Sans pratiquer la pensée systémique, on pourrait être tenté de créer simplement des solutions qui relèvent le défi en surface, par exemple en créant une ligne d'assistance téléphonique à la disposition de ceux qui envisagent le suicide ou en menant une campagne de sensibilisation. Ce sont peut-être là des éléments vitaux, mais la compréhension du système de défis permet de trouver des solutions plus globales et holistiques.

Par exemple, si l'on applique la pensée systémique pour mieux comprendre la crise du suicide, on découvrira les facteurs déterminants, les causes profondes du problème (par exemple : les logements surpeuplés, le traumatisme intergénérationnel et les inégalités socioéconomiques ont tous été indiqués comme des facteurs déterminants de la crise du suicide).

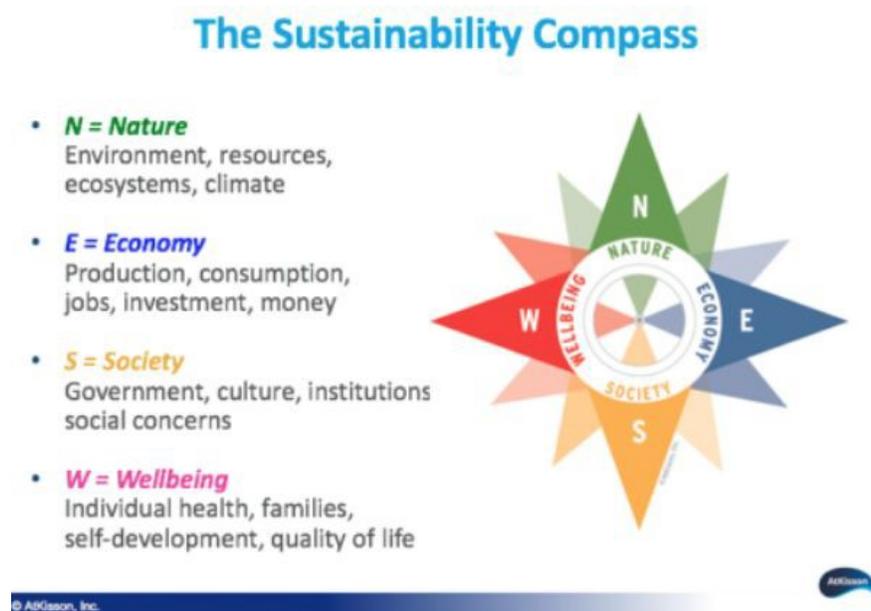
La découverte de ces causes profondes peut mener à l'élaboration de solutions préventives qui s'attaquent à la crise du suicide à sa racine, par exemple en se concentrant sur le logement abordable.

La Stratégie nationale ITK sur le suicide chez les Inuits est un excellent exemple de solution qui tient compte des systèmes, avec une solution qui privilégie une approche systémique. Voir ici : <https://www.itk.ca/wp-content/uploads/2016/07/ITK-National-Inuit-Suicide-Prevention-Strategy-2016.pdf>

Ressources pour la pensée systémique

On peut utiliser de nombreux outils pour élaborer une approche systémique. Par exemple, la boussole de la durabilité est utilisée pour tenir compte de la nature, de l'économie, de la société et du bien-être quel que soit le sujet ou la question abordés. Compass Education aide à renforcer la capacité des éducateurs à intégrer l'éducation à la durabilité dans tous les aspects du programme scolaire. La pensée systémique est la compétence de base nécessaire aux élèves pour réussir dans notre monde de plus en plus complexe, et la pensée systémique est au cœur des outils de Compass Education.

<http://www.compasseducation.org/compass-educators/>



La boussole de la durabilité. Tiré de About the Sustainability Compass, dans Compass Education, Groupe AtKisson. Extrait en mars 2018, de <http://www.compasseducation.org/about/>.

Pour des activités sur la pensée systémique, consultez le Livret de jeu sur la pensée systémique.

<https://thesystemsthinker.com/>

Les récits numériques

Le « récit numérique » est un processus simple et créatif par lequel des personnes qui n'ont pas ou peu d'expérience en informatique acquièrent les compétences nécessaires pour raconter une histoire personnelle sous forme d'un film de deux minutes, composé principalement d'images fixes. Ces films peuvent ensuite être diffusés en continu sur le Web ou à la télévision. (Silver Stories, <http://arts.brighton.ac.uk/projects/silver-stories/how-can-we-understand-digital-storytelling>)

Il s'agit d'une méthode que vous utiliserez en classe pour permettre aux élèves d'exprimer leur apprentissage d'une manière différente et de développer les compétences numériques dont ils ont besoin pour le XXIe

siècle. Il y a plusieurs façons d'aborder les récits numériques, mais le résultat de ce cours sera un film de 2 minutes de narration, de chansons, de drame ou de documentaire. Les élèves peuvent aussi créer des blogues ou des messages affichés sur Workplace afin de partager ces histoires.

Le récit numérique ne doit pas se traduire par un scénario de plus de 250 mots et doit inclure une histoire personnelle ou communautaire. Ces récits seront écrits et enregistrés à l'aide d'outils de montage en classe, d'outils de création de films sur ordinateur, de photos prises en classe, et peuvent comprendre des vidéos, des animations et de la musique. Toutes les images externes incluses doivent être libres de droits.

Allez voir des exemples de récits numériques au Story Centre. <https://www.storycenter.org/stories>

À mesure que les élèves pratiquent et apprennent cette compétence, cela deviendra un moyen essentiel de faire connaître votre projet!

Aperçu de l'évaluation dans le cadre du DPC

Stratégie générale

Les élèves seront en mesure

- d'expliquer les attentes et les apprentissages des modules du DPC;
- d'utiliser diverses plates-formes numériques et en ligne pour communiquer leur apprentissage;
- d'identifier et d'atteindre des objectifs de référence individualisés en matière de compétences essentielles.

Processus

Bien que l'orientation du projet sera déterminée par les élèves, il incombe à l'enseignant de gérer le processus et de définir les attentes en matière de communication et d'évaluation. Avant de choisir un projet, les élèves doivent comprendre ce qu'on attend d'eux en termes de développement des compétences et de produits livrables, et quel moyen (média) de communication ils utiliseront pour démontrer, débattre et partager leurs connaissances.

Communication

Dans le Module 1, explorez ce qui suit avec vos élèves :

- Google Drive et Google Classroom – pour partager des documents et des liens, envoyer des rappels et autres communiqués, et assigner des tâches;
- Outils numériques – appareils photo, équipement vidéo, ordinateur portable, carte SD, etc.;
- Workplace – pour la messagerie instantanée et le partage avec les écoles de KI;
- Wordpress ou Medium – pour partager avec l'ensemble de la communauté (mondiale)
www.wordpress.com / medium.com

Produits livrables en DPC

Les livrables diffèrent selon la tranche d'âge du groupe et/ou le type de programme. Cependant, dans tous les cas, les étudiants sont évalués sur leur implication tout au long du programme en fonction de leurs réflexions et de vos commentaires.

On s'attend à ce que les élèves du secondaire soumettent qui suit :

- L'établissement d'objectifs personnels et auto-évaluation du développement des compétences essentielles;
- 1 Réflexion multimédia par module (5 au total);
- 1 Réflexion finale sur leur parcours d'apprentissage – ce qu'ils ont appris, comment ils ont évolué, les défis, les prochaines étapes. Comprend une auto-évaluation.

Travaux de réflexion multimédia

Tout au long du cours, les élèves devront réaliser des travaux multimédias qui leur permettront de réfléchir à une expérience qu'ils ont vécue avec le DPC. Les élèves peuvent choisir le moment où ils font ces devoirs et dans quel format.

Ces derniers sont créés pour être partagés publiquement sur Workplace – sauf indication contraire. Voici quelques possibilités :

- Réflexion écrite (500-700 mots)
- Photo journal (10-20 photos qui racontent une histoire)
- Podcast (5-10 minutes)
- Vlogs (2-4 minutes)
- Infographie

Notes

- Les élèves peuvent choisir de faire tous les devoirs de la même façon, mais sont encouragés à les modifier.
- Les élèves peuvent travailler seuls, à deux ou en groupe.
- Les élèves peuvent proposer d'autres modes de présentation, mais ils doivent en discuter avec leur enseignant.
- Pour obtenir une variété d'expériences, les élèves sont invités à s'inscrire à l'avance dans un document Google partagé.

Livrables du Module 1

Contrat pleine valeur
 Auto-évaluation des compétences essentielles
 Équipes numériques
 Récit numérique

Outils de rétroaction et de collecte de preuves de réussite

Journal de l'élève
 Conférences individuelles
 Évaluation par les pairs et autoévaluation
 Listes de contrôle
 Rubriques

Ressources suggérées

Guimauves

Brochettes ou cure-dents en bois
Grande feuille de papier, post-its, sharpies
Matériel de présentation (p. ex. ressources pour la fabrication d'affiches)
Guide de pratique réflexive
Journal de l'élève

Ateliers et leçons

1.1 La communauté de la classe – Travailler avec soi-même et avec les autres

Comment collaborer? Qu'est-ce que l'évaluation?
Contrat pleine valeur
60 minutes

1.2 Mentalité d'expansion

Quelles sont mon identité et mes compétences personnelles?
Auto-évaluation des compétences essentielles
50 minutes

1.3 Outils numériques pour la réussite et l'évaluation

Comment communiquer à l'aide d'outils numériques?
Équipes numériques
50 minutes

1.4 Retraite de groupe

Comment créer des communautés plus fortes et plus saines?
Journal, collection de photos et de vidéos
3 heures

1.5 Évaluation réflexive

Quelle est la culture de notre communauté?
Récit numérique
50 minutes

1.1 La communauté de la classe – Travailler avec soi-même et avec les autres

« Une culture de classe bien structurée et activement entretenue au sein de laquelle les enseignants et les élèves deviennent membres à part entière pour soutenir les contributions de chacun des membres. »

Question guide

Comment collaborer?

Résultat

Compétences essentielles : autonomie et collaboration
Expérience des outils numériques

Bâtir une communauté d'apprentissage coopératif
Avoir une bonne connaissance de l'objectif du DPC
Contrat plein valeur

Vocabulaire

Communication
Conversation
Auditoire
Collaboration
Numérique
Mentalité d'expansion
Habilités
Principes du QI

Ordre du jour

Exercice de réchauffement – 10 minutes
Contrat pleine valeur – 30 minutes
Débriefing – 10 minutes
Prochaines étapes – 10 minutes

Réchauffement

Personnalisez une activité de réchauffement et de renforcement de la communauté pour votre groupe. Voici quelques ressources utiles.

- [Partners for Youth Empowerment](http://www.partnersforyouth.org/category/activities/) – Faites le Zip Zap Boing ou le Clapping Circle
<http://www.partnersforyouth.org/category/activities/>
- [IceBreakers and Team Builders](#) – Faites le Wallet Introduction ou le Nœud humain (Human Knot) voir annexe / dossier de ressources
- [Jeux Inuits](http://www.athropolis.com/news-upload/11-data/index.htm) – choisissez n'importe lequel <http://www.athropolis.com/news-upload/11-data/index.htm>
- Pleine conscience
<https://www.mindfulschools.org/resources/explore-mindful-resources/>

Activité expérientielle : Contrat pleine valeur

Pour un groupe, le contrat pleine valeur est un point de départ. Il établit les règles de base du comportement pour toute la vie du groupe. Selon les contraintes de temps, le contrat pleine valeur peut être fourni par l'animateur ou peut être élaboré par le groupe. Si le temps le permet, on privilégie l'élaboration du contrat pleine valeur par le groupe. Il y a alors davantage d'adhésion et plus de chances que les membres du groupe se tiennent mutuellement responsables de leur comportement.

Les engagements suivants constituent le fondement du contrat pleine valeur :

- engagement à travailler ensemble en tant que groupe, pour atteindre les objectifs individuels et collectifs;
- engagement à donner et à recevoir des commentaires, tant positifs que négatifs, sur les comportements et les réalisations;
- engagement à ce que chacun assure la sécurité physique et émotionnelle des membres du groupe;
- inclut le concept du « Défi par choix ».

Le contrat peut être oral ou écrit, et indiquera les lignes directrices sur ce que cela signifie pour un groupe de :

- jouer dur – lancer un défi;
- jouer en sécurité – renforcer la confiance;
- jouer franc jeu – éviter la douleur physique ou émotionnelle.

La meilleure façon d'établir le contrat pleine valeur est de le faire après une première expérience en groupe. Les expériences de groupe créent un contexte ou un besoin pour un tel contrat. Demander aux membres de n'importe quel groupe d'accepter des lois pour guider leur comportement avant qu'ils ne sachent quoi que ce soit les uns des autres ou sur la tâche à accomplir (avant que la confiance se soit installée) peut diminuer la valeur du contrat et son caractère authentique.

1^{re} partie : Conversations de qualité

1. Inscrivez cette citation au tableau :

« Plus que toute autre forme d'interaction humaine, la conversation est le contexte où nous apprenons, échangeons des idées, proposons des ressources et créons des innovations. »

2. Posez la question : À quoi ressemble une conversation de qualité?

2^e partie : World Cafe

L'exercice du [World Cafe](#) est une façon dynamique d'amener les jeunes à bouger et à participer à des conversations entre eux – et d'obtenir les commentaires de l'ensemble du groupe. Cette activité crée un contexte à faible risque pour renforcer l'engagement.

1. Sur une feuille de papier posée sur la table, préparez les questions suivantes : « Est-ce que cette nourriture est bonne? Pourquoi ou pourquoi pas? ».
2. Placez différents **aliments** à chaque table (par exemple : une friandise, nourriture traditionnelle, un fruit, un légume...).
3. Formez des groupes de 4 élèves à chaque table.
4. Demandez aux élèves de discuter de la réponse à la question « Est-ce que cette nourriture est bonne? Pourquoi ou pourquoi pas? » deux par deux, à table, pendant 2 minutes.
5. Demandez à un élève de rester à la table et demandez aux trois autres de passer à la table suivante. Répétez l'exercice pendant deux minutes avec les nouveaux aliments qu'ils observent.
6. Pour la prochaine ronde, demandez à un autre élève de rester à la table et demandez aux trois autres de passer à la table suivante. Répétez l'opération pendant deux minutes.
7. Répétez autant de fois que vous voulez jusqu'à ce qu'ils aient été à toutes les tables.
8. Demandez au groupe de **dessiner, de jouer des rôles, d'écrire dans leur journal** et de dire ce à quoi pourrait ressembler une bonne *conversation* « *de qualité* ». Notez les idées sur du papier graphique ou sur un tableau blanc.

Part 3. Auditoire de qualité

1. Demandez à quoi pourrait ressembler un *auditoire de qualité*. Notez les idées.
2. Demandez à un volontaire de partager ces idées devant la classe. Il s'agit d'une activité à risque plus élevé. Choisissez quelqu'un qui se sent à l'aise de parler devant des groupes.
3. Demandez au groupe d'écouter.
4. Demandez au volontaire de partager avec le groupe les opinions qu'il a entendues sur les aliments présentés à chaque table.
5. Répétez avec un autre élève.
6. Demandez au groupe de **dessiner, de jouer des rôles, d'écrire dans leur journal et de partager leurs idées** sur ce à quoi pourrait ressembler un *auditoire de « qualité »*. Notez les idées sur du papier graphique ou sur un tableau blanc.

Débriefing et réflexion

1. **Quoi?** Poser la question suivante au groupe : « Quels sont les défis auxquels nous sommes confrontés dans des contextes de résolution coopérative/collective de problèmes dans lesquels nos interactions personnelles sont plus rapides et moins formelles? » Cette discussion mène habituellement à la reconnaissance des différentes façons dont les gens abordent un problème et à l'admission qu'il peut être frustrant d'essayer de comprendre les perspectives très différentes que chaque personne peut amener dans un groupe. Il est probable que cela incitera aussi les élèves à créer des lignes directrices pour réduire la « *souffrance de la collaboration* ».
2. **Et alors?** Abordez le sujet du comportement en groupe : « Comment l'établissement de normes ou d'attentes comportementales affecte-t-il la volonté ou la capacité des gens à travailler de façon productive avec les autres? » Ceci met l'accent sur certaines structures/directives/règles pour aider le groupe à travailler et à jouer ensemble de manière sécuritaire et productive.
3. **Et maintenant?** Invitez les élèves à examiner les accords informels personnels et collectifs qu'ils ont établis les uns avec les autres en travaillant ensemble. Demandez-leur d'identifier les résultats de ces ententes (exemples de réponses : se sentir en sécurité, faire avancer les choses, savoir à quoi s'attendre, se sentir en bonne voie, avoir le sentiment d'être une équipe, etc.).
4. Rassemblez les résultats pour les élèves en les considérant comme le fondement d'un contrat pleine valeur.
5. Créez une version plus formelle du contrat avec les élèves. « Qu'est-ce que cela signifie de jouer en sécurité, tout en jouant dur et équitablement dans cette communauté? » Notez les résultats.

Scénarios pour l'enseignant

« Nous allons demander à tout le monde ici présent de signer un contrat pour écouter les règles de sécurité, suivre certaines règles de comportement de groupe, et aider à les faire respecter. Tout le monde doit être d'accord pour dire que, en cas de non-respect de l'une ou l'autre de ces règles, quelqu'un prendra la parole. Chacun doit convenir que s'il oublie une règle, il permettra aux autres membres du groupe de la lui rappeler. Dans la mesure où nous respecterons ce principe, nous serons en mesure de mener l'expérience à une conclusion sécuritaire et satisfaisante. Tout le monde est d'accord ? »

« Nous devons agir comme une famille idéale. Nous faisons ces activités ensemble. Nous devons être

capables d'établir des relations positives entre nous, de nous soutenir les uns les autres et de nous permettre de nous faire mutuellement confiance. C'est dans votre intérêt! Quand on fait quelque chose de très difficile, on veut pouvoir faire confiance à son voisin. C'est ce qu'offre la famille idéale. Je ne parle pas d'une famille où on est toujours en train de se déchirer les uns les autres. Je parle d'une famille positive. Tu ne me diras pas qu'une famille qui te soutient n'est pas une bonne chose! C'est ce que nous voulons tous! »

« C'est pour ça que nous devons faire un contrat entre nous. Sans le contrat, nous n'arriverons à rien. Ou alors, ce que nous accomplirons n'arrivera que par hasard. Nous avons besoin d'avoir des règles de vie. Nous avons besoin d'avoir des moyens de nous encourager les uns les autres et de faire ressortir ce qu'il y a de meilleur en chacun de nous. »

« Comment l'établissement de normes ou d'attentes comportementales au sein d'un groupe peut-il affecter la volonté ou la capacité des gens à travailler de façon productive avec les autres? »

« Quels sont les défis auxquels nous sommes confrontés dans des contextes de résolution coopérative/collective de problèmes où nos interactions personnelles sont plus rapides et moins formelles que dans le cadre de conversations ou avec un auditoire? »

« Qu'est-ce que cela signifie de jouer en sécurité, de jouer dur et équitablement dans cette communauté? »

- Adapté de la Critical Skills Classroom, Antioch University

Prochaines étapes

Discussion

1. Quels sont l'objet et le but du DPC?
2. En quoi consistent les projets de groupes en matière de DPC?
 - Développer les compétences essentielles – distribuez les critères pour 6 compétences;
 - Compétences entrepreneuriales;
 - Engagement de la communauté et des jeunes d'une manière significative et amusante – développer une capacité réelle et authentique de créer et de réaliser un projet qui aura un impact sur votre communauté;
 - Réfléchissez à vos attentes et à la façon dont les élèves vont réussir?

1.2 Mentalité d'expansion

Question guide

Quelle sont mes compétences et mon identité personnelles?

Résultat

Collaboration
Conscience de soi et du groupe
Comprendre les compétences de Workplace et d'Inspire Nunavik

Identifier les forces personnelles et les différents styles de travail
Auto-évaluation des compétences essentielles

Vocabulaire

Mentalité d'expansion
Pensée systémique
Habilitation
Compétences d'Inspire Nunavik

Ordre du jour

Exercice de réchauffement – 10 minutes
Défi Guimauve – 30 minutes
Débriefing et réflexion – 10 Minutes

Réchauffement

Personnalisez une activité de réchauffement et de renforcement de la communauté en fonction des besoins de votre groupe :

- Partners for Youth Empowerment – Faites le Zip Zap Boing ou le Clapping Circle
<http://www.partnersforyouth.org/category/activities/>
- IceBreakers and Team Builders – Faites le Wallet Introduction ou le Human Knot
- Jeux inuits – Choisissez n'importe lequel <http://www.athropolis.com/news-upload/11-data/index.htm>
- Pleine conscience
<https://www.mindfulschools.org/resources/explore-mindful-resources/>

Activité expérientielle : Le défi Guimauve

L'activité Spaghetti et guimauves est conçue pour amener les élèves à travailler ensemble pour construire et tester leurs conceptions en mettant l'accent sur la collaboration radicale et le penchant à l'action. Cet exercice est un excellent moyen de pousser les élèves à construire, tester et formuler. Cette activité encourage également la pensée critique en demandant aux élèves de synthétiser rapidement ce qu'ils ont appris pour créer de nouveaux modèles. Les élèves doivent aussi faire preuve de résilience face aux défis ou aux frustrations. Cette activité encourage les élèves à travailler ensemble pour mettre en pratique plusieurs états d'esprit de la pensée conceptuelle : collaboration, penchant pour l'action, bâtir pour penser, échouer rapidement, tester et formuler.

Soutien à l'enseignant : [Ted Talk Build A Tower](https://www.ted.com/talks/tom_wujec_build_a_tower)
https://www.ted.com/talks/tom_wujec_build_a_tower

1. Demandez aux élèves de travailler en groupes de 3 ou 4.
2. Distribuez le matériel : Chaque groupe reçoit :
 - 20 morceaux de spaghetti
 - 1 guimauve
 - 1 mètre de ficelle
 - 1 mètre de ruban
 - Instructions

3. Parlez de l'activité aux élèves – 5 minutes

« Nous n'allons pas passer par tout le processus de conception aujourd'hui, mais nous allons plutôt nous concentrer sur le prototype et les tests. Nous allons aussi nous concentrer sur le travail d'équipe. Dans vos groupes de quatre, vous allez construire/prototyper une structure en utilisant des matériaux vraiment élémentaires : 20 morceaux de spaghetti + un mètre de ruban + un mètre de ficelle + une guimauve. »

4. Le défi de la conception – 10 minutes

En groupes de quatre, construisez la plus haute tour autoportante que vous pouvez en 10 minutes en utilisant seulement ces matériaux. Demandez à quelqu'un de filmer et d'enregistrer l'évènement à l'aide d'iPads ou d'autres enregistreurs numériques.

5. Mesurer les tours – Les gagnants reçoivent des autocollants! – 5 minutes

6. Débriefing – 10 minutes

Quelle a été la partie la plus difficile de ce défi? La plus facile?

Qu'avez-vous appris?

Pourquoi est-il si important de tester?

Que feriez-vous différemment si vous aviez la chance de reconstruire la tour?

7. Discussion – 5 minutes

Pour être un concepteur accompli, vous devez être en mesure de recevoir des commentaires, de les voir comme un cadeau et d'utiliser les commentaires pour améliorer votre design. Prendre des risques, être créatif, essayer de nouvelles choses, etc. Beaucoup de gens passent la majeure partie de leur temps à planifier et très peu à tester. Quand vous travaillez de cette façon, vous risquez de voir votre prototype échouer trop tard pour apporter les changements nécessaires.

8. Réessayez si vous avez le temps!

- Adapté de D School

Débriefing et réflexion

1. Quoi? Quel design a fonctionné le MIEUX? POURQUOI? (étudiez cette réussite) Demandez-vous ce qui nous a aidés à exceller dans notre travail? Quels types d'activités/réussites vous semblent significatives?

2. Et alors? Au lieu de voir le problème – est-ce que quelqu'un a pensé aux forces du groupe?

À quelle fréquence est-ce que je peux utiliser mes forces? Qu'est-ce qui nous rassemble? Quand vous travaillez avec les autres – Qu'est-ce qui fait que vous donnez le meilleur de vous-même? Quelles sont vos forces? Quels seraient de bons sentiments positifs? Quand ressentez-vous ces sentiments?

3. Et maintenant? Que feriez-vous différemment la prochaine fois? Selon vous, quelles sont vos forces que vous pouvez apporter à un groupe? Sur quoi aimeriez-vous travailler?

Activité sur les compétences essentielles

- Distribuez ou affichez une copie des critères de compétences essentielles sur lesquels vous voulez que vos élèves se concentrent. Vous pouvez consulter les Critères de compétences essentielles et les messages-guides dans le guide de l'enseignant.
- En guise de remue-méninges en classe, réfléchissez à ce que cela signifie : quels sont les actes (de quoi ça a l'air), les sentiments (ressentis) et les résultats (comment savoir si vous avez réussi?) associés à chaque compétence?
- Comparez vos critères à ceux de la discussion en classe. Cela vous aidera à comprendre le langage de chaque compétence et à donner une rétroaction appropriée pour répondre aux besoins particuliers

de la compétence évaluée.

- Maintenant que vous êtes en train de développer un langage commun, il est important de mettre l'accent sur ce que vous recherchez et ce sur quoi vous allez faire des commentaires, directement aux élèves.
- Essayez d'utiliser la rubrique à point unique que vous trouverez à la fin de ce document – développé par Jennifer Gonzalez. Ce type de rubrique se distingue par le fait qu'elle met l'accent sur trois éléments : les critères, les possibilités de poursuivre l'apprentissage et les domaines où l'engagement est exceptionnel. Plus précisément, ces types de rubriques sont plus faciles à lire par les élèves, plus faciles à créer par les enseignants et surtout, elles permettent une rétroaction de meilleure qualité, plutôt que des listes génériques de descriptions.

Rétroaction sur les compétences essentielles en bref :

1. Choisissez les compétences qui sont pertinentes dans une tâche, un cours ou un processus particuliers.
2. Mettez l'accent sur ce qu'on attend des élèves dans chaque domaine et discutez de ce qu'ils doivent RECHERCHER dans leur travail et leur comportement.
3. Prévoyez une rubrique à point unique qui réponde aux compétences essentielles relevées.
4. Donnez une rétroaction continue et précise sur la compétence ou l'habileté, la façon apparente de l'atteindre, ce que font les élèves et les résultats obtenus par rapport à l'objectif visé.

Prochaines étapes

Commencez à planifier une sortie pour le dernier atelier. Qu'est-ce que votre classe aimerait faire?

Quelques idées à considérer : Entretien avec les aînés / Sur le territoire / Jeux inuits / Fabrication d'outils / Vêtements et couture.

1.3 : Des outils numériques pour réussir

Les outils numériques vous permettront d'inciter les élèves à communiquer et à partager ce qu'ils ont appris. Pour cet atelier, vous devrez vous préparer en ayant la trousse numérique prête à explorer et à pratiquer. De plus, vous établirez les règles d'utilisation et les paramètres de responsabilité numérique. Vous créerez des équipes numériques qui seront sollicitées pendant le cours pour démontrer et communiquer ce qu'elles ont appris.

Question guide

Comment pouvons-nous communiquer à l'aide d'outils numériques?

Résultat

Autonomie
Outils numériques
Établissement de buts
Responsabilité numérique
Évaluation sur Workplace
Rétroaction sur l'évaluation

Vocabulaire

Numérique
Responsabilité
Courriel

Workplace
Blogue
Communication
Buts
Raconter des histoires
Afficher

Ordre du jour

Exercice de réchauffement – 10 minutes
Outils numériques – 30 minutes
Débriefing et réflexion – 10 minutes

Réchauffement

Personnalisez une activité de réchauffement et de renforcement de la communauté en fonction des besoins de votre groupe :

- Partners for Youth Empowerment – Faites le Zip Zap Boing ou le Clapping Circle
<http://www.partnersforyouth.org/category/activities/>
- IceBreakers and Team Builders – Faites le Wallet Introduction ou le Human Knot
- Jeux inuits – Choisissez n'importe lequel <http://www.athropolis.com/news-upload/11-data/index.htm>
- Pleine conscience
<https://www.mindfulschools.org/resources/explore-mindful-resources/>

Activité expérientielle : Systèmes numériques

1. Engagement des jeunes et les Z inuits. Tenez une discussion ouverte avec la classe au sujet de l'infographie fournie. C'est toi, ici? Jetez un coup d'œil sur quelques-unes des infographies fournies et voyez si vos élèves peuvent s'y reconnaître. <https://www.visioncritical.com/generation-z-infographics/>
2. Découvrez des récits numériques - Qu'est-ce qu'un récit numérique? Préparez à l'avance le concept de la collecte de matériel numérique pour communiquer ce que vous observez et apprenez. Comment allez-vous recueillir le contenu et le matériel nécessaires pour créer des histoires numériques?
3. Explorez et créez des systèmes numériques! Courriel / Workplace / Blogues / Médias sociaux.
 - a) Faites l'inventaire des réponses des élèves de la classe pour voir ce qui fonctionne le mieux et ce que les élèves connaissent le mieux. Posez les questions suivantes :
 - Vous êtes sur combien de plateformes?
 - Avez-vous des e-mails?
 - b) Créer des adresses e-mail
Utilisez Gmail pour créer des comptes de courriel pour vos élèves – notez les détails de connexion dans un endroit sûr.
4. Workplace
Activez Workplace – comparez cela à Facebook. Établissez les Règles de participation pour Workplace – comparez avec ce qui fait une conversation de qualité ou une mauvaise conversation sur Facebook?
 - Créez un compte Workplace.

- Explorez les affichages.
- Créez un clavardage de groupe.
- Créer des hashtags et des étiquettes pour les affichages #votretitredeprojet #votresolution #votrenomdecommunauté #inuitinnovation #inspirenunavik
- Créez un affichage dans le groupe DPC – répondez à l'affichage de quelqu'un.
- Téléchargez les applications pour Workplace et Workplace Messenger sur votre téléphone.
- En classe, créez une courte vidéo décrivant votre travail jusqu'à présent et votre tour en guimauve, ou quelque chose dans votre communauté - Affichez cela au GROUPE DPC!

5. Blogues

- Explorez d'autres plates-formes en ligne comme wordpress.com et medium.com

6. Pratiquez l'utilisation des outils numériques.

- Prenez le temps d'explorer et de vous familiariser avec les outils de la trousse numérique fournie pour le DPC.
- Fabriquez un système de mémoire numérique – cartes mémoire et stockage de données.
- Discutez de la responsabilité numérique et créez un ensemble de règles sur l'utilisation des outils numériques.

7. Créez des équipes pour communiquer ce que vous savez et pour les évaluations réflexives. Demandez à chaque équipe de décider quels sont ses objectifs et comment ses membres vont travailler ensemble.

- L'équipe du blogue – Qui sera l'éditeur du blogue? En quoi consiste son travail? (demande de soumissions, création de contenu, collecte d'histoires à télécharger, édition et publication de matériel).
- L'équipe photo et vidéo – Qui s'occupera de la collecte des photos et des vidéoclips? En quoi consiste leur travail? (collecte de cartes SD, téléchargement de photos, tri d'images et de vidéos dans une bibliothèque structurée, partage des médias avec le blogue et les équipes de travail pour publication, mention de la source de la photo, c'est-à-dire l'artiste ou le DPC).
- L'équipe des médias sociaux – Qui gèrera Workplace? En quoi consiste son travail? Gérer et demander des affichages sur certains sujets, surveiller les affichages et les commentaires, télécharger du contenu au groupe DPC.
- L'équipe des communications - Qui sera la voix de la classe? En quoi consiste son travail? (discours publics lors d'événements et de conférences sur le projet en DPC, création de vidéos pour communiquer des messages, représentation de la classe et du projet en DPC, organisation d'événements et de journées portes ouvertes pour présenter les projets).

Discussion :

Demandez aux élèves de discuter du système qui fonctionnera pour eux et du moment où il sera mis en place. Comment vont-ils recueillir et partager des photos et des vidéos, rédiger des affichages sur Workplace, créer des mises à jour pour un blogue, etc. Pensez aux rôles individuels et à ce dont chaque groupe a besoin pour réussir.

Exemple : Une équipe des médias partagera les meilleurs médias avec une équipe de blogue pour les articles de blogue et une équipe de médias sociaux pour Workplace. Quel système pourrait être mis en place pour assurer que tout fonctionne bien? Pensez au temps passé en classe, à la gestion des photos, au partage du matériel, etc...

Débriefing et réflexion

1. **Quoi?** Qu'est-ce qui vous emballe?
2. **Et alors?** Pourquoi utilisons-nous les outils numériques? Quels sont vos outils privilégiés? Lesquels nécessitent plus de travail et de soutien?
3. **Et maintenant?** Comment pouvez-vous contribuer au groupe pour enregistrer et partager les apprentissages du DPC? Comment allez-vous communiquer et partager l'information? (médias sociaux / photos / vidéos / présentations dans la communauté / foires) Que voulons-nous communiquer/ partager localement? Au niveau régional? À l'échelle mondiale?

Prochaines étapes

Finalisez les plans pour la retraite de groupe et assurez-vous que les élèves comprennent l'évaluation prévue.

1.4 Retraite de groupe

Sortir dans la communauté et établir des relations les uns avec les autres, voilà la clé du succès. Les élèves participeront à une activité de groupe de votre choix afin de les rassembler d'une manière moins formelle et structurée. C'est aussi le moment de se brancher sur le monde extérieur et de préparer le terrain pour le développement du projet.

Question guide

Comment pouvons-nous créer des relations plus solides et plus saines dans notre communauté?

Résultat

Relations
Confiance
Engagement communautaire
Collecte de médias numériques

Vocabulaire

Communauté
Principes du QI

Ordre du jour

Préparation à la retraite – 5 minutes
Retraite de groupe – demi journée
Récapitulation et débriefing – 30 minutes

Activité expérientielle : Retraite de groupe

Cette sortie est préparée par les élèves et leur enseignant. Le groupe s'engagera ensemble dans une activité communautaire afin de renforcer la confiance et les relations, ainsi que l'exposition à la communauté dans le cadre du DPC.

1. Les élèves noteront leurs observations à l'aide de journaux et d'outils numériques.
2. Les élèves reviendront en classe et se regrouperont dans leurs équipes numériques.

Débriefing et réflexion

1. **Quoi?** Qu'est-ce qu'on a fait? En classe, discutez des principaux sujets et des expériences vécues par les élèves. Faites-en la liste au tableau et permettez aux élèves de faire part de leurs idées et des choses qu'ils ont apprises.
2. **Et alors?** Regroupez les idées en thèmes principaux. Découvrez quels élèves ont recueilli ces idées et les photos qui illustrent les différents thèmes. Les élèves partageront de l'information, des photos et des histoires.
3. **Et maintenant?** Qu'est-ce qu'on va faire maintenant? Que pouvons-nous créer pour partager cette expérience? Demandez aux élèves de s'inscrire pour un thème et de créer une réflexion numérique pour partager ce thème. Il peut s'agir de notes de journal, de messages sur Workplace, de blogues, de vidéos, de galeries de photos, d'affiches et de bien d'autres idées.

Prochaine étape

La conceptualisation de projet constitue le module suivant. Les élèves passeront de la salle de classe au monde qui les entoure. Quelles autres activités aimeriez-vous faire dans la communauté?

Évaluation réflexive - Récits numériques

Les élèves créeront une courte histoire numérique sur l'expérience du Module 1, en utilisant toutes les séquences et les notes qu'ils ont recueillies au cours des activités des semaines précédentes. (50 minutes)

Il y a plusieurs façons d'aborder les récits numériques, mais les résultats pour ce cours peuvent être les suivants :

- Films de 2 minutes sous forme de narration, de chansons, de pièce de théâtre ou de documentaire;
- Article de blogue – style journal ou journal photo.

Le récit numérique ne doit pas se traduire par un scénario de plus de 250 mots et doit inclure une histoire personnelle ou communautaire. Ces récits seront écrits et enregistrés à l'aide d'outils de montage en classe, d'outils de création de films, de photos prises en classe, et peuvent comprendre des vidéos, des animations et de la musique. Toutes les images externes incluses doivent être libres de droits d'auteur.

Élaborez les **critères spécifiques de réussite** de vos élèves dans les domaines suivants :

- Résultat sur le plan du récit – longueur, type de média, contenu spécifique, sujet;
- Compétences – utilisation des outils numériques, collaboration, communication.