Kit d'apprentissage enseignants Green Generations

Module 3 : Mise en pratique des principes pédagogiques

Co-funded by the European Union

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

CC BY SA

Partenaires de Green Generations

Eutopique (FR)

STIMULI FOR SOCIAL CHANGE O.E. (GR)

1ère école primaire d'Alexandrie (GR)

Centrul Judetean de Excelenta Galati (RO)

SYNTHESIS CENTER FOR RESEARCH AND EDUCATION LIMITED (CY)

Know & Can (BG)

Auteurs

Christine Peres (pour Eutopique)

Isabela Miron (Centrul Judetean de Excelenta Galati)

Kiki Mousafiri (Première école primaire d'Alexandrie)

Coordinateur du projet

Eutopique

Date de publication

Janvier 2024

Numéro de projet : 2022-1-FR01-KA220-SCH-000085830

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et opinions exprimés n'engagent que leurs auteurs et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenus responsables.

Table des matières

1. Domaine d'intérêt et résultats d'apprentissage du module 4
2. Éléments clés du module (développés dans la présentation du module) 4
3. Présentation théorique des concepts d'apprentissage 5
4. Présentation du module 6
5. Méthodologie utilisée dans le cadre du module 9
6. Étude de cas et enseignements tirés 10
7. Boîte à outils (Fiches de travail) 13

Co-funded by the European Union

1. Domaine d'intérêt et résultats d'apprentissage du module

Ce module vise à mettre en pratique des techniques d'enseignement. Il fournit aux enseignants, aux éducateurs et aux acteurs de l'éducation des méthodologies pédagogiques efficaces pour la mise en œuvre pratique d'un projet intergénérationnel d'éducation au changement climatique.

Les résultats d'apprentissage permettront aux éducateurs de :

1. définir un projet ancré dans les besoins sociaux/environnementaux et pédagogiques couvrant plusieurs domaines de connaissances
2. développer un cadre de collaboration et une participation active, impliquant une approche culturelle et pratique
3. appliquer des méthodes et des techniques pour la mise en œuvre pratique et la gestion d'un projet intergénérationnel
4. explorer et s'inspirer des études de cas de projets intergénérationnels

2. Éléments clés du module (développés dans la présentation du module)

1. Définir le cadre du projet : la relation et les besoins pédagogiques des enseignants et des étudiants (couvrant potentiellement différents domaines de connaissances) et son ancrage dans les enjeux sociaux/environnementaux locaux.

2. Établir des partenariats intergénérationnels en rapport avec le projet et créer un cadre de collaboration et d'intégration culturelle.

3. Se familiariser avec les méthodes et les techniques d'un projet intergénérationnel et les moyens de le gérer.

4. Observer des exemples de projets intergénérationnels et étudier comment adapter les idées à un projet d'éducation au changement climatique.

3. Présentation théorique des concepts d'apprentissage

Avant de présenter les concepts d'apprentissage de ce module particulier, il est nécessaire d'être clair sur l'éducation au changement climatique, en guise de rappel du module 1.

L'éducation au climat est directement liée à l'éducation au développement durable (EDD). Elle couvre tous les cycles et toutes les matières d'un programme scolaire. Dans les écoles, elle peut impliquer différentes parties telles que les enseignants, les coordonnateurs EDD, les élèves et les éco-délégués dans des approches éducatives structurantes qui contribuent au développement global des projets d'école. Il permet à l'école de s'ouvrir à une communauté élargie (connexions transversales et intergénérationnelles) et au monde. Il en résulte de nouveaux partenariats locaux indispensables au déploiement de l'EDD.

En tant que **projet éducatif global et "systémique"**, l'EDD est développée à travers des approches concrètes, transdisciplinaires et transformatrices qui permettent aux élèves de développer un large éventail de compétences qui guideront leurs parcours individuels, personnels et professionnels et contribueront ainsi à construire leur avenir. Fondamentalement, elle fournit aux jeunes des outils d'analyse et de compréhension des enjeux du monde de demain (écologiques, sociaux, économiques et culturels), afin qu'ils puissent **prendre des décisions éclairées** et s'engager pour un avenir durable et désirable sur une planète viable et vivable. Il offre ainsi une formidable opportunité de **stimuler l'esprit critique, la créativité et l'intelligence collective.**

L'apprentissage intergénérationnel, qui fait partie de l'apprentissage tout au long de la vie, est le cadre idéal pour les projets d'EDD. Il s'agit de la **transmission** bidirectionnelle **de connaissances, de savoir-faire, de compétences non techniques, d'attitudes et d'habitudes**.

L'apprentissage intergénérationnel doit être **ancré dans les besoins sociaux et pédagogiques.** Il soutient une démocratie saine et active en encourageant l'éducation civique.

Les bénéfices de l'apprentissage pour les participants sont variés[1] :

- bien-être collectif
- autonomie et initiative
- construction de l'identité
- culture de la communauté, de l'unité et de la coopération
- responsabilité civique et éthique, compétences sociales
- développement de compétences transversales : responsabilité, générosité, solidarité, tolérance, respect et entraide
- permet de matérialiser la notion de temps (de vie) / capacité à envisager l'avenir
- les élèves découvrent et participent à leur environnement via la communication - avec les autres générations (capacité à expliquer une expérience personnelle, à développer une idée)
- lutter contre les incivilités, le décrochage scolaire et la violence à l'école

L'apprentissage intergénérationnel peut prendre de multiples formes. Faire de l'apprentissage intergénérationnel une partie du processus d'enseignement nous permet de travailler sur plusieurs domaines de connaissances et de compétences. Il peut permettre d'établir des liens avec d'autres enseignants, d'autres écoles et d'autres niveaux de classe. Les domaines de connaissances peuvent être les suivants :

- L'histoire
- Les langues
- La culture et l'éducation artistique
- L'éducation physique
- Les sciences
- Les technologies
- L'éducation à l'environnement
- L'éducation civique et sociale,
- Etc.

4. Présentation du module

4.1 Définition d'un cadre collectif et de participation active

Afin de définir le cadre d'un projet intergénérationnel lié à la transition environnementale[2] , les éducateurs doivent commencer par réfléchir à leurs besoins pédagogiques connexes, qui peuvent couvrir plusieurs domaines de connaissances, et les ancrer dans les enjeux sociaux/environnementaux locaux.

---

[1] *Gadet.C - L'école à tous les âges, Presses du Châtelet, 2014.*

[2] *Comme nous l'avons vu dans le module 1, l'éducation au changement climatique est un vaste concept ancré dans l'éducation au développement durable.*

Pour ce faire, l'éducateur doit réfléchir à une série de questions :

- Quel sujet de mon programme actuel peut être lié à la transition environnementale et pourrait être mieux traité par le biais d'un projet intergénérationnel ?
- Quels sont les domaines de connaissances et de compétences couverts par ce thème ?
- À quels besoins environnementaux/sociaux ce thème répond-il ?
- Ce défi s'applique-t-il localement ?
- Quels sont les partenaires locaux potentiels qui pourraient m'aider à construire le projet et apporter différents angles de connaissances et de compétences ?
- Quelles sont les ressources humaines et financières et l'expertise dont je dispose déjà ? De quoi ai-je besoin ?

Les partenaires peuvent être le personnel éducatif de l'école, d'autres enseignants, des élèves d'autres écoles de la région, des collèges, des lycées ou des universités, des organisations à but non lucratif et des ONG, des académies, des fondations, des maisons de retraite, des citoyens, des bénévoles, des familles (parents, grands-parents, frères et sœurs...), des agences gouvernementales, des communautés locales, etc.

Le choix du/des partenaire(s) est lié au thème abordé.

La création d'une collaboration et d'une participation active entre les participants est la clé du succès de l'apprentissage intergénérationnel.
Les participants impliqués doivent être formés à la notion d'intergénérationnel avant les réunions. En effet, si les générations partagent des besoins fondamentaux, elles ont des références, des modes de vie et des comportements différents. Des barrières culturelles supplémentaires peuvent exister.
Les participants doivent être préparés à se rencontrer, à comprendre leurs différences, à interagir et à se respecter. L'organisation d'ateliers d'échanges de savoirs, de savoir-faire et de savoir-être est essentielle pour les différentes générations. Elle permet aux participants de comprendre les différents contextes en termes de modes de vie et de temporalités.

Les participants doivent également réfléchir ensemble à un programme éducatif commun.

Les ateliers intergénérationnels nécessitent également la définition d'un ensemble de règles que tous accepteront et respecteront afin d'établir un cadre d'interactions collaboratives et respectueuses où toutes les contributions sont égales, où chaque individu est valorisé et respecté pour ses qualités, ses talents, ses aptitudes et ses compétences uniques. Cela profitera à tous et permettra de créer un lien émotionnel

entre les participants, posant ainsi les bases d'une relation fructueuse et, espérons-le, durable.
Ce cadre d'interactions horizontales conduit à un changement de posture de l'éducateur. Dans la pédagogie traditionnelle, l'enseignant est généralement dans une position de savoir vertical (l'enseignant enseigne à l'élève qui apprend de cette transmission), alors que dans un environnement d'apprentissage intergénérationnel par projet, l'enseignant devra passer à une position de facilitation des savoirs, des savoir-faire et des compétences puisque ceux-ci seront partagés de manière transversale. Ce rôle de médiation est essentiel.

4.2 Création de partenariats intergénérationnels pertinents pour le projet

Suite à la première série de questions visant à définir le cadre, l'éducateur a probablement décidé du thème qu'il souhaite aborder ainsi que du public cible du projet. Le public cible représente les bénéficiaires. Les partenaires contribueront à atteindre l'objectif de différentes manières qui doivent être définies et apporteront des compétences et des forces complémentaires.

Au cours de cette étape, l'éducateur devra identifier le(s) partenaire(s) approprié(s) pour le projet intergénérationnel.
Ces partenaires peuvent comprendre un ou plusieurs des éléments suivants :

- d'autres enseignants, étudiants et partenaires de la même école,
- d'autres éducateurs et élèves d'autres écoles locales (différents niveaux)
- les familles et les proches,
- citoyens de tous âges
- selon le sujet, une ou plusieurs organisations publiques et privées
- les autorités officielles au niveau local et régional, sans but lucratif
- etc.

Comme indiqué précédemment, le choix des partenaires est lié au sujet.
Tous les participants doivent se familiariser avec le projet et les attentes.

4.3 Méthodes et techniques d'un projet intergénérationnel basé sur un projet

Aborder la transition environnementale par le biais d'un programme intergénérationnel d'apprentissage par projet nécessite de suivre un certain nombre d'étapes qui sont énumérées dans notre fiche de travail ci-jointe.

Les parties prenantes doivent être associées à la définition d'un **programme clair**, comprenant des **objectifs pédagogiques** spécifiques, un suivi de l'avancement des activités et une évaluation a posteriori de chaque activité.

Les parties prenantes doivent créer et **définir l'expérience** qui sera à la fois éducative et conviviale pour les différentes générations participant à l'expérience d'apprentissage.

Le projet nécessite une **planification dans l'espace et dans le temps** : il est important de fixer une durée spécifique pour le projet et de mentionner les lieux où l'apprentissage se déroulera : excursions, salle de classe, installations des partenaires, autres lieux... Il est également important de penser aux ressources et aux manques.

Un **cadre de collaboration**, et plus particulièrement l'intelligence collective (cognitive et émotionnelle), nécessite de la diversité et de l'inclusion culturelle. En fonction de votre contexte local, vous pouvez vous référer à notre fiche de travail sur la mise en œuvre pratique de l'inclusion culturelle.

Dans l'ensemble, les **ingrédients d'un environnement d'apprentissage intergénérationnel réussi** sont les suivants :

- Apprentissage mixte
- Promotion de la compréhension, de l'acceptation et du respect
- Communication ouverte
- La technologie est utilisée pour susciter l'intérêt et améliorer le contexte.

La gamification ou Edugaming est une technique pédagogique qui fonctionne bien entre les générations. Elle consiste à ajouter des mécanismes de jeu dans des environnements non ludiques afin d'accroître la participation. L'objectif est de fournir aux participants un moyen attrayant et interactif d'apprendre de nouveaux concepts, de nouvelles compétences ou de nouvelles informations.

Le suivi et **l'évaluation** de l'apprentissage intergénérationnel en matière de transition environnementale seront spécifiquement abordés dans le module 4, bien que des étapes puissent être incluses dans la feuille de travail correspondante ci-jointe. Cette partie de l'évaluation comprendra le développement de compétences de réflexivité pour tous les participants.

5. Méthodologie utilisée dans le cadre du module

Les méthodologies utilisées dans ce module sont liées aux connaissances, au savoir-faire et surtout aux compétences dont les participants ont besoin, en particulier lorsqu'ils sont confrontés à un défi de transition environnementale.

- Apprentissage par projet et agence (capacité à prendre des initiatives)
- Coopération
- Maîtrise de l'information / Capacité d'analyse / Approche systémique
- Capacité à communiquer des idées à différentes générations
- Edugaming ou apprentissage par le jeu

6. Étude de cas et enseignements tirés

Thème de la transition environnementale : Qu'est-ce que l'alimentation durable ?
Durée : 1 année scolaire (2019/2020)
Localité : Région de Lyon, France.

Initiateur	Thibaut Grenier / Collège Les Iris à Villeurbanne. M. Grenier est géographe. Dans ce lycée, il est professeur d'histoire (également chargé de l'enseignement moral et civique).
Partenaires scolaires	Professeur de physique et de chimie / Professeur de biologie Directeur : a aidé à planifier des plages horaires communes pour tous les enseignants concernés afin qu'ils puissent travailler ensemble.
Bénéficiaires	Élèves de l'enseignement secondaire
2 partenaires locaux	**Réseau Marguerite** : Il soutient les enseignants des collèges et lycées dans leurs activités éducatives de sensibilisation à l'alimentation. **Santé-Goût-Terroir** : Une association à but non lucratif qui éduque sur la relation entre l'alimentation, la santé et les produits locaux et qui assure le lien avec la communauté locale.
Planification de l'activité et des ressources	Les règles de comportement n'étaient pas nécessairement figées, mais plusieurs réunions ont été organisées pour préparer les élèves et les adultes aux liens intergénérationnels. La planification a été faite pour la durée du projet (une année scolaire). Le projet a été financé par plusieurs subventions régionales. Des règles de sécurité ont été décidées (utilisation d'outils).
Domaines explorés en relation avec le sujet	● Production alimentaire ● Vente et distribution ● Nutrition et santé ● Justice et solidarité

Activité intergénérationnelle	Enseignants et élèves ont exploré les savoir-faire oubliés de la préparation des aliments et ce que signifie manger et ses conséquences sur nous-mêmes et sur l'environnement. À cette fin, les enfants ont regardé des documentaires, interagit avec différentes personnes et citoyens, visité des lieux et réalisé des activités au sein de leur communauté afin de recueillir des informations et des connaissances en matière d'alimentation. L'association à but non lucratif a contribué à l'établissement de liens locaux et à l'organisation d'ateliers dans les écoles.
Photos de certaines activités (visites de terrain pour explorer le contexte, la production, etc. / préparation et partage de repas permettant des conversations entre générations...)	
Contraintes	Période Covid : le programme annuel initial n'a pas été entièrement réalisé. Les parents et les citoyens ne sont plus admis dans les écoles.

Évaluation du projet / Impact	L'évaluation qualitative (enquête auprès des étudiants) et quantitative a été planifiée à l'avance avec l'aide des partenaires qui disposaient des compétences nécessaires. En raison de Covid, il a été difficile de finaliser l'évaluation des étudiants. Tout d'abord, il est difficile d'évaluer l'impact des comportements alimentaires sur une période de 10 mois. Les enseignants et les partenaires prévoyaient un impact sur les comportements des élèves à long terme, notamment au travers de l'apprentissage du travail collectif. L'impact sur les enseignants a été intéressant : ils ont appris les erreurs à éviter ; ils ont appris à soumettre une demande de subvention avec l'aide de partenaires ; ils ont rencontré de nouveaux partenaires locaux ; ils ont été identifiés par les autorités locales, ce qui peut les aider dans des projets futurs. Le projet a également permis aux enseignants de mieux connaître leurs élèves, de repérer certains problèmes qui étaient auparavant invisibles ; ils ont appris à éduquer sans culpabiliser. Dans l'ensemble, le projet a aidé les enseignants à développer de meilleures compétences pédagogiques.

7. Boîte à outils (Fiches de travail)

- Comment créer une liste de règles pour un cadre collaboratif et actif (y compris les rôles et les attitudes de l'enseignant, des partenaires, des participants) ?

Titre de la feuille de travail	Les courses au Pays	**Code de la feuille de travail**	Fiche de travail 1
Type de ressource		**Type d'apprentissage**	Travail de groupe
La durée (en minutes)	50 minutes	**Résultats de l'apprentissage**	Des participants d'âges différents apprennent à se connaître et à travailler en collaboration.
Objectifs	Les participants de différents âges apprendront à collaborer et à travailler ensemble de manière créative.		
Matériel nécessaire	Divers objets courants à disséminer dans l'espace, un foulard.		
Instructions étape par étape	Répartissez divers participants en un grand cercle, une personne se trouvant au centre avec un bandeau sur les yeux. Les membres de l'équipe dans le cercle ne peuvent bouger leurs pieds pour quelque raison que ce soit. L'équipe doit guider la personne qui se trouve au milieu pour qu'elle ramasse des objets (préalablement disséminés à l'intérieur du cercle) dans un ordre précis. Après l'activité, discutez avec les participants des questions suivantes : - Comment s'est déroulée l'expérience pour la personne dans le centre ? Vous êtes-vous sentis guidés ? - Comment s'est déroulée l'expérience pour le groupe situé à l'extérieur ? A-t-il été facile de guider la personne au milieu ? - Quelle a été la partie la plus difficile de la partie ? - Êtes-vous toujours immobile ou vous déplacez-vous à l'intérieur du cercle ? - Tout le monde a-t-il été impliqué de la même manière ? - Quelle leçon pouvons-nous tirer de cet exercice sur le leadership et le travail d'équipe ?		

Titre de la feuille de travail	**Construire une tour**	**Code de la feuille de travail**	Feuille de travail 2
Type de ressource		**Type d'apprentissage**	travail de groupe
La durée (en minutes)	50 minutes	**Résultats de l'apprentissage**	Des participants d'âges différents apprennent à se connaître et à travailler en collaboration.
Objectifs	Les participants de différents âges apprendront à collaborer et à travailler ensemble de manière créative.		
Matériel nécessaire	15 feuilles de papier		
Instructions étape par étape	Répartissez les participants en groupes. Donnez-leur 5 minutes pour planifier et 10 minutes pour construire une tour en utilisant seulement 15 feuilles de papier usagées. La tour doit être autonome (elle doit être posée sur le sol mais ne peut être soutenue par aucun autre objet). Pendant la construction, les participants ne peuvent plus parler *La tour la plus haute gagne !* Après l'activité, discutez avec les participants des questions suivantes : - Avez-vous clairement réparti les responsabilités et les rôles ? - Quelqu'un a-t-il vérifié l'heure lors de la planification ou de la mise en œuvre ? - Combien de temps avez-vous investi dans l'équipe au cours de la planification ? - Avez-vous comparé différentes options ? Aviez-vous un plan B ? - Vous êtes-vous mis d'accord sur la manière de communiquer ? - Les “dirigeants” ont-ils été remplacés ?		

- Définir le cadre de la diversité et de l'inclusion culturelle

ENSEIGNANTS	**1. Apprenez à connaître vos élèves** Pour que la sensibilisation culturelle soit encouragée en classe, il faut d'abord que l'enseignant comprenne chaque élève. Prenez le temps de vous renseigner sur l'origine culturelle de chaque élève, ses loisirs, son style d'apprentissage et ce qui le rend unique. En montrant un intérêt sincère pour la connaissance de chaque élève et de sa culture, vous établirez un climat de confiance et pourrez nouer des liens avec eux afin qu'ils se sentent valorisés. Si les élèves se sentent appréciés par l'enseignant et à l'aise avec lui, il y a plus de chances qu'ils se sentent à l'aise pour parler avec leurs camarades de classe et qu'ils les respectent - et la communication est au cœur d'une classe sensibilisée à la culture et ouverte à tous. **2. Maintenir une communication cohérente** En plus d'apprendre à connaître leurs élèves, les enseignants doivent également maintenir une communication continue tout au long de l'année scolaire. En organisant des réunions avec les élèves pour faire le point de temps en temps, vous pourrez améliorer constamment l'accessibilité de la salle de classe pour tout le monde. Les élèves peuvent dire s'ils se sentent inclus dans la culture de la classe. Cela peut aider à identifier les problèmes ou les moyens d'améliorer l'expérience globale. **3. Pratiquer la sensibilité culturelle** S'il est important de maintenir un dialogue ouvert entre les étudiants, il est tout aussi important de s'assurer que vous tenez compte de la culture, des croyances et des préoccupations linguistiques de chacun. Prenez le temps de comprendre les nuances

	culturelles de chaque élève - des styles d'apprentissage à la langue qu'ils utilisent - et utilisez ces connaissances pour concevoir les activités. Ces considérations contribueront à faire en sorte que chaque élève se sente inclus, qu'il ait la possibilité d'apprendre à sa manière et qu'il ait une chance de réussir. **4. Donner de la liberté et de la flexibilité aux élèves** Les enseignants ont souvent l'impression qu'ils doivent adopter une approche stricte et autoritaire lorsqu'il s'agit de gérer leur classe. Les leçons les plus précieuses sont souvent apprises à travers les propres expériences de l'élève. Permettez aux élèves de lire et de présenter leurs propres documents en rapport avec la leçon fondamentale afin qu'ils puissent aborder le sujet de leur propre point de vue. En tant qu'enseignant, vous pouvez jouer le rôle de facilitateur et encourager les conversations et les débats sains entre les différentes opinions. Les travaux de groupe sont également un excellent moyen d'exposer les élèves à diverses perspectives, en leur permettant de travailler ensemble pour explorer et résoudre un problème.
ÉTUDIANTS **PARTICIPANTS**	**Reconnaître et respecter tout le monde** Il est également important que les élèves célèbrent et respectent leurs propres origines, ainsi que celles des autres. Le cas échéant, les enseignants devraient encourager les élèves à faire des recherches et à s'informer sur leurs propres origines ethniques et culturelles. Cela leur permet de mieux comprendre leur propre culture ainsi que les différences et les nuances avec leurs camarades. La reconnaissance de ces différences et la création d'un espace de discussion sûr contribuent à promouvoir la compréhension dans la salle de classe et au-delà.
Grâce à cette approche du changement climatique et de l'apprentissage intergénérationnel, les participants pourront ● **Devenir plus empathique** ● **Mieux comprendre l'importance de la protection de l'environnement** ● **Devenir plus ouvert d'esprit** ● **Se sentir plus confiant et plus sûr** ● **Être mieux préparé à un lieu de travail diversifié** Toutes les activités doivent être conçues en tenant compte de ces facteurs.	

- Liste de contrôle pour la planification d'un projet intergénérationnel

Titre de la feuille de travail	**Planification de projets intergénérationnels**	**Code de la feuille de travail**	Fiche de travail 3
Type de ressource		**Type d'apprentissage**	travail de groupe
La durée (en minutes)	Modulable en fonction des objectifs	**Résultats de l'apprentissage**	Prendre conscience de la responsabilité individuelle dans la réduction de l'impact des activités humaines sur l'environnement. Adapter la relation à la vie des jeunes et des seniors
Objectifs	Le cadre vise à soutenir les contextes d'apprentissage formel et informel, autorégulé, ainsi que l'intégration dans un contexte d'apprentissage formel.		
Matériel nécessaire	Le chef de groupe décide en fonction des besoins du projet		

- **Instructions étape par étape**

Les phases de ce modèle de planification de projet intergénérationnel et les outils appropriés sont présentés ci-dessous dans le cadre d'un exemple de gestion des déchets.

Phase 1 - Question ou hypothèse	Les élèves discutent des questions principales et définissent des questions plus spécifiques auxquelles ils doivent répondre à l'avance afin de définir leurs hypothèses. Dans cet exemple, le domaine de recherche a été décidé par l'enseignant qui fera le lien avec les effets nocifs des déchets, la gestion des déchets, etc. L'enseignant peut attribuer différents domaines à différents élèves ou équipes d'élèves et leur demander de mener des recherches. Cela peut être fait avant le début de l'enquête ou lors de sessions d'apprentissage précédentes. Voici quelques exemples de questions spécifiques : Qu'est-ce que la gestion des déchets ? Comment les déchets peuvent-ils affecter notre santé ? Comment protéger l'environnement dans le cadre de la gestion des déchets ? Ensuite, les équipes classent ces questions par ordre de priorité et définissent leur hypothèse ou leur question. Ces hypothèses sont formulées par différentes équipes dans chaque classe et font l'objet d'un examen plus approfondi. Les élèves réfléchissent aux questions, individuellement ou collectivement. Il peut s'agir d'une réflexion personnelle ou d'une réflexion de groupe.
Phase 2 - Opérationnalisation	Les équipes y planifient leur méthode, discutent des informations dont elles ont besoin, de la manière dont elles peuvent les collecter et de ce qui doit être mesuré, de la manière dont cela sera mesuré, décident d'indicateurs spécifiques et font des prédictions. Certaines des activités peuvent être les suivantes : ● Mesurer la quantité de déchets par classe, par jour/semaine. ● Décider de la mesure qu'ils utiliseront

Co-funded by the European Union

	● Calculer ce qui peut être recyclé et ce qui ne peut pas l'être. Les équipes, avec l'aide des enseignants, réfléchissent à chaque étape du processus, individuellement ou collectivement. La réflexion peut également être une auto-réflexion ou une réflexion de groupe en fonction du type d'enquête.
Phase 3 - Collecte de données	Chaque équipe recueille les données qu'elle a choisi de mesurer en utilisant la méthode et les outils appropriés. Elle doit ensuite documenter ses activités, par exemple en prenant des photos ou en enregistrant les mesures, et stocker ses données en toute sécurité. Ce faisant, elles réfléchissent au processus et à la pertinence de la méthode, des outils, etc. choisis afin de faire les meilleurs choix.
Phase 4 - Analyse des données	Les élèves ou les équipes analysent les données collectées en utilisant la méthode et les outils appropriés. Ils préparent des diagrammes et des graphiques et identifient les relations entre les différents facteurs liés à la consommation d'énergie (comportement humain, climat, conditions dans les pièces, etc.), et excluent les données non valides. La réflexion à cette étape est très similaire à celle décrite dans la phase précédente.
Phase 5 - Interprétation/discussion	Les équipes tirent des conclusions liées à leur hypothèse ou à la question étudiée et discutent des différentes décisions et des résultats. Elles décident de la pertinence de leurs résultats, de leur importance. Chaque équipe doit défendre ses conclusions, fournir les arguments nécessaires et réfléchir. Chaque étudiant doit prendre sa propre décision.
Phase 6 - Communication	Chaque équipe prépare sa présentation, ses conclusions et ses recommandations, fournit des arguments (données, tableaux, diagrammes, images) et décide de la manière de diffuser les résultats. Les équipes doivent penser à leur public, qui sera composé de leurs camarades de classe, de leurs enseignants, de leurs parents, etc. Des publics différents peuvent nécessiter des types de communication différents. Ils décident des outils à utiliser et de la manière d'intégrer les commentaires qu'ils pourraient recevoir de leurs pairs ou d'un autre public. Tout au long de cette phase, la réflexion est au centre de l'examen de chaque étape ou décision prise par les étudiants. Chaque équipe fait ensuite sa présentation devant l'auditoire et reçoit un retour d'information.
Phase 7 - Action	Les étudiants doivent maintenant décider de la marche à suivre, qu'elle soit personnelle (individuelle) ou structurelle. Ils peuvent discuter de la meilleure façon de procéder et de la manière de changer ou d'améliorer la situation actuelle en prenant les mesures appropriées. Exemples d'autres activités possibles : - Faites passer des entretiens et demandez aux participants de rédiger un résumé de ce qu'ils ont appris, de ce qui les a surpris et des avantages qu'il y a à apprendre des informations directement d'une source Donnez aux participants un problème ou un sujet à étudier. Encouragez-les à utiliser la technologie dans le cadre de leurs recherches, puis demandez-leur de se réunir pour voir ce que tout le monde a appris et ce qu'ils ont découvert par eux-mêmes. Attribuez des données en rapport avec le sujet et encouragez les équipes à enquêter, à poser des questions et à tirer leurs propres conclusions Ils verront non seulement que le fait de savoir analyser objectivement des données leur permet de mieux comprendre le sujet qu'ils apprennent, mais

	aussi que les compétences en matière d'analyse de données sont très utiles en dehors de la salle de classe. Organisez un débat Demandez aux participants de créer leurs propres documentaires sur le changement climatique

- Maîtrise de l'information : méthodologies pour discerner le vrai du faux

Même s'il est évident que le public est beaucoup plus informé sur le climat depuis quelques années, nous ne devons pas considérer cela comme acquis. Le plus important est d'analyser les informations reçues et de répondre à certaines questions fondamentales :

- Est-ce que je reconnais l'organisme qui a publié l'article ?

- Les informations contenues dans le message semblent-elles crédibles ?

- L'article est-il rédigé dans le style que j'attends d'un organe de presse professionnel ?

- Le message est-il motivé par des considérations politiques ?

- Qui est l'auteur, l'éditeur ou le sponsor de la nouvelle ? Fait-il autorité en la matière ?

- Les informations sont-elles étayées par des preuves ?

- L'auteur cite-t-il des sources crédibles ?

- Les informations sont-elles vérifiables ailleurs ?

Titre de la feuille de travail	**Faux ou vrai**	**Code de la feuille de travail**	Feuille de travail 4
Type de ressource	Internet	**Type d'apprentissage**	Travail en groupe
La durée (en minutes)	50 minutes	**Résultats de l'apprentissage**	Conseils pour identifier les fausses nouvelles
Objectifs	Identifier les éléments d'une fausse nouvelle ; Comparer les informations et sélectionner celle qui a le plus de valeur ; Sélectionner différentes informations sur le même sujet en fonction de la réalité et de la qualité.		
Matériel nécessaire	ordinateurs portables		
Instructions étape par étape	Organiser les participants en groupes d'âges différents. Présentez-leur au moins deux articles : Par exemple : Article A : https://www.naturalnews.com/2017-07-26-nasa-confirms-sea-levels-have-been-falling-across-the-planet-for-two-years-media-silent.html Article B : https://climate.nasa.gov/evidence/ Demandez à chaque groupe d'analyser les articles en répondant aux questions suivantes : 1. *Est-ce que je reconnais l'organe de presse qui a publié l'article ?* 2. *Les informations contenues dans le message semblent-elles crédibles ?* 3. *L'article est-il rédigé dans le style que j'attends d'un organe de presse professionnel ?* 4. *L'article est-il motivé par des considérations politiques ?* Donnez aux participants le temps de discuter en groupe et de prendre la décision finale ; Chaque groupe présente ses conclusions ; Comparez les résultats ; Réfléchissez avec le groupe à la manière d'identifier les fausses informations.		

Co-funded by the European Union

Titre de la feuille de travail	**Le changement climatique est-il un mythe ?**	**Code de la feuille de travail**	Fiche de travail 5
Type de ressource	Internet	**Type d'apprentissage**	Travail en groupe
La durée (en minutes)	50 min	**Résultats de l'apprentissage**	Conseils pour identifier les fausses nouvelles
Objectifs	Identifier les éléments d'une fausse nouvelle ; Comparer les informations et sélectionner celle qui a le plus de valeur ; Sélectionner différentes informations sur le même sujet en fonction de la réalité et de la qualité.		
Matériel nécessaire	ordinateurs portables tableau de papier		
Instructions étape par étape	Organisez les participants en groupes d'âges différents. Demandez aux participants de faire une recherche sur Internet et de sélectionner 3 articles relatifs au changement climatique. Demandez à chaque groupe d'analyser les articles et de les classer en fonction de leur crédibilité et de justifier leur réponse sur un tableau de papier. Chaque groupe présentera les résultats de sa recherche et l'ensemble du groupe établira une liste de conseils pour identifier des sources fiables pour la recherche qualitative.		

- Edugaming : de la pédagogie traditionnelle à la pédagogie par le jeu : meilleures pratiques

Théorie de l'apprentissage par le jeu

Le béhaviorisme est une théorie de l'apprentissage qui met l'accent sur le rôle du renforcement dans la formation du comportement. Le behaviorisme considère qu'apprendre consiste à transmettre des savoirs, en renforçant des comportements via des stimulis positifs (récompenses) ou négatifs (punitions) et vont ainsi conditionner l'apprenant à donner de bonnes réponses. Dans l'apprentissage par le jeu, le béhaviorisme peut être intégré par le biais de systèmes de récompense, tels que des points, des badges ou d'autres récompenses dans le jeu, qui motivent les apprenants à s'engager dans le matériel d'apprentissage.

Les trois éléments de base de tout jeu sont les suivants : Un ensemble de participants, ou "joueurs". Les mouvements, ou "actions", que chaque joueur peut effectuer. Les scores, ou "gains", que chaque joueur obtient à la fin du jeu.

La gamification peut être une méthode accessible et abordable pour soutenir et motiver les étudiants souffrant de troubles de l'apprentissage, en particulier parce qu'elle fournit un retour d'information instantané et constant, ce qui est très important pour les apprenants souffrant de troubles spécifiques du langage.

Cependant, si les paramètres de la gamification sont trop complexes, il peut y avoir des inconvénients concernant la charge cognitive, ce qui signifie qu'il y a une surcharge d'informations dans la mémoire de travail qui dépasse sa capacité, en particulier parce que les apprenants atteints de troubles spécifiques du langage ont souvent des déficits de la mémoire de travail, et il est important de réduire les efforts de mémorisation.

Pour les enseignants

L'intégration d'éléments de jeu dans l'éducation apporte des avantages à la fois aux étudiants et aux enseignants. Les enseignants sont stimulés par une nouvelle façon d'enseigner, et la préparation des leçons avec ces nouveaux modèles d'enseignement innovants peut être une source de plaisir non seulement pour les étudiants, mais aussi pour les enseignants eux-mêmes. La nature interactive inhérente à la gamification est déterminante pour capter l'attention des étudiants dans le processus d'apprentissage. Grâce à la gamification, les enseignants augmentent le niveau d'implication dans les classes, stimulant ainsi leur participation et leur apprentissage. L'éducation doit être personnalisée et non standardisée : tous les élèves sont différents, et il est nécessaire d'adapter le processus d'enseignement à eux pour trouver leurs talents et les cultiver en fonction de leur temps et de leurs objectifs. Cela ne signifie pas que chaque leçon doit être spécifiquement conçue pour chaque élève, mais que les élèves doivent être en mesure de voir comment l'apprentissage est pertinent et significatif pour leur propre vie. En outre, la différenciation ne signifie pas nécessairement qu'il faut donner à chaque élève quelque chose de différent à faire et à étudier, mais que les enseignants peuvent utiliser différentes stratégies pour s'assurer que chaque élève peut accéder à un apprentissage à son niveau et d'une manière qui correspondent à ses besoins.
Personnaliser l'apprentissage signifie l'adapter aux caractéristiques individuelles, au calendrier et aux motivations subjectives des élèves. Le programme d'études divisé en sous-étapes donnerait à chaque élève les meilleurs outils pour progresser d'un niveau à l'autre dans le but de stimuler la compréhension des processus pour résoudre les problèmes de manière concrète.

Les enseignants peuvent adapter leurs plans de cours à chaque élève. Ils apprécient également le fait qu'ils ont accès à des données en temps réel montrant comment chaque élève travaille et s'il atteint ses objectifs. L'enseignant peut ainsi déterminer avec précision qui a besoin d'une intervention, qu'il s'agisse de renforcer l'apprentissage ou de relever un défi supplémentaire.
En fait, la gamification donne aux enseignants de meilleurs outils pour guider et récompenser les élèves, ce qui permet de suivre plus facilement leurs performances et leurs progrès.

Le retour d'information joue un rôle important dans l'efficacité de l'apprentissage et, de cette manière, les enseignants peuvent fournir aux élèves un retour d'information conforme au programme scolaire afin de les pousser plus loin dans leur apprentissage, et leurs pairs peuvent également leur donner un retour d'information sous forme d'appréciations et de commentaires.

L'apprentissage inclusif grâce à la gamification

Les étudiants souffrant de troubles de l'apprentissage ont souvent tendance à avoir des difficultés à trouver un emploi.

La gamification peut être utilisée pour stimuler la motivation intrinsèque en rétablissant le sentiment de confiance en soi et d'actualisation personnelle, simplement en rendant les apprenants heureux de participer à l'activité malgré le manque de motivation extrinsèque. Dans certains cas, les deux types de motivation sont incorporés dans la conception du jeu afin de regagner la confiance en soi perdue par les apprenants atteints de troubles spécifiques du langage.

Fiche de travail

1. Remue-méninges : évocations spontanées

Demandez à tous les élèves tous les mots, les idées quand on leur dit “apprentissage intergénérationnel et changement climatique”.

2. Demandez aux élèves d’expliquer en quelques mots l'apprentissage intergénérationnel et le changement climatique à quelqu'un.

3. Après s'être divisés en groupes, discutez entre vous des étapes de base à suivre pour créer le tableau éducatif et enregistrez les éléments suivants.

1/
2/
3/
4/
…

4. Partagez les responsabilités et commencez à construire !

(imprimer le plateau, construire/imprimer les pions, créer des questions sur les cartes de jeu, catégoriser)

LEÇON JEU ÉDUCATIF

Introduction à Edugaming (45 minutes)

L'apprentissage intergénérationnel implique le partage de connaissances, de compétences et d'expériences entre différents groupes d'âge afin de lutter contre le changement climatique.

Nous insistons sur l'importance d'impliquer les étudiants dans des activités pratiques afin de promouvoir une compréhension plus profonde du sujet.

Concept Edugaming :

L'edugaming est l'utilisation de jeux éducatifs pour améliorer l'apprentissage et l'engagement. Il s'agit d'un moyen amusant et interactif pour les étudiants d'acquérir et d'appliquer des connaissances.

Utilisation d'une plateforme d'edugaming:

- Objectifs : les éducateurs participants apprennent à créer un quiz de base ou une activité interactive sur le changement climatique à l'aide de la plateforme choisie.
- Nous insistons sur l'importance d'aligner l'activité sur les objectifs d'apprentissage et de la rendre attrayante pour les élèves.
- Répartir les participants en petits groupes et les laisser explorer la plateforme edugaming :

Nous demandons aux participants de créer une activité simple liée au changement climatique en utilisant la plateforme. Nous encourageons les enseignants à collaborer et à partager leurs idées au sein de leur groupe.

Exercice sur la plateforme interactive éducative WORDWALL https://wordwall.net ou https://interacty.me/fr/education

SESSION DE PENSÉE CRITIQUE

Activités d'apprentissage par lesquelles les enseignants apprendront à connaître les plateformes à utiliser dans leurs cours sur l'apprentissage intergénérationnel (45 minutes)

Activité 1:

Titre de la feuille de travail	**Jeu-quizz sur le changement climatique**	**Code de la feuille de travail**	Fiche de travail 6
Type de ressource	https://www.earthday.org/the-climate-change-quiz/ https://www.energy.gov/quiz-how-much-do-you-know-about-climate-change https://studentsinclimateaction.com/courses/primary-schools/	**Type d'apprentissage**	travail en groupe
La durée (en minutes)		**Résultats de l'apprentissage**	Améliorer les connaissances des participants sur les événements liés au changement climatique et encourager le travail d'équipe et les compétences en matière de résolution de problèmes.
Objectifs	Le jeu-quizz permet d'impliquer les étudiants dans une activité pratique afin de promouvoir une compréhension plus profonde du sujet.		
Matériel nécessaire	ordinateur		
Instructions étape par étape	Les participants forment des équipes et s'affrontent dans un jeu-quizz en utilisant la plateforme edugaming. Les questions peuvent porter sur divers aspects du changement climatique dans son propre pays ou dans le monde, tels que les impacts, les stratégies d'atténuation et les solutions en matière d'énergies renouvelables.		

Activité 2:

Titre de la feuille de travail	**Simulation du changement climatique**	**Code de la feuille de travail**	Fiche de travail 7
Type de ressource		**Type d'apprentissage**	travail en groupe
La durée (en minutes)		**Résultats de l'apprentissage**	Développer les capacités de réflexion critique des participants et leur compréhension des complexités entourant le changement climatique.
Objectifs	Le jeu permet d'impliquer les étudiants dans une activité pratique afin de promouvoir une compréhension plus profonde du sujet.		
Matériel nécessaire	ordinateur		
Instructions étape par étape	Les participants prennent part à une simulation virtuelle dans laquelle ils prennent des décisions pour atténuer les effets du changement climatique dans différents scénarios. La simulation peut inclure des scénarios tels que l'érosion côtière, des événements météorologiques extrêmes ou la déforestation.		

Activité 3:

Titre de la feuille de travail	**Plan d'action sur le changement climatique**	**Code de la feuille de travail**	Fiche de travail 8
Type de ressource		**Type d'apprentissage**	travail en groupe
La durée (en minutes)		**Résultats de l'apprentissage**	Encourager les participants à faire preuve de créativité, à analyser les problèmes du monde réel et à proposer des solutions pratiques.
Objectifs	Le jeu permet d'impliquer les étudiants dans une activité pratique afin de promouvoir une compréhension plus profonde du sujet.		
Matériel nécessaire	papier, crayon		
Instructions étape par étape	Les participants travaillent en binôme pour développer un plan d'action sur le changement climatique pour une région française spécifique. Ils recherchent les défis locaux liés au changement climatique, identifient des solutions et présentent leur plan au groupe.		

Problème et conclusion

A. Permettre aux participants de réfléchir aux activités d'apprentissage :

1. Qu'avez-vous appris sur l'apprentissage intergénérationnel et le changement climatique grâce à l'Edugaming ?

2. Comment pouvez-vous appliquer ces concepts à vos propres pratiques d'enseignement ?

B. Résumez les principaux points de la leçon :

- Souligner l'importance des activités d'apprentissage et d'engagement intergénérationnel pour l'éducation au changement climatique.

- Encouragez les participants à intégrer l'edugaming et les activités pratiques dans leurs cours.

Green Generation : lutter contre changement climatique par l'apprentissage intergénérationnel

Co-funded by the European Union

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

CC BY SA