

GUIDE D'ANIMATION

Amélioration des pratiques professionnelles inclusives à l'île Maurice

DANS UNE DÉMARCHE DE SCHOLARSHIP OF TEACHING AND LEARNING (SOTL)



APPRENDRE

AFD
AGENCE FRANÇAISE
DE DÉVELOPPEMENT

AUF
Agence
UNIVERSITAIRE
DE LA FRANCOPHONIE



TABLE DES MATIÈRES

Le programme APPRENDRE	3
Contexte de l'activité	3
Présentation du Guide d'animation	4
Rappels conceptuels	5
Étape 1 : Cerner le besoin ou le problème	6
Étape 2 : Se préparer à agir.....	11
Étape 3 : Implanter le changement.....	16
Étape 4 : Apprécier le changement	18
Étape 4.5 : Préparer le partage des nouveaux savoirs.....	22
Étape 5 : Partager ses nouveaux savoirs.....	25

LE PROGRAMME APPRENDRE

Le programme APPRENDRE a pour objectif de mobiliser de l'expertise dans le domaine pédagogique, didactique et universitaire. Il accompagne les ministères de l'Éducation de 26 pays francophones en matière de renforcement des capacités des personnes enseignantes du primaire et du secondaire. À la demande de ces pays, APPRENDRE mobilise un réseau d'expertise et de partenaires (personnes praticiennes, chercheuses, cadres éducatifs et universitaires) pour des mandats de formation, d'audit, de diagnostic et d'ingénierie.

Les appuis mis en place par APPRENDRE ciblent prioritairement les directions et institutions nationales responsables de la formation initiale et continue des personnels enseignants dans les pays concernés. L'identification des actions à mener s'appuie sur le recueil des besoins des actrices et des acteurs, dans une démarche partenariale fondée sur le dialogue et l'échange. Chaque pays définit son plan d'action (PTA) en étroite collaboration avec les groupes d'expertise du programme. C'est ensemble qu'un diagnostic est effectué, qu'une réflexion est menée et que les actions à mettre en place sont déterminées.

APPRENDRE n'est pas un dispositif de formation. Il n'a pas vocation à se substituer aux financements sectoriels de l'éducation dans les pays éligibles. Ses appuis, ponctuels et ciblés, s'inscrivent en amont des projets nationaux conçus et pilotés par les pays et viennent renforcer les capacités de conception et de suivi des ministères.

CONTEXTE DE L'ACTIVITÉ

Depuis 2023, le ministère de l'Éducation et des Ressources humaines collabore avec le programme APPRENDRE (Appui à la professionnalisation des pratiques enseignantes et au développement de ressources) de l'Agence Universitaire de la Francophonie pour renforcer le système éducatif mauricien. La première phase a permis de former plus de 300 actrices et acteurs de l'éducation aux pratiques pédagogiques inclusives liées à l'évaluation en soutien à l'apprentissage; les stratégies de gestion de classe; l'utilisation des technologies à des fins pédagogiques ainsi que l'enseignement des sciences et des mathématiques.

La seconde phase permettra à douze écoles de se transformer en laboratoires de pratiques pédagogiques innovantes pour tester des approches inclusives et mieux répondre aux besoins des élèves. À travers des communautés de pratiques thématiques, elle intégrera le processus de *Scholarship of Teaching and Learning* (SoTL) permettant aux personnels éducatifs d'analyser et d'améliorer leurs pratiques. Cette démarche ambitionne de transformer durablement le paysage éducatif en plaçant l'inclusion au cœur des pratiques.



Conception

Ce guide a été conçu par Emilie DOUTRELOUX et Marie BEAUCHAMP, avec la collaboration de Vèle PUTCHAY, Prema RAMSHA, Shakeel ATCHIA, Asifa SALEHMOHAMED, Kaviraj Sharma PEEDOLY et Wesley MARIE.

Photo : Yannick AUGUSTIN

Conception graphique et mise en page : Dolorès LEMOYNE

Ressource coproduite par le groupe thématique d'expertise 8 : Genre et éducation inclusive et le groupe thématique d'expertise 3 : Appui aux collectifs enseignants et communautés d'apprentissage professionnel

Février 2025

PRÉSENTATION DU GUIDE D'ANIMATION

Cet outil a été créé pour structurer l'animation des rencontres des communautés de pratique thématiques autour des cinq étapes du processus de *Scholarship of Teaching and Learning*. Il propose des activités afin de soutenir la pratique réflexive des personnes participantes aux communautés de pratique thématiques. Le Guide d'animation est accompagné d'un Guide de participation. Ce dernier permet de conserver des traces précieuses sur l'expérience des personnes participantes et sera réutilisé lors des Journées nationales d'innovation pédagogique qui concluront l'activité. La conception des guides repose sur la littérature scientifique et internationale sur le sujet et met en place des pédagogies socioconstructivistes et actives pour favoriser la coconstruction d'outils utiles aux systèmes éducatifs et encourager les échanges entre actrices et acteurs de l'éducation. Le présent guide est organisé de la manière suivante :

ÉTAPE 1 : CERNER LE BESOIN

Analyser sa pratique et identifier un défi à relever.

ÉTAPE 2 : SE PRÉPARER À AGIR

S'approprier la littérature sur le sujet et déterminer un plan d'action.

ÉTAPE 3 : IMPLANTER LE CHANGEMENT

Expérimenter une nouvelle pratique professionnelle.

ÉTAPE 4 : APPRÉCIER LE CHANGEMENT

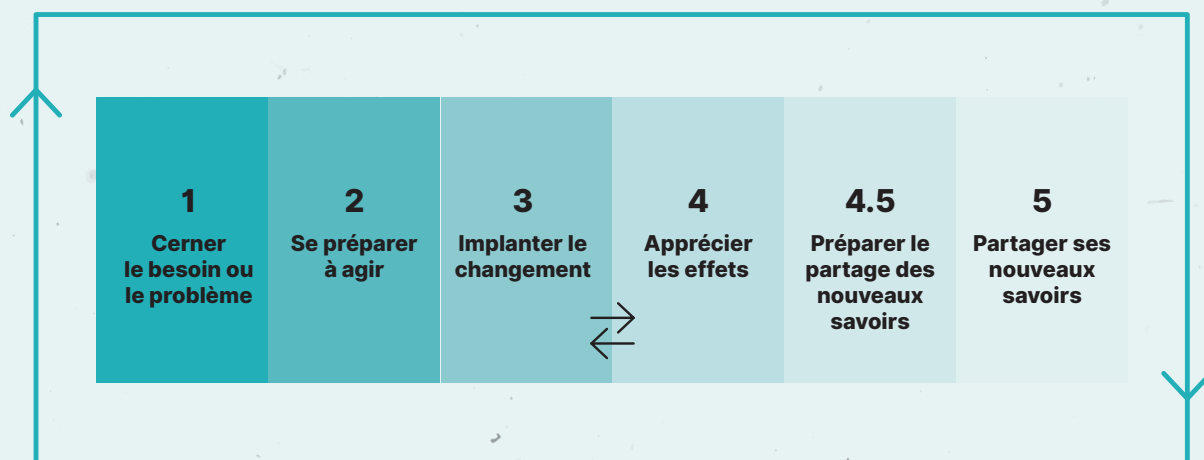
Analyser les retombées à l'aide des traces colligées.

ÉTAPE 4.5 : PRÉPARER LE PARTAGE DES NOUVEAUX SAVOIRS

Sélectionner les formats de partage.

ÉTAPE 5 : PARTAGER SES NOUVEAUX SAVOIRS

Diffuser les résultats lors des JNIP.



RAPPELS CONCEPTUELS

COMMUNAUTÉ DE PRATIQUE

Groupe de personnes qui partagent une préoccupation, un ensemble de problèmes ou une passion pour un sujet, et qui approfondissent leurs connaissances et leurs expertises dans ce domaine en interagissant régulièrement. Les membres s'engagent dans un processus collaboratif d'apprentissage en partageant des expériences, des ressources, et des pratiques pour atteindre des objectifs communs. (Wenger, 1991)

ÉDUCATION INCLUSIVE

Approche visant à garantir l'accès, la participation et la réussite de tous les apprenants dans un environnement éducatif équitable, en répondant à leurs divers besoins. Elle repose sur l'élimination des barrières à l'apprentissage et sur la valorisation de la diversité comme une richesse. (UNESCO, 2009)

DÉMARCHE DE SCHOLARSHIP OF TEACHING AND LEARNING

Démarche professionnalisante qui permet aux membres d'une communauté de pratique d'analyser, au prisme de la recherche en éducation, leurs pratiques professionnelles de façon à déterminer lesquelles peuvent être améliorées, puis à les adapter, et éventuellement à en apprécier les effets et à partager ces derniers à la communauté éducative. (Mastracci, 2019)

PRATIQUE RÉFLEXIVE

Processus par lequel une personne professionnelle analyse ses expériences, actions et décisions de manière critique pour en tirer des apprentissages et améliorer ses pratiques à venir. Elle implique un questionnement constant de ses présupposés, ses choix et ses résultats favorisant un développement personnel et professionnel continu. (Kolb, 1984; Schön, 1983).





ÉTAPE 1

Cerner le besoin ou le problème

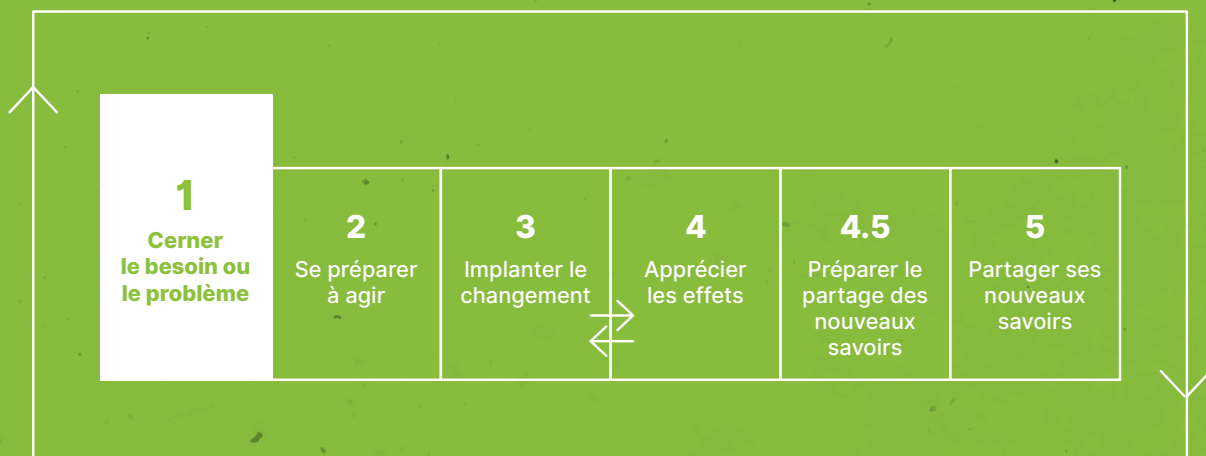
La première étape du processus de SoTL (*Scholarship of Teaching and Learning*) consiste à **cerner le besoin ou le problème**. Cette phase fondamentale implique d'identifier un défi spécifique ou une lacune dans l'apprentissage ou l'enseignement qui mérite d'être exploré. Cela peut inclure des défis rencontrés par les élèves ou les personnels éducatifs. Il importe à cette étape de poser un regard réflexif sur ses pratiques professionnelles pour formuler une question claire et ciblée. Cette étape établit les bases d'une enquête réfléchie et rigoureuse pour améliorer les pratiques éducatives.

MODALITÉ

Cette étape s'effectue entièrement en présentiel.

ACTIVITÉS

Cette étape compte 2 activités.



ACTIVITÉ 1

Notre thématique, mon rôle

Durée
1h30

EN GRAND GROUPE, SELON LA STRATÉGIE PPP (PENSER, PAIRER, PARTAGER)





OBJECTIFS

- S'approprier la thématique de la communauté de pratique;
- Situer son rôle professionnel vis-à-vis de la thématique.

MATÉRIEL

- Présentation Powerpoint sur la thématique
- Guide de participation

DÉROULEMENT

	STRATÉGIE D'ANIMATION	STRATÉGIE D'APPRENTISSAGE
1  15 min	Poser une question réflexive afin de permettre aux personnes participantes de puiser dans leurs connaissances antérieures : « Que connaissez-vous de la thématique de notre communauté de pratique? ».	Identifier des connaissances acquises sur la thématique étudiée.
2  30 min	Effectuer un exposé interactif sur la thématique de la communauté de pratique. Cet exposé pourrait être préparé à l'avance avec la personne experte internationale.	Écoute active, questions spontanées, prise de notes.
3  15 min	Poser une question réflexive afin de permettre aux personnes participantes d'identifier les nouvelles connaissances acquises à propos de la thématique de la communauté de pratique : « En quoi l'exposé interactif enrichit-il vos pratiques professionnelles? ». Amener les personnes participantes à réfléchir à la question en 3 étapes : <ul style="list-style-type: none">• Penser : répondre individuellement• Paier : discuter de notre réponse avec un ou une collègue (mettre en évidence les points communs et les divergences)• Partager : faire part de notre réponse au groupe	<ul style="list-style-type: none">• Penser : répondre individuellement• Paier : discuter de notre réponse avec un ou une collègue• Partager : faire part de notre réponse au groupe
4  15 min	Poser une question réflexive afin de permettre aux personnes participantes d'établir des liens entre la thématique et le rôle dans l'établissement : « En quoi la thématique me concerne-t-elle, considérant mon rôle dans l'établissement? ». Amener les personnes participantes à réfléchir à la question en 3 étapes : <ul style="list-style-type: none">• Penser : répondre individuellement• Paier : discuter de notre réponse avec un ou une collègue (mettre en évidence les points communs et les divergences)• Partager : faire part de notre réponse au groupe	<ul style="list-style-type: none">• Penser : répondre individuellement• Paier : discuter de notre réponse avec un ou une collègue• Partager : faire part de notre réponse au groupe

ACTIVITÉ 2

Vers l'identification d'un défi

Durée
1h30

EN ENTONNOIR : GRAND GROUPE, SOUS-GROUPE, INDIVIDUEL






OBJECTIFS

- Identifier un défi à relever dans sa pratique professionnelle, en lien avec la thématique de la communauté de pratique;
- Apprécier le caractère systémique des défis à relever par la communauté de pratique.

MATÉRIEL

- *Flip Chart* ou tableau
- Guide de participation
- Crayons

DÉROULEMENT

	STRATÉGIE D'ANIMATION	STRATÉGIE D'APPRENTISSAGE
1  20 min	Brainstorming en grand groupe - Poser une question réflexive afin de permettre aux personnes participantes de puiser spontanément dans leurs connaissances : « Identifier des défis au sein de l'école en lien avec la thématique? ». Noter les réponses au tableau ou inviter les personnes participantes à écrire au tableau. Effectuer une lecture des défis identifiés.	Faire des liens entre la théorie et la pratique. Illustrer avec des exemples concrets.
2  20 min	Placer les personnes participantes en sous-groupes selon leur profession ou rôle dans l'école (ex. direction ensemble). Poser une question réflexive afin de permettre aux sous-groupes de répondre en fonction de leur profession ou de leur rôle dans l'école : « Quels sont les défis rencontrés dans votre pratique en lien avec la thématique? ».	Faire des liens entre la théorie et la pratique. Illustrer avec des exemples concrets.
3  20 min	Demander aux personnes participantes de réfléchir individuellement à la question réflexive suivante : « En fonction de votre rôle dans l'école ou le système, quel défi vous interpelle? Exposez sa manifestation et expliquez pourquoi ce défi est important pour vous. »	Faire des liens entre la théorie et la pratique. Illustrer avec des exemples concrets.
4  20 min	Individuellement – Inviter les personnes participantes à noter leurs réflexions dans le Guide de participation.	Faire des liens entre la théorie et la pratique. Illustrer avec des exemples concrets.
5  20 min	Effectuer la clôture de l'étape 2 : <ul style="list-style-type: none">• Récapituler ce qui a été fait.• Annoncer ce qui sera fait à la prochaine étape.	Écoute active, questions spontanées, prise de notes.



ÉTAPE 2

Se préparer à agir

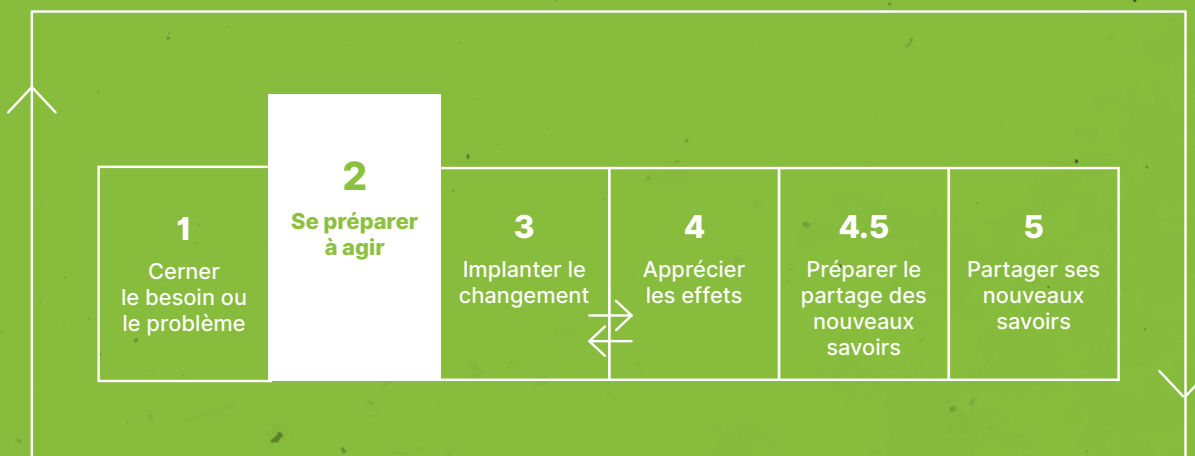
La deuxième étape du processus du *Scholarship of Teaching and Learning* (SoTL), **se préparer à agir**, consiste à planifier une intervention éducative en s'appuyant sur des bases solides. Cela implique d'approfondir la compréhension du problème identifié, de consulter des recherches pertinentes et de concevoir un plan d'action (une approche) fondée sur des données probantes. À cette étape, il est essentiel de définir clairement les objectifs pédagogiques, de choisir les outils et méthodes adaptés et de déterminer les indicateurs de succès. Cette préparation minutieuse garantit une mise en œuvre réfléchie et rigoureuse, favorisant ainsi des résultats mesurables et transférables à d'autres contextes éducatifs.

MODALITÉ

Cette étape s'effectue entièrement à distance.

ACTIVITÉS

Cette étape compte 3 activités, dont 1 en mode asynchrone, 1 en mode synchrone en groupe réduit, et 1 en mode synchrone en grand groupe.



ACTIVITÉ 1

S'approprier la documentation pertinente

Durée
2h

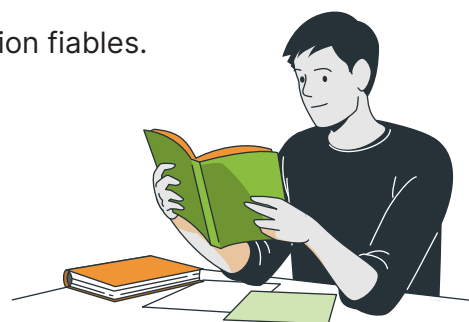
PAR MESSAGERIE ÉLECTRONIQUE

OBJECTIFS



- Identifier les ressources d'informations fiables;
- Faire des liens entre son défi et les ressources d'information fiables.

MATÉRIEL

- Ordinateur muni de messagerie électronique
- Adresse de courrier électronique
- Guide de participation



DÉROULEMENT

	STRATÉGIE D'ANIMATION	STRATÉGIE D'APPRENTISSAGE
1  1h30	<p>En concertation, les personnes expertes du MIE et des GTE sélectionnent la documentation pertinente (1 à 3 ressources) pour répondre au défi identifié par les personnes participantes. Il importe ici de sélectionner des ressources spécifiques pour chacun des défis distincts.</p> <p>La documentation personnalisée est individuellement envoyée par messagerie électronique aux personnes participantes.</p> <p>Préciser aux personnes participantes pourquoi les ressources ont été sélectionnées et proposer des questions permettant de guider leur lecture.</p>	<p>Les personnes participantes lisent la documentation envoyée par l'équipe d'expertise.</p> <p>Elles ciblent les actions qui, selon elles, pourraient contribuer à répondre à leur défi.</p>
2  30 min	<p>Inviter les personnes participantes à répondre aux questions dans le Guide de participation.</p>	<p>Les personnes participantes répondent aux questions dans le Guide de participation.</p>

NOTES

ACTIVITÉ 2

En route vers l'action

Durée
1h30

PAR VISIOCONFÉRENCE (EXPERT MIE ET PERSONNE PARTICIPANTE INDIVIDUELLE)

OBJECTIFS

- Identifier, à l'intérieur des ressources partagées, les éléments susceptibles de répondre au défi;
- Imaginer un scénario, des pistes d'actions, à mettre en place.

MATÉRIEL

- Ordinateur muni de caméra
- Ressources envoyées par les personnes expertes
- Guide de participation



DÉROULEMENT

	STRATÉGIE D'ANIMATION	STRATÉGIE D'APPRENTISSAGE
1 🕒 1h	Parcourir, avec la personne participante, les ressources partagées et l'accompagner à identifier les éléments susceptibles de répondre au défi. Les questions suivantes pourraient être posées afin d'accompagner la réflexion : « Dans un premier temps, quelles informations ont captées votre attention ? Pourquoi ? Qu'est-ce qui se fait actuellement en lien avec la thématique et le défi ? Qu'est-ce qui fonctionne (ou pas) et pourquoi ? »	Les personnes participantes partagent les actions qu'elles ont ciblées dans les ressources partagées qui pourraient contribuer à répondre à leur défi.
2 🕒 30 min	Inviter les personnes participantes à répondre aux questions dans le Guide de participation.	Les personnes participantes répondent aux questions dans le Guide de participation.

NOTES

ACTIVITÉ 3

Plan d'action

Durée
2h

PAR VISIOCONFÉRENCE (EN GRAND GROUPE)




OBJECTIFS

- Créer son plan d'action pour mettre en place une approche pédagogique inclusive;
- Présenter son plan d'action à la communauté de pratique.

MATÉRIEL

- Ordinateur muni de caméra
- Guide de participation

DÉROULEMENT

	STRATÉGIE D'ANIMATION	STRATÉGIE D'APPRENTISSAGE
1  20 min	Présenter les éléments clés du plan d'action (voir plus bas).	Écoute active, questions spontanées, prise de notes, rétroaction bienveillante.
2  40 min	Inviter les personnes participantes à rédiger les grandes lignes de leur plan d'action, individuellement .	Les personnes participantes rédigent les grandes lignes de leur plan d'action dans le Guide de participation.
3  40 min	Inviter les personnes participantes à présenter les grandes lignes de leur plan d'action à la communauté de pratique.	Présenter les grandes lignes de son plan d'action à la communauté de pratique.
4  20 min	Effectuer la clôture de l'étape 2 : <ul style="list-style-type: none">• Récapituler ce qui a été fait.• Annoncer ce qui sera fait à la prochaine étape.	Écoute active, questions spontanées, prise de notes.

NOTES



GABARIT DE PLAN D'ACTION POUR IMPLANTER LE CHANGEMENT

1. CONTEXTE ET OBJECTIFS

- **Défi identifié** : Décrivez brièvement le problème ou le besoin ayant motivé le changement.
- **Objectifs spécifiques** : Énumérez les résultats attendus (ce que vous voulez atteindre avec cette intervention).

2. DESCRIPTION DU CHANGEMENT À IMPLANTER

- **Nature du changement** : Présentez clairement la nouvelle pratique, stratégie ou méthode pédagogique à mettre en œuvre.
- **Justification** : Appuyez-vous sur des données probantes ou des recherches pour expliquer pourquoi ce changement est pertinent.

3. PLANIFICATION OPÉRATIONNELLE

- **Activités clés** : Listez les étapes nécessaires pour mettre en place le changement.
- **Ressources nécessaires** : Identifiez les outils, équipements, supports ou autres ressources indispensables.
- **Responsabilités** : Attribuez les rôles et responsabilités aux membres de l'équipe ou aux parties prenantes.

4. MISE EN ŒUVRE

- **Lancement de l'intervention** : Décrivez comment et quand l'intervention sera initiée.

5. COLLECTE DE DONNÉES

- **Critères** : Déterminez les critères pour mesurer le succès et se rapprocher des visées de l'éducation inclusive (ex. : amélioration des apprentissages, de la participation et de l'engagement, des élèves, notamment des élèves vulnérabilisés).
- **Indicateurs** : Préciser comment ces indicateurs seront observés.
- **Méthodes de collecte** : Précisez les outils ou techniques (questionnaires, observations, entretiens, tests).

6. SUIVI ET AJUSTEMENTS

- **Observations initiales** : Décrivez comment les retours en temps réel seront recueillis et analysés.
- **Plan d'ajustement** : Expliquez les mécanismes pour modifier l'intervention si nécessaire.

7. DOCUMENTATION ET COMMUNICATION

- **Rapport des résultats** : Prévoyez une section pour compiler les données recueillies et analyser les résultats obtenus.

8. ÉVALUATION FINALE

- **Comparaison avec les objectifs initiaux** : Analysez si les objectifs ont été atteints.
- **Leçons apprises** : Notez les apprentissages clés pour améliorer les pratiques à venir.



ÉTAPE 3

Planter le changement

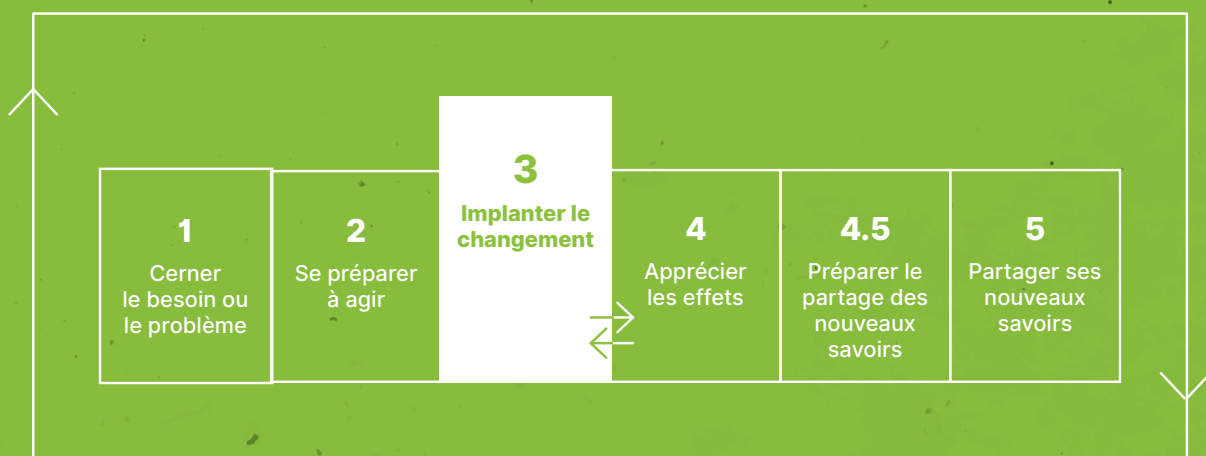
La troisième étape du processus du *Scholarship of Teaching and Learning* (SoTL), **planter le changement**, consiste à mettre en œuvre l'intervention ou les modifications planifiées dans un contexte réel. Cette phase implique d'appliquer les stratégies pédagogiques définies, tout en restant attentifs et attentives aux réactions des apprenantes et des apprenants et aux imprévus. Il est crucial de documenter les actions menées, de recueillir des données pertinentes et d'observer les effets de l'intervention sur l'apprentissage ou sur l'école. Ce processus actif permet non seulement d'évaluer l'impact immédiat du changement, mais aussi de poser les bases pour une réflexion approfondie et envisager des ajustements à venir.

MODALITÉ

Cette étape s'effectue dans les milieux de travail.

ACTIVITÉS

Cette étape compte 1 activité qui se déroule en deux temps et de manière itérative : d'abord en présentiel dans le lieu de travail, puis de manière individuelle en mode asynchrone.





ÉTAPE 4

Apprécier le changement

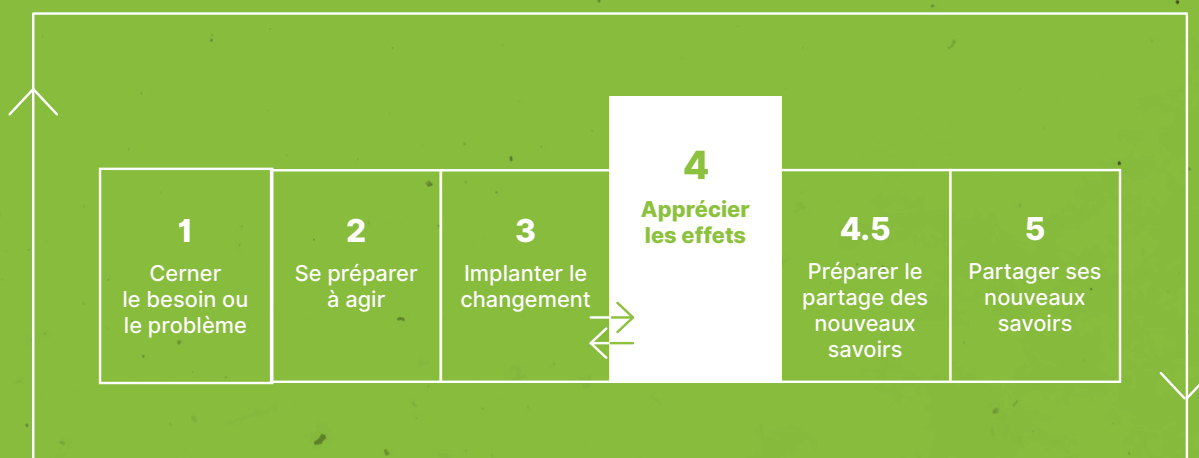
La quatrième étape du processus du *Scholarship of Teaching and Learning* (SoTL), **apprécier le changement**, consiste à évaluer l'impact de l'intervention mise en œuvre sur les apprentissages des élèves et les pratiques pédagogiques. Cela implique de comparer les résultats obtenus avec les objectifs initiaux, en analysant les données collectées (quantitatives et qualitatives) et en tenant compte des retours des parties prenantes. Cette phase critique permet d'identifier les réussites, les défis rencontrés et les ajustements nécessaires. En partageant les apprentissages issus de cette évaluation, on contribue à l'amélioration continue des pratiques éducatives et à l'avancement des connaissances dans le domaine de l'éducation.

MODALITÉ

Cette étape s'effectue en présence, sous forme de table ronde.

ACTIVITÉS

Cette étape compte 2 activités.



CANEVAS DE DISCUSSION PORTANT SUR L'EXPÉRIMENTATION DU CHANGEMENT

1. ANALYSE CRITIQUE DES PROCESSUS ET DES DÉFIS

- **Observation des processus** : Examiner comment le changement a été mis en œuvre (méthodes, outils, interactions).
- **Identification des défis** : Réfléchir aux obstacles rencontrés (manque de ressources, résistances au changement, imprévus) et à la manière dont ils ont été surmontés.
- **Flexibilité dans l'approche** : Évaluer si des ajustements ont été nécessaires en cours de route et leur pertinence.

2. ÉVALUATION DES RÉSULTATS DU CHANGEMENT OPÉRÉ

- **Impact sur l'apprentissage des élèves ou des collègues** : Identifier les effets concrets sur les acquis des personnes impliquées (amélioration des résultats, motivation accrue, engagement).
- **Transformations des pratiques pédagogiques** : Observer les ajustements adoptés par les personnels pédagogiques et évaluer leur efficacité.
- **Alignement avec les objectifs initiaux** : Comparer les résultats obtenus avec les objectifs fixés pour évaluer dans quelle mesure le changement a atteint ses cibles.

3. RÉFLEXION SUR L'EXPÉRIENCE VÉCUE PAR LES PARTIES PRENANTES

- **Perspective des personnes enseignantes** : Considérer comment le changement a influencé les pratiques, la satisfaction et le sentiment d'efficacité des personnes enseignantes.
- **Point de vue des élèves** : Intégrer leurs retours sur les méthodes et approches adoptées.
- **Implication des autres actrices et acteurs** : Évaluer la collaboration avec les collègues, l'administration ou les parents, selon le contexte.

4. IDENTIFICATION DES LEÇONS APPRISSES ET PISTES D'AMÉLIORATION

- **Synthèse des réussites** : Identifier les pratiques ou stratégies ayant bien fonctionné et leur potentiel de réutilisation.
- **Recommandations pour l'avenir** : Proposer des pistes concrètes pour améliorer ou étendre les initiatives futures.



ÉTAPE 4.5

Préparer le partage des nouveaux savoirs

Pour bien se préparer à l'étape ultime du *Scholarship of Teaching and Learning* (SoTL), **partage des nouveaux savoirs**, il est essentiel de planifier comment communiquer les résultats de manière claire et accessible. Cela implique de choisir les supports adaptés. Il est important de structurer les données et les enseignements clés de manière concise, en mettant en avant leur pertinence pour les autres éducateurs et chercheurs. Enfin, identifier les publics cibles et adapter le format du partage à leurs besoins garantit une meilleure diffusion et un impact plus large.

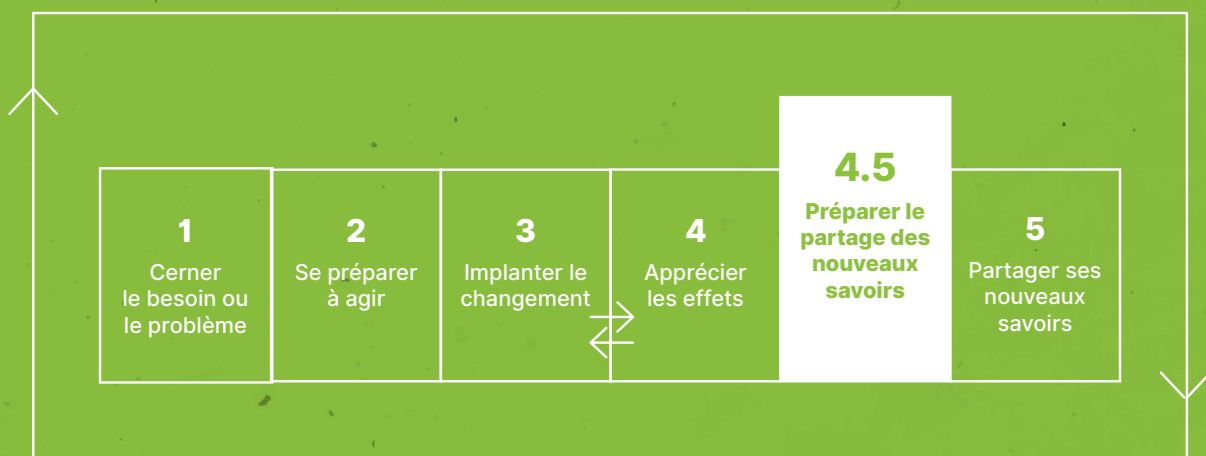
Cette étape permet de structurer la contribution de la communauté de pratique aux Journées nationales de l'innovation pédagogique qui clôtureront l'activité. Chaque communauté de pratique se verra attribuer un bloc de 1h durant les JNIP pour partager ses nouveaux savoirs.

MODALITÉ

Cette étape s'effectue à distance en mode synchrone.

ACTIVITÉS

Cette étape compte 1 activité.



ACTIVITÉ 1

Réfléchir au changement en groupe

Durée
1h45

À DISTANCE, EN MODE SYNCHRONE

OBJECTIFS

- Explorer les différentes formes de partage de savoirs;
- Identifier un format de partage de savoir pour la communauté de pratique;
- Identifier les responsabilités de chacun et chacune en vue des JNIP.

MATÉRIEL

- Ordinateur muni d'une caméra vidéo
- Présentation PPT (optionnel – pour présenter les formats)
- Guide de participation



DÉROULEMENT

	STRATÉGIE D'ANIMATION	STRATÉGIE D'APPRENTISSAGE
1 🕒 1h	Animer une discussion autour des différentes formes de partage de savoirs à envisager pour les JNIP en s'appuyant sur la liste de suggestions fournie. Prendre soin de créer un climat de confiance et de distribuer la parole équitablement.	Écoute active, prise de parole.
2 🕒 15 min	Amener les personnes participantes à choisir collectivement deux modes de présentation (premier choix et deuxième choix) et à identifier un avantage en vue des JNIP.	Écoute active, questions spontanées, prise de notes.
3 🕒 30 min	Effectuer la clôture de l'étape 4 : <ul style="list-style-type: none">• Récapituler ce qui a été fait.• Distribuer le travail en vue des JNIP.	Écoute active, questions spontanées, prise de notes.

NOTES

SUGGESTIONS DE FORMATS DE PARTAGE DE SAVOIRS

1. CONFÉRENCE OU PRÉSENTATION ORALE

- **Description** : Une présentation formelle suivie d'une session de questions-réponses.
- **Avantage** : Permet de partager le processus en détail, tout en engageant le public par des échanges directs.

2. POSTER

- **Description** : Une affiche visuelle exposant de manière concise les principales idées, méthodes, et résultats d'un projet de recherche.
- **Avantage** : Encourage des discussions individuelles avec les participants dans un cadre informel.

3. TABLE RONDE

- **Description** : Discussion organisée entre les membres de la communauté de pratique sur un sujet précis, souvent suivie d'une interaction avec le public.
- **Avantage** : Favorise les échanges interdisciplinaires et l'approfondissement des perspectives sur un thème.

4. ATELIER PRATIQUE

- **Description** : Session interactive où les personnes participantes apprennent ou expérimentent directement une méthode ou une pratique.
- **Avantage** : Idéal pour transmettre des compétences et engager activement l'audience.

5. COMMUNICATIONS ÉCLAIR

- **Description** : Courtes présentations (3 à 5 minutes) résumant les points clés de l'expérimentation.
- **Avantage** : Capte rapidement l'attention et offre une vue d'ensemble de plusieurs projets en un temps réduit.

6. DÉMONSTRATION OU PERFORMANCE

- **Description** : Présentation en direct d'une technologie, d'un outil ou d'une méthode liée à la thématique de la communauté de pratique.
- **Avantage** : Illustre concrètement des concepts complexes et stimule l'intérêt.

7. PANEL DE DISCUSSION

- **Description** : Groupe d'expertes et d'experts discutant d'un sujet, avec des interventions planifiées et une modération.
- **Avantage** : Apporte des perspectives diversifiées et suscite des débats enrichissants.

8. PUBLICATION DANS UN LIVRE OU UNE REVUE DE L'ÉVÉNEMENT

- **Description** : Soumission d'un article scientifique ou d'un chapitre pour diffusion écrite lors ou après l'événement.
- **Avantage** : Offre une diffusion durable et accessible pour les travaux menés.

9. VIDÉO OU PODCAST (BALADO)

- **Description** : Présentation préenregistrée sous forme audiovisuelle ou audio, accessible en ligne ou pendant l'événement.
- **Avantage** : Permet un format créatif et flexible, atteignant un public plus large.

10. GROUPES DE DISCUSSION

- **Description** : Sessions en petits groupes où les personnes participantes discutent d'un thème spécifique en profondeur.
- **Avantage** : Facilite la participation active et le réseautage.



ÉTAPE 5

Partager ses nouveaux savoirs

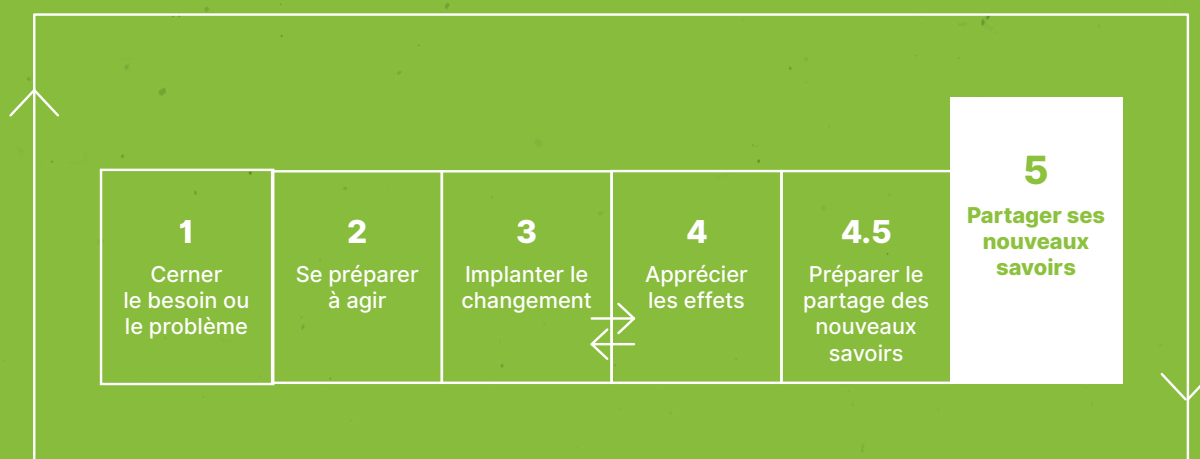
La cinquième étape de *Scholarship of Teaching and Learning (SoTL)*, **partager ses nouveaux savoirs**, consiste à diffuser les résultats et les apprentissages issus de l'intervention auprès de la communauté éducative. Cela inclut la publication d'articles, la présentation lors de conférences ou l'organisation d'ateliers, afin de valoriser les pratiques efficaces et les connaissances générées. Ce partage favorise l'échange d'idées, inspire d'autres professionnels à améliorer leurs propres pratiques et contribue à la recherche en éducation. En rendant ces savoirs accessibles, on crée un cercle vertueux d'apprentissage collectif et d'innovation pédagogique.

MODALITÉ

Cette étape s'effectue en présence lors des Journées nationales de l'innovation pédagogique de Maurice.

ACTIVITÉS

Cette étape compte 1 activité : Participer aux JNIP.





APPRENDRE.AUF.ORG