

# Peers for Inclusion

OPEN LEARNING PLATFORM

---



## **KIT de Formation**

Pour les Facilitateurs, les Formateurs et les  
Éducateurs

## À propos de ce kit de formation

Ce kit est conçu pour accompagner la **Plateforme d'apprentissage ouvert Peers for Inclusion**, développée dans le cadre du projet omonioums. Le kit est conçu autour de l'approche éducative de la European Peer Training Organisation (EPTO), en utilisant des concepts éducatifs basés sur l'apprentissage entre pairs.

Le kit est conçu pour les formateurs, les animateurs socio-éducatifs et les éducateurs et constitue une bonne base pour intégrer les ressources en ligne à des activités en face à face dédiées au travail, à l'interaction et à l'éducation de divers groupes de jeunes participants confrontés à différentes formes de handicaps. Néanmoins, la philosophie de l'ensemble du processus d'apprentissage est basée sur l'inclusion des jeunes ayant des handicaps dans les activités et les processus d'apprentissage habituels plutôt que de créer des activités spécialement conçues pour eux.

Le processus d'apprentissage est divisé en cinq étapes clés qui assurent une expérience approfondie à la fois pour l'apprenant et pour le facilitateur du processus. Ce processus est basé sur l'approche éducative de l'EPTO et comprend les étapes suivantes : poser les bases, examiner les préjugés et les stéréotypes, confronter les préjugés et prendre des mesures sociales. Ce Kit-F sera structuré en utilisant cette approche, et en adaptant les activités en ligne sur ce flux pédagogique.

# TABLE DES MATIÈRES

---

Intro.....	1
Les principes de l'éducation non formelle .....	4
Poser les bases.....	9
Identité et culture.....	11
Examiner les stéréotypes.....	12
Confronter les préjugés.....	12
Passer à l'action sociale .....	12

## Les principes de l'éducation non formelle

Selon le **Conseil de l'Europe**, l'éducation non formelle désigne des programmes et des processus planifiés et structurés d'éducation personnelle et sociale destinés aux jeunes, conçus pour améliorer diverses compétences et aptitudes en dehors du programme éducatif formel. L'éducation non formelle est ce qui se passe dans des endroits tels que les organisations de jeunesse, les clubs sportifs et les troupes de théâtres et groupes communautaires où se rencontrent les jeunes, par exemple, pour entreprendre des projets ensemble, jouer à des jeux, discuter, aller faire du camping ou de la musique et du théâtre. Les acquis de l'éducation non formelle sont généralement difficiles à authentifier, même si leur reconnaissance sociale augmente.

### Les caractéristiques clés de l'ENF

L'Éducation Non Formelle peut prendre différentes formes. En revanche, il existe quelques caractéristiques communes :

- L'ENF est un processus d'apprentissage planifié avec des objectifs pédagogiques.
- Les activités de l'ENF sont basées sur les besoins des apprenants.
- Les activités de l'ENF sont ouvertes à la contribution des apprenants au processus d'apprentissage et encouragent l'établissement de liens avec le concret.
- L'ENF repose sur la participation volontaire des apprenants (en d'autres termes, l'ENF n'est pas une activité obligatoire).

## À propos de ce Kit de Formation

L'ENF est inclusive et accessible, en d'autres termes, chaque jeune peut y participer et les organisateurs cherchent activement des moyens d'inclure les personnes susceptibles d'être victimes d'exclusion ou de marginalisation.

Les méthodologies d'ENF sont variées, participatives et centrées sur l'apprenant, elles comprennent un mélange d'apprentissage individuel et de groupe et encouragent les gens à apprendre les uns des autres. L'ENF consiste à apprendre des compétences essentielles et se préparer à une citoyenneté active.

L'ENF est holistique, ce qui veut dire qu'elle engage les émotions, les esprits et les corps des apprenants.

Les activités d'ENF peuvent être menées par des éducateurs/formateurs professionnels et/ou bénévoles.

L'ENF se base sur la participation active (faire, en faire l'expérience). Une part centrale du processus d'apprentissage est l'introspection. Les exercices en ENF sont expérientiels (par exemple, des simulations et jeux de rôles) et la contribution sera toujours interactive (un produit du facilitateur et des participants ; ils contribuent par leurs expériences et connaissances).



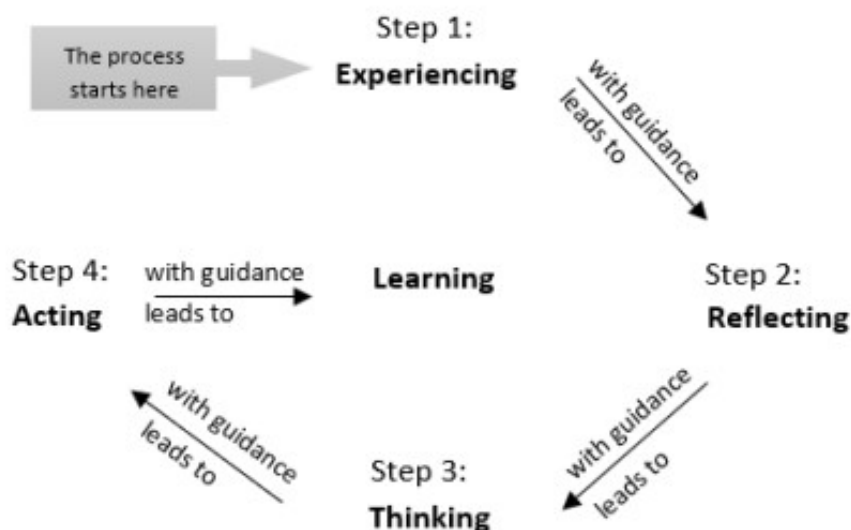
## Théorie de l'Apprentissage par l'Expérience

La Théorie de l'Apprentissage par l'Expérience (TAE) souligne l'importance de l'expérience et de son rôle lors du processus d'apprentissage (Kolb, 1984). En outre, elle utilise l'expérience pour décrire sa différence vitale par rapport à la théorie de l'apprentissage cognitif, qui se concentre sur la cognition et la théorie de l'apprentissage comportemental. Ces théories « ignore[nt] le rôle possible de l'expérience subjective dans le processus d'apprentissage » (Cherry, 2019), alors que, comme l'atteste Kolb (1984), « l'apprentissage est le processus par lequel le savoir est créé par la transformation de l'expérience »

### Modèle de la TAE

Le modèle de la TAE (voir la figure 1) montre le processus et la séquence de l'apprentissage expérientiel avec ses concepts, concepts, et proposition. Ces composantes sont brièvement expliquées ci-dessous.

**Figure 1**  
*Model of Experiential Learning Theory*



## **Apprentissage Expérientiel dans les environnements d'apprentissage en lignes**

Les défenseurs de l'apprentissage par l'expérience sont souvent très critiques envers l'apprentissage en ligne car ils affirment qu'il est impossible d'imbriquer l'apprentissage en ligne à des exemples du monde réel. Par sa nature, l'apprentissage en ligne n'est pas du "monde réel". En revanche, c'est une simplification excessive, et il y a des contextes dans lesquels l'apprentissage en ligne peut être utilisé efficacement pour accompagner ou développer l'apprentissage expérientiel, dans toutes ses variations :

- Apprentissage mixte ou inversé : bien que les sessions de groupe destinées à lancer le processus et à mener un problème ou un projet à son terme se déroulent généralement dans une salle de classe ou un laboratoire, les étudiants peuvent de plus en plus effectuer la recherche et la collecte d'informations en accédant à des ressources en ligne, en utilisant des ressources multimédias en ligne pour créer des rapports ou des exposés, et en collaborant en ligne dans le cadre d'un projet de groupe ou en critiquant et en évaluant le travail de l'autre
- Entièrement en ligne : de plus en plus, les formateurs constatent que l'apprentissage par l'expérience peut être appliqué entièrement en ligne, grâce à une combinaison d'outils synchronisés tels qu'une conférence en ligne, d'outils non-synchronisés tels que des forums de discussion et/ou des médias sociaux pour le travail de groupe, et des portfolios électroniques et multimédias pour la rédaction de rapports.

En effet, il existe des circonstances dans lesquelles il est peu pratique, trop dangereux ou trop coûteux d'utiliser l'apprentissage expérientiel du monde réel. L'apprentissage en ligne peut être utilisé pour simuler des conditions réelles et réduire le temps nécessaire pour maîtriser une compétence. Les simulateurs de vol ont longtemps été utilisés pour former des pilotes professionnels, permettant aux pilotes en formation de passer moins de temps à maîtriser les bases sur de vrais avions. Les simulateurs de vol commerciaux sont toujours extrêmement coûteux à construire et à utiliser, mais ces dernières années, les coûts de création de simulations réalistes ont considérablement diminué.



## **Approche pédagogique de nos ACTIVITÉS EN LIGNE**

EPTO, en tant que fournisseur de programmes d'éducation par les pairs, a mis en œuvre depuis longtemps une approche éducative pour donner du sens et un sentiment d'appropriation à l'expérience d'apprentissage.

L'approche déstructure les phases d'apprentissage en des phases de compréhension du sujet abordé :

**1. Poser les bases** - des activités conçues dans le but principal de créer des liens entre les apprenants, de créer de la confiance et un véritable intérêt pour le processus d'apprentissage à venir. Cette phase est primordiale pour le processus et influence toutes les autres phases du parcours d'apprentissage.

**2. Identité et culture** - Les apprenants explorent d'abord leur propre identité et leurs propres cultures, puis celle de leurs pairs.

**3. Examiner les stéréotypes et les préjugés** - un ensemble d'activités destinées à donner une chance d'analyser et de découvrir des stéréotypes et des préjugés à découverts et cachés au sein de leurs communautés et de leurs sphères sociales.

**4 - Confronter les préjugés et les stéréotypes** - un ensemble d'outils et d'activités créés pour les apprenants pour confronter, penser de manière critique et agir pour déconstruire les préjugés et la discrimination en général.

**5. Passer à l'action sociale** - activités destinées à mettre l'apprenant dans la situation de transférer ses nouvelles compétences vers l'action - d'abord avec son entourage proche et ensuite vers de plus grands groupes de personnes.

## À Propos des Sections de la Plateforme

La plateforme en ligne est créée pour fournir un environnement d'apprentissage accessible à toutes personnes qui s'intéresserait à l'animation socio-éducative, au handicap et au moyens pratiques d'inclure les jeunes ayant un handicap aux activités d'apprentissage quotidiennes n'étant pas connectées à l'école ou à l'éducation formelle.

Les sections principales de la plateforme sont :

1. A propos
2. Information
3. Éducation
4. Sensibilisation
4. Ressources

Chaque section contient diverses activités qui sont accessibles pour la plupart des handicaps. Chaque activité est connectée à une étape de l'approche éducative. Afin de bénéficier de cette approche, nous suggérons de suivre les lignes directrices des sections ci-dessous.

## **Approche pédagogique pour les activités en ligne**

### **Poser les bases**

Dans cette phase nous recommandons de re l'intégralité des activités proposées dans la section A propos, en insistant sur les tutoriels audios et vidéos sur comment utiliser la plateforme au maximum de sa capacité. Aussi, les nouvelles sous-sections seraient un bon point de départ pour se familiariser avec les idées principales de la plateforme et de ses activités.

### **Identité et Culture**

Pour explorer cette phase de l'approche éducative nous recommandons que l'apprenant fasse les activités proposées dans la section Information ainsi que la section Éducation. Une bonne suggestion d'activités pour cette partie du procédé serait : les vidéos et audios avec l'information sur les différents handicaps et les quiz y étant joints. Dans la phase Éducation nous suggérons les activités suivantes qui viendront appuyer la phase Identité et Culture: Renforcement de la confiance, Accessibilité Physique, Accessibilité du contenu, Risques et Attentes

## **Approche pédagogique pour les activités en lignes**

### **Examiner les Stéréotypes et les Préjugés**

Dans cette phase nous recommandons de prendre des activités de la section Éducation et Sensibilisation. Les activités proposées vont faire la lumière sur des stéréotypes, idées fausses et préjugés variés en relation avec les personnes handicapées. La structure suivante pour cette partie de l'approche éducative est telle : Concepts erronés et Stéréotypes et Offrir et Demander de l'Aide.

### **Confronter les préjugés et les stéréotypes et commencer l'action sociale**

Cette étape de l'approche éducative est connectée avec les activités trouvées dans les sections Sensibilisation et Ressources. Nous suggérons que l'apprenant fasse les activités: **Comment faire des simulations** et **Histoires de réussite**. Au même niveau l'utilisateur/apprenant peut accéder à davantage de renseignements dans la section Ressources. Pour les Facilitateurs, les Formateurs et les Éducateurs Kit de Formation