

## ACTIVITÉ PRATIQUE : TRAVAILLER AVEC LES AUTRES

**Auteurs : Zavod Risa**

**Cadre de compétences EntreComp : Travailler avec les autres**

Identification des opportunités, créativité, vision, valorisation des idées, débrouillardise, prise d'initiative, persévérance, motivation pour réussir.

**Objet et destinataires**

Cette étude interactive présente le cas d'un élève handicapé confronté à des problèmes d'éducation. Les élèves sont répartis en groupes et se voient attribuer des rôles. Ils doivent travailler ensemble pour créer un plan global qui réponde efficacement aux besoins de l'élève. Cette étude a les objectifs suivants :

1. Promouvoir l'empathie et l'intégration : Aborder les difficultés d'un élève handicapé favorise l'empathie et la compréhension des différents besoins éducatifs.
2. La résolution de problèmes par le travail d'équipe et les jeux de rôle.
3. Affiner la communication et la défense des intérêts : les rôles d'éducateur, de parent et de défenseur exigent des compétences en matière de communication et de défense des intérêts.
4. Promouvoir les réseaux de soutien : les élèves apprennent à collaborer et à mobiliser les réseaux de soutien pour répondre aux besoins de manière globale.
5. Acquérir des compétences utilisables dans différents contextes.

Public cible : Cette leçon est utile pour les élèves, les éducateurs, les parents et les professionnels de la santé, car elle favorise l'empathie, la résolution de problèmes, la communication et les compétences en matière de défense des droits dans des contextes éducatifs et sociaux inclusifs.

**Résultats de l'apprentissage**

1. Faire preuve d'empathie : reconnaître les difficultés rencontrées par les élèves handicapés dans l'enseignement et faire preuve d'empathie, de compréhension et de compassion.
2. Collaborer efficacement : Travailler en équipe, en assumant les rôles d'éducateurs, de parents et de défenseurs, afin d'élaborer des plans complets pour les élèves handicapés.



3. Appliquer des compétences en matière de résolution de problèmes : analyser des défis éducatifs complexes, identifier des solutions et élaborer des plans d'action dans le contexte de l'étude de cas interactive.

4. Communiquer avec clarté : formuler des idées, négocier des solutions et défendre les intérêts des étudiants handicapés avec clarté et persuasion.

5. Mobiliser les réseaux de soutien : identifier et impliquer les réseaux de soutien pertinents, y compris les éducateurs, les parents et les défenseurs, afin de répondre aux besoins globaux des étudiants handicapés.

6. Appliquer les compétences du monde réel : transférer les compétences acquises dans des situations de la vie réelle où la collaboration, l'empathie et la résolution de problèmes sont essentielles.

## **Description des activités et des exercices**

### **Phase 1**

Présentation : Actions du médiateur éducatif : Le médiateur éducatif commence par introduire l'activité d'étude de cas interactive, en expliquant son but et ses objectifs. Il présente une étude de cas concernant un élève handicapé confronté à un parcours éducatif.

L'animateur divise la classe en équipes, attribue les rôles (éducateurs, parents, défenseurs) et donne des instructions claires pour l'activité. Il distribue également des instructions imprimées, des grilles d'évaluation et des exemples pour aider les élèves dans leurs tâches.

### **Phase 2**

#### Activités pour les élèves :

1. Formation des groupes et attribution des rôles (taxonomie de Bloom : à retenir) : les étudiants forment des équipes et chaque membre de l'équipe assume l'un des rôles (éducateur, parent, défenseur). Passez en revue le scénario de l'étude de cas et les lignes directrices fournies par le facilitateur d'apprentissage.

2. Analyse de l'étude de cas (taxonomie de Bloom : compréhension) : Les équipes analysent minutieusement l'étude de cas, en identifiant les défis éducatifs, les besoins et les objectifs de l'élève. Elles font preuve d'esprit critique pour comprendre la complexité de la situation.



3. Planification basée sur les rôles (taxonomie de Bloom : appliquer) : Au sein de l'équipe, chaque rôle (éducateur, parent, défenseur) planifie en collaboration des actions et des stratégies spécifiques en fonction de son point de vue. Par exemple, les éducateurs planifient les méthodes d'enseignement, les parents s'occupent du soutien à la maison et les défenseurs envisagent des ressources externes.

4. Résolution collaborative de problèmes (taxonomie de Bloom : analyse) : Les équipes se réunissent pour discuter de leurs plans individuels, en analysant les synergies potentielles entre eux. Elles identifient les domaines de chevauchement et coordonnent leurs efforts pour créer un plan global.

5. Présentation du plan (taxonomie de Bloom : évaluer) : chaque équipe présente son plan complet à la classe. Les étudiants évaluent les plans des autres équipes et fournissent un retour d'information constructif selon des critères d'évaluation prédéfinis.

### **Phase 3**

Objet de l'évaluation : compétences en matière de résolution de problèmes et de présentation en collaboration, ainsi que compétences spécifiques au rôle.

Procédure d'évaluation : au cours de la présentation, l'animateur et les pairs évaluent l'approche de chaque groupe en matière de résolution de problèmes, la clarté de la présentation et la capacité à intégrer le retour d'information des autres. Les étudiants reçoivent des rubriques détaillées décrivant les critères d'évaluation, notamment une collaboration efficace, une communication claire, des stratégies fondées sur des preuves et une capacité d'adaptation. L'évaluation est effectuée par le facilitateur d'apprentissage et les pairs.

Outils et matériel : instructions imprimées, grilles d'évaluation, exemples de devoirs, tableau blanc, marqueurs, ordinateurs portables ou tablettes pour les supports visuels lors des présentations.

Critères d'évaluation et descripteurs pour l'évaluation.

Équipe d'évaluation : l'animateur pédagogique et les étudiants eux-mêmes, par le biais de l'évaluation par les pairs, contribuent au processus d'évaluation. L'animateur pédagogique consolide le retour d'information et attribue les notes finales sur la base de l'évaluation du groupe, en appliquant les critères prédéfinis.



## Méthodologie

L'enseignement et l'apprentissage fondés sur l'activité utilisent des méthodes d'apprentissage basées sur des projets, des jeux de rôle, l'apprentissage coopératif et des études de cas. Cette combinaison motive les apprenants en s'attaquant à des problèmes du monde réel, personnalise l'apprentissage par l'attribution de rôles, gère l'apprentissage à l'aide d'études de cas.

des lignes directrices claires et évalue les résultats par le biais d'un examen par les pairs et de critères prédéfinis.



## Ressources de soutien

1. Les plateformes en ligne pour les études de cas, telles que la [cas de Méthode des la Harvard Business School](#).
2. Guides de jeux de rôle provenant de sources telles que [Teach-This.com](#)
3. Générateurs de carnets d'adresses tels que [RubiStar](#) o [Quick Rubric](#) pour l'évaluation.
4. Modules d'évaluation par les pairs, par exemple [43 fantastiques modules évaluation tra par les pairs \[ de di +examen\] ▶ TemplateLab](#)
5. Exemples d'études de cas provenant de plateformes telles que [Le Centre d'](#).

**Durée :** 2 à 3 heures

**Niveau de compétence :** CEC 4



Co-funded by  
the European Union

Le soutien de la Commission européenne à cette publication ne constitue pas une approbation de son contenu, qui reflète uniquement les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui pourrait être faite des informations contenues dans cette publication.



**Co-funded by  
the European Union**

Le soutien de la Commission européenne à cette publication ne constitue pas une approbation de son contenu, qui reflète uniquement les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui pourrait être faite des informations contenues dans cette publication.