



Syn Lab.

COMPÉTENCES
ÉMOTIONNELLES,
SOCIALES ET CIVIQUES



11 ÉTUDES DE CAS



SOMMAIRE

PROJETS CONCRETS ET MÉTHODOLOGIES DÉVELOPPANT EFFICACEMENT LES COMPÉTENCES ÉMOTIONNELLES, SOCIALES ET CIVIQUES | 3

- 01. Proposition de critères de qualités | 3
- 02. Aperçu des études de cas | 4
- 03. Analyse comparative | 6

11 ÉTUDES DE CAS | 7

- 01. Riverside School | 7
- 02. Escuela Nueva | 10
- 03. Papilio | 13
- 04. School Cinema | 14
- 05. Roots of Empathy | 17
- 06. Creative Partnerships | 19
- 07. PADETC | 21
- 08. Dream a Dream | 23
- 09. IZ Hero Adventure | 26
- 10. Facets Kids | 28
- 11. Center for Inspired Teaching | 30

PROJETS CONCRETS ET MÉTHODOLOGIES DÉVELOPPANT EFFICACEMENT LES COMPÉTENCES ÉMOTIONNELLES, SOCIALES ET CIVIQUES

01. PROPOSITION DE CRITÈRES DE QUALITÉS

Parmi les centaines de programmes sur les compétences émotionnelles, sociales et civiques que nous avons identifiés ou qui nous ont été recommandés par des professionnels expérimentés, nous avons choisi de sélectionner et d'analyser un petit nombre d'entre eux qui semblaient remplir au mieux les critères suivants :

- × Innovation
- × Couverture et impact
- × Validation expérimentale
- × Potentiel de réplification
- × Acceptation culturelle



INNOVATION

Par innovation, nous n'entendons pas nécessairement un usage novateur de concepts technologiques ou méthodologiques. Nous avons plutôt recherché **un certain degré d'originalité** par rapport aux programmes éducatifs standard et répandus. Un concept innovant doit permettre de fournir une réponse plus efficace à un besoin socio-économique spécifique ayant été observé de façon répétée partout dans le monde.



COUVERTURE ET IMPACT

La couverture géographique et en termes de population n'est pas un indicateur intrinsèquement objectif de la qualité et de l'efficacité d'un programme. Toutefois, le fait qu'un grand nombre de personnes ou d'institutions adopte un programme peut valider son acceptation culturelle dans tous les domaines où il a été mis en œuvre. De plus, dans les cas où des résultats de mesure formels liés au programme ont été publiés, cela suggère que le programme a démontré suffisamment d'efficacité pour pouvoir être étendu. Pour ces raisons, lorsque nous évaluons des programmes, **nous portons une attention particulière au nombre et au type d'acteurs** qui l'ont adopté ou répliqué, à leur durée, ainsi qu'à la diversité et la dimension de la population concernée.



VALIDATION EXPÉRIMENTALE

Les programmes choisissent ou développent généralement leurs propres références et outils d'évaluation, sur la base de ceux qui correspondent le mieux à un sous-ensemble et une approche spécifiques des compétences émotionnelles, sociales et civiques. Néanmoins, nous nous sommes efforcés de **sélectionner des projets pour lesquels des études à valeur scientifiques ont été publiées**, ce qui aide à attester de leur impact positif.

POTENTIEL DE RÉPLICATION

Étant donné que nous avons un intérêt particulier à faire progresser des programmes sur les compétences émotionnelles, sociales et civiques, **nous nous sommes posé avec soin les questions suivantes** lors du choix des programmes :

> Les avantages du programme sont-ils parfaitement compréhensibles ?

> La probabilité que le programme soit accepté dans les régions où les conditions de vie sont telles que les individus ont d'autres priorités est-elle bonne ?

> Les coûts du programme (documents, formation des formateurs, logistique de diffusion, etc.) sont-ils suffisamment bas ? Ou est-il probable que ces coûts soient diminués à un niveau acceptable pour les communautés à faible budget ?

UN DÉFI PARTICULIER : L'ACCEPTATION CULTURELLE

Il est important de rappeler que certaines compétences pouvant être considérées comme très enviées dans une culture et difficiles à comprendre, pour ne pas dire problématiques, dans une autre. Quelle que soit la valeur intrinsèque que l'on puisse attribuer à ces compétences, il est impossible d'ignorer les difficultés potentielles ou l'inadéquation de certains programmes sur les compétences émotionnelles, sociales et civiques quand ils sont transposés dans un nouvel environnement/pays. Pour accroître nos chances de couvrir une majorité de cultures, nous avons pris soin de sélectionner de projets qui ont été développés ou **qui ont déjà été adaptés à une grande diversité de zones géographiques.**

02. APERÇU DES ÉTUDES DE CAS

Les cas sélectionnés peuvent être regroupés en six catégories :

GROUPE 1

NOUVEAUX TYPES D'ÉCOLES

Ce groupe comprend les ONG qui ont décidé de créer une nouvelle école, puis de mettre en œuvre l'éducation aux compétences émotionnelles, sociales et civiques dans différentes composantes de son organisation.

Riverside School travaille dans le sens de l'autonomisation et du développement de la citoyenneté des enfants, pour qu'ils « soient le changement ».

Escuela Nueva vise à améliorer la qualité, la pertinence et l'efficacité des écoles en repensant le processus et l'environnement d'apprentissage.

GROUPE 2

PROGRAMMES INTÉGRÉS AUX ÉCOLES EXISTANTES

Ce groupe inclut des programmes qui peuvent être mis en œuvre dans des écoles existantes avec l'aide du corps enseignant. Certains de ces programmes requièrent une formation des professeurs.

Papilio utilise des poupées qui affichent des émotions dans le contexte d'une routine scolaire quotidienne. Cela permet d'apprendre aux enfants à reconnaître et exprimer leurs sentiments, à faire preuve d'empathie et à réguler leurs émotions.

Cinema Schools a élaboré des films et des manuels à utiliser dans le cadre de programmes scolaires pour développer les compétences émotionnelles, sociales et civiques des enfants, des enseignants et des parents.

GROUPE 3**PROGRAMMES DANS LES ÉCOLES AVEC DES ÉDUCATEURS EXTÉRIEURS**

Ce groupe inclut des programmes qui sont mis en œuvre dans des écoles mais qui nécessitent l'intervention d'un éducateur extérieur.

Roots of Empathy fait venir un parent et son enfant dans le cadre d'une classe pour enseigner aux élèves la compréhension de leurs émotions et encourager le développement de l'empathie, ainsi que des compétences sociales et émotionnelles.

Creative Partnerships est conçu pour améliorer la créativité des enfants en invitant des professionnels créatifs à l'école pour travailler avec les élèves sur des projets collaboratifs.

GROUPE 6**PROGRAMME POUR LES ENSEIGNANTS**

Ce groupe est composé d'un programme qui donne aux professeurs des clés pour l'apprentissage des compétences émotionnelles, sociales et civiques.

Le Center for Inspired Teaching a pour vocation d'aider les professeurs à passer de « transmetteur[s] d'information à instigateur[s] de réflexion » et à développer la réflexion critique des élèves ainsi que les compétences d'apprentissage collaboratives.

GROUPE 4**PROGRAMMES EN DEHORS DES ÉCOLES**

Ce groupe inclut des programmes qui se passent dans un cadre éducatif non formel en dehors de l'école. Ils sont supervisés par des éducateurs.

PADETC promeut l'apprentissage actif et intégratif pour développer les relations harmonieuses d'un individu avec ses environnements social, culturel et naturel.

Dream a Dream est une initiative bénévole qui travaille pour l'amélioration des vies des enfants en fournissant aux enfants vulnérables des opportunités de s'amuser et d'apprendre des compétences concrètes.

GROUPE 5**PROGRAMMES AUTONOMES**

Ce groupe comprend des programmes à utiliser par les enfants seuls quand ils sont à la maison.

iZ HERO est une expérience d'apprentissage multimédia qui vise à promouvoir des valeurs morales et à éduquer les enfants aux cyber-risques.

Facets Kids est une application de films en streaming pour les enfants qui fournit un choix étendu de films pour les enfants du monde entier, qui sont à la fois adaptés aux enfants et basés sur une approche de recherche socio-émotionnelle.

Efficacité des programmes sélectionnés

L'évaluation de la plupart de ces projets a montré leur influence positive. Certains d'entre eux ont été évalués à plusieurs reprises au fil des années. Par exemple, Escuela Nueva a été évalué à plus de 20 reprises.

Qui s'est chargé de l'évaluation de ces projets ?

Il existe naturellement une différence importante entre les évaluations internes et les évaluations externes indépendantes. La plupart des ONG s'évaluent elles-mêmes, parfois sur une base régulière. Certaines évaluations sont conduites par des organisations internationales prestigieuses, telles que l'UNESCO ou la Banque mondiale. D'autres sont menées par des universités avec des chercheurs qui aident les organisations à évaluer leur propre projet en leur fournissant des outils d'évaluation

ou d'autres ressources. Il existe également des agences d'évaluation privées qui travaillent sur les programmes.

Comment ?

La plupart des études de cas sont fondées sur le retour des acteurs sur le terrain, en particulier les enseignants. Une autre approche, plus rigoureuse et scientifique, consiste à utiliser un groupe de contrôle et un groupe test pour évaluer les changements.

Qu'est-ce qui est évalué ?

Plusieurs éléments sont généralement évalués, notamment :

- > Acquisition des compétences émotionnelles, sociales et civiques
- > Facilité de mise en œuvre
- > Amélioration des résultats scolaires
- > Impact sur la vie des enfants
- > Impact sur la communauté
- > Impact sur le corps enseignant
- > Impact sur les parents

03. ANALYSE COMPARATIVE

Nous fondons notre étude sur le classement de l'OMS, qui divise les compétences en trois catégories : aptitudes à la communication et compétences interpersonnelles, prise de décision et réflexion critique, et capacité d'adaptation et maîtrise de soi.

Les compétences émotionnelles, sociales et civiques peuvent être cultivées dans l'éducation formelle ou non formelle, ainsi que dans les environnements éducatifs informels :

01.

L'éducation formelle se passe à l'école. Elle représente un bon moyen d'atteindre les enfants parce qu'ils vont à l'école de manière régulière et ils sont censés être réceptifs à ce qui leur est enseigné. C'est pour cette raison que tant de programmes sont conçus pour être mis en œuvre dans le cadre scolaire (voir le groupe 2 de notre sélection ci-dessus : programmes intégrés aux écoles existantes), voire élaborés pour restructurer complètement l'organisation de l'école (voir le groupe 1 : nouveaux types d'écoles).

02.

L'éducation non formelle concerne l'instruction éducative des enfants reçue en dehors d'un environnement scolaire officiel. Par exemple, Dream a Dream utilise le football pour développer des compétences émotionnelles, sociales et civiques telles que la communication, la réflexion critique (en élaborant une stratégie d'équipe qui utilise les forces de chacun), le travail d'équipe (en se soutenant les uns les autres et en évoluant en tant qu'unité), ainsi que le leadership et l'estime de soi. Cela permet également de faire tomber les barrières entre les personnes pouvant être causées par les différences de caste, de religion, de genre, etc.

03.

Enfin, et c'est important, quand nous parlons de cultiver les compétences émotionnelles, sociales et civiques, **l'éducation informelle** fournie par les familles est cruciale. Les parents et la famille sont essentiels au processus d'apprentissage. C'est pour cette raison que plusieurs programmes tentent d'impliquer les parents dans une certaine mesure. Ces derniers ont ainsi l'opportunité de réfléchir au rôle qu'ils peuvent jouer pour prévenir les comportements violents et aider les enfants à développer de meilleures compétences émotionnelles, sociales et civiques.

11 ÉTUDES DE CAS

GROUPE 1 NOUVEAUX TYPES D'ÉCOLES

Ce groupe comprend **les ONG qui ont décidé de créer une nouvelle école**, puis de mettre en œuvre l'éducation aux compétences émotionnelles, sociales et civiques dans différentes composantes de son organisation.

Exemples :

Riverside School travaille dans le sens de l'autonomisation et du développement de la citoyenneté des enfants, pour qu'ils « soient le changement ».

Escuela Nueva vise à améliorer la qualité, la pertinence et l'efficacité des écoles en repensant le processus et l'environnement d'apprentissage.

01. RIVERSIDE SCHOOL

L'intention de Riverside School est de rendre les enfants « acteurs du changement », pour qu'ils prennent le contrôle de leur vie et deviennent des adultes responsables.



APTITUDES CIBLÉES

prise de décision et résolution de problèmes, réflexion critique, communication interpersonnelle, aptitudes à la négociation/au refus, coopération et travail d'équipe, soutien, confiance en soi et maîtrise de soi, gestion du stress.



CRÉATION

en 2001, en Inde



ÂGES

préscolaire à fin du secondaire



LANGUES / PAYS

anglais



SITE WEB

www.schoolriverside.com

INNOVATION

Les slogans de Riverside School sont « Be Changed » (Changez) et « Be the Change » (Soyez le changement). Fondée par Kiran Bir Sethi, l'école s'intéresse avant tout aux questions de citoyenneté. On y voit la citoyenneté comme un moyen d'apprendre, ainsi qu'un chemin vers l'épanouissement personnel tout au long de la vie. L'école promeut une relation avec toute la communauté (élèves, parents, enseignants et partenaires), et les enfants apprennent à faire partie de la communauté et à devenir des citoyens actifs et engagés. Le principal comportement à faire évoluer semble être le syndrome « je ne sais pas, donc je ne m'intéresse pas ». Riverside offre aux enfants des opportunités de se sentir responsable et à l'écoute.

STRATÉGIE

Campus : tout le campus est conçu pour améliorer le potentiel et les compétences des enfants. Il comprend un laboratoire de sciences, un gazébo (structure en plein air pour faire cours, débattre et discuter), trois bibliothèques, une scène, une salle de technologie et un espace pour l'éducation physique.

Relations parents/école : de multiples activités et événements sont organisés pour renforcer la relation entre l'école et les parents.

Enseignants : les enseignants reçoivent une formation continue sur l'art du design pédagogique, et ils participent au processus d'évolution professionnelle (c.-à-d. examens par des pairs, visites d'autres écoles, ateliers, formation, lecture communes, etc.). Ils évaluent également régulièrement leurs résultats afin d'identifier les succès et les améliorations en classe, et de discuter des stratégies d'amélioration. La collégialité du corps enseignant dans l'école est encouragée.

Riverside School a également développé un cadre complet d'actions, de stratégies et de processus afin de définir les bases de son programme sur la citoyenneté.

Le « Learning Journey » (voyage pédagogique) est composé de **3 phases clés** :

PHASE 1

FAIRE PRENDRE CONSCIENCE (RENDRE PLUS SIMPLE NOTRE MONDE SI COMPLEXE)

Dédiée aux plus jeunes, cette phase se concentre sur un apprentissage sensoriel et pluridimensionnel. Pour un cerveau en plein développement, le monde peut sembler immense et complexe. Cette étape les aide à développer les compétences dont ils ont besoin pour interpréter le monde si grand.

PHASE 2

RENDRE CAPABLE (RENDRE VISIBLES LES ACQUIS, STRATÉGIES DE RÉUSSITE)

Au cours de cette étape, les enfants peuvent commencer à interagir avec le monde de façon plus complexe. On leur demande de faire des liens entre leurs expériences et de tirer des conclusions. L'enseignant leur apprend des stratégies pour tirer le meilleur parti de leur apprentissage, quelles que soient les circonstances. Cette phase a pour but d'augmenter l'indépendance des enfants et leur conscience d'eux-mêmes.

PHASE 3

DEVENIR AUTONOME (ÊTRE LE CHANGEMENT)

Cette dernière étape est réservée aux apprenants les plus mûrs disposant de compétences avancées et de capacités de communication. A ce stade, les élèves sont familiarisés avec le processus pédagogique et ont appris à « résoudre les problèmes et créer des choses concrètes ». Ils changent et changent leur environnement de manière consciente.

Exemples :

> *Développement des compétences personnelles* : tous les mois, l'enseignant évalue le niveau de chaque enfant afin de mesurer son évolution et son amélioration par rapport à des attentes. Cette évaluation est utile à l'enseignant car elle l'aide à adapter l'expérience éducative de l'enfant à ses besoins propres.

> *Funderstanding* : ce site offre une plate-forme qui permet aux élèves de démontrer ce qu'ils ont compris à un public. Les parents obtiennent une idée du niveau d'apprentissage de la classe de leur enfant dans chaque domaine. C'est une initiative favorable à la confiance en soi des enfants. Ces performances font des élèves des ambassadeurs de la philosophie et des valeurs de l'école.

Exemples :

> *Student Led Conferences (SLC) (KS 1 & 2)* : lors de ces conférences, les élèves évaluent leurs propres expériences d'apprentissage et présentent leur travail et leurs réalisations aux parents, dans un cadre formel à l'école. Cela rend les élèves acteurs de leur apprentissage (et non pas seulement le professeur) et cela leur permet d'exprimer ce qui a du sens et qui est important pour eux, à l'école comme dans la vie.

> *Personal Project and Jury (KS 2)* : via ce programme, les élèves créent un projet autour d'une question qui leur est chère, et présentent leur réalisation devant un jury.

Exemples :

> *Artist in Residence (AIR) (KS 2 & 3)* : les élèves sont répartis en « comités » spéciaux pour collaborer sur une production de fin d'année. Ce travail est considéré comme un voyage pédagogique, où les élèves ont recours à différents médias éducatifs (p. ex., vidéos, visite et entretien avec des experts).

> *Coffee at Riverside (KS 2 & 3)* : ce lieu convivial donne aux élèves l'occasion d'interviewer des experts et des personnes qui les ont inspirés (à la pensée non conventionnelle). Ils découvrent différentes opinions et façons de réfléchir, et développent des aptitudes en posant des questions d'ordre supérieur.

> *Internships (KS 2 & 3)* : les stages permettent aux élèves non seulement d'appliquer dans la vraie vie ce qu'ils ont appris, mais aussi d'apprendre davantage et de développer des aptitudes par l'expérience. Ils motivent les élèves à résoudre des problèmes et créer des produits. Pour KS 2, le stage sert à accompagner le développement d'aptitudes, tandis que pour KS 3, il est sélectionné en fonction des sujets favoris de l'élève.

AUTRES PROGRAMMES :

> **Buddy Interaction** : ce programme encourage les relations entre les élèves d'âge et de niveau différents pour qu'ils partagent leurs compétences et apprennent les uns des autres. Cela renforce la communauté de l'école dans son ensemble.

> **Peer and Public Scrutiny** : par ce processus, les enfants reçoivent des retours constructifs à la fois de leurs pairs et d'un public. Il peut représenter un vrai défi car l'enfant doit se confronter au public et répondre à des questions. Il permet à tous (enfants et parents) de voir l'enfant comme une personne à part entière, plutôt que comme juste une machine à obtenir des notes.

> **Compilations** : les compilations sont créées à partir des travaux que les élèves ont produits durant l'année. Grâce à elles, les élèves ont une sensation du devoir accompli, et leurs parents et professeurs ont une vue d'ensemble de leur travail.

> **Conglom** : il s'agit d'un temps dédié que les élèves d'une classe utilisent chaque matin pour partager leurs sentiments, exprimer leurs opinions et proposer leurs idées dans un environnement plein de respect et de bienveillance.

EVALUATION

Selon le test ASSET réalisé à l'échelle du pays en 2012, Riverside

× dépassait les performances scolaires moyennes en Inde (résultats supérieurs de 44 % en anglais, de 48 % en mathématiques et de 36 % en sciences) ;

× dépassait les performances scolaires moyennes des dix meilleures écoles en Inde (résultats supérieurs de 6 % en anglais, de 8 % en mathématiques et de 6 % en sciences) ;

× était l'une des 10 meilleures écoles dans toutes les combinaisons disciplinaires à l'exception des sciences.

De plus, sur les huit dernières années, Riverside a été l'une des dix meilleures écoles en Inde.

9.

SYNTHÈSE

+	POINT DE VIGILANCE
<ul style="list-style-type: none"> - Processus pédagogique - Division systémique du voyage pédagogique - Inclusion des parents - Adapté à tous les niveaux 	<ul style="list-style-type: none"> - Nécessité de formation pour les professeurs - Nécessité de transformer toute l'école

02. ESCUELA NUEVA

Escuela Nueva vise à améliorer la qualité, la pertinence et l'efficacité des écoles en repensant le processus et l'environnement éducationnels.



APTITUDES CIBLÉES

prise de décision et résolution de problèmes, réflexion critique, communication interpersonnelle, aptitudes à la négociation/au refus, coopération et travail d'équipe, soutien, confiance en soi et maîtrise de soi



CRÉATION

dans les années 1970, en Colombie



ÂGES

école primaire



LANGUES / PAYS

dans 16 pays



PORTÉE

5 millions d'enfants



SITE WEB

www.escuelanueva.org/portal/

INNOVATION

Le modèle d'école Escuela Nueva a été développé dans les années 1970 en Colombie. Sa philosophie consiste à repenser le processus éducatif traditionnel et à en créer un nouveau qui soit centré sur l'enfant, plutôt que sur les professeurs. Les pratiques d'enseignement traditionnelles (mémorisation, apprentissage passif) sont modifiées pour encourager les élèves à apprendre de façon coopérative, constructive, active, collaborative, et surtout à leur propre rythme.

Dans les écoles ayant adopté le modèle Escuela Nueva, les enfants affichent de meilleurs résultats scolaires ; ils développent des valeurs de civisme, une meilleure estime d'eux-mêmes et plus de confiance en eux ; ils ont en outre moins tendance à quitter l'école ou à redoubler. Ils font également preuve d'un meilleur niveau dans certaines compétences sociales et entrepreneuriales nécessaires de

nos jours (c.-à-d. suivre les instructions, apprendre à apprendre, mener des tâches, respecter des délais, prendre des initiatives, travailler en équipe, penser de façon critique et synthétiser les informations).

Escuela Nueva est un modèle complet, mis en œuvre dans l'école via quatre composants différents inter-reliés, au même moment : programme éducatif, formation des enseignants, sensibilisation de la communauté et administration. Avec cette approche systémique complète, le programme concerne non seulement les enfants, mais aussi les enseignants, les administrateurs, les familles et la communauté.

Le modèle a reçu le soutien des ministères de l'Éducation du monde entier (notamment en Colombie), et il a été mis en œuvre dans 16 nations, parfois à l'échelle du pays. Il concerne cinq millions d'enfants.

STRATÉGIE

Les quatre composants du modèle sont les suivants :

01. PROGRAMME :

le modèle a été conçu afin d'être pertinent aussi bien en termes sociaux que culturels pour les élèves, dans la forme comme dans le contenu. Le guide pédagogique, principal outil de planification pour les professeurs, est au cœur du programme. Il promeut la méthode du modèle qui s'appuie sur des approches pédagogiques actives, coopératives et participatives (c.-à-d. sur des activités entre enfants, qui impliquent le dialogue entre eux et avec le professeur). Le contenu stimule les compétences de réflexion critique des

enfants et leur permet d'avancer d'un niveau à un autre à leur propre rythme. Ensuite, on encourage les élèves à mettre en application leurs connaissances dans leur famille et avec la communauté, pour renforcer les liens et l'implication de chacun dans le processus pédagogique. Un « gouvernement scolaire » enseigne les comportements démocratiques et pacifistes, ce qui permet aux élèves de pratiquer la démocratie et de développer leurs compétences sociales et émotionnelles.

02. FORMATION DES ÉDUCATEURS :

le modèle ne pourrait pas fonctionner sans une formation adaptée des enseignants. Celle-ci les encourage à repenser leur rôle : ils ne doivent plus être des « transmetteurs de savoirs », mais plutôt « des leaders et des managers du processus de construction sociale de connaissance (apprentissage) ». Durant cette formation, les professeurs apprennent à guider, animer, commenter et évaluer les processus d'apprentissage de leurs élèves.

Comme le modèle est expérimental, la méthodologie utilisée en formation est exactement celle que l'on demandera d'appliquer en classe. Afin d'inspirer les enseignants et de leur montrer que le changement est possible, ils doivent, au cours de la formation, visiter des classes ou des écoles-pilotes. A l'issue de leur formation, les enseignants restent en contact via des petites réunions pédagogiques régulières. Cela leur permet de continuer à améliorer leur pratique par la discussion, l'échange d'idées et le partage d'expériences (construction sociale du savoir).

04. ADMINISTRATION :

Le rôle des responsables pédagogiques est également repensé. Ils sont encouragés à s'investir plus pour les résultats de l'école, en promouvant une attitude nouvelle et positive à l'égard des enseignants. Ils ne sont plus de simples superviseurs, ils endossent également les rôles de conseillers et de soutiens.

03. COMMUNAUTÉ :

Escuela Nueva encourage l'implication active et la participation de la famille et de la communauté dans la vie de l'école et le processus d'apprentissage. Comme elle est associée à une valorisation de la culture locale dans l'éducation proposée par l'école, cette implication renforce la relation entre l'école et la communauté. Elle favorise notamment :

- 01.** la collaboration des enseignants, des enfants, des parents et de la communauté locale ;
- 02.** le lien entre le programme et les leçons d'une part, et la famille et la communauté d'autre part, grâce aux activités de mise en pratique des manuels pédagogiques ;
- 03.** une participation active de la communauté dans les activités de l'école ;
- 04.** la prise en compte, la compréhension et la valorisation de la culture locale dans les activités scolaires quotidiennes.

Quatre programmes ont été créés en Colombie sur la base des principes décrits ci-dessus :

- 01.** Programme for Rural Areas (très ancré dans la communauté et les ressources locales) ;
- 02.** Programme for the Urban Population ;
- 03.** Displaced Population Programme (vise à accélérer le retour des personnes déplacées vers le système éducatif) ;
- 04.** Escuela Nueva Itinerante (vise à rétablir le programme éducatif le plus rapidement possible après une situation d'urgence).

Escuela Nueva a diffusé son modèle par une coopération avec des administrations et organisations nationales, régionales et locales. L'association fournit l'assistance technique pour :

- × appliquer le modèle de façon hautement qualitative et durable,
- × modifier le modèle pour le rendre pertinent dans de nouveaux contextes et avec de nouvelles populations,
- × accompagner les progrès de l'éducation dans le monde.

EVALUATION

Les écoles Escuela Nueva ont été évaluées dans le monde entier et reconnues comme un modèle systémique, reproductible et relativement économique. En plus de cela, elles ont prouvé leur capacité à gérer la qualité et l'équité dans l'éducation, comme le montrent ces exemples :

01. En 1998, l'UNESCO a découvert que la Colombie était le seul pays d'Amérique du Sud (à l'exception de Cuba) où les résultats des écoles des zones rurales dépassaient ceux des écoles des zones urbaines (sauf les mégapoles). L'UNESCO a prouvé que cette performance était essentiellement due à Escuela Nueva.

02. En 1989, la Banque mondiale a reconnu le modèle Escuela Nueva comme l'une des trois innovations ayant le plus de succès au monde.

03. En 2000, le programme « Human Development Report » des Nations unies a sélectionné le modèle Escuela Nueva comme l'un des plus grandes réalisations dans le pays.

Le modèle a été évalué par de nombreuses études, y compris des études menées par l'université de Toronto, l'UNESCO, Stanford et la Banque mondiale. Ces études ont prouvé les faits suivants :

- × Les élèves d'Escuela Nueva ont de meilleurs résultats scolaires que ceux qui sont inscrits dans des écoles conventionnelles (amélioration des taux de promotion, de la motivation des élèves et des relations en classe).
- × Il existe une incidence positive sur les dimensions non cognitives, notamment l'estime de soi, l'autonomie, la gestion de soi, les qualités de meneur, les comportements démocratiques, la solidarité et l'apprentissage coopératif (écoute, compromis, coopération).
- × L'égalité entre les garçons et les filles, de même que l'autonomisation de ces dernières, sont promues.
- × La communauté est renforcée, la satisfaction des professeurs améliorée et le modèle reçoit le soutien des autorités locales.

SYNTHÈSE

+	POINT DE VIGILANCE
<ul style="list-style-type: none"> - Développe à la fois des compétences scolaires et des compétences émotionnelles, sociales et civiques - Implique les familles et les communautés - Lutte contre les inégalités 	<ul style="list-style-type: none"> - Processus holistique (implication requise de tous les acteurs de l'école) - Nécessité de former autrement les professeurs

GROUPE 2 PROGRAMMES INTÉGRÉS AUX ÉCOLES EXISTANTES

Ce groupe inclut **des programmes qui peuvent être mis en œuvre dans des écoles existantes** avec l'aide du corps enseignant. Certains de ces programmes requièrent une formation des professeurs.

Exemples :

Papilio utilise des poupées qui affichent des émotions dans le contexte d'une routine scolaire quotidienne. Cela permet d'apprendre aux enfants à reconnaître et exprimer leurs sentiments, à faire preuve d'empathie et à réguler leurs émotions.

Cinema Schools a élaboré des films et des manuels à utiliser dans le cadre de programmes scolaires pour développer les compétences émotionnelles, sociales et civiques des enfants, des enseignants et des parents.

03. PAPILIO

A l'aide de marionnettes affichant des émotions, Papilio apprend aux enfants à reconnaître et exprimer leurs sentiments, à faire preuve d'empathie et à maîtriser leurs émotions.



APTITUDES CIBLÉES

aptitudes à la communication interpersonnelle, développement de qualités empathiques, gestion des sentiments, gestion du stress.



CRÉATION

en 2005, en Allemagne



ÂGES

3-6 ans



LANGUES / PAYS

allemand



PORTÉE

137 formateurs qui ont initié plus de 3 200 instituteurs du cycle 1, soit plus de 58 000 enfants



SITE WEB

www.papilio.de

INNOVATION

Papilio vise à améliorer les compétences socio-émotionnelles des enfants du cycle 1 (préscolaire) afin d'éviter les troubles du comportement tels que les comportements antisociaux et agressifs. Le programme s'appuie sur des marionnettes (représentant la colère, la tristesse, la peur ou la joie) pour raconter des histoires qui parlent à un jeune public. Les enfants apprennent à reconnaître et exprimer leurs sentiments, à faire preuve d'empathie et à dominer leurs émotions.

STRATÉGIE

Le programme s'adresse aux enfants, aux professeurs des écoles du 1er cycle et aux parents. Les marionnettes et les émotions présentées peuvent aussi bien être issues du cadre de la classe que de la maison. On raconte l'histoire aux parents afin qu'ils puissent l'utiliser avec leurs enfants à la maison.

Après un an de formation, les professeurs reçoivent leur certification et sont officiellement admis dans le réseau Papilio. Les écoles utilisant la pédagogie Papilio reçoivent un certificat et elles deviennent des partenaires officiels du programme. Papilio mène des évaluations rigoureuses pour garantir que la méthodologie est appliquée correctement et que les pratiques s'améliorent constamment.

Papilio utilise les supports suivants :

- × Le jeu de marionnettes « Paula and the Pixies in the Box » ;
- × Un enregistrement radio et un DVD « Paula and the Pixies in the Box » ;
- × Des chansons et de la musique ;
- × Deux livres d'images pour enfants avec des supports éducatifs pour les parents ;
- × Jeu « Mine Yours, Yours Ours » : pour comprendre l'importance de chaque personne dans un groupe, la signification d'un groupe et la façon dont les groupes interagissent ;
- × « Toys are on Holidays » : pour aider les enfants à comprendre comment s'amuser sans jouets et participer à la prise de décision concernant d'autres possibilités.

EVALUATION

L'Augsburg Longitudinal Evaluation Study of the Programme Papilio (ALEPP) a évalué les effets du programme sur les enfants de 3 à 6 ans après un an de Papilio. Dès quatre mois de programme, les résultats suivants ont été observés :

- × Baisse des problèmes de comportements (hyperactivité, troubles de l'attention),
- × Augmentation des comportements prosociaux,
- × Meilleures compétences socio-émotionnelles.

Le programme a également eu un effet positif sur les instituteurs qui étaient moins stressés et exprimaient des niveaux supérieurs d'efficacité personnelle et de satisfaction dans le travail.

SYNTHÈSE

+	POINT DE VIGILANCE
- Inclusion des parents - Utilisable dans la routine quotidienne	- Approche occidentale des émotions

04. SCHOOL CINEMA



APTITUDES CIBLÉES

Toutes



ÂGES

5-18 ans



LANGUES / PAYS

anglais - Inde, Népal et Moyen-Orient



PORTÉE

500 écoles



SITE WEB

www.schoolcinema.net

INNOVATION

School Cinema utilise des courts-métrages pour enseigner des compétences émotionnelles, sociales et civiques, des valeurs et des attitudes pour relever les défis auxquels nous sommes confrontés chaque jour. Les films, adaptés à l'âge des enfants, sont conçus pour les amener à réfléchir. Les enseignements proposés par les films sont renforcés par des manuels d'accompagnement. Le programme concerne déjà plus de 500 écoles en Inde, au Népal et au Moyen-Orient.

STRATÉGIE

Le programme School Cinema s'intègre dans le programme de l'école et s'adapte à l'âge des élèves.

Leçon 01 : ce module s'appuie sur une série de films intitulée « Shapes » avec des formes animées qui racontent des histoires simples et drôles. Chaque film se concentre sur des valeurs morales. Le manuel permet la mise en application des connaissances par des activités et des jeux. Il existe aussi des films destinés aux parents, pour qu'ils se rendent compte de la manière dont les enfants apprennent par imitation, et d'autres destinés aux professeurs afin qu'ils comprennent mieux leurs élèves.

Leçon 02 : ce module poursuit la série « Shapes ». Les histoires enseignent des valeurs humaines fondamentales via les leçons de vie des personnages. Le manuel inclut des activités impliquant les parents et les enseignants. Il promeut un apprentissage divertissant et de meilleures relations. Le film pour les parents est centré sur les valeurs apprises ; celui destiné aux professeurs traite de l'innovation dans l'enseignement.

Leçon 03 : ce module s'appuie sur une série populaire intitulée « La famille Berenstain ». La vie d'une famille d'ours illustre des valeurs du quotidien : aider à l'école, jouer avec ses amis, passer du temps avec sa famille, apprécier ce que l'on a, dépasser ses peurs et avoir de bonnes manières. Le manuel aide les enfants à mettre en pratique ce qu'ils ont appris. Le film pour les parents les sensibilise à la question des violences sexuelles contre les enfants ; le film pour les professeurs les aide à gérer les enfants présentant des difficultés d'apprentissage.

Leçon 04 : ce module s'appuie sur une série intitulée « Auto-B-Good ». Elle inculque des valeurs telles que l'amour, le respect, l'obéissance, la responsabilité, l'esprit sportif, la propreté et la tolérance envers autrui. Les héros sont des voitures avec des personnalités, des forces et des faiblesses qui leur sont propres. Le film destiné aux parents aborde l'impact négatif des conflits parentaux sur les enfants ; celui des professeurs met l'accent sur l'importance du corps enseignant.

Leçon 05 : ce module est également basé sur le personnage « Auto-B-Good ». Les voitures sont confrontées à des questions de valeurs plus sophistiquées. Le film pour les parents est centré sur l'importance de passer du temps de qualité avec ses enfants ; celui destiné aux professeurs traite des défis qu'ils rencontrent chaque jour.

Leçon 06 : les films de ce module ont été choisis pour aborder les problèmes des adolescents (popularité, construction identitaire, agressivité, confiance en soi, image de soi, désintérêt pour la culture et manque de responsabilité). Les films et les manuels encouragent les adolescents à développer leur personnalité et à devenir des individus ayant confiance en eux. Le film pour les parents aborde la question de ne pas avoir envers leurs enfants des attentes irréalistes ; le film dédié aux professeurs les encourage à faire la différence.

Leçon 07 : les films du module poussent les adolescents à réfléchir à leurs attitudes et à leurs décisions. Le manuel fournit une plate-forme où créer leur propre espace : ils peuvent enregistrer leurs pensées et les partager avec leur famille et leurs amis. Ils peuvent ainsi identifier leurs forces et leurs faiblesses, et devenir des adultes heureux et des citoyens responsables. Le film pour les parents traite des aptitudes à la parentalité ; celui des professeurs explique l'influence des enseignants sur les enfants.

Leçon 08 : ce module aide les adolescents à découvrir qui ils sont et ce pour quoi ils veulent être reconnus. Il traite des questions de perception, de bons choix et de moyen d'aller au bout de ses rêves. Le film pour les parents avertit des dangers de la pression scolaire ; celui destiné aux professeurs explique de quelle manière la partialité (notions de favoris) influence les élèves.

Leçons 9 & 10 : les films de ce module s'appuient sur le thème « Me & My World » (10 films, durant environ 15-20 minutes chacun). Les héros sont de jeunes adolescents qui font l'expérience de l'indépendance, de la responsabilité et de certaines réalités adultes (choix, opportunités, pression, etc.). Cette série encourage les adolescents à penser de manière adulte et globale, et les aide à développer leur personnalité et leur confiance. Les élèves apprennent à avoir une conscience de soi, à connaître leurs forces, faire les bons choix et affronter les difficultés.

EVALUATION

School Media a évalué son propre programme dans 30 écoles (22 000 élèves). Les parents, animateurs et enseignants ont indiqué que :

01. les sujets et les manuels étaient pertinents ;
02. le programme était facile à utiliser ;
03. le programme aidait les écoles et les professeurs ;
04. 96 % des professeurs et 84 % des parents avaient noté un changement positif chez les enfants ;
05. le processus d'évaluation est facile à mettre en œuvre et est en rapport avec les stades du développement de l'enfant.

SYNTHÈSE

+	POINT DE VIGILANCE
<ul style="list-style-type: none"> - Adapté à chaque âge - Drôle et attrayant pour les enfants - Aborde différentes compétences émotionnelles, sociales et civiques 	<ul style="list-style-type: none"> - Aucun soutien apporté aux professeurs - Aucune mesure de l'amélioration des compétences émotionnelles, sociales et civiques

GROUPE 3 PROGRAMMES DANS LES ÉCOLES AVEC DES ÉDUCATEURS EXTÉRIEURS

Ce groupe inclut des programmes qui sont mis en œuvre dans des écoles mais **qui nécessitent l'intervention d'un éducateur extérieur.**

Exemples :

Roots of Empathy fait venir un parent et son enfant dans le cadre d'une classe pour enseigner aux élèves la compréhension de leurs émotions et encourager le développement de l'empathie, ainsi que des compétences sociales et émotionnelles.

Creative Partnerships est conçu pour améliorer la créativité des enfants en invitant des professionnels créatifs à l'école pour travailler avec les élèves sur des projets collaboratifs.

05. ROOTS OF EMPATHY

Roots of Empathy fait venir un parent et son enfant dans le cadre d'une classe pour enseigner aux élèves la compréhension de leurs émotions et encourager le développement de l'empathie, ainsi que des compétences sociales et émotionnelles.



APTITUDES CIBLÉES

communication interpersonnelle, développement de qualités empathiques, gestion des sentiments, gestion du stress, contrôle



CRÉATION

en 1996, au Canada puis développement international



ÂGES

préscolaire à la 4e



LANGUES / PAYS

anglais, français et allemand



PORTÉE

4 450 enfants, 133 écoles canadiennes



SITE WEB

www.rootsofempathy.org

INNOVATION

L'idée de départ de Roots of Empathy était de montrer à une classe que l'amour entre un parent et son enfant pouvait avoir un impact positif sur les compétences socio-émotionnelles des élèves, notamment l'empathie et la gentillesse. L'espoir sous-jacent étant qu'une plus grande empathie pourrait prévenir les comportements violents.

L'aptitude émotionnelle commence pour les élèves par l'observation du nourrisson dans la classe et la tentative de reconnaître ses émotions. Ils peuvent ensuite associer les émotions du bébé aux leurs, ainsi qu'à celles d'autres personnes. Dans un second temps, l'aptitude émotionnelle s'exprime quand les enfants sont témoins de la relation entre le parent et son bébé, et de la façon dont le premier répond aux besoins du second.

La présence de l'enfant soulève différents sujets de discussion : la compréhension et l'expression des émotions, l'imagination de ce que les autres ressentent, les neurosciences, les grossesses précoces, le caractère, la réponse aux besoins d'autrui, le dévouement des hommes, les comportements démocratiques, l'inclusion, le développement des nourrissons et la prévention de la violence.

STRATÉGIE

Au début de la prise en charge, le bébé a entre deux et quatre mois. Il viendra en classe avec ses parents à neuf reprises au cours de l'année. Chaque session s'accompagne de différents rituels, tels que chanter une chanson quand le bébé arrive, le placer sur une couverture spéciale à son arrivée ou lui faire porter un t-shirt marqué « Professeur ».

Chaque session est menée par un animateur de Roots of Empathy. Les animateurs reçoivent une formation de quatre jours et sont accompagnés par un mentor qui les aide à améliorer leurs compétences éducatives. Au cours des sessions, les animateurs guident les élèves en leur posant différentes questions sur les réactions et les attitudes du bébé.

EVALUATION

Depuis 2000, neuf évaluations du programme ont été menées par différentes institutions (p. ex., les universités du Missouri et de Toronto). Ces études, réalisées à divers endroits et moments, s'appuyaient sur différents exemples, méthodologies et sources de données. Chaque évaluation a démontré l'efficacité de Roots of Empathy avec généralement :

- × une augmentation de la compréhension sociale et émotionnelle,
- × une augmentation des comportements prosociaux (jusqu'à 65 % des élèves),
- × une baisse des agressions (jusqu'à 39 % des élèves),
- × une augmentation des comportements d'aide, de soutien et de gentillesse (jusqu'à 78 % des élèves),
- × un meilleur taux d'acceptation des pairs (jusqu'à 74 % des élèves),
- × plus de recul (jusqu'à 71 % des élèves),
- × un plus grand partage (jusqu'à 69 % des élèves),
- × une plus forte compréhension des nourrissons et de la parentalité.

Les conclusions des études ont montré que les enfants qui participaient au programme Roots of Empathy faisaient preuve de meilleures aptitudes sociales et émotionnelles. L'amélioration est globale : l'enfant se sent mieux (moins de stress et de dépression) et il se comporte de manière plus positive envers les autres et l'école (meilleur comportement en classe et résultats scolaires en hausse). Plus intéressant encore, une étude a montré que les enfants ayant pris part à Roots of Empathy continuaient de montrer des niveaux d'agression en baisse trois ans après avoir participé au programme.

SYNTHÈSE

+	POINT DE VIGILANCE
<ul style="list-style-type: none"> - Bénéfices à long terme contre la violence - Programme clairement approuvé - Aucun besoin de supports spéciaux ou onéreux 	<ul style="list-style-type: none"> - Nécessité de former les professeurs - Besoin de parents volontaires

06. CREATIVE PARTNERSHIPS

Le programme Creative Partnerships invite des professionnels créatifs dans les écoles pour travailler en collaboration avec les enfants et éveiller leur créativité.



APTITUDES CIBLÉES

communication interpersonnelle, coopération et travail d'équipe, confiance en soi et maîtrise de soi, gestion du stress



CRÉATION

2002, au Royaume-Uni



ÂGES

préscolaire à la 4e



LANGUES / PAYS

anglais



PORTÉE

sur une période de 10 ans, plus d'un million d'enfants et plus de 90 000 professeurs avec plus de 8 000 projets



SITE WEB

www.creative-partnerships.com

INNOVATION

L'innovation consiste ici à inviter des professionnels créatifs dans les écoles, avec pour objectif de monter des projets créatifs et d'augmenter ainsi les « aspirations, réalisations et chances dans la vie » des élèves. En faisant venir de nombreux professionnels créatifs (artistes, musiciens, danseurs, scientifiques, architectes, cuisiniers et jardiniers) dans les écoles, on couvre une large palette d'intérêts des élèves. Ces partenariats sont inspirants pour les jeunes, les enseignants et les professionnels créatifs, qui remettent en question leur manière de travailler et expérimentent de nouvelles idées. Il s'agit de stimuler la créativité avec l'objectif de développer les compétences recherchées par les employeurs du XXIe siècle, notamment la capacité à remettre en cause, à créer un réseau, à innover, à résoudre des problèmes et à réfléchir de manière critique.

STRATÉGIE

Le partenariat profite à tous les participants : les élèves se confrontent au regard des professionnels et à leur savoir-faire, ce qui est un véritable défi à relever, et les professionnels ressortent plus riches de leur rencontre avec les élèves. Les professionnels peuvent également ouvrir à d'autres possibilités et encourager les professeurs à essayer de nouvelles méthodologies, de nouvelles façons d'apprendre et de nouveaux moyens de communiquer et d'interagir avec les élèves.

Le modèle Creative Partnerships a été mis en application de trois manières différentes dans les écoles :

ENQUIRY SCHOOLS PROGRAMME

Avec ce programme, Creative Partnerships met en place un partenariat à l'année avec l'école pour évaluer de quelle manière « un enseignement et un apprentissage créatifs » peuvent s'intégrer au programme pédagogique de l'école. Ce processus permet à Creative Partnerships de répondre aux besoins spécifiques de l'école. Pour commencer le processus, un intervenant (c.-à-d. un professionnel créatif qui est aussi un éducateur formé) passe six jours dans l'école pour identifier les besoins, donner des conseils pour le développement du programme et [aider] à la gestion de projet. Enfin, la collaboration entre l'école, les professionnels créatifs et les élèves mène à un programme pédagogique révisé qui « apporte aux apprenants de nouveaux moyens de s'engager et de développer une motivation accrue pour l'apprentissage ». Pour financer le programme, les Enquiry Schools reçoivent une dotation de 3 000 £ (3 750 €) et contribuent à hauteur de 1 000 £ (1 250 €).

CHANGE SCHOOLS

Ce programme a collaboré pendant trois ans avec des écoles pour que « l'éthique, l'ambition et la réussite » y soient parfaitement intégrées. Avec l'aide de professionnels créatifs, le programme a développé avec les écoles un environnement d'apprentissage plus créatif en mettant l'imagination au cœur de la méthode. Les projets qui ont été élaborés impliquaient toute l'équipe de l'école, enseignante ou non, ainsi que les familles et les membres de la communauté. Les écoles de type Change Schools reçoivent chaque année une aide de 15 000 £ (18 700 €) et 20 jours de soutien d'un professionnel créatif. Chaque école doit nommer un coordinateur du programme et dépenser 5 000 £ (6 250 €) sur ses propres fonds.

EVALUATION

- × Les programmes Creative Partnerships ont été évalués par différents auditeurs indépendants, notamment d'importantes universités, Ofsted (Office for Standards in Education, Children's Services and Skills), et un comité de sélection parlementaire. Ces évaluations ont montré que Creative Partnerships avait eu un impact positif sur toutes les personnes impliquées dans le programme : jeunes, parents, professeurs (qui ont rapporté un meilleur niveau d'engagement), professionnels créatifs et écoles. Ces études ont notamment démontré que :
 - × Creative Partnerships avait un effet positif sur l'implication des parents auprès des professeurs et de l'école (CLPE) ;
 - × le programme pouvait générer 4 milliards de £ (5 milliards d'euros) de bénéfice net positif pour l'économie du Royaume-Uni (PwC) ;

SCHOOLS OF CREATIVITY

Creative Partnerships a également développé « Schools of Creativity », un programme à plus large échelle pour créer des réseaux de créativité dont l'objectif est de faire évoluer les pratiques éducatives dans le monde. Ce programme a pris fin en 2011 quand le gouvernement britannique a retiré ses subventions.

- × les résultats des élèves des programmes Creative Partnerships étaient supérieurs à la moyenne nationale et que leur absentéisme était moindre (NFER) ;
- × les Creative Partnerships améliorent la confiance en eux des élèves (92 %), leurs aptitudes à la communication (91 %) et leur motivation (87%) (BMRB) ;
- × le programme améliore les compétences personnelles et sociales et génère de bonnes approches créatives, de même que des attitudes positives chez les professeurs, les directeurs d'école et les professionnels créatifs (Ofsted) ;
- × les projets pédagogiques créatifs encouragent les parents à s'impliquer dans l'éducation de leur enfant (rapport qualitatif du CLPE).

SYNTHÈSE

+	POINT DE VIGILANCE
<ul style="list-style-type: none"> - Coéducation : implication des professeurs, des familles et des communautés - Conception du processus de réflexion, co-construction - Processus durable dans le fort engagement requis des écoles impliquées 	<ul style="list-style-type: none"> - Durabilité financière limitée en raison des subventions nécessaires : il serait possible d'envisager une formule basée sur le bénévolat (pour l'implication de professionnels) mais cela mettrait en danger le suivi à long terme attendu des mêmes professionnels.

GROUPE 4 PROGRAMMES EN DEHORS DES ÉCOLES

Ce groupe inclut des programmes qui se passent dans un **cadre éducatif non formel en dehors de l'école**. Ils sont supervisés par des éducateurs.

Exemples :

PADETC promeut l'apprentissage actif et intégratif pour développer les relations harmonieuses d'un individu avec ses environnements social, culturel et naturel.

Dream a Dream est une initiative bénévole qui travaille pour l'amélioration des vies des enfants en fournissant aux enfants vulnérables des opportunités de s'amuser et d'apprendre des compétences concrètes.

07. PADETC

PADETC promeut l'apprentissage actif et intégratif pour développer les relations harmonieuses d'un individu avec ses environnements social, culturel et naturel.



APTITUDES CIBLÉES

prise de décision et résolution de problèmes, réflexion critique, communication interpersonnelle, développement de qualités empathiques, coopération et esprit d'équipe



CRÉATION

en 1996, au Laos



ÂGES

élèves de primaire (projet Quality School) et adolescents (projet Youth Development)



LANGUES / PAYS

laotien



PORTÉE

100 écoles



SITE WEB

www.padetc.org

INNOVATION

Le modèle éducatif du PADETC (Participatory Development Training Centre) s'appuie sur l'initiative ESD (Education for Sustainable Development) des Nations unies et fonde son enseignement sur les valeurs bouddhistes, notamment le respect de soi, de l'environnement et des autres. Les connaissances traditionnelles sont aussi valorisées comme une manière de connecter les jeunes à leur environnement. Le modèle inclut les objectifs suivants :

- × Rendre les jeunes acteurs du changement pour une croissance équitable par l'équité et la justice ;
- × Favoriser les approches pédagogiques/de formation qui mettent l'accent sur la découverte, un apprentissage holistique et intégrant les environnements social, culturel et naturel.

Pour promouvoir sa vision de l'amélioration des normes éducatives (favoriser l'enseignement centré sur l'enfant, rendre l'apprentissage plus engageant et impliquer les parents et la communauté au sens plus large), PADETC a lancé divers programmes, notamment les Quality Schools et l'unité Youth for Development.

STRATÉGIE

QUALITY SCHOOLS

Quality Schools promeut une approche holistique de l'éducation, en se concentrant sur l'apprentissage et l'expérience directs plutôt que sur le contenu, comme le font les écoles traditionnelles. Une grande partie de l'apprentissage se passe en dehors de l'école et se concentre sur l'éveil des jeunes par des voies d'éducation officielles ou non officielles. L'apprentissage participatif et le développement des qualités de meneur sont des composants cruciaux du modèle. L'objectif est de préparer les enfants laotiens à la vie en dehors de la classe. Concrètement, cette pédagogie

est liée à l'agriculture durable et intégrée, au développement des micro-entreprises, au développement des qualités de meneurs des jeunes, et à un bouddhisme socialement engagé qui promeut un comportement éthique.

Le programme Quality Schools a été lancé avec 10 écoles pilotes à Vientiane. En 2010, environ 168 autres écoles de ce type avaient vu le jour dans tout le pays. Le programme produit également des supports pédagogiques et d'apprentissage diffusés partout dans le pays. Les jeunes sont très impliqués dans le programme.

YOUTH DEVELOPMENT UNIT

L'objectif de cette unité est de construire la future génération de leaders qui feront preuve de caractère, d'estime de soi, de responsabilité et de sens civique (c.-à-d. qui feront preuve de cœur). Le programme Youth for Development se compose de quatre éléments :

01. Les Children Cultural Centers (dans diverses provinces) proposent des activités après l'école et le week-end aux 6-15 ans. Les activités sont organisées autour du jeu et de l'art.

02. Le programme Young Volunteers permet aux 13-18 ans de développer des compétences adaptées à leur âge, parmi lesquelles les qualités de meneur, le travail d'équipe, la prise de parole en public, l'aide et la pédagogie envers les plus jeunes, ainsi que l'interaction sociale. Les jeunes en apprennent également plus sur la culture laotienne et sont sensibilisés aux questions d'égalité des genres. En s'appuyant sur ces leçons, les jeunes apprennent à mener, planifier et mettre en œuvre des activités de service à la communauté (comme aller dans les écoles et les communautés pour former et divertir les plus jeunes), à écrire des livres pour enfants, doubler des dessins animés en laotien et élaborer des jeux sur les questions de développement.

03. Dans le programme Youth for the Environment (Green Ants), des étudiants de l'université forment des groupes de bénévoles pour travailler sur des problèmes d'environnement (par des programmes radio ou des recherches, par exemple).

04. Le programme Development Volunteers permet aux jeunes diplômés de bénéficier de quatre mois de formation en milieu de travail pour notamment concevoir et mettre en application un petit projet.

EVALUATION

Une évaluation de l'approche par le modèle Quality School (la source est inconnue, il se peut qu'elle ait été menée en interne) a observé les résultats suivants :

- × Les élèves s'inscrivent plus, sont plus assidus et progressent mieux dans les Quality Schools.
- × Les élèves issus des Quality Schools remportent régulièrement les premiers prix aux examens dans les provinces.
- × Il existe une forte demande des autres écoles à rejoindre le programme.
- × De nombreuses écoles ont désormais un coin dédié à l'apprentissage et des jardins (pour favoriser l'apprentissage par l'expérience).
- × Les parents, les membres de la communauté et les moines des Quality Schools sont plus impliqués dans les affaires de l'école et sa gestion.
- × Les jeunes bénévoles aidant une Quality School sont reconnus socialement par les écoles et les communautés (ce qui améliore leur confiance en eux et leur estime).
- × Les écoles suivant ce modèle ont été reconnues par le ministère laotien de l'Education.

SYNTHÈSE

+	POINT DE VIGILANCE
<ul style="list-style-type: none"> - Adapté à l'environnement de l'enfant (nature et culture) - Meilleure participation des acteurs locaux (familles, autorités traditionnelles) - Durable par l'autonomisation - Motivant pour les apprenants 	<ul style="list-style-type: none"> - Temps requis pour la mise en place et l'établissement du projet (l'importance de l'engagement de la communauté et des jeunes étant un ingrédient de base du projet) - L'approche bouddhiste des compétences émotionnelles, sociales et civiques devra peut-être être adaptée aux cultures locales ailleurs dans le monde

08. DREAM A DREAM

Dream a Dream est une initiative bénévole qui donne aux enfants les plus vulnérables des occasions de vivre une enfance normale en s'amusant et en développant des compétences concrètes.



APTITUDES CIBLÉES

développement de qualités empathiques, gestion des sentiments, aptitudes à la communication interpersonnelle, prise de décision et résolution des problèmes, gestion du stress



CRÉATION

en 1999, en Inde



ÂGES

8-18 ans



LANGUES / PAYS

anglais



PORTÉE

2011-2012 : plus de 3 000 enfants ont suivi les programmes ; plus de 160 adultes ont reçu une formation qui a concerné 16 000 jeunes ; 1 400 bénévoles



SITE WEB

dreamadream.org

INNOVATION

Dream a Dream vise à enseigner aux jeunes les plus vulnérables en Inde des compétences émotionnelles, sociales et civiques qui les prépareront à la vie adulte, ainsi qu'aux défis et aux métiers actuels. Les objectifs de ce projet sont de rendre ces jeunes autonomes et de les aider à se sentir reliés à la société qui les entoure. Il leur permet donc de développer de nombreuses compétences émotionnelles, sociales et civiques, notamment la prise de décision, la résolution de problèmes, la communication et les compétences interpersonnelles, la conscience de soi, l'empathie, ainsi que la capacité à gérer ses émotions et son stress. Le programme multiplie les expériences d'apprentissage pour aider les enfants à adopter des comportements sains et à accéder à davantage d'opportunités. Ils acquièrent une meilleure compréhension d'eux-mêmes et du monde, ce qui peut influencer sur leurs décisions futures.

Cette initiative est menée par 200 bénévoles à la formation et l'engagement exemplaires. Ces derniers reçoivent une sensibilisation aux problèmes rencontrés par les enfants vulnérables, et les compétences qui leur permettent d'initier et de mener des projets avec les enfants. Pour motiver les bénévoles, on leur fait partager leurs résultats avec les autres afin qu'ils prennent conscience de l'étendue de leur contribution.

STRATÉGIE

Les programmes de Dream a Dream incluent :

Dream Life Skills Through Sports : ce programme utilise le football pour développer les compétences émotionnelles, sociales et civiques comme la communication, la réflexion critique (élaborer une stratégie d'équipe utilisant les forces de chacun), le travail d'équipe (par un soutien mutuel et en évoluant en tant qu'unité), ainsi que la compréhension et le respect des instructions. L'objectif final est de promouvoir le droit de chaque enfant à jouer, à développer ses qualités de leader et son estime de soi, mais également de faire tomber les barrières liées à la caste, la religion, le genre, etc.

Dream Life Skills Through the Arts : ce programme utilise l'art et l'artisanat pour développer les capacités de l'enfant à communiquer efficacement (esprit d'équipe, valorisation personnelle), lui permettre d'avoir une bonne image de lui-même (expression de son caractère unique) et de l'aider à définir et atteindre ses objectifs (aptitudes stratégiques).

Dream Outdoor Experiential Camps : ces camps proposent des jeux d'aventure et des expériences en extérieur pour enseigner des compétences pratiques : esprit d'équipe, choix et suivi d'objectifs, gestion des conflits, communication, résolution de problèmes en groupe,

compétences interpersonnelles et aptitudes à coopérer en groupe, ainsi que respect des instructions données. Le programme inculque également des notions rudimentaires de santé et d'hygiène. Le programme vise à promouvoir l'expression libre des enfants, l'estime de soi et la confiance en soi, et à améliorer l'autonomie. De plus, ces activités communautaires offrent une opportunité de faire tomber les barrières entre les individus (caste, croyance et genre).

Dream Connect : il s'agit d'un programme de développement de carrière pour les 14-18 ans. Il fournit des outils et les aide à « transformer une prédisposition en capacité » par une éducation de meilleure qualité, par des relations positives et par l'emploi. La formation correspondante consiste en un programme d'ateliers pratiques apportant des compétences visant à évoluer dans la vie professionnelle : connaissances informatiques, anglais parlé, communication efficace, compétences personnelles et habitudes de travail stratégiques, gestion des finances, leadership, réflexion créative et compétences pour les CV et entretiens. Les adolescents reçoivent pour cela des aides (ordinateurs, accès à une bibliothèque et documentations pour l'orientation professionnelle).

Dream Fundays : ce programme permet aux jeunes enfants d'apprendre en s'amusant, avec des sorties à la journée au cours desquelles ils rencontrent des personnes et des environnements nouveaux et variés, et qui favorisent les relations entre les enfants de classes sociales différentes.

Dream Mentoring : ce programme attribue un mentor adulte aux jeunes de 14 à 18 ans que leurs origines rendent vulnérables. Le mentor aide l'adolescent à considérer ses options de carrière, l'encourage (sur ses capacités et sa valeur) et répond à ses questions tout en apaisant ses peurs (sur les options professionnelles, l'enseignement supérieur, les problèmes sur le lieu de travail et les relations personnelles).

L'ensemble des programmes est fondé sur les valeurs essentielles de Dream : respect des différences, transparence organisationnelle et financière et droits fondamentaux des enfants.

Les levées de fonds sont conçues comme des stratégies gagnant-gagnant, où les relations avec les donateurs sont cultivées :

× « **Dine for a Cause** » : les soutiens dînent à une « Dream Table » dans l'un des restaurants sélectionnés et soutiennent un enfant d'un programme Dream en ajoutant leur contribution à la note.

× « **Help Uncrush a Dream** » : les enfants dessinent, peignent et écrivent leur rêve. Une entreprise partenaire l'imprime sur un poster haute qualité, qui est ensuite « froissé » dans un lieu public. Les citoyens sont invités à « défroisser » le rêve de l'enfant et à lui fournir les ressources pour le réaliser.

EVALUATION

Dream a Dream utilise un outil d'évaluation des compétences émotionnelles, sociales et civiques conçu par des psychologues. Des données et des indicateurs des acquis des jeunes durant l'année précédente sont collectées, ce qui permet de mesurer leur capacité à surmonter les difficultés et à résoudre les problèmes, leur aptitude à interagir, à prendre des initiatives et à gérer les conflits, ainsi que la compétence à comprendre et respecter les instructions.

SYNTHÈSE

+	POINT DE VIGILANCE
<ul style="list-style-type: none"> - Centré sur les compétences émotionnelles, sociales et civiques - Orienté vers le futur de l'enfant (pas seulement sa réussite scolaire) - Conçu pour les jeunes défavorisés 	<ul style="list-style-type: none"> - question de la répliquabilité du modèle sans une société civile prête à se mobiliser bénévolement.

GROUPE 5 PROGRAMMES AUTONOMES

Ce groupe comprend des programmes à utiliser par les enfants seuls quand ils sont à la maison.

Exemples :

iZ HERO est une expérience d'apprentissage multimédia qui vise à promouvoir des valeurs morales et à éduquer les enfants aux cyber-risques.

Facets Kids est une application de films en streaming pour les enfants qui fournit un choix étendu de films pour les enfants du monde entier, qui sont à la fois adaptés aux enfants et basés sur une approche de recherche socio-émotionnelle.

09. IZ HERO ADVENTURE

Le programme iZ HERO est une expérience d'apprentissage multimédia qui vise à promouvoir des valeurs morales et à éduquer les enfants aux cyber-risques à travers des jeux vidéo.



APTITUDES CIBLÉES

prise de décision et résolution de problèmes, réflexion critique, gestion des sentiments, aptitudes à la négociation/refus



CRÉATION

en 2011, en Corée/à Singapour



ÂGES

6-13 ans



LANGUES / PAYS

anglais



SITE WEB

www.izhero.org

INNOVATION

A travers un « réseau social basé sur le jeu », iZ HERO enseigne certaines compétences émotionnelles, sociales et civiques via une plate-forme numérique gratuite et ludique, accessible aux enfants du monde entier. Il éduque également les enfants aux cyber-risques.

Tandis que de nombreux programmes d'éducation numérique et d'orientation existent en version autonome avec une méthodologie ou un support unique, iZ HERO est une véritable expérience multimédia pour renforcer les apprentissages fondamentaux. Les enfants reçoivent des astuces pratiques et des principes iZ HERO dans les divers récits et plates-formes du jeu.

Bien qu'il soit très récent, le projet a reçu le support du ministère de l'Éducation et du Comité interministériel du cyber bien-être de Singapour. En 2013, le programme a également reçu le prix Wenhui (文暉), décerné par l'UNESCO pour l'innovation en matière d'éducation.

STRATÉGIE

Le jeu : la plate-forme d'apprentissage par jeu vidéo iZ HERO, destiné aux enfants de 6 à 13 ans, inclut une intrigue fictive et des personnages animés. Au cours d'une séquence de sept étapes de jeu, les enfants avancent dans une intrigue afin de devenir des iZ HERO qui battent des monstres (c.-à-d. des monstres qui polluent le monde numérique). Les personnages positifs incarnent des valeurs et des compétences telles que le respect envers soi-même et les autres, la dignité, l'honnêteté, l'aptitude à s'excuser, la capacité d'aimer les autres et de prendre soin d'eux, la pensée positive, le pardon, etc. Les méchants représentent les menaces et les comportements négatifs que les enfants peuvent rencontrer dans le monde numérique.

Les comic books : ces bandes dessinées utilisent des histoires pour enseigner la « citoyenneté numérique ». Un des six volumes a déjà été produit et il est actuellement disponible en ligne. Pour garantir la pertinence en termes d'âges, un enfant de 11 ans a été impliqué dans la rédaction.

Les expositions iZ HERO Adventure : la première exposition iZ HERO s’est tenue en 2011 à Séoul en Corée. En 2013, l’exposition iZ HERO nouvelle génération a ouvert ses portes au Singapore Science Centre. L’agence KISA (Korean Internet and Security Agency) a également ouvert dans trois villes des expositions permanentes à partir de l’exposition iZ HERO.

Partenariats : iZ HERO travaille au développement de partenariats avec des organisations publiques et privées afin d’informer les parents, les enfants et surtout les éducateurs sur le programme.

Les projets : des supports pour les expositions, l’initiative mondiale Be a HERO, une application pour mobile (sous Android), d’autres comic books, des jouets et des cartes à échanger.

EVALUATION

Dr. Park Yuhyun, fondateur du programme, et l’équipe iZ HERO procèdent à des évaluations régulières au National Institute of Education de Singapour.

Dr. Park et son équipe mènent actuellement une étude rigoureuse en vue de mesurer l’efficacité du programme iZ HERO à générer des attitudes positives et des changements de comportements, et à décourager les comportements négatifs sur la toile.

La première exposition iZ HERO qui s’est tenue à Séoul en Corée en 2011 a attiré 170 000 visiteurs. Dans un sondage effectué à la sortie, 99 % des personnes interrogées ont indiqué que l’exposition avait eu un effet positif sur leur compréhension des cyber-risques.

SYNTHÈSE

+	POINT DE VIGILANCE
<ul style="list-style-type: none"> - Pertinence et nouveauté : contenu adapté aux problèmes du numérique auxquels sont confrontés les enfants, particulièrement exposés ; il s’agit d’un domaine dans lequel le contenu éducatif pertinent est encore relativement nouveau ou en construction. - Potentiel de popularité chez les jeunes apprenants : interactif, en ligne, utilisant le jeu, au design attrayant et avec un environnement inspiré par les jeux vidéo et dessins animés connus (avec lesquels les enfants du monde entier sont déjà familiarisés) 	<ul style="list-style-type: none"> - Projet encore en phase pilote - Coût possible de la poursuite du développement du programme (beaucoup de technologie) - Résultats d’évaluation pas encore disponibles

10. FACETS KIDS

Facets Kids est une application de films en streaming pour jeune public qui fournit un choix étendu de films du monde entier qui sont à la fois adaptés aux enfants et sélectionnés sur la base d'une approche de recherche socio-émotionnelle.



APTITUDES CIBLÉES

réflexion critique, gestion des sentiments



CRÉATION

Facets a été fondé en 1975 et l'application lancée en 2014



ÂGES

2-16 ans



LANGUES / PAYS

anglais



SITE WEB

facetskids.facets.org

INNOVATION

L'application Facets Kids (actuellement uniquement disponible sur iPad) profite de l'attrait qu'ont les enfants pour les médias de divertissement afin de développer leurs compétences émotionnelles, sociales et civiques (ex. découverte, créativité, imagination, inspiration, engagement et curiosité). L'application donne accès à plus de 300 films du monde entier ne présentant aucun danger et adaptés aux différents âges, afin que les enfants découvrent de nouveaux peuples et de nouvelles cultures, et des émotions inédites. Dans le même temps, ces films conservent leur caractère divertissant.

Facets Kids vise aussi à transformer le visionnage d'un film en expérience d'apprentissage positive. Plus de trois mille études universitaires se sont penchées sur l'effet essentiellement négatif de la forte consommation de médias sur les compétences sociales, le comportement et les capacités d'apprentissage ; la surexposition aux médias a également été associée à des taux élevés de troubles du déficit de l'attention et de violence.

STRATÉGIE

L'application Facets Kids est intéressante car elle propose des films à la fois divertissants et pertinents. Les enfants sont encouragés à explorer et découvrir en même temps qu'ils apprennent. L'interface est très visuelle : les familles peuvent sélectionner les films en fonction du sujet, de l'humeur, du thème et de l'âge. Les utilisateurs peuvent également accéder aux classements et notes des autres enfants, parents et enseignants. Les contenus de l'application incluent :

- × Des milliers de films pour jeune public récompensés, largement testés et approuvés par des éducateurs et des enfants ;
- × Les travaux de réalisateurs, studios de production et chaînes de télévision indépendants du monde entier ;
- × Plus de 8 000 fournisseurs de contenus individuels ;
- × Des recommandations par âge pour les enfants et les adolescents de 2-16 ans ;
- × Des films dont la durée va d'une minute à celle d'un long métrage ;

- × Une large gamme de catégories (drame, documentaire, animation, etc.) ;
- × Des contenus éducatifs en bonus (making-of, entretiens avec les réalisateurs, guides pratiques).

L'application inclut :

- × Une recherche intuitive et des options de navigation ;
- × Une diffusion en streaming par Amazon s3 ;
- × L'intégration complète aux audiences des médias sociaux ;
- × Un moteur de recommandations générées par des enfants ;
- × Un paiement intégrable au programme scolaire ;
- × Un modèle d'inscription mensuel à bas prix ;
- × Un modèle d'engagement à trois niveaux : gratuit, paiement à la carte, accès illimité/abonnement ;
- × Un modèle de compensation équitable pour le partenariat réalisateur/producteur.

AUTRES DÉTAILS ET RESSOURCES :

× **Améliorations constantes** : Les 500 000 enfants et familles qui participent au programme constituent une base de données utile pour améliorer l'application.

× **Autres événements et programmes pour enfants :**

- *Chicago International Children's Film Festival* : ce festival annuel du film pour enfants, le plus important en Amérique du Nord, propose « les meilleurs nouveautés cinématographiques issues de cultures différentes, non violentes et porteuses de valeur pour les enfants ». Les enfants peuvent faire partie du jury d'enfants qui évalue les films.

- *Facets Kids Film Camp* : Facets propose des camps de vacances d'une semaine au cours desquels les enfants apprennent « les techniques, le langage et le processus de réalisation d'un film ».

- *Facets Film Ambassadors Programme* : les enfants peuvent envoyer une candidature pour se rendre dans des festivals de cinéma dans le monde entier et passer en revue les films internationaux pour les plus jeunes.

× **Diffusion dans le monde** : Facets Kids a établi des partenariats avec des festivals de cinéma, des musées et des bibliothèques pour enfants, des groupes de parents, des enseignants, des éditeurs, des éducateurs, et des collectifs de soutien.

L'étape suivante pour Facets Kids consistera à créer une « interface de réflexion critique » pour que les enfants appliquent ce qu'ils ont appris dans les films immédiatement après les avoir vus.

EVALUATION

Il n'existe actuellement encore aucune évaluation de l'application. On peut cependant noter qu'elle a été produite par une équipe de concepteurs expérimentés, en collaboration avec certains des meilleurs experts au monde en matière de films pour jeune public. Facets Kids a reçu le soutien du National Film Board du Canada, du Danish

Film Institute, de SBS et de Folimage. Le contenu sous licence appartient à certains des plus grands producteurs de films pour jeune public. Enfin, des tests pour le marché de l'application ont été effectués par des équipes de l'Illinois Institute of Design.

SYNTHÈSE

+	POINT DE VIGILANCE
<ul style="list-style-type: none"> - Prêt pour l'ère numérique - Amusant et attrayant pour les enfants - Pas de formation nécessaire pour les adultes pour mener l'activité 	<ul style="list-style-type: none"> - Encore aucun contenu éducatif pour compléter les films - Aucune validation de l'impact du programme par la recherche

GROUPE 6 PROGRAMME POUR LES ENSEIGNANTS

Ce groupe est composé d'un programme qui donne aux professeurs des clés pour l'apprentissage des compétences émotionnelles, sociales et civiques.

Exemples :

Le Center for Inspired Teaching a pour vocation d'aider les professeurs à passer de « transmetteur[s] d'information à instigateur[s] de réflexion » et à développer la réflexion critique des élèves ainsi que les compétences d'apprentissage collaboratives.

11. CENTER FOR INSPIRED TEACHING

Le Center for Inspired Teaching a pour vocation d'aider les professeurs à devenir des « instigateurs de réflexion » plutôt que de simples fournisseurs d'informations, afin qu'ils aident les élèves à développer leur réflexion critique et des compétences d'apprentissage collaboratives.



APTITUDES CIBLÉES

prise de décision et résolution de problèmes, réflexion critique, négociation/refus, coopération et travail d'équipe, confiance en soi et maîtrise de soi



CRÉATION

en 1995, aux Etats-Unis



ÂGES

3^e cycle de la primaire (pour l'école pilote) ; un niveau de plus à ajouter sur les trois prochaines années jusqu'à la 4^e



LANGUES / PAYS

anglais



PORTÉE

des centaines de professeurs chaque année



SITE WEB

www.inspiredteaching.org

INNOVATION

Il a été prouvé que les élèves apprenaient mieux s'ils ne recevaient pas les informations de manière passive, mais en réfléchissant par eux-mêmes. Les élèves peuvent apprendre à penser de façon critique et comprendre des informations complexes (il faut simplement qu'ils réalisent leur potentiel en apprenant à transformer une prédisposition en capacité, en particulier dans les communautés où les besoins sont grands). Ce sont les enseignants qui sont responsables de tirer le meilleur parti de ce potentiel. Le Center for Inspired Teaching pense que les « professeurs inspirés n'apprennent pas à leur élèves quoi penser, ils leur apprennent comment penser ». Les élèves participent ainsi à leur éducation.

STRATÉGIE

La méthodologie en classe consiste à structurer les leçons afin que les élèves travaillent de façon indépendante et collaborative pour chercher des réponses, poser et résoudre des problèmes, et répondre à des standards scolaires. Les professeurs permettent aux élèves de choisir leur approche d'apprentissage.

- × Cinq éléments principaux sont considérés comme essentiels au fonctionnement optimal d'une classe :
- × Respect mutuel ;
- × Elèves experts ;
- × Objectif, persévérance et action ;
- × Bonne humeur ;
- × Preuves d'apprentissage très variées.

Ces cinq concepts fondamentaux mènent aux 4 I que les élèves vont développer : **I**ntellect (intelligence), **I**nquiry (enquête), **I**magination et **I**ntegrity (intégrité).

Le composant d'intégrité implique que les élèves apprennent à se comporter en tant que membres d'une société démocratique. Ils acquièrent des compétences telles que la capacité à défendre leurs convictions ; la confiance pour prendre des décisions en accord avec leur système de valeur ; et enfin la capacité à écouter l'autre, à apprendre de lui, à le respecter et à résoudre les problèmes avec lui. Ils font preuve d'honnêteté, d'empathie, de compassion et d'une forte éthique.

Dans l'école pilote Inspired Teaching, les élèves apprennent à développer les compétences nécessaires pour devenir les membres actifs d'une société démocratique. Ils participent à des visites de maisons de retraite, des opérations de nettoyage de voisinage et des programmes de lecture entre amis. Ils élaborent et jouent également des scènes sur la résolution efficace des conflits.

EVALUATION

L'Inspired Teaching Institute a organisé un processus d'évaluation complet regroupant diverses méthodes d'évaluation. D'abord, il a eu recours à l'outil d'observation CLASS élaboré par l'Université de Virginie, qui a été validé dans plus de 4 000 classes. Cet outil a évalué le soutien apporté aux étudiants et les interactions entre les méthodes.

Ensuite, les professeurs et les étudiants ont dû compléter différents sondages :

- × Les professeurs ont répondu à deux sondages, au début et à la fin de l'année scolaire.
- × Les étudiants ont évalué le climat émotionnel de la classe.
- × Les professeurs ayant assisté à des ateliers ont donné leur avis.

Propagation

Le programme de certification Inspired Teacher a deux ans maintenant. Les professeurs (qui suivent la formation) s'inscrivent comme étudiants à la Trinity Washington University et y suivent un cursus de 12 mois. A la suite de cette formation sur site, ils enseignent pendant un an dans les écoles publiques du District de Columbia sous la direction et la supervision d'un mentor. A l'issue de cette période de deux ans, ils terminent par un Master of Arts en enseignement et obtiennent leur certification pour enseigner dans le District de Columbia.

L'école pilote Inspired Teaching a été créée pour montrer l'efficacité de ce processus et aider les professeurs à mettre en pratique leurs compétences. Les professeurs reçoivent également le soutien d'une équipe de tuteurs, des anciens élèves qui les accompagnent par petits groupes.

Inspired Teaching a développé des partenariats avec des écoles publiques afin de proposer une évolution professionnelle aux enseignants. Par exemple, il existe un partenariat avec les écoles publiques du District de Columbia, où des formations sont proposées aux professeurs en sciences sociales dans le secondaire. Inspired Teaching propose également des formations aux professeurs de mathématiques des écoles publiques de la ville de Baltimore (Maryland).

L'Inspired Teaching Institute a mené des entretiens semi-structurés pour évaluer l'attitude des professeurs envers les enfants et le reste du corps enseignant. Enfin, il a effectué des recherches supplémentaires (avec analyse de la qualité de la mission, cartographie du concept et recherche action en classe).

RÉSULTATS

Impact sur le corps enseignant :

- × « 93 % des professeurs ont indiqué que l'Inspired Teaching Institute avait renforcé leur connaissance de la pédagogie nécessaire pour apprendre à comprendre. »
- × « 100 % des professeurs ont indiqué que l'Inspired Teaching Institute avait amélioré leurs compétences par l'utilisation de stratégies d'enseignement stimulantes. »

× « 100 % des professeurs Inspired Teaching 2011 ont obtenu des scores moyen à haut dans le domaine du soutien émotionnel du système CLASS. »

× 94 % des directeurs ont répondu que les professeurs formés étaient « aussi efficaces, voire plus efficaces que l'ensemble de leur équipe enseignante en matière de collaboration ».

× 94 % des directeurs ont répondu que les professeurs formés étaient « aussi efficaces, voire plus efficaces que l'ensemble de leur équipe enseignante concernant la contribution à la mission de l'école ».

Impact sur l'apprentissage des élèves :

× « Les élèves en mathématiques des « Inspired Teachers » ont montré une progression globale de 52 % de leurs résultats scolaires » ;

× « 82 % des professeurs ont rapporté que l'assiduité était en hausse et les élèves plus engagés. »

SYNTHÈSE

+	POINT DE VIGILANCE
<ul style="list-style-type: none"> - Efficacité - Possibilité d'atteindre plus d'enfants par la formation des professeurs - Possibilité de MOOC pour les professeurs - Les étudiants participent à l'élaboration de leur processus d'apprentissage 	<ul style="list-style-type: none"> - Nécessité de hauts niveaux de contrôle pour la formation des professeurs - Aucune évaluation sur la progression des compétences émotionnelles, sociales et civiques



SynLab.

www.syn-lab.fr