

Ce projet fédérateur se concrétisera par une semaine de mise en lumière des projets réalisés en amont ou sur le temps dédié.

Vous trouverez ci-dessous les documents d'accompagnement de ce projet.



Pensez à garder une trace de ce que vous faites avec vos élèves pour mettre en lumière leurs productions (photos, vidéos, affiches, ...) lors de la semaine dédiée.

## **1- Quelques suggestions d'activités**

### **Journée des chaussettes dépareillées**

A l'origine, il s'agit d'une initiative destinée à promouvoir la Trisomie 21.

Au-delà, cette action est un appel à se mobiliser pour défendre la société inclusive.

Par prolongement, une école inclusive est une école où les élèves avec des besoins particuliers peuvent apprendre comme les autres.

L'école inclusive œuvre en ce sens pour que tout élève puisse se développer, apprendre, acquérir de l'autonomie et pour construire de futurs citoyens.

### **Ateliers de sensibilisation au handicap**

Pour mener ce type d'ateliers, nous vous proposons de vous mettre en lien avec les ESI pour les classes de la province Sud et les conseillers pédagogiques du pôle BEP de la DENC de façon plus large.

Pour vous aider, des mallettes de sensibilisation peuvent être empruntées auprès de conseillers pédagogiques du Pôle BEP.

Certaines associations, œuvrant dans le domaine du handicap, pourraient être sollicitées, sous couvert de l'accord des directions provinciales.

## **2- Relever des défis inclusifs**

### **Défi dessin :**

#### **Activité**

Inviter chaque membre du groupe à dessiner son autoportrait et à écrire autour de son dessin, ce qui le rend unique. Affichez les portraits au mur. Prévoir du temps pour que les participants puissent se promener et en apprendre davantage sur les autres grâce aux dessins.

## Discussion de groupe

RESSENTIR	PENSER	AGIR
Comment as-tu trouvé cette activité ? Qu'as-tu ressenti lorsque tu as révélé quelque chose de toi aux autres ?	As-tu appris quelque chose de nouveau sur les autres membres du groupe ? Quoi ? Pourquoi est-ce important d'en savoir plus sur les autres ?	Que pouvons- nous faire pour mieux nous connaître ?

## L'égalité

### Activité

Les membres du groupe relèvent divers défis, avec des restrictions différentes. Ensuite, durant la discussion de groupe, ils réfléchissent à ce qu'est l'équité et ils réfléchissent aux gestes qu'ils peuvent poser pour s'assurer que tous les jeunes sont traités de façon égalitaire.

### Instructions :

1. Expliquer aux participants que l'activité vise à les renseigner sur le traitement égalitaire des personnes.
2. Diviser le groupe en deux équipes de manière aléatoire.
3. Expliquer qu'il y aura une série de défis à relever, mais que l'une des équipes disposera de la moitié du temps pour les réaliser.
4. Commencer l'activité en donnant quelques minutes à l'un des groupes pour réaliser un défi et seulement la moitié du temps à l'autre groupe pour réaliser le même défi.

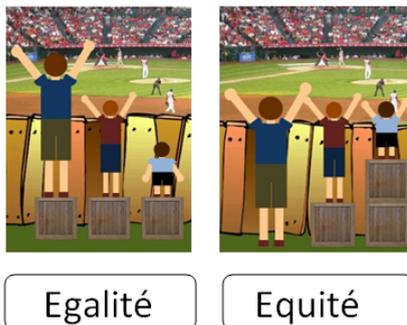
### Quelques idées de défis :

- Nouer ses lacets sans utiliser son pouce.
  - Épeler un mot avec son corps.
  - Créer une pyramide à l'aide de pailles ou de bâtonnets (vous aurez besoin de ce matériel supplémentaire).
5. Une fois que les groupes ont réalisé un défi, leur demander d'en relever un deuxième, mais cette fois, donner l'avantage à l'équipe qui a eu moins de temps.
  6. Enfin, lancer un troisième défi, mais cette fois-ci, accorder le même temps aux deux équipes et expliquer que si une équipe termine plus tôt, elle doit aider l'autre équipe à terminer le défi. L'objectif est que chacun aide l'autre à réussir.

## Discussion de groupe

RESSENTIR	PENSER	AGIR
Comment t'es-tu senti quand tu faisais partie de l'équipe qui a eu le plus de temps ? Comment t'es-tu senti quand tu faisais partie de l'équipe qui a eu moins de temps ? Comment t'es-tu senti quand, au dernier tour, les participants ont eu le même temps et se sontentraidés ?	Penses-tu qu'il était juste de jouer un jeu où une équipe avait moins de temps que l'autre ? Pourquoi ? As-tu déjà été victime de désavantage ou d'une injustice à l'école, ou à la maison ou avec tes amis en raison de qui tu es (ton apparence, ton handicap, ...) ? Que s'est-il passé ? Pourquoi est-il important de veiller à ce que toutes les personnes soient traitées de la même façon, peu importe leur identité ou leur apparence ?	Que pouvons- nous faire dans notre groupe pour s'assurer que tout le monde a les mêmes chances de réussite ? Que pouvons-nous faire à l'école ou à la maison pour nous assurer que les enfants sont traités équitablement ?

NB : il serait possible d'aller plus loin en proposant des activités propres à aborder le principe d'équité



### **3- Adapter des jeux de société pour les rendre davantage inclusifs**

#### **Le dobble**

##### Le principe :

Le Dobble, très largement utilisé dans les classes, et souvent remanié pour être adapté aux projets de classes, a pour but de repérer le symbole identique sur une carte et sur celle de la pioche. Ce jeu se joue à plusieurs, voire en équipe.

##### Les adaptations possibles :

La taille des cartes et des symboles peut être augmentée pour en faciliter la manipulation, et des niveaux de difficulté progressifs peuvent être proposés dans les règles pour les rendre accessibles au plus grand nombre.

##### Compétences cognitives développées :

Le jeu sollicite particulièrement l'attention, l'observation, la rapidité, la mémoire et la motricité.

#### **Le jeu de dominos**

A l'instar du Dobble, les enseignants fabriquent régulièrement des jeux de dominos. Alors pourquoi ne pas en profiter pour le rendre inclusif !

##### Le principe :

Le but du jeu est d'être le premier à poser tous ses dominos. Les joueurs qui n'ont pas pu finir, marquent alors autant de points qu'indiqués sur leurs dominos restants. Si la partie est bloquée (aucun joueur ne peut ajouter de domino) chacun compte les points qui lui restent en mains.

##### Les adaptations possibles :

Les symboles utilisés (chiffres, dessins, ...) peuvent être remplacés par leur équivalent en 3D présentant des surfaces tactiles faciles à explorer du bout des doigts.

##### Compétences cognitives développées :

Le jeu sollicite particulièrement l'attention, l'observation, la mémoire et la motricité.

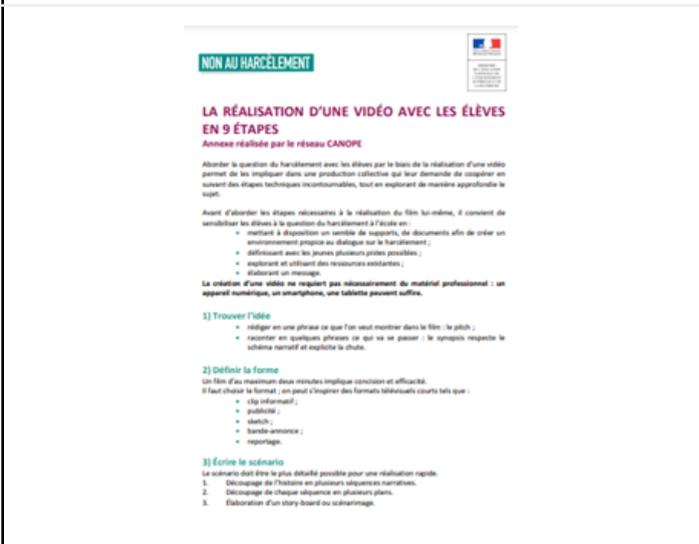
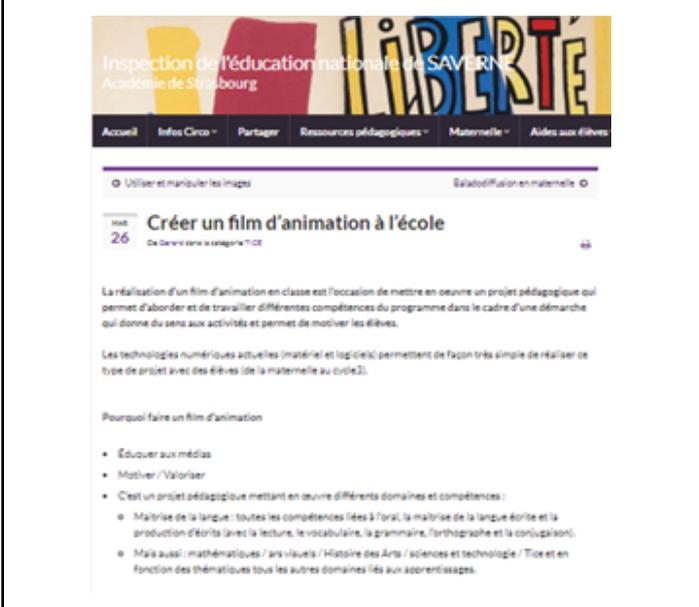
#### **Jeu des petits chevaux coopératif:**

Retrouvez la fiche en cliquant sur le lien suivant :

<https://www.occe75.net/ressources/documents/2/3141-Petits-chevaux-cooperatifs.pdf>

## 4- Créer une vidéo avec les élèves

Pour cela, vous pouvez vous inspirer de la sitographie suivante :

<p>Site de la DENC : <a href="https://denc.gouv.nc/ressources-pedagogiques/cole-elementaire-disciplines-denseignement/techniques-usuelles-de">https://denc.gouv.nc/ressources-pedagogiques/cole-elementaire-disciplines-denseignement/techniques-usuelles-de</a></p>	<p>Site éducol : <a href="https://cache.media.eduscol.education.fr/file/Actu/2017/39/7/annexe_video_2018_805397.pdf">https://cache.media.eduscol.education.fr/file/Actu/2017/39/7/annexe_video_2018_805397.pdf</a></p>
 <p>The screenshot shows the DENC website interface. At the top, there's a search bar and navigation tabs for 'LA DENC', 'TEXTES de référence', 'SCOLARITÉ de l'élève', 'LIVRET Scolaire Unique', 'FORMATION Exams Recrutement', 'EVALUATION Tests de positionnement', 'RESSOURCES pédagogiques', and 'APPLICATIONS informatiques'. The main content area is titled 'Techniques usuelles de l'information et de la communication'. It features a 3D illustration of a classroom with students at computers. Text on the page discusses digital culture and lists competencies for the 'Brevet informatique et internet (BI2)'. A sidebar on the left lists various educational levels and subjects.</p>	 <p>The screenshot shows a document titled 'NON AU HARCELEMENT' with a sub-heading 'LA RÉALISATION D'UNE VIDÉO AVEC LES ÉLÈVES EN 9 ÉTAPES'. It is an annex from the 'réseau CANOPE'. The document provides a structured approach to video production, starting with the goal of addressing bullying through a collective production. It lists 9 steps: 1) Trouver l'idée, 2) Définir la forme, and 3) Écrire le scénario. Each step includes specific tasks and considerations for students.</p>
<p>Site de Canoprof : <a href="https://continuite-pedago.canoprof.fr/eleve/Fiches/Pratiques_ressources_outils_enseignants/Creer_des_films_en_images_animees@1/">https://continuite-pedago.canoprof.fr/eleve/Fiches/Pratiques_ressources_outils_enseignants/Creer_des_films_en_images_animees@1/</a></p>	<p>Sur le site de l'académie de Strasbourg : <a href="https://ien-saverne.site.ac-strasbourg.fr/2011/03/26/creer-un-film-danimation-a-lecole/">https://ien-saverne.site.ac-strasbourg.fr/2011/03/26/creer-un-film-danimation-a-lecole/</a></p>
 <p>The screenshot shows a resource page titled 'CRÉER DES FILMS EN IMAGES ANIMÉES (STOP MOTION)'. It features a video player for 'Créer des films en images animées' and a sidebar with filters for difficulty (Facile), users (enseignants maternelle, primaire, collège, lycées, partenaires de l'école), and level (maternelle au lycée). Below the video, there's a 'Présentation et intérêt pédagogique' section and an 'EXEMPLE D'UTILISATION' section with bullet points.</p>	 <p>The screenshot shows a resource page from the Académie de Strasbourg titled 'Créer un film d'animation à l'école'. It includes a header with the logo 'LIBERTÉ' and navigation tabs. The main content describes the pedagogical value of animation in class and lists reasons for creating an animation film, such as educating about media and motivating students. It also lists various competencies and domains involved in the project.</p>

## 5- adapter des activités d'EPS pour les rendre plus accessibles

### La course de vitesse équitable

#### Objectifs

- Courir vite
- Permettre à chaque enfant de pouvoir gagner en prenant en compte ses capacités

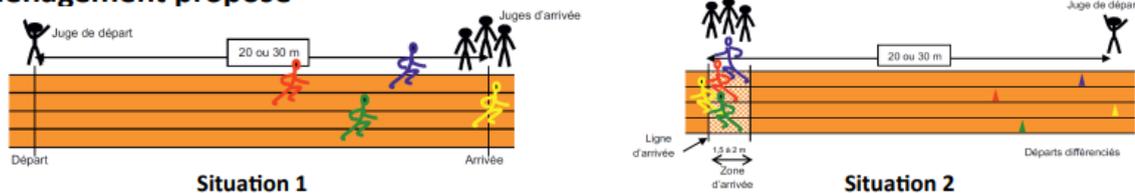
#### Matériel

- Marquage pour les zones de départ et d'arrivée (plots, lignes, craies...)
- Plots ou coupelles de différentes couleurs (1 pour deux enfants)

Durée :  
30 min

Nbre d'enfants  
Une douzaine

#### Aménagement proposé



#### Déroulement

##### Temps 1 : Course de vitesse

- Les enfants sont en binômes : un coureur et un juge d'arrivée.
- Les coureurs se placent sur la ligne de départ.
- Les juges, à proximité de la ligne d'arrivée, observent l'emplacement de leur coureur au moment du franchissement de la ligne d'arrivée par le gagnant. Chaque juge pose alors une marque au sol (plot) pour matérialiser la distance parcourue par son binôme.
- Un signal sonore retentit lors du passage de la ligne d'arrivée par le gagnant.
- Chaque coureur effectue 3 courses, la position du plot pouvant évoluer.
- Puis les rôles, coureur et juge, sont inversés.
- Ce temps 1 se termine par un débat mené par l'animateur : *Qui gagne, qui perd ? Combien de fois ? Est-ce toujours le même enfant ou non ? Où sont posés les plots à l'arrivée ? ...*

Le juge d'arrivée crie « top » dès que le 1<sup>er</sup> franchit la ligne.

Des élèves sont sur le côté avec des coupelles pour les positionner à l'endroit où le coureur est arrivé au moment où le juge d'arrivée crie « Top »

##### Temps 2 : Course équitable

- Le sens de la course est inversé et une zone d'arrivée de 2 mètres est tracée.
- Départs décalés : les coureurs se placent à leur plot d'arrivée (la distance à parcourir est adaptée aux possibilités du moment de chaque enfant). Les courses s'effectuent toujours entre les mêmes adversaires afin de conserver les mêmes conditions.
- Consigne : *Afin que chacun, quelles que soient ses possibilités, ait une chance de gagner, vous allez partir d'un endroit adapté à chacun. Pour cela, nous allons inverser le sens de la course et vous partirez de la marque posée par votre observateur lors des courses précédentes. Tous les coureurs doivent pouvoir, désormais, se retrouver dans la " zone d'arrivée ". Chacun a ainsi plus de chance de gagner. Il s'agit toujours pour le coureur de franchir la ligne d'arrivée le premier ou d'être au moins dans la zone d'arrivée au moment où le gagnant franchit la ligne.*
- On répète l'exercice jusqu'à ce que chaque enfant ait couru 3 fois.
- Le temps 2 se termine par un débat : *Qui gagne, qui perd ? Est-ce toujours le même enfant ou non ? Quelles différences entre les deux courses ? Quelle course avez-vous préférée ? Pourquoi ?*