

Module 1 | Communautés inspirées

Nom du module :	Communautés inspirées
Âge ou niveau scolaire :	Secondaire 2 (groupe d'âge mixte)
Discipline :	Carrière et développement communautaire
Niveau :	Intermédiaire
Durée :	4 semaines

Message à l'enseignant :

Au cours de ce module, les élèves explorent leurs habiletés personnelles et tissent des liens avec leurs camarades de classe et les membres de leur communauté. Voici la boîte à outils du module 1, destinée à vous appuyer. En voici les sections :

- Objectif
- Compétences, indicateurs, habiletés et concepts
- Survol du module
- Mise en contexte
- Évaluation
- Livrables
- Ressources
- Ateliers et leçons

Objectif

L'objectif du **Module 1 : Communautés inspirées** est d'encourager les élèves à cultiver leur sentiment d'appartenance à la communauté, à se rapprocher de l'ingéniosité inuite, à se familiariser avec les outils numériques et à commencer à adopter une mentalité de croissance. Ils devraient être en mesure de reconnaître comment les principes du Qaujimajatuqangit inuit (QI) agissent comme moteur des communautés et de l'entrepreneuriat inuits. Le tout devrait être lié à des solutions axées sur l'économie de marché. Les élèves apprendront à utiliser les principes de l'entrepreneuriat et du développement des affaires pour résoudre des problèmes sociaux et environnementaux.

Emploi du temps

Le temps est relatif. Vous pouvez modifier le temps recommandé pour chacune des activités et des évaluations en fonction de la taille de votre groupe et de la dynamique qui le sous-tend. Laissez de la place à la flexibilité et à des moments d'apprentissage spontanés. Chacun des modules est conçu de manière à ce que les apprentissages puissent se concrétiser dans des situations réelles.

Il est aussi possible de diviser le cours selon le calendrier suivant :

Module 1 – du 15 août au 15 septembre

Module 2 – du 16 septembre au 16 octobre

Module 3 – du 16 octobre au mois de novembre

Module 4 – du mois de décembre au 15 avril

Module 5 – du 15 avril au 15 mai

Activité de clôture : déployez vos connaissances – fin mai

Compétences, indicateurs, habiletés et concepts

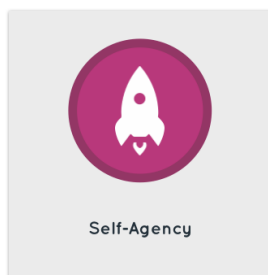
Compétences

- Créer et échanger des biens et des services au sein de la communauté
- Comprendre le contexte derrière l'entreprise sociale et ses concepts de base
- Comprendre les bases de l'économie de marché et ses répercussions sociales

Indicateurs

- Établir un lien entre la vie de subsistance et le QI
- Comprendre l'histoire de l'échange de biens par le commerce au profit de la communauté
- Comprendre comment faire du troc
- Déterminer comment les marchés influencent leur communauté
- Reconnaître que les affaires peuvent servir à faire le bien

Habiletés essentielles



Concepts

Entreprise sociale

Argent et commerce

Communauté

Survol du module

Dans le **Module 1 : Communautés inspirées**, les élèves revisitent le concept d'entreprise sociale vu en première année et découvrent l'idée que l'entreprise peut être utilisée comme une solution aux lacunes et aux enjeux de la communauté et permettre de saisir les occasions qui se présentent. Les élèves exploreront leur communauté dans une perspective de marché, en découvrant comment les biens et les services ont été créés et échangés dans le passé, et comment cela se poursuit à l'échelle communautaire aujourd'hui.

Les élèves apprennent d'abord l'histoire du commerce à travers le mode de vie de subsistance et la relient aux principes du QI. Les élèves explorent ensuite les débuts du commerce, du troc jusqu'aux échanges actuels dans notre économie de marché. Enfin, les élèves étudient le rôle de l'argent et de la monnaie comme moyen d'échange de biens et de services. Dans cette section, les élèves apprennent ce que dépenser de l'argent signifie réellement. Un dollar est comme un vote. À quoi sert-il? À qui ou à quoi donne-t-il du pouvoir?

Les élèves seront initiés au concept d'entreprise sociale, une forme d'entreprise qui cherche à créer, outre des répercussions économiques, des changements sociaux et environnementaux. L'entreprise sociale ne se contente pas de générer un profit, elle mesure son rendement par les avantages humains et environnementaux qu'elle procure. Cela dépasse la « responsabilité sociale des entreprises » classique pour englober les répercussions sociales et environnementales dans son modèle d'affaires et ses activités quotidiennes. De nombreux Inuits ont déclaré que ce type d'entreprise représente mieux leur culture et leurs valeurs.

L'objectif est de faire comprendre aux élèves le concept de commerce et son utilisation dans la société, ainsi que le rôle de l'argent. À la fin du module 1, les élèves auront une bonne compréhension de l'entreprise sociale : ***comment le pouvoir des marchés et des affaires peut servir à faire le bien.***

Grandes questions

- Qu'est-ce qu'une entreprise sociale?
- Pourquoi et comment faisons-nous du commerce? Qu'échangeons-nous?
- Pourquoi faisons-nous du commerce dans le passé? Comment faisons-nous du commerce dans le passé? Qu'avons-nous gagné (ou perdu) en faisant du commerce? Comment la valeur est-elle échangée dans nos communautés de nos jours? Que pouvons-nous gagner (ou perdre) en faisant du commerce de nos jours?

Citation inspirante

À afficher dans la classe

« J’espère que quelqu’un saura dire à nos jeunes qu’ils ont du pouvoir – qu’ils peuvent même se rendre jusqu’à la Lune. »

– Tivi Iyaituk, maire d’Ivujivik

Mise en contexte

Les principes de l’argent

L’argent est ce que l’on en fait. L’argent en soi n’est ni bon ni mauvais. Il est neutre. C’est la façon dont on l’utilise qui détermine s’il est utilisé à bon ou à mauvais escient.

L’argent est un outil puissant. Lorsqu’une entreprise ou une personne a beaucoup d’argent, elle a aussi beaucoup de pouvoir.

Ce qui compte, c’est de savoir à qui l’on donne son argent. L’argent est comme un bulletin de vote. Le pouvoir qu’il donne est-il utilisé à bon escient? Ou est-il plutôt utilisé à mauvais escient dans la société?

L’argent peut changer le monde s’il est utilisé pour le bien. L’argent a le potentiel de faire beaucoup de bien à beaucoup de gens.

Entreprise sociale

Une entreprise sociale est une entreprise à but lucratif qui vise à produire des retombées sociales, culturelles, communautaires et/ou environnementales. Les entreprises sociales ont une mission sociale, culturelle ou environnementale qui fait partie intégrante de leur modèle d’affaires. Plus les entreprises génèrent de l’argent, plus elles augmentent leur incidence dans ces domaines.

Exemple : SmartICE

SmartICE est un outil d’adaptation au changement climatique proposé par une entreprise à but non lucratif qui intègre à la technologie le savoir traditionnel des Inuits sur la glace de mer afin de fournir des données en temps réel sur l’épaisseur et les conditions de la glace de mer. SmartICE cherche à établir des partenariats pour former et employer les jeunes de la région comme producteurs, opérateurs et techniciens. Les données recueillies servent à guider les déplacements sur la glace afin d’assurer la sécurité des gens. Les données recueillies par SmartICE sont aussi commercialisées pour l’exploitation

minière, le transport maritime et la pêche, ainsi que pour les interventions d'urgence et la défense nationale. C'est ainsi que SmartICE génère ses revenus.

SmartICE a une mission sociale, culturelle et environnementale qui fait partie intégrante de son modèle d'affaires. Sa mission sociale consiste à assurer la sécurité des gens sur la glace et à offrir des emplois et des possibilités économiques aux communautés du Nord. Sa mission culturelle est d'enrichir les connaissances des Inuits sur les conditions de la glace de mer afin que les communautés du Nord soient plus à même de maintenir leurs moyens de subsistance traditionnels et leurs pratiques culturelles. Sa mission environnementale est de recueillir des données pour mieux consigner les effets du changement climatique dans le Nord.

Plus SmartICE recueille des données et étend son champ d'activité, plus son incidence sociale, culturelle et environnementale est importante.

[Vidéo](#)

Communauté et principes du Qaujimajatuqangit inuit

Le développement communautaire consiste à travailler ensemble dans l'intérêt du bien collectif. Ce cours a pour objectif d'amener les élèves à contribuer à la communauté de façon utile par l'entremise d'initiatives, et de leur faire comprendre que peu importe leur âge, les connaissances ou les habiletés qu'ils possèdent, il suffit d'avoir la bonne mentalité (c'est-à-dire une bonne attitude et de l'ambition) pour faire un geste concret dans la communauté. L'expérience se veut pratique et valorisante tant pour les membres de la communauté que pour les élèves. Ces derniers doivent apprendre que leur parcours professionnel peut être celui d'un emploi traditionnel ayant des retombées économiques, mais qu'il peut aussi y avoir des retombées sociales ou écologiques.

Avant de concevoir un projet axé sur la communauté, les élèves doivent bien comprendre la dynamique communautaire de leur propre classe, et être capables de la rattacher à leurs valeurs culturelles. Dans le cadre de ce cours, les maligait inuits et les principes du QI sont les moteurs du développement communautaire. Pour vous familiariser avec les maligait inuits et les principes du QI, veuillez consulter la section 1 d'Inuit Qaujimajatuqangit : Le cadre d'éducation pour le curriculum du Nunavut, une publication du gouvernement du Nunavut :

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

Principes du QI et habiletés essentielles

Les habiletés sont des comportements définis qui représentent une structure par laquelle les compétences mènent au développement individuel. Il y a deux aspects dont on doit tenir compte : ce que les élèves peuvent faire, et comment les élèves se comportent. Les habiletés essentielles sont une composante du comportement liée aux « compétences » qui sous-tendent chacun des modules. Elles sont interdisciplinaires, transférables et intemporelles. Il s'agit de comportements définis propres à chaque personne ou endroit, mais qui visent à développer les qualités qui peuvent ensuite s'appliquer à des concepts plus tangibles qui incitent l'élève à « faire quelque chose ».

Les leçons et les cours sont conçus en fonction d'une habileté essentielle courante et d'une compétence connexe à acquérir. Vous devrez mettre en relief les habiletés qui décrivent les compétences et les tâches

précises que vous souhaitez voir les élèves acquérir ou accomplir **avant la fin de chacun des modules**. Les six habiletés essentielles suivantes sont décrites dans le cadre du cours de CDC.

- Communication**
- Collaboration**
- Autonomie**
- Pensée critique et recherche d'information**
- Innovation, entrepreneuriat et pensée créative**
- Citoyenneté**

Mentalité entrepreneuriale (de croissance)

Ce cours vise à cultiver une mentalité entrepreneuriale chez les élèves. La théorie de la *mentalité de croissance* de Carol Dweck est une excellente ressource qui permet d'expliquer comment se manifeste une mentalité entrepreneuriale. La mentalité de croissance transforme les défis quotidiens en occasions d'apprentissage et les échecs en autant de possibilités; on prend des risques et les tâches ne nous semblent pas impossibles. Une personne qui adopte cette mentalité comprend que son cerveau est malléable, comme un muscle, et qu'elle peut le développer et le faire évoluer au fil du temps. À l'inverse, une personne qui adopte une mentalité fixe estime que son intelligence et ses capacités sont limitées. Pour elle, un échec équivaut à « je ne suis pas capable » au lieu de « je ne suis pas *encore* capable ». Ces personnes ont tendance à se laisser décourager par l'échec. Elles n'aiment pas prendre de risques ni essayer de nouvelles choses. Cette mentalité freine le développement entrepreneurial et le développement de la confiance en soi.

En tant qu'enseignant, vous avez pour mission d'aider les élèves à cultiver une mentalité de croissance. Les élèves devraient se sentir motivés à essayer de nouvelles choses et à apprendre de leurs erreurs. Une mentalité de croissance leur permettra de se dépasser, d'être créatifs, de prendre des risques et, ce faisant, de croître. Il faut leur donner des rétroactions fréquentes et suivies à propos de leurs progrès.

Principes du QI associés à la mentalité de croissance

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

Mentalité entrepreneuriale

Une mentalité entrepreneuriale est synonyme d'une mentalité de croissance. Quand on réfléchit à la manière d'un entrepreneur, on fait preuve d'innovation, de curiosité, de créativité, de débrouillardise, d'empathie, d'autonomie et d'une volonté de prendre des risques. Le chapitre 2 comprend une liste des caractéristiques entrepreneuriales. Introduction à l'entrepreneuriat.

Pour en savoir plus sur les mentalités de croissance :

- 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=V7XjFTrPl6o>

Pensée systémique

Les enjeux auxquels sont confrontées nos communautés peuvent facilement être perçus comme indépendants les uns des autres. Or, ils sont complexes, et il existe souvent des liens entre eux. Quand on n'est pas en mesure de voir la situation dans son ensemble, on risque de trouver des solutions axées uniquement sur les symptômes et qui, à long terme, ne créeront pas de changements durables.

L'application de la pensée systémique, dans ce module, devrait permettre aux élèves de définir et de comprendre le système dans lequel s'inscrit leur enjeu communautaire. L'objectif est d'encourager les élèves à exploiter ces connaissances afin de concevoir des solutions efficaces. Prenons comme exemple l'enjeu que représentent les vagues de suicides. Sans pensée systémique, on aurait tendance à simplement trouver des solutions qui abordent cet enjeu de façon superficielle, par exemple en créant une ligne de secours pour les personnes qui songent au suicide ou en lançant une campagne de sensibilisation. Or, même s'il s'agit là de mesures importantes, une bonne compréhension du système d'enjeux permet de trouver des solutions plus ciblées et plus holistiques.

En se servant de la pensée systémique pour mieux comprendre le problème, on découvrira les facteurs déterminants et les causes fondamentales : les logements surpeuplés, les traumatismes intergénérationnels et les inégalités socioéconomiques ont tous été décrits comme étant des facteurs qui contribuent aux vagues de suicides. En déterminant les causes fondamentales, on peut concevoir des solutions de prévention qui s'attaquent à la source du problème, par exemple en mettant l'accent sur les logements abordables.

La Stratégie nationale de prévention du suicide chez les Inuits de l'Inuit Tapiriit Kanatami est un excellent exemple de solution qui tient compte des systèmes, soit une solution axée sur l'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

De nombreux outils peuvent vous aider à adopter une approche axée sur la pensée systémique. Vous pouvez, par exemple, faire appel à la boussole de la durabilité, qui permet de tenir compte de l'environnement, de l'économie, de la société et du bien-être, peu importe le thème ou l'enjeu abordé. L'organisme Compass Education aide les éducateurs à intégrer des notions de durabilité à toutes les facettes du programme éducatif. La pensée systémique est une habileté que les élèves doivent acquérir à tout prix pour tirer leur épingle du jeu dans un monde de plus en plus complexe. Elle fait partie intégrante des outils de Compass Education.

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

The Sustainability Compass

- **N = Nature**
Environment, resources, ecosystems, climate
- **E = Economy**
Production, consumption, jobs, investment, money
- **S = Society**
Government, culture, institutions social concerns
- **W = Wellbeing**
Individual health, families, self-development, quality of life



© AtKisson, Inc.



La boussole de la durabilité. Reproduit à partir de : *About the Sustainability Compass*, Compass Education, AtKisson Group. Consulté en mars 2018 : <http://www.compasseducation.org/about/>.

Pour des activités sur la pensée systémique, consultez le *Systems Thinking Playbook* : <https://thesystemsthinker.com/>.

Narration numérique

La « narration numérique » est un processus créatif tout simple grâce auquel les gens ayant peu ou pas d'expérience en informatique acquièrent les habiletés nécessaires pour raconter une histoire personnelle grâce à un film de deux minutes principalement composé d'images fixes. Ces films peuvent ensuite être diffusés sur le Web ou présentés à la télévision (Silver Stories : <http://arts.brighton.ac.uk/projects/silver-stories/how-can-we-understand-digital-storytelling>).

Vous vous servirez de cette technique en classe pour donner à vos élèves la liberté créatrice d'exprimer leurs apprentissages de façon différente et l'occasion d'acquérir les habiletés numériques dont ils auront besoin au 21^e siècle. La narration numérique peut prendre différentes formes, mais dans le cadre de ce cours, le résultat visé est un film de deux minutes comprenant un exposé oral, des chansons, du théâtre ou un documentaire. Les élèves peuvent également créer des blogues ou des publications Workplace pour communiquer leur histoire.

La narration numérique ne devrait pas dépasser 250 mots à l'écrit et doit comprendre une histoire personnelle ou communautaire. Elle sera conçue et enregistrée à l'aide des outils informatiques de montage de la classe et de photos prises en classe, et pourra comprendre des éléments vidéo, de l'animation et de la musique. Toute image tirée de sources extérieures doit être libre de droits d'auteur.

Découvrez des exemples de narration numérique sur la page de Story Center : <https://www.storycenter.org/stories>.

Veillez à ce que les élèves acquièrent et perfectionnent cette habileté : ce processus deviendra une façon essentielle de faire connaître votre projet!

Survol de l'évaluation

Stratégie globale

Les élèves seront en mesure :

- d'expliquer les attentes et les apprentissages des modules du cours de CDC;
- de se servir des diverses plateformes numériques et en ligne pour communiquer leurs apprentissages;
- de déterminer et de respecter des critères d'habiletés essentielles personnalisés.

Processus

Les élèves prendront les commandes du projet, mais il revient à l'enseignant de gérer le processus et de définir un cadre d'attentes en matière de communication et d'évaluation. Avant de sélectionner un projet, les élèves doivent bien comprendre ce que l'on attend d'eux sur le plan du développement des habiletés et des résultats. Ils doivent aussi savoir quels véhicules ou média ils emploieront pour mettre en pratique leurs apprentissages, y réfléchir et les communiquer.

Communication

Explorez les éléments suivants avec vos élèves :

- Google Drive et Google Classroom – pour partager des documents et des liens, envoyer des rappels et autres notifications, et attribuer des tâches aux membres du groupe
- Outils numériques – appareils photo, appareils vidéo, ordinateurs portables, cartes SD, etc.
- Workplace – pour la messagerie instantanée et le partage de documents avec les écoles de KI
- Wordpress ou Medium – pour une communication avec la communauté à plus grande échelle (internationale)
www.wordpress.com/medium.com

Résultats escomptés pour le cours de CDC

Les résultats escomptés varient en fonction du groupe d'âge ou du type de programme. Toutefois, la participation de l'élève est systématiquement évaluée à partir de ses réflexions et de la rétroaction de l'enseignant tout au long du cours.

Les élèves du secondaire devront remettre :

- une description de leur objectif personnel et une auto-évaluation de leur acquisition d'habiletés essentielles;
- une réflexion multimédia par module (cinq au total);
- une réflexion finale à propos de leur parcours d'apprentissage : ce qu'ils ont appris, comment ils ont grandi, les défis relevés, les étapes suivantes, ainsi qu'une auto-évaluation.

Devoirs de réflexion multimédia

Ils visent à faire réfléchir l'élève à son expérience dans le cadre du cours de CDC. Les élèves peuvent décider quand et comment ils font les devoirs.

À moins d'indication contraire, ceux-ci sont rendus dans un format permettant de les rendre publics dans Workplace. Quelques possibilités :

- Réflexion écrite (de 500 à 700 mots)
- Album photo (de 10 à 20 photos qui racontent une histoire)
- Balado (de 5 à 10 minutes)
- Vidéoblogue (de 2 à 4 minutes)
- Document infographique

Remarques

- Les élèves peuvent choisir de faire les devoirs de la même façon chaque fois, mais il faut les inviter à recourir à différents formats.
- Les élèves peuvent travailler seuls, en équipe de deux ou en groupe.
- Les élèves peuvent proposer d'autres modes de présentation, mais ils doivent d'abord en discuter avec l'enseignant.
- Afin de consigner différents types d'expérience, les élèves doivent s'inscrire à l'avance dans un document Google partagé.

Résultats escomptés pour le module 1

Contrat de valeurs
Auto-évaluation des habiletés essentielles
Équipes numériques
Narration numérique

Outils de rétroaction et de collecte de données témoignant du succès

Carnets d'élève
Entretiens en tête à tête
Auto-évaluation et évaluation par les pairs
Grilles de rétroaction
Rubriques d'évaluation

Matériel recommandé

Guimauves
Brochettes ou cure-dents en bois
Grandes feuilles, papillons adhésifs et marqueurs
Matériel pour la présentation (p. ex. pour faire les affiches)
Directives sur la pratique réflexive

Ateliers et leçons

1.1 Communauté de la classe – Travailler avec soi et avec les autres

Comment collabore-t-on? Qu'est-ce qu'une évaluation?
Contrat de valeurs
60 minutes

1.2 Argent et commerce

Comment faisait-on du commerce dans le passé et qu'en est-il de nos jours?
Conversation sur le commerce
60 minutes

1.3 Mentalité de croissance

Quelle est mon identité personnelle et quelles sont mes habiletés?
Auto-évaluation des habiletés essentielles
50 minutes

1.4 Entreprise sociale

Qu'est-ce qu'une entreprise sociale?
Comment pouvons-nous nous servir des affaires pour résoudre des problèmes sociaux, environnementaux ou culturels?
Créer une entreprise sociale
1,5 heure

1.5 Outils numériques pour la réussite et l'évaluation

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

1.6 Pensée systémique

Quelle est la cause fondamentale d'un problème?
Étude de cas du Conseil jeunesse Qarjuit
1,5 heure

1.7 Séance de réflexion en groupe

Comment créer des communautés plus solides et plus saines?
Carnets, photos et vidéos
3 heures

1.5 Évaluation réflexive

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

1.1 Communauté de la classe – Travailler avec soi et avec les autres

« Une culture de classe conçue délibérément et entretenue de façon active à laquelle les enseignants et les élèves participent pleinement pour soutenir les contributions de chacun des membres. »

Questions d'orientation

Comment collabore-t-on?

Résultats visés

Habilités essentielles : Autonomie et collaboration
Expérience à l'aide d'outils numériques
Développement d'une communauté d'apprentissage collaborative
Familiarisation avec l'objectif du cours de CDC
Contrat de valeurs

Terminologie

Communication
Conversation
Public
Collaboration
Numérique
Mentalité de croissance
Habilités
Principes du QI

Ordre du jour

Mise en train – 10 minutes

Contrat de valeurs – 30 minutes

Bilan – 10 minutes

Étapes suivantes – 10 minutes

Mise en train

Créez une activité de mise en train d'esprit communautaire adaptée aux besoins de votre groupe. Les ressources suivantes peuvent vous être utiles.

- [Partners for Youth Empowerment](http://www.partnersforyouth.org/category/activities/) – essayez le jeu Zip Zap Boing ou le cercle des mains (Clapping Circle) <http://www.partnersforyouth.org/category/activities/>
- [IceBreakers and Team Builders](#) – essayez l'activité de présentation du portefeuille (Wallet Introduction) ou le nœud humain (Human Knot) voir l'annexe ou le dossier des# ressources
- [Jeux traditionnels inuits](http://www.athropolis.com/news-upload/11-data/index.htm) – au choix <http://www.athropolis.com/news-upload/11-data/index.htm>
- Pleine conscience <https://www.mindfulschools.org/resources/explore-mindful-resources/>

Activité expérientielle : Contrat de valeurs

Peu importe le groupe, le contrat de valeurs est un bon point de départ. Il permet d'établir des règles de comportement de base. Il peut être fourni par l'animateur ou rédigé par le groupe, selon le temps dont vous disposez. Si vous avez le temps, il est préférable de laisser les élèves créer leur propre contrat de valeurs. Ils seront ainsi plus enclins à le respecter et à veiller à ce que les autres le respectent aussi.

Les engagements suivants constituent les fondements du contrat de valeurs :

- Consentir à travailler en groupe et à travailler à l'atteinte des objectifs individuels et communs;
- Consentir à donner et à recevoir des rétroactions positives et négatives au sujet du comportement et des réalisations;
- Consentir à veiller à la sécurité physique et émotionnelle de tous les membres du groupe;
- Comprendre le concept du « défi par choix ».

Le contrat peut prendre une forme orale ou écrite. Il doit proposer des directives qui décrivent les notions suivantes :

- jouer en se dépassant – proposer un défi;
- jouer en sécurité – renforcer la confiance;
- jouer franc-jeu – éviter la douleur physique ou émotionnelle.

Il est plus facile de mettre le contrat de valeurs en place dans le groupe une fois que la glace a été brisée. Les expériences de groupe créent des conditions propices à un tel contrat ou le besoin d'en passer un. Si on demande aux membres d'un groupe de se conformer à des règles de comportement avant qu'ils n'aient eu la chance de se parler un peu ou de prendre connaissance de la tâche (c'est-à-dire avant que la confiance ne s'installe), on risque de mettre en doute l'authenticité et l'utilité du contrat.

Partie 1. Qualité des conversations

1. Affichez cette citation sur le tableau :

« Plus que toute autre forme d'interaction humaine, la conversation nous permet d'apprendre, d'échanger des idées, d'offrir des ressources et d'innover. »

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

Partie 2. Café du monde

L'exercice du [Café du monde](#) est un outil dynamique pour encourager les jeunes à bouger et à se parler, et aussi pour obtenir la rétroaction du groupe en entier. Cette activité crée une situation peu risquée, et incite les jeunes à participer.

1. Déposez sur chacune des tables une feuille de papier où sont inscrites les questions suivantes : « Cette nourriture est-elle bonne? Pourquoi ou pourquoi pas? »

2. Déposez aussi, sur chacune des tables, des **aliments** différents (p. ex. une friandise, un aliment traditionnel, un fruit ou un légume).

3. Divisez la classe en groupes de quatre (un groupe par table).

4. Demandez aux élèves de discuter de la réponse aux questions « Cette nourriture est-elle bonne? Pourquoi ou pourquoi pas? » en équipe de deux pendant deux minutes.

5. Demandez à un élève de rester à la table tandis que les trois autres passent à la table suivante. Répétez l'exercice pendant deux minutes avec l'aliment suivant.

6. À la ronde suivante, demandez à un autre élève de rester à la table tandis que les trois autres passent à la table suivante. Répétez l'exercice pendant deux minutes.

7. Répétez autant de fois que vous le souhaitez jusqu'à ce que tout le monde soit passé à chacune des tables.

8. Demandez ensuite au groupe **de dessiner/de jouer/d'écrire et de communiquer** ce qui constitue une *conversation de « qualité »*. Consignez les idées sur un tableau de papier ou un tableau blanc.

Partie 3. Public de qualité

1. Demandez aux élèves à quoi ressemble un *public de qualité*. Consignez les idées.

2. Demandez à un volontaire de venir s'exprimer devant la classe. Il s'agit d'une activité un peu plus risquée. Choisissez quelqu'un qui se sent à l'aise de s'exprimer devant un groupe.

3. Demandez au groupe d'écouter attentivement.

4. Demandez au volontaire de communiquer les opinions qu'il a entendues au sujet des aliments à chacune des tables.

5. Répétez l'exercice avec un autre élève.

6. Demandez ensuite au groupe **de dessiner/de jouer/d'écrire et de communiquer** ce qui constitue *un public de « qualité »*. Consignez les idées sur un tableau de papier ou un tableau blanc.

Bilan et réflexion

1. **Quoi?** Posez la question suivante au groupe : « À quels types de défis sommes-nous confrontés dans une situation de résolution de problème coopérative ou collaborative, quand nos interactions interpersonnelles sont plus rapides et décontractées? » Cette discussion amène généralement les élèves à reconnaître les différentes manières d'aborder un problème, et à admettre qu'il peut être frustrant de s'y retrouver parmi les perspectives très différentes que peuvent avoir les membres d'un groupe. Il est aussi probable qu'elle encourage les élèves à créer des directives visant à limiter les « *difficultés de la collaboration* ».

2. **Et alors?** Abordez le thème du comportement dans les groupes : « En précisant des normes de groupes ou des attentes en matière de comportement, comment influence-t-on la volonté ou la capacité des gens à travailler de façon productive avec les autres? » Cette question met en lumière les structures, les directives ou les règlements qui aident le groupe à travailler et à jouer ensemble de façon sécuritaire et productive.

3. **Et maintenant?** Invitez les élèves à examiner les ententes individuelles et collectives qu'ils ont conclues de façon non officielle tandis qu'ils travaillaient ensemble. Demandez-leur de préciser les répercussions de ces ententes (se sentir en sécurité, accomplir quelque chose, savoir à quoi s'attendre, avoir le sentiment de faire des progrès, sentir qu'on fait partie d'une équipe, etc.).

4. Expliquez aux élèves que ces répercussions constituent les fondements du contrat de valeurs.

5. Créez une version plus officielle du contrat avec les élèves. « Qu'est-ce qu'on entend par jouer en sécurité, jouer en se dépassant et jouer franc-jeu dans notre communauté? » Consignez les réponses.

Scénarios de l'enseignant

« Nous allons demander à toute la classe de conclure un contrat dans lequel chacun s'engage à écouter les règles de sécurité, à respecter certaines directives en ce qui a trait au comportement en groupe et à veiller à ce que tous s'y conforment. Tout le monde doit être d'accord : si une personne est témoin d'un incident ou du non-respect d'une règle, elle doit le faire savoir. Chacun d'entre vous doit aussi convenir que si vous oubliez une règle, vous accepterez qu'un autre membre du groupe vous le signale. Si nous respectons le contrat, nous pourrons vivre une expérience sécuritaire et satisfaisante. Est-ce que tout le monde est d'accord? »

« Nous devons nous comporter comme la famille idéale. Nous faisons ces activités ensemble. Nous devons être capables d'interagir de façon positive, de nous appuyer les uns les autres et de nous sentir à l'aise de

faire confiance aux autres. C'est dans votre intérêt! Si vous faites quelque chose de très difficile, vous devez pouvoir faire confiance à la personne à côté de vous. C'est ce que vous offre la famille idéale. Je ne parle pas d'une famille qui se querelle sans arrêt, mais bien d'une famille positive. Ne venez pas me dire que ce n'est pas une bonne chose! C'est ce que nous voulons tous. »

« Voilà pourquoi nous devons conclure un contrat. Sans contrat, on n'arrivera à rien, ou alors on avancera à l'aveuglette. Nous avons besoin de règles et de façons de nous encourager et de faire ressortir le meilleur de chacun des membres du groupe. »

« En établissant des normes ou des attentes en matière de comportement en groupe, comment influence-t-on la volonté ou la capacité des gens à travailler de façon productive avec les autres? »

« À quels types de défis sommes-nous confrontés dans une situation de résolution de problème coopérative ou collaborative, quand nos interactions interpersonnelles sont plus rapides et décontractées que dans une situation de conversation ou de présentation publique? »

« Qu'est-ce qu'on entend par jouer en sécurité, jouer en se dépassant et jouer franc-jeu dans notre communauté? »

- Adapté de Critical Skills Classroom, Université Antioch

Étapes suivantes

Discussion

1. Quel est l'objectif du cours de CDC?
2. Qu'impliquent les projets de groupe du cours de CDC?
 - Développement des habiletés essentielles, distribution des critères pour six habiletés
 - Habiletés entrepreneuriales
 - Participation utile et ludique de la communauté et des jeunes : favoriser une réelle et authentique capacité à créer et à réaliser un projet qui a des répercussions dans la communauté
 - Évaluation des attentes et des moyens qu'emploieront les élèves pour réussir

1.2 Argent et commerce

Questions d'orientation

Comment faisait-on du commerce dans le passé et qu'en est-il de nos jours?

Résultats visés

Comprendre la notion de commerce et la valeur de l'argent

Terminologie

Argent
Commerce

Ordre du jour

Mise en train – 10 minutes
Conversation sur le commerce – 30 minutes
Bilan et réflexion – 10 minutes

Mise en train

L'argent est-il important?

1. Expliquez aux élèves que l'argent compte, que l'on soit une organisation à but non lucratif, une petite entreprise locale, une coopérative ou une entreprise de plusieurs millions de dollars. L'argent est le carburant qui fait tourner le moteur d'une entreprise. Vous avez besoin d'argent pour assurer le fonctionnement de votre entreprise, quelle que soit sa provenance (ventes, dons ou subventions gouvernementales). Chaque entreprise dépend de l'argent pour pouvoir fournir ses produits ou ses services.
2. Lancez une conversation en demandant aux élèves le rôle que joue l'argent dans leur vie.
3. Demandez-leur ensuite : « Selon vous, de quelle manière l'argent peut-il être utilisé à bon escient? »

Activité expérientielle : Conversation sur le commerce

Animez une conversation sur le commerce et ses liens avec l'économie d'aujourd'hui en posant les questions suivantes :

1. Comment échangeait-on des biens et des services dans le passé?
2. Quels types de biens et de services échangeaient les Inuits?
3. Quels types de compétences et de connaissances a-t-on acquises par le commerce?
4. Comment ces compétences et ces connaissances se traduisent-elles dans le monde des affaires actuel?
5. Pourquoi l'argent est-il important?
6. Quel est le rôle de l'argent dans les échanges commerciaux?

Encouragez les élèves à faire preuve d'ouverture et à s'appuyer sur les idées des autres. Il n'y a pas de mauvaises réponses.

- |

Bilan et réflexion

1. Quoi? Pourquoi le commerce était-il si important pour les Inuits dans le passé?

2. Et alors? Comment faisons-nous du commerce de nos jours?

3. Et maintenant? Comment pouvons-nous utiliser ces compétences entrepreneuriales et commerciales pour aborder les occasions d'affaires d'aujourd'hui?

Étapes suivantes

Dans le cadre de l'activité suivante, les élèves sont appelés à mettre en pratique leur esprit critique, leur esprit d'équipe et leur capacité à itérer.

1.3 Mentalité de croissance

Questions d'orientation

Quelle est mon identité personnelle et quelles sont mes habiletés?

Résultats visés

Collaboration

Conscience individuelle et collective

Compréhension de Workplace et des habiletés associées à Inspire Nunavik

Détermination des forces personnelles et des méthodes de travail

Auto-évaluation des habiletés essentielles

Terminologie

Mentalité de croissance

Pensée systémique

Autonomisation

Habiletés associées à Inspire Nunavik

Ordre du jour

Mise en train – 10 minutes

Défi des guimauves – 30 minutes

Bilan et réflexion – 10 minutes

Mise en train

Créez une activité de mise en train d'esprit communautaire adaptée aux besoins de votre groupe :

- Partners for Youth Empowerment – essayez le jeu Zip Zap Boing ou le cercle des mains (Clapping Circle) <http://www.partnersforyouth.org/category/activities/>
- IceBreakers and Team Builders – essayez l'activité de présentation du portefeuille (Wallet Introduction) ou le nœud humain (Human Knot)
- Jeux traditionnels inuits – au choix
<http://www.athropolis.com/news-upload/11-data/index.htm>
- Pleine conscience
<https://www.mindfulschools.org/resources/explore-mindful-resources/>

Activité expérientielle : Défi des guimauves

L'activité spaghettis-guimauves a été conçue pour amener les élèves à travailler ensemble pour construire et mettre à l'essai leur modèle en mettant l'accent sur la collaboration radicale et la propension à l'action. Il s'agit d'un excellent moyen d'encourager les élèves à construire, à mettre à l'essai et à itérer. L'activité favorise aussi la pensée critique en demandant aux élèves de rapidement faire le bilan de ce qu'ils ont appris afin de créer de nouveaux modèles. Les élèves doivent également faire preuve de résilience lorsqu'ils sont confrontés à des difficultés ou à des frustrations. De plus, l'activité pousse les élèves à travailler de concert pour mettre en pratique plusieurs mentalités de réflexion conceptuelle : collaboration, propension à l'action, construire pour réfléchir, échec rapide, mise à l'essai et itération.

Ressource pour l'enseignant : [Ted Talk, Build A Tower](#)

https://www.ted.com/talks/tom_wujec_build_a_tower

1. Demandez aux élèves de former des équipes de trois ou quatre.

2. Distribuez le matériel. Chaque groupe reçoit :

- 20 spaghettis
- 1 guimauve
- 1 m de ficelle
- 1 m de ruban adhésif
- Des consignes

3. Expliquez l'activité aux élèves – 5 minutes

« Nous ne verrons pas le processus de conception en entier aujourd'hui. Nous allons plutôt nous concentrer sur les prototypes et la mise à l'essai. Nous allons aussi mettre l'accent sur le travail d'équipe. En équipe, vous allez construire une structure ou un prototype à l'aide de matériel très simple : 20 spaghettis + 1 m de ruban adhésif + 1 m de ficelle + 1 guimauve.

4. Défi de conception – 10 minutes

En équipe, érigez la tour autoportante la plus haute qui soit en 10 minutes en vous servant uniquement du matériel distribué. Assurez-vous que quelqu'un filme et enregistre l'activité à l'aide d'un iPad ou d'un enregistreur numérique.

5. Mesurez les tours – L'équipe gagnante reçoit des autocollants! – 5 minutes

6. Bilan – 10 minutes

Quel a été l'aspect le plus difficile du défi? Et le plus facile?

Qu'avez-vous appris?

Pourquoi la mise à l'essai est-elle si importante?

Si vous deviez construire une nouvelle tour, que feriez-vous différemment?

7. Discussion – 5 minutes

Pour être de bons concepteurs, vous devez être capables d'accepter la rétroaction et de vous en servir comme outil précieux pour améliorer votre modèle. Prenez des risques, soyez créatifs, essayez de nouvelles choses, etc. Beaucoup de gens passent presque tout leur temps à planifier, et consacrent très peu de temps à la mise à l'essai. Quand on travaille ainsi, on risque d'obtenir un prototype qui ne fonctionne pas alors qu'il est trop tard pour y apporter les modifications nécessaires.

8. Si vous avez le temps, répétez l'expérience!

- Adapté de d.school

Bilan et réflexion

1. Quoi? Quel modèle a le MIEUX fonctionné? POURQUOI? (Réfléchissez aux aspects qui font qu'il est le meilleur.)

Demandez-vous ce qui a permis à l'équipe de si bien réussir. Quels types d'activités ou de réussites vous semblent utiles?

2. Et alors? Est-ce que certains ont réfléchi aux forces des membres du groupe au lieu de se concentrer exclusivement sur le problème?

Vous servez-vous souvent de vos forces? Qu'est-ce qui nous rassemble? Quand vous travaillez avec les autres, qu'est-ce qui vous fait sentir comme la meilleure version de vous-même? Quelles sont vos forces? Que sont les sentiments positifs, pour vous? Quand les éprouvez-vous?

3. Et maintenant? Que ferez-vous différemment la prochaine fois? Selon vous, quelles sont vos forces que vous pourriez mettre au service d'un groupe? Quelles forces aimeriez-vous développer?

Activité sur les habiletés essentielles

- Distribuez ou affichez une liste des critères d'habiletés essentielles sur lesquelles vous voulez que vos élèves se concentrent. Au besoin, consultez les critères d'habiletés essentielles et les pistes dans le guide de l'enseignant.
- Faites une séance de remue-méninges avec toute la classe : quelles sont les actions d'une personne (à quoi ressemblent-elles)? Quels sont les sentiments d'une personne (comment la personne se sent-elle)? Quels sont les résultats visés pour chacune des habiletés (comment sait-on si on a réussi)?
- Comparez vos critères à ceux soulevés lors de la discussion en classe. Vous aurez plus de facilité à enseigner la terminologie associée à chacune des habiletés et à donner une rétroaction pertinente en fonction de l'habileté évaluée.

- Maintenant que tout le monde commence à employer les mêmes termes, il est important de souligner ce que vous recherchez, et les éléments qui seront évalués afin de donner une rétroaction directe aux élèves.
- Vous pouvez vous servir de la rubrique d'évaluation à point unique de Jennifer Gonzalez, que vous trouverez dans la boîte à outils. Ce type de rubrique n'est pas comme les autres, car il met l'accent sur trois éléments : les critères, les occasions de poursuivre l'apprentissage et les domaines d'engagement exceptionnel. De plus, il est particulièrement facile à lire pour les élèves et à créer pour les enseignants, et surtout, il propose une rétroaction de meilleure qualité par rapport aux listes de descriptions passe-partout.

Rétroaction sur les habiletés essentielles, en bref :

1. Choisissez les habiletés qui correspondent le mieux au devoir, au cours ou au processus dont il est question.
2. Définissez ce à quoi vous vous attendez de la part des élèves pour chacun des aspects, et décrivez ce que vous RECHERCHEZ dans leur travail et dans leur comportement.
3. Proposez une rubrique d'évaluation à point unique adaptée aux habiletés essentielles que vous avez choisies.
4. Donnez une rétroaction suivie et précise au sujet de la compétence ou de l'habileté : comment elle se manifeste, ce qu'elle produit et comment elle se rattache à l'objectif dont il est question.

Étapes suivantes

Commencez à présenter le concept d'entreprise sociale. L'objectif est de montrer aux élèves que les affaires peuvent être utilisées comme un agent positif de changement pour apporter des avantages culturels, environnementaux ou sociaux.

1.4 Entreprise sociale

Questions d'orientation

Qu'est-ce qu'une entreprise sociale?

Comment pouvons-nous nous servir des affaires pour résoudre des problèmes sociaux, environnementaux ou culturels?

Résultats visés

Comprendre comment les affaires peuvent servir à résoudre des problèmes sociaux, environnementaux et culturels.

Terminologie

Entreprise sociale

Social

Environnemental

Culturel

Ordre du jour

Mise en train – 10 minutes

Créer une entreprise sociale – 60 minutes

Bilan et réflexion – 10 minutes

Mise en train

Commencez par montrer à la classe [cette vidéo](#).

1. Demandez aux élèves de chercher et trouver trois entreprises sociales différentes.
2. Chaque élève doit écrire le nom de l'entreprise sociale, le problème qu'elle résout, la manière dont elle le résout et comment elle génère des revenus.
3. Demandez à chaque élève de faire part de ses résultats au reste de la classe et de commencer à dresser une liste des entreprises sociales au Canada et ailleurs.

Activité expérientielle : Créer une entreprise sociale

1. Divisez la classe en trois groupes.
2. Attribuez à chaque groupe un problème social, environnemental ou culturel à résoudre ou à examiner. Voici quelques exemples : l'itinérance, le taux de chômage des jeunes, la pollution causée par les mégots de cigarette, la pollution automobile, la diminution de l'utilisation de la langue, etc. Si un groupe tient à aborder un problème en particulier, il peut utiliser sa propre idée.
3. Demandez à chaque groupe de proposer un modèle d'affaires qui vise à résoudre ce problème. Les groupes doivent déterminer le problème, la manière dont leur entreprise sociale contribuerait à le résoudre et la manière dont l'entreprise générerait des revenus.
4. Accordez 20 minutes à chaque groupe pour trouver des idées, puis demandez à chaque groupe de les présenter à la classe.

- |

Bilan et réflexion

1. Quoi? Quelles sont quelques-unes des méthodes que nous avons jugées appropriées pour résoudre ces problèmes?

2. Et alors? Comment pourrions-nous utiliser l'argent de l'entreprise sociale pour accroître notre incidence?

3. Et maintenant? Quels principes du QI sont importants dans la création ou l'exploitation d'une entreprise sociale?

Étapes suivantes

Prévoyez une sortie pour le dernier atelier. Qu'est-ce que la classe aimerait faire?

Voici quelques idées : Rencontre avec un aîné/Sur les terres/Jeux inuits/Fabrication d'outils/Vêtements et couture

1.5 Outils numériques pour la réussite

C'est grâce aux outils numériques que vous incitez les élèves à communiquer et à exprimer ce qu'ils ont appris. Préparez-vous à cet atelier en vous assurant d'avoir en main la trousse numérique, prête à être explorée et utilisée. N'oubliez pas de fixer les règles d'utilisation et les paramètres de responsabilité numérique. Vous créez des équipes numériques qui devront, à votre demande, démontrer et communiquer ce qu'elles ont appris.

Questions d'orientation

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

Résultats visés

Autonomie
Outils numériques
Détermination des objectifs
Responsabilité numérique
Workplace
Évaluation
Rétroaction

Terminologie

Responsabilité numérique

Courriel
Workplace
Blogue
Communication
Objectifs
Narration
Publication

Ordre du jour

Mise en train – 10 minutes

Outils numériques – 30 minutes

Bilan et réflexion – 10 minutes

Mise en train

Créez une activité de mise en train d'esprit communautaire adaptée aux besoins de votre groupe :

- Partners for Youth Empowerment – essayez le jeu Zip Zap Boing ou le cercle des mains (Clapping Circle) <http://www.partnersforyouth.org/category/activities/>
- IceBreakers and Team Builders – essayez l'activité de présentation du portefeuille (Wallet Introduction) ou le nœud humain (Human Knot)
- Jeux traditionnels inuits – au choix
<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. Youth Engagement and Inuit – Z. Engagez une discussion ouverte avec la classe à propos du document infographique fourni. Vous y reconnaissez-vous? Examinez quelques-uns des documents infographiques fournis et voyez si les élèves se reconnaissent. <https://www.visioncritical.com/generation-z-infographics/>

2. Exploration des récits numériques : qu'est-ce qu'un récit numérique? Mettez de l'avant le concept de collecte d'éléments numériques servant à communiquer ce qu'on observe et ce qu'on apprend. Comment rassembleriez-vous le contenu et les éléments nécessaires à la création de récits numériques?

3. Exploration et création de systèmes numériques! Courriel/Workplace/Blogues/Médias sociaux

a) Recensez les réponses des élèves de la classe pour déterminer ce qui est le plus efficace et ce que les élèves connaissent le mieux. Questions à poser :

- Combien de plateformes utilisez-vous?
- Avez-vous une adresse courriel?

b) Créez des adresses courriel.

À l'aide de Gmail, créez des comptes de courriel pour les élèves – consignez les informations de connexion dans un endroit sûr.

4. Workplace

Présentez Workplace et comparez-le à Facebook. Définissez les règles de participation pour Workplace et comparez : qu'est-ce qui constitue un dialogue de bonne ou de mauvaise qualité sur Facebook?

- Créez un compte Workplace.
- Explorez les publications.
- Créez un groupe de discussion en ligne.
- Créez des mots-clés et des légendes pour vos publications : #titredevotreprojet #votresolution #nomdevotrecommunauté #innovationinuite #inspirationnunavik.
- Créez une publication dans le groupe du cours de CDC. Répondez à la publication de quelqu'un.
- Téléchargez les applis Workplace et Workplace Messenger sur votre téléphone.
- Avec toute la classe, créez une courte vidéo qui décrit le travail que vous avez accompli jusqu'ici et qui traite de votre tour de guimauve ou de quelque chose qui a trait à votre communauté. Publiez-la dans le groupe du cours de CDC!

5. Blogues

- Explorez d'autres plateformes en ligne, comme wordpress.com et medium.com.

6. Mise en pratique à l'aide d'outils numériques

- Prenez le temps d'explorer et de découvrir les outils de la trousse numérique fournie dans le cadre du cours de CDC.
- Créez un système de mémoire numérique : cartes mémoire et stockage des données.
- Parlez de la responsabilité numérique et créez un ensemble de règles régissant l'utilisation des outils numériques.

7. Création d'équipes pour la communication des apprentissages et les évaluations réflexives. Demandez à chacune des équipes de définir ses objectifs et les façons dont les membres travailleront ensemble.

- Équipe blogues : Qui sera le rédacteur en chef du blogue? Quelles seront les tâches de l'équipe? (Demander du contenu, créer du contenu, rassembler des récits à téléverser, éditer et publier du contenu.)
- Équipe photo et vidéo : Qui sera responsable de rassembler les photos et les extraits vidéo? Quelles seront ses tâches? (Rassembler des cartes SD, télécharger des photos, classer les images et les vidéos dans une bibliothèque structurée, partager les médias sur le blogue et à l'équipe Workplace à des fins de publication, mentionner la source des photos, soit le cours de CDC ou l'artiste.)
- Équipe médias sociaux : Qui s'occupera de gérer le compte Workplace? Quelles seront ses tâches? (Gérer et demander les publications sur certains thèmes, surveiller les publications et les commentaires, téléverser du contenu pour le groupe du cours de CDC.)
- Équipe communications : Qui se fera le porte-parole de la classe? Quelles seront ses tâches? (S'exprimer en public lors d'événements et de conférences à propos du projet de CDC, créer des vidéos pour diffuser des messages, représenter la classe et le projet de CDC, organiser des activités et des séances portes ouvertes pour présenter les projets.)

Discussion :

Demandez aux élèves quel système leur convient le mieux et à quel moment. Comment comptent-ils rassembler et publier les photos et les vidéos, les textes pour Workplace, les billets de blogue, etc.? Réfléchissez aux rôles individuels et à ce dont chacun des groupes a besoin pour réussir.

Exemple : L'équipe médias fournira son meilleur contenu médiatique à l'équipe blogue pour des billets de blogue et à l'équipe médias sociaux pour Workplace. Quel système peut-on mettre en place pour que tout se déroule sans anicroche? Songez au temps dont vous disposez en classe, à la gestion des photos, à l'échange de contenus, etc.

Bilan et réflexion

1. Quoi? Qu'est-ce qui vous anime?

2. Et alors? Pourquoi utilisons-nous des outils numériques? Quels outils maîtrisez-vous bien? Pour lesquels avez-vous besoin de pratique et de soutien?

3. Et maintenant? Comment pouvez-vous contribuer au groupe pour consigner et communiquer vos apprentissages dans le cadre du cours de CDC? Comment comptez-vous communiquer et diffuser cette information? (Médias sociaux/photos/vidéos/présentations dans la communauté/salons commerciaux.) Que cherche-t-on à communiquer ou à diffuser à l'échelle locale? À l'échelle régionale? À l'échelle mondiale?

Étapes suivantes

1.6 Pensée systémique

Questions d'orientation

Quelle est la cause fondamentale d'un problème?

Résultats visés

Déterminer les symptômes et les causes fondamentales.

Terminologie

Pensée systémique
Cause fondamentale

Ordre du jour

Mise en train – 10 minutes

Étude de cas du Conseil jeunesse Qarjuit : 60 minutes

Bilan et réflexion – 10 minutes

Mise en train

Cause fondamentale

1. Expliquez aux élèves que, tout comme la maladie, les problèmes sociaux, économiques, de bien-être ou environnementaux génèrent des symptômes. Les **symptômes** sont le résultat d'un problème plus profond – une cause fondamentale. Une **cause fondamentale** est l'origine d'un problème qui génère des symptômes.
2. Donnez l'exemple suivant : Lorsque vous êtes enrhumé, vous pouvez avoir le nez bouché, la gorge irritée, des maux de tête et de la fatigue. Ce sont des **symptômes**. La raison pour laquelle vous présentez ces symptômes est que vous avez attrapé un virus. C'est la **cause fondamentale**. Vous ne pouvez résoudre le problème sans connaître la cause fondamentale. Par exemple, si vous pensez que vos maux de tête sont le problème, vous pouvez prendre de l'ibuprofène et faire une sieste pour que ça passe, mais cela ne résoudra pas le problème dans son ensemble. Vous devez établir que vous avez un rhume et prendre les mesures nécessaires pour vous débarrasser de tous vos symptômes.
3. On peut appliquer la même idée aux problèmes sociaux, économiques, culturels ou environnementaux. Nous devons tâcher de cerner les causes fondamentales et d'y remédier, au lieu de nous attaquer à chaque symptôme individuellement.
4. Demandez aux élèves de choisir un problème qu'ils connaissent, par exemple la menace d'extinction des ours polaires, le taux de chômage des jeunes, les taux d'obésité élevés et le débordement des ordures.
5. Dites aux élèves d'écrire le problème qu'ils ont choisi au centre d'une feuille de papier. Demandez-leur ensuite de se poser la question « Pourquoi? » autant que possible.



6. Le schéma doit commencer par la cause fondamentale et montrer les relations entre les différents symptômes. Cela aidera les élèves à voir ce qui doit changer de manière à changer le système. En remédiant aux causes fondamentales, les élèves parviendront à améliorer l'état du système.

7. Demandez aux élèves de dire quel problème ils ont choisi, quels sont les symptômes de leurs problèmes et quelle en est la cause fondamentale.

Activité expérientielle : Étude de cas du Conseil jeunesse Qarjuit

Demandez aux élèves de former des petits groupes et affichez l'étude de cas suivante pour qu'ils puissent la lire.

L'une des priorités du Conseil jeunesse Qarjuit est de combler le fossé intergénérationnel entre les jeunes et les aînés. « Beaucoup de nos jeunes sont confrontés à une crise d'identité et ne connaissent pas leur place dans leur communauté et leur famille, et cela est dû à un grand nombre de traumatismes intergénérationnels », explique Olivia Ikey, vice-présidente de Qarjuit.

Afin de concevoir des programmes et des initiatives visant à combler ce fossé et à aider les jeunes à se réapproprier leur culture et leur identité, Qarjuit estimait qu'il fallait commencer par mieux comprendre les raisons qui expliquent l'existence de ce fossé. « Nous disons toujours qu'il y a un fossé, mais de quel fossé parle-t-on? Qu'est-ce qui empêche les gens de le combler? Nous nous sommes rendu compte que beaucoup de nos jeunes perdent leur langue, ils sont donc terrifiés à l'idée de parler aux aînés. Ils n'arrivent pas à créer des liens aussi étroits avec les aînés qu'une autre personne qui parle la langue, et cela crée un énorme fossé. Si les aînés comprennent le point de vue des jeunes, nous pouvons commencer à combler ce fossé. Il faut chercher à comprendre les deux générations : « Quelles sont vos

craintes? Qu'est-ce qui vous empêche de tisser des liens? Une fois que nous savons pourquoi, nous pouvons créer des programmes pour combler ce fossé », explique Olivia.

Pour mieux comprendre ce défi, Qarjuit a fait preuve de créativité. Olivia affirme que Qarjuit « a créé la conférence des jeunes et des aînés afin de combler le fossé entre les aînés, les jeunes et la culture et entre la tradition et la modernité ». Dans le cadre de cette conférence, des jeunes et des aînés de tout le Nunavik se sont réunis à Kangirsujuaq.

En l'espace de deux jours, les jeunes et les aînés ont pris part à une foule d'activités qui ont donné lieu à des échanges enflammés. Pour commencer, le groupe s'est penché sur son histoire en se mettant à la place d'une personne ayant subi les répercussions du colonialisme. « L'une des premières choses dont nous avons parlé, c'est le passé colonial et tout ce qui s'est produit. Nous avons tous entendu parler des pensionnats, de l'abattage des chiens et de la réinstallation, mais nous ignorons les conséquences réelles de ces événements. Quand les jeunes apprennent ce qui s'est passé et à quel point leurs aînés se sont battus pour eux, ils comprennent aussi ce qui s'est réellement passé et les raisons pour lesquelles nous observons des symptômes aujourd'hui. Nous sommes aux prises avec des problèmes de toxicomanie, d'alcoolisme, de placement familial, de suicide... à cause des répercussions énormes de tout ce que notre peuple a vécu.

Tout le monde dit qu'il faut avancer, mais c'est impossible d'avancer si on ne connaît pas le passé. Il faut connaître le passé pour avancer. Beaucoup de jeunes sont ressortis forts et fiers de cette expérience. Ils éprouvaient aussi de la RECONNAISSANCE envers leurs aînés, et ces derniers l'ont ressentie. Ils ont dit : « Les jeunes commencent véritablement à savoir. Maintenant, ils connaissent la vérité et ils nous comprennent. » C'était un grand pas en avant dans la réduction du fossé. Maintenant que les jeunes connaissent la vérité, un lien de confiance s'était établi. « Une fois que les jeunes savent, on peut vraiment parler », dit Olivia.

Les jeunes et les aînés ont ensuite passé le reste de la conférence à poser des questions à propos des deux générations, ce qui leur a permis de mieux se comprendre et de comprendre leurs similitudes, leurs différences, leurs expériences et leur quotidien. Nous avons consacré deux jours aux questions portant sur les deux générations. Nous avons posé une question toute simple aux aînés : « À quoi ressemblait une journée pour vous, il y a 50 jours? Qu'avez-vous fait à votre réveil? Dites-nous tout ce que vous avez fait, du lever au coucher. » Puis nous avons demandé aux jeunes : « Aujourd'hui, à partir de votre réveil, à quoi ressemblait chaque seconde de votre journée? »

Nous avons ensuite comparé les réponses. Quelles sont les différences? Quels sont les points positifs? Quels sont les points négatifs? Qu'avons-nous perdu? Qu'avons-nous gagné? Ces conversations ont vraiment aidé les jeunes et les aînés à ressentir de l'empathie les uns pour les autres. Elles ont permis aux deux générations de mieux se comprendre et de créer des liens de confiance. La conférence a aussi aidé Qarjuit à trouver des façons concrètes de créer des programmes et des initiatives pour combler le fossé intergénérationnel. « Nous allons utiliser ce que nous savons maintenant pour élaborer des programmes et créer des partenariats et des relations. Nous sommes aussi en train de produire un rapport afin de faire part de nos conclusions à toute la population du Nunavik. »

Demandez à chaque groupe d'en parler et de répondre aux questions suivantes avant d'en discuter en classe :

1. Quel problème Qarjuit essayait-il de régler?
2. Qu'a fait Quarjuit pour mieux comprendre le problème?
3. Quelle est l'une des causes fondamentales du fossé à l'échelle internationale?
4. Comment le groupe s'est-il servi de l'empathie pour mieux comprendre le problème? Quelle incidence cela a-t-il eue?

Bilan et réflexion

- 1. Quoi?** Pourquoi est-il important de cerner la cause fondamentale d'un problème?
- 2. Et alors?** Comment cela vous permet-il de résoudre les problèmes de manière plus efficace et efficiente?
- 3. Et maintenant?** Pouvez-vous cerner les causes fondamentales des problèmes auxquels nous sommes confrontés dans notre communauté?

Étapes suivantes

Mettez la dernière main à vos préparatifs de séance de réflexion en groupe et assurez-vous que les élèves comprennent ce qui sera évalué.

1.7 Séance de réflexion en groupe

Le fait d'aller vers la communauté et d'y nouer des liens est un élément clé de la réussite. Les élèves participeront à une activité en groupe de votre choix qui leur permettra de se rapprocher de façon plus libre et moins officielle qu'en classe. C'est aussi le moment de se rapprocher du monde extérieur et de préparer le terrain pour la mise en œuvre du projet.

Questions d'orientation

Comment pouvons-nous créer des liens plus solides et plus sains dans la communauté?

Résultats visés

Relations humaines

Confiance

Mobilisation de la communauté

Collecte de médias numériques

Terminologie

Communauté
Principes du QI

Ordre du jour

Préparation à la séance de réflexion – 5 minutes
Séance de réflexion en groupe – une demi-journée
Récapitulation et bilan – 30 minutes

Activité expérientielle : Séance de réflexion en groupe

Cette sortie est organisée par les élèves et l'enseignant. Toute la classe participe à l'activité dans la communauté, développant ainsi davantage la confiance et les liens au sein du groupe et permettant de faire connaître le cours de CDC à la communauté.

1. Les élèves consignent leurs observations dans leur carnet ou à l'aide des outils numériques.
2. Les élèves reviennent en classe et vont rejoindre les autres membres de leur équipe numérique.

Bilan et réflexion

1. Quoi? Qu'est-ce qu'on a fait? Invitez toute la classe à discuter des principaux thèmes et éléments qui se dégagent de l'expérience. Notez-les au tableau et permettez aux élèves d'y ajouter les idées et les connaissances qu'ils ont acquises.

2. Et alors? Organisez les idées en thèmes principaux. Découvrez quels élèves ont recueilli des idées et des photos illustrant les différents thèmes. Les élèves communiqueront de l'information et des anecdotes, et ils partageront des photos.

3. Et maintenant? Que fait-on maintenant? Que pouvons-nous créer pour communiquer cette expérience? Demandez aux élèves de choisir un thème et de créer une réflexion numérique qui exprime ce thème. Il peut s'agir d'un passage dans le carnet, d'une publication Workplace, d'un billet de blogue, d'une vidéo, d'un album photo, d'une affiche, etc.

Étape suivante

Le module suivant porte sur l'idéation de projets. Les élèves auront la chance de passer de la communauté de la classe à la communauté élargie qui les entoure. Quelles sont les activités que vous aimeriez faire dans la communauté?

1.8 Évaluation réflexive – Narration numérique

Les élèves devront créer une brève narration numérique à propos de leur expérience du module 1 à partir de toutes les images et des notes qu'ils ont réunies lors des activités des semaines précédentes. (50 minutes)

Il existe de nombreuses façons d'aborder la narration numérique. Voici des exemples de résultats visés pour ce cours :

- Vidéo de 2 minutes d'exposé oral, de chanson, de théâtre ou de documentaire
- Billet de blogue – carnet ou album photo

La narration numérique ne devrait pas dépasser 250 mots à l'écrit et doit comprendre une histoire personnelle ou communautaire. Elle sera conçue et enregistrée à l'aide des outils informatiques de montage de la classe et de photos prises en classe, et pourra comprendre des éléments vidéo, de l'animation et de la musique. Toute image tirée de sources extérieures doit être libre de droits d'auteur.

Établissez à l'intention de vos élèves les **critères particuliers de réussite** en ce qui concerne les aspects suivants :

- Résultats visés pour la narration : durée, type de média, détails du contenu, sujet
- Habilités : utilisation des outils numériques, collaboration, communication

Bibliographie

- École Aqsarniit. *Traditional Inuit Games*. Consulté à l'adresse : <http://www.athropolis.com/news-upload/11-data/index.htm>
- Atkisson inc. *Compass Educators*. Consulté à l'adresse : <http://www.compasseducation.org/compass-educators/>
- Carol Dweck (novembre 2014). *The power of believing that you can improve*. Consulté à l'adresse : https://www.ted.com/talks/carol_dweck_the_power_of_believing_that_you_can_improve/up-next
- DBS (18 décembre 2016). *What's a Social Enterprise?* Consulté à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=kBhwDjoWEcg>
- Inuit Tapiriit Kanatami (2016). *Suicide Prevention Strategy*. Consulté à l'adresse : <https://www.itk.ca/wp-content/uploads/2016/07/ITK-National-Inuit-Suicide-Prevention-Strategy-2016.pdf>
- John Spencer (26 mars 2017). *Growth Mindset vs. Fixed Mindset*. Consulté à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=M1CHPnZfFmU>
- Matt Kleinschmit (27 avril 2019). *Generation Z Characteristics: 5 Infographics on the Gen Z Lifestyle*.
- Mindful Schools. *Multimedia*. Consulté à l'adresse : <https://www.mindfulschools.org/resources/explore-mindful-resources/>

- Ministère de l'Éducation du Nunavut, Division des programmes d'études et des services scolaires (2007). *Education Framework Inuit Quajimajatuqangit*. Consulté à l'adresse : <https://www.gov.nu.ca/sites/default/files/files/Inuit%20Quajimajatuqangit%20ENG.pdf>
- Partners for Youth Empowerment. *Activities*. Consulté à l'adresse : <http://www.partnersforyouth.org/category/activities/>
- Silver Stories. *What is "digital storytelling?"*. Consulté à l'adresse : <http://arts.brighton.ac.uk/projects/silver-stories/how-can-we-understand-digital-storytelling>
- Story Center. *Stories*. Consulté à l'adresse : <https://www.storycenter.org/stories>
- The World Cafe Community Foundation Creative Commons Attribution (2015). *A Quick Reference Guide for Hosting World Cafe*. Consulté à l'adresse : <http://www.theworldcafe.com/wp-content/uploads/2015/07/Cafe-To-Go-Revised.pdf>
- Tom Wujec (février 2010). *Build a tower, build a team*. Consulté à l'adresse : https://www.ted.com/talks/tom_wujec_build_a_tower/up-next
- Trevor Ragan (31 octobre 2018). *How to Build a Growth Mindset*. Consulté à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=V7XjFTpI6o>