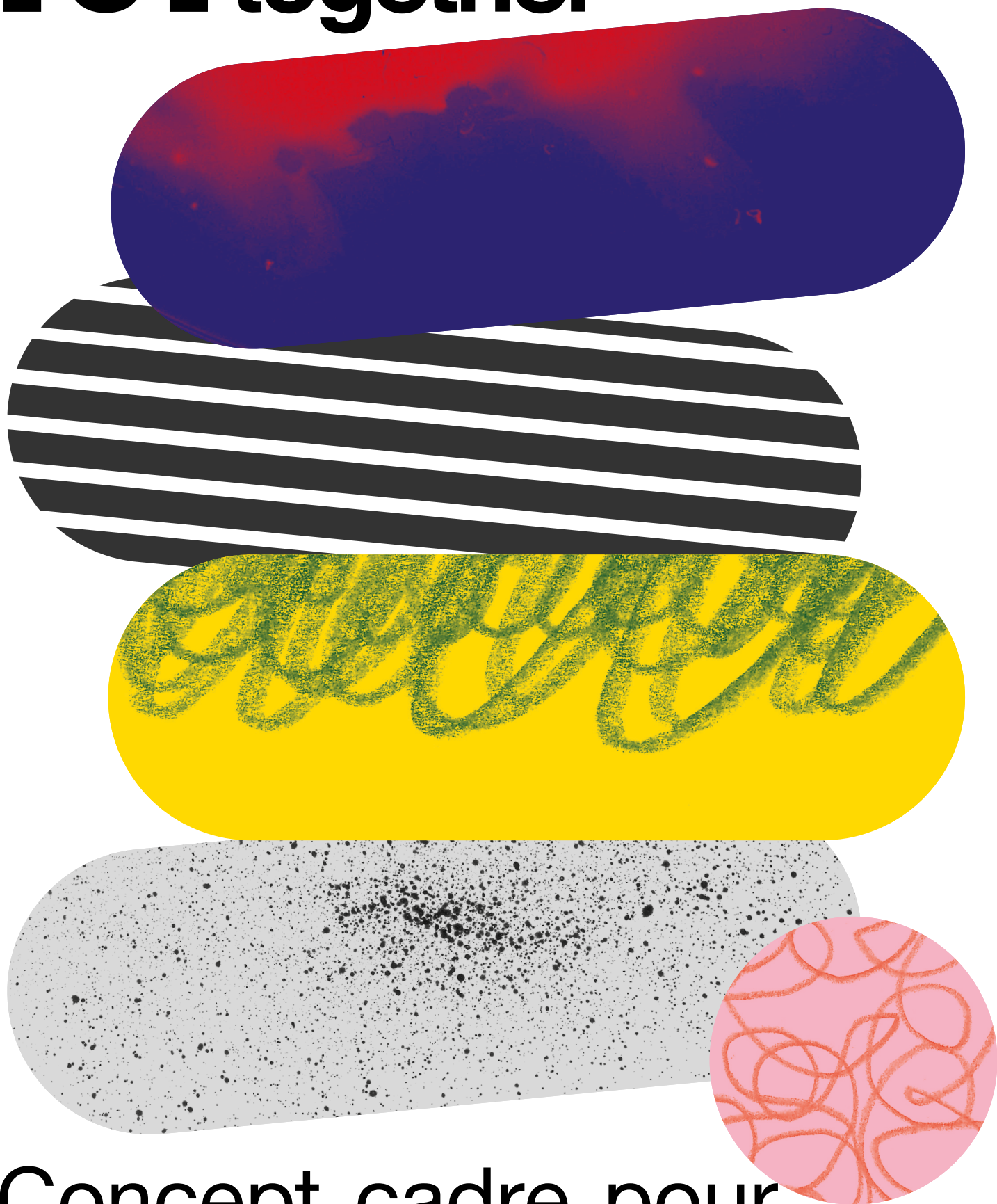


m make
together



Concept cadre pour
la création inclusive

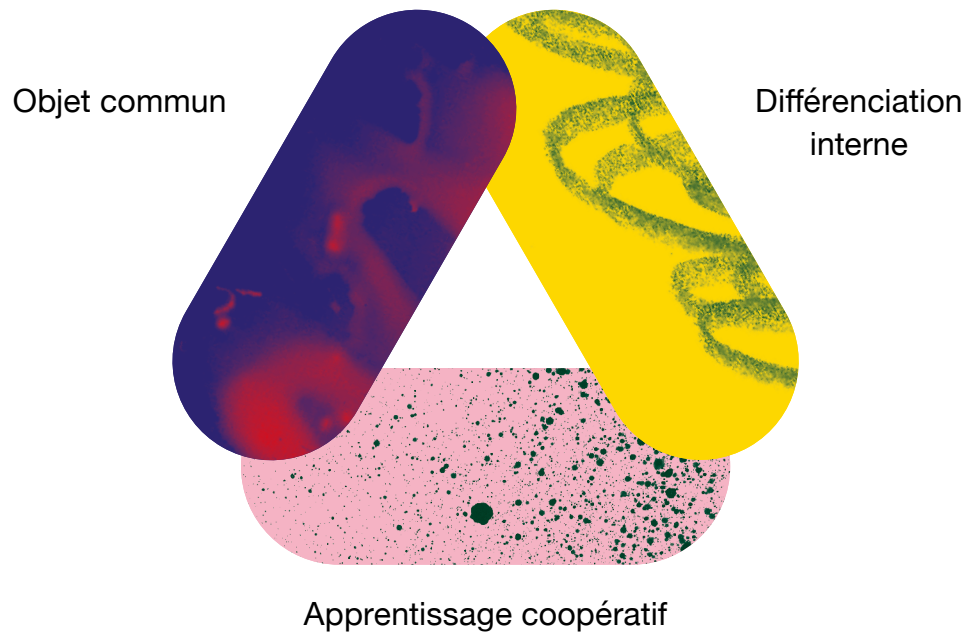
Les ateliers make together rassemblent tou·te·s les jeunes, plus ou moins rapides, en fauteuil roulant ou non, geeks ou noctambules. Les jeunes bricolent, conçoivent et développent des produits durables de la «Maker Community», qu'il s'agisse de fabriquer une lampe solaire ou de donner une seconde vie à des vêtements usagés. make together crée un cadre inclusif favorisant la participation de l'ensemble des jeunes indépendamment de leurs prédispositions individuelles. Il est scientifiquement prouvé que la cocréation permet de balayer les peurs et les préjugés, de découvrir des points communs et de développer plus de sensibilité et d'empathie à l'égard des autres.

Le but de make together est de favoriser les processus inclusifs dans divers domaines, en particulier à l'école, dans les loisirs et les relations amicales. L'inclusion signifie la participation de toutes et tous à l'école, aux loisirs, au travail, dans le secteur du logement – à la société dans son ensemble. Chaque individu doit pouvoir se sentir bienvenu, s'impliquer, prendre part aux décisions et apporter sa pierre à l'édifice.

C'est dans cet esprit que les ateliers inclusifs de make together sont ouverts à toutes les jeunes personnes, indépendamment de leurs aptitudes ou de leur handicap et quel que soit leurs origines culturelles et sociales. Le potentiel d'apprentissage et les besoins de chaque participante et de chaque participant sont pris en compte dans l'activité de création inclusive, qui se déroule en groupes hétérogènes. Cette approche montre que la diversité est normale et que tous les êtres humains sont à la fois différents et égaux.

Pour concrétiser cette ambition d'inclusion, il est nécessaire de s'appuyer sur des principes d'action qui sous-tendent la planification et la réalisation d'un atelier make together. Les suggestions didactiques présentées ici s'articulent autour de trois volets: l'apprentissage autour d'un objet commun, la différenciation interne et l'apprentissage coopératif. Tous trois sont adaptés à une activité de création inclusive avec des jeunes tout en garantissant la qualité de l'environnement d'apprentissage. Partant du fait que les contacts peuvent parfois être difficiles à nouer, de nombreuses études ont été menées pour tenter d'établir les conditions favorables à un contact positif. Ces conclusions relevant de la théorie du contact ont été intégrées aux suggestions didactiques.

Les trois piliers didactiques de la création inclusive:



L'activité de création comme objet commun

Même si les jeunes peuvent avoir des prédispositions parfois très différentes, l'activité de création les invite à se consacrer à une même tâche et à poursuivre un même objectif, celui de fabriquer un produit concret. Cet objet commun rassemble les jeunes en les faisant toutes et tous contribuer aux mêmes activités. Les activités de création sont par ailleurs organisées en tenant compte des prédispositions de chacune et de chacun. Elles conjuguent différentes compétences, telles que la compréhension technique, la pensée créative, la cohabitation sociale et l'habileté manuelle. En travaillant ensemble autour d'un objet commun, les jeunes découvrent de nouvelles idées, manières de penser et stratégies. Le transfert de responsabilité et l'apprentissage autodirigé lors de l'activité de création favorisent l'efficacité personnelle et incitent les jeunes à prendre une part active dans le façonnement de leur environnement. Trois principes sont mis en œuvre pour favoriser la cohabitation ciblée:

- **MONTRER L'UTILITÉ**

Montrer aux jeunes le lien entre l'activité de création et la vie réelle: qu'est-ce que cette activité leur enseigne, comment réutiliser plus tard (de manière autonome) les connaissances acquises? Les situations de contact ont le plus de chances d'être fécondes lorsqu'elles sont vécues par les personnes impliquées comme une expérience positive et gratifiante.

- IMPLIQUER LES JEUNES

Rassembler les expériences et les connaissances des jeunes au début de l'activité de création et les mettre en contexte. Stimuler les interactions entre les jeunes au moyen de la méthode QQQCP (Quoi? Qui? Où? Comment? Pourquoi?) ou en proposant un changement de perspective («Imagine(z) que...»).

- APPRÉCIER LE TRAVAIL

Faire preuve d'appréciation pour les idées des jeunes, la collaboration et les résultats. Mettre en avant la contribution des participantes et des participants à une société socialement et écologiquement plus durable. Ces marques d'appréciation peuvent aussi être données directement parmi les jeunes, par exemple au moyen d'une exposition ou présentation à l'issue de l'atelier.

Créer favorise la différenciation interne

Outre les avantages des activités de création – aucune pression liée au résultat ou à l'évaluation, activités centrées sur les élèves et basées sur un projet –, elles permettent également de procéder à une différenciation. Cela signifie qu'elles peuvent être réalisées à divers degrés de difficulté et de complexité, en fonction des prédispositions individuelles. La différenciation peut s'opérer à différents niveaux. Il est possible par exemple de réduire l'ampleur de la tâche : chaque activité de création est constituée de plusieurs tâches partielles et il n'existe aucune obligation d'exécuter toutes les étapes dans l'ordre chronologique. Il peut également être utile de répartir une tâche entre plusieurs jeunes, par exemple lorsqu'une participante ou un participant se trouve en difficulté pour réaliser une activité de motricité fine met.

La différenciation permet aussi d'adapter les approches méthodologiques (par exemple la sélection d'outils) ou le type d'assistance offerte, qu'il s'agisse d'une démonstration concrète, d'un accompagnement linguistique ou d'une représentation graphique.

Si la différenciation est une méthode utile dans des cadres inclusifs, elle ne saurait pour autant reléguer l'essence fédératrice de make together au second plan. Un équilibre doit être trouvé entre les situations individuelles d'apprentissage et de travail et l'objectif premier de collectivité. Les phases de travail individuel doivent alterner avec celles de coopération et d'échange.

- RÉAGIR SELON LA SITUATION

Les jeunes ont des aptitudes et des besoins individuels. Les activités doivent donc être adaptées en fonction, par exemple en réduisant les étapes de travail, en apportant une assistance spécifique sous la forme d'instru-

ments adaptés ou en proposant l'aide d'une autre personne (idéalement une ou un autre jeune). Les activités de make together sont conçues de façon à pouvoir se décliner sous différentes formes.

- SE PRÉPARER

Pour pouvoir réagir selon la situation, une bonne préparation est indispensable. Cela suppose de réfléchir à l'accessibilité de l'espace et de se confronter personnellement à la question de l'inclusion et de l'éducation inclusive. Une bonne préparation implique aussi de se renseigner sur les prédispositions des participantes et des participants, de se procurer le matériel et les outils nécessaires et de réfléchir aux éventuelles adaptations des activités de création prévues ainsi qu'aux mesures d'assistance.

- ÉVITER DE TROP EN DEMANDER

Le but n'est pas que tout le monde sache tout faire. Avant toute chose, make together veut apporter de la joie aux jeunes et les encourager à échanger et à coopérer. Il est important que les contacts puissent se nouer dans une atmosphère harmonieuse et positive.

Apprentissage coopératif dans un atelier make together

Tout est dans le nom: la raison d'être de make together, c'est de créer ensemble. make together promeut l'apprentissage coopératif en groupe avec à l'avant-plan l'activité de création en tant que tâche commune. Un atelier make together vise à aboutir à un produit fini que les jeunes peuvent rapporter à la maison. Pour atteindre cet objectif, les jeunes travaillent ensemble et s'aident mutuellement. Cette dépendance positive réciproque joue un rôle central dans la coopération. Le groupe hétérogène est considéré comme une chance: ce sont en effet les contributions différentes des jeunes qui permettent de mener la tâche à bien. Le principe de base de l'apprentissage coopératif couvre trois étapes: «1. Réflexion – 2. Échange – 3. Présentation». L'étude individuelle de la tâche à accomplir (réflexion) est suivie d'une phase d'approfondissement en petit groupe (échange) puis de la présentation des résultats et conclusions (présentation). Trois conditions doivent être réunies pour favoriser la coopération dans le cadre d'une activité de création:

- PERMETTRE UNE PARTICIPATION ÉGALE

Les jeunes doivent se sentir sur un pied d'égalité dans la situation de contact qui se crée autour de l'activité de création. Il ne doit y avoir aucune différence externe de statut. Toutes et tous contribuent en fonction de leurs possibilités et assument la responsabilité des résultats finaux, qui sont développés en groupe. Il s'agit de faire ensemble, pas de faire mieux. Les coachs soutiennent de manière ciblée les compétences de chaque jeune et promeuvent la cohabitation sociale dans le processus de création. Les

coachs offrent leur aide selon le principe du «autant que nécessaire, aussi peu que possible».

- **TRANSFÉRER LA RESPONSABILITÉ**

Une activité coopérative de création visant un objectif commun et dans laquelle chaque jeune apporte des connaissances, approches et méthodes différentes fait naître une dépendance positive, qui est associée à la responsabilité individuelle de chacune et de chacun. Les jeunes sont responsables de leur contribution et du résultat global du groupe.

- **ANALYSER LES ACTIONS**

Au terme de l'atelier make together, les jeunes analysent le procédé de groupe ainsi que leur propre rôle dans celui-ci et définissent ce qu'ils et elles ont appris. En analysant leurs propres actions, les jeunes renforcent leur compétences sociale et méthodologique.

m make
together



Phases de l'atelier
make together

1

Meet & Greet

⌚ 15 minutes

Pour démarrer l'atelier, tout le groupe est rassemblé. Les coachs prononcent un petit mot de bienvenue, puis un tour de présentation est organisé. Ce dernier conduit à une première identification en tant que groupe et aide les jeunes à se défaire de leurs doutes et appréhensions. Les participantes et les participants forment un cercle. Les jeunes reçoivent leur badge nominatif, se présentent brièvement par leur nom et disent quelle est leur activité de loisirs préférée. Les badges facilitent la communication et rendent les contacts plus personnels.

Une fois le tour de présentation terminé, les coachs présentent l'atelier et les activités de création proposées pour que les jeunes sachent de quoi il retourne. Les principes des «Makers» sont également expliqués.

- CERCLES CONCENTRIQUES

Une bonne méthode pour faire connaissance est celle des cercles concentriques. Pour ce faire, le groupe est divisé en deux. Le premier forme un cercle intérieur, le second un cercle extérieur et les jeunes s'assoient ou se tiennent debout en vis-à-vis; dans l'idéal, celles et ceux qui se connaissent déjà doivent faire partie du même cercle. Chaque jeune échange sur une question spécifique avec celui ou celle qui lui fait face. Dans le cas de l'atelier make together, l'accent doit être mis sur les points communs et les différences à travers les questions suivantes: «Comment est-ce que je m'appelle?» et «Quelle est mon activité préférée?». Pour commencer, la personne du cercle intérieur parle et celle du cercle extérieur écoute. Au signal de l'animateur ou de l'animatrice, les rôles sont inversés. Après une minute, les jeunes du cercle extérieur se déplacent d'une position dans le sens des aiguilles d'une montre. L'exercice se répète jusqu'à ce que les jeunes reviennent à leur position de départ.

- DESSINER UN PORTRAIT

Le fait de demander aux jeunes de se dessiner mutuellement leur permet de faire connaissance de manière ludique. Le secret est d'imposer des règles tellement difficiles que tout le monde dessine «aussi mal». Les participantes et les participants font ainsi le constat que personne n'est parfait. Les jeunes se mettent par groupes de deux et dessinent mutuellement le portrait de leur partenaire en inscrivant son nom au verso. Il y a trois règles à respecter: il est interdit de regarder sa propre feuille en dessinant, il est interdit de lever le crayon de la feuille et le portrait doit être fait en une minute; lorsque cette minute est écoulée, tout le monde pose son dessin au sol. Les participantes et les participants forment un cercle et essaient de deviner qui est représenté sur chaque portrait. Quelqu'un commence et essaie d'attribuer un premier portrait, puis on contrôle le nom inscrit au verso. La personne dessinée se présente brièvement et essaie à son tour d'attribuer un portrait, et ainsi de suite.

2

Join

⌚ 10 minutes

La deuxième étape consiste à former les groupes. Dans l'idéal, chaque groupe compte entre quatre et six membres. D'expérience, la méthode aléatoire est très bien acceptée par les jeunes. L'application Team Shake, qui fonctionne tant sur des appareils portables (Android et iOS) que sur un ordinateur de bureau (macOS) est très utile pour obtenir très vite des groupes hétérogènes (voir le tutoriel vidéo). On peut aussi procéder manuellement. Il existe de nombreuses méthodes différentes et plus ou moins créatives: regrouper par positions (1-2-3-4), tirer des cartes ou encore mettre en rang selon la date d'anniversaire. Il est cependant important de toujours veiller à l'hétérogénéité des groupes lors de cette étape. En fonction du temps disponible, il est judicieux de répartir les groupes avant l'atelier en tant que tel. Chaque groupe se voit attribuer un ou une coach et une couleur. La couleur en question est représentée sur le badge de chaque membre (par exemple au moyen de points adhésifs, d'étiquettes ou de lanières) pour que l'ensemble des jeunes puissent voir rapidement et facilement qui appartient à quel groupe. Les tables de groupe au sein de l'atelier sont également associées à la couleur en question à l'avance (par exemple au moyen de feuilles DIN A4 de couleur) pour que chaque groupe sache où se trouve son espace de travail.

Une fois les groupes formés, un bref échange a lieu au sein de chacun d'eux pour sonder les intérêts et effectuer la répartition en mini-ateliers. Cet échange est animé et guidé par le ou la coach responsable. Les jeunes font partie de leur groupe respectif jusqu'à la fin de l'atelier et se soutiennent mutuellement. Le ou la coach accompagne également le groupe et l'aide en cas de besoin pendant toute la durée de l'atelier.

3

Explore

⌚ 20 minutes

Avant que les jeunes se lancent dans l'atelier en tant que tel, des «mini-ateliers» dans lesquels les coachs leur expliquent comment se servir des outils et leur enseignent des techniques de travail liées aux activités de création concernées sont organisés. Ce transfert de connaissances repose sur la méthode «Jigsaw», aussi appelée «groupe puzzle». Conformément à cette méthode, les membres d'un groupe se répartissent dans les différents ateliers proposés de sorte que, dans chaque groupe, un ou deux jeunes acquièrent un savoir spécifique pour l'activité de création (par exemple des connaissances de base en soudure). A la fin du mini-atelier, les participantes et les participants reçoivent un autocollant à apposer sur leur badge. Celui-ci montre qui dispose de quelles connaissances spécialisées et sert de personne de contact dans ce domaine. Les jeunes reviennent ensuite dans leur groupe avec de nouvelles connaissances. L'objectif est que les jeunes d'un même groupe disposent d'un maximum

de connaissances spécialisées qu'ils et elles peuvent partager avec les autres (tutorat par les pairs). Le transfert de responsabilité et l'apprentissage autodirigé donnent aux jeunes les moyens d'évoluer de façon largement autonome dans l'atelier.

4

Make

🕒 110 minutes

Les jeunes disposent à présent des outils nécessaires pour entamer l'activité de création en tant que telle («making»). Les membres du groupe réfléchissent ensemble au projet qu'ils souhaitent réaliser. Le ou la coach responsable accompagne le processus. Les participantes et les participants ne doivent toutefois pas nécessairement s'entendre sur un projet unique, mais peuvent s'adonner à différentes activités en parallèle au sein du groupe, tant que celles-ci sont menées en coopération. Les jeunes sont également libres de se consacrer à un ou à plusieurs projets pendant le temps imparti.

Chaque groupe dispose d'un poste de travail qui peut être aménagé individuellement. Les jeunes peuvent aller se procurer le matériel et les outils nécessaires aux projets de leur propre initiative. Les coachs se tiennent en retrait et aident les jeunes lorsque le problème ne peut pas être résolu au sein du groupe. Les premières personnes de contact sont les pairs tuteurs et tutrices.

Les jeunes peuvent faire des pauses pendant l'activité de création. Une table avec des boissons et des encas à discrétion est installée. Il est également conseillé d'aménager un espace où les jeunes ayant besoin de calme peuvent se retirer.

5

Show & Reflect

🕒 25 minutes

Après un premier rangement rapide, une présentation finale est organisée pour partager et apprécier les impressions et résultats de l'atelier make together. Les jeunes circulent dans l'atelier et se rendent auprès des différents groupes.

Après la présentation, une séance de feedback est organisée. En analysant leurs propres actions et en formulant leurs commentaires, les jeunes aiguisent leur perception de l'expérience et peuvent placer leurs ressentis dans un cadre commun. Le partage des commentaires se fait en utilisant la méthode à un point, qui permet de visibiliser les humeurs et les processus d'apprentissage au sein du groupe et de rapidement saisir l'état d'esprit général. Pour ce faire, on formule une question ou une affirmation («Est-ce que tu as bien aimé l'atelier?») et on inscrit ou dessine (par exemple avec des émoticônes) deux réponses, une à gauche et une à droite,

à côté d'une ligne. Les jeunes se positionnent sur la ligne, par exemple avec un trait de crayon ou un point adhésif. Cela permet de faire clairement apparaître les opinions largement partagées et les divergences, dont le groupe peut ensuite brièvement discuter. Si souhaité, on peut aussi recueillir des commentaires supplémentaires au moyen de post-its (par exemple: qu'as-tu appris aujourd'hui, que souhaiterais-tu refaire chez toi, as-tu des propositions d'amélioration ou des idées de nouvelles activités, etc.) qui doivent aussi être placés sur la ligne. L'équipe d'organisation prononce quelques mots de clôture, salue le travail accompli par les jeunes et prend congé.