

COMPTE-RENDU PREMIÈRE RÉUNION DE BASSIN

CLG Auxence Contout, Cayenne, 12 février 2019

Accueil des collègues et tour de table

Intervention Mme Nadia B., CPE au lycée Félix Éboué, Cayenne

Mise en place d'un coaching sur la confiance en soi à destination des élèves

Cette expérience menée en AP consiste à proposer du coaching à des élèves en difficulté, ayant beaucoup d'absences perlées, souvent de convenance, sous la forme d'une séance de 2h hebdomadaire pendant 7 semaines. Mme B. a suivi une formation personnelle dans le coaching en amont, qu'elle réinvestit dans le travail.

L'action de coacher signifie conduire une personne d'un point A à un point B, d'abord dans le domaine sportif (les champions se visualisent dans la performance et non dans l'échec).

Le coaching passe ensuite du domaine sportif au domaine de l'entreprise, pour une amélioration du rendement, en utilisant la même technique.

Par extension au grand public, on assiste à un foisonnement d'écoles de formation de coaching, et d'ouvrages sur le développement personnel. Le but est de viser l'autonomie, rendre la personne capable de résoudre ses problèmes par elle-même.

Il est bien évidemment nécessaire de trouver des garde-fous : trouver des formations certifiées, comprendre que le coach n'est ni psychologue, ni un formateur et faire attention aux dérives sectaires.

Le coaching s'est donc étendu au domaine scolaire : volonté de Mme B. de rester dans le domaine public, qui souhaitait aussi enseigner un peu plus d'autonomie aux élèves.

L'expérimentation est menée au lycée Eboué : les élèves souffrent d'obstacles ponctuels dans leur travail, d'un malaise flagrant, et de difficultés à verbaliser leurs difficultés.

Un repérage des profils est effectué avec les professeurs principaux et les coordonnateurs de niveau, puis la démarche est proposée à 12 élèves dont l'adhésion est nécessaire. L'animation est menée avec 2 AED en formation de CPE : écoute active, non-jugement, co-responsabilité, adhésion du groupe, solidarité. 10 élèves sur 12 sont restés après la première séance (cadre de travail dont le support est la parole)

Pour l'évaluation, les élèves ont noté les points suivants à la suite de l'atelier en AP : aide dans le parcours scolaire (méthode de travail, de révision, organisation de sa vie de jeune), mise en valeur de l'espace de parole (échange des interrogations, partage des problèmes), compétences psycho-sociales (affirmation de son opinion, savoir dire non, se connaître soi-même)

Déroulement des séances :

1. Faire connaissance
2. Identifier les fondamentaux à l'aide du portrait chinois et du senti-mètre
3. Etablir l'état présent pour se connaître en tant qu'élève : questionnaire, test VAK, parler de l'école idéale
4. Identifier ses limites et en rechercher les causes ; identifier les besoins derrière une envie avec l'exercice du génie ; définir un objectif réalisable ; ressortir les points de blocage
5. Détecter les ressources internes et les talents avec l'exercice mes réussites, la boucle auto-validante, un exercice sur la confiance en soi
6. Déterminer une stratégie et construire un plan d'action en faisant un planning de la semaine, un exercice sur les pensées négatives
7. Bilan et évaluation : exercice de la carte d'identité

Intervention Mme Lucie Lepage, professeur-documentaliste, CLG Charles Tafari, Papaïchton

Présentation du jeu Alukupikin

Le projet est porté par l'association Fleuve d'hier et d'aujourd'hui, le collège Charles Tafari et l'école primaire du bourg. Il a consisté à concevoir un jeu culturel bushinenge pour fournir des ressources pédagogiques pour les enseignants, en reprenant le principe du jeu de l'oie mais en se basant sur la commune de Papaïchton : 4 domaines culture et tradition, vocabulaire, sciences et histoire-géographie.

Le travail a été mené en collaboration par les élèves de CM2 et les 6^e.

Toutes les cartes ont été faites par les enfants, certaines en Aluku avec une ILM, en SEGPA, avec les profs d'histoire géographie. Toutes les questions portent sur la Guyane et la culture bushinenge.

9000€ de subvention ont été alloués par la DAC, le rectorat, la CTG, la mairie de Papaïchton et le parc amazonien.

Les pièces ont été fabriquées par la Kazlab (une association de Saint-Laurent), avec une imprimante 3D. Le jeu est édité en 10 exemplaires. Il est prévu deux voyages d'échange pour le présenter : un en pays amérindien et un sur le littoral.

Les porteurs du projet souhaiteraient décliner le jeu autour d'autres cultures de Guyane (amérindiennes, créoles, etc.) Une discussion est en cours avec le réseau Canopé pour mettre le jeu en production plus importante.

Atelier au choix : Esprit Critique, Médiaphères, Voxapolis, Alukupikin

Restitution des ateliers

- 1- Médiaphères, L'objectif de ce jeu est de proposer aux enfants, aux adolescents, aux jeunes et moins jeunes un moment de réflexion collective autour de l'éducation aux médias. Les échanges générés par les questions du jeu permettront de donner la parole aux participants, sur des situations qu'ils ont pu vivre. En écoutant les réponses des équipes, le maître de jeu (professeur, éducateur, CPE, assistant d'éducation, personnel de santé, animateur,...) s'appuiera, pour mener les débats, sur les éléments proposés dans le livret d'accompagnement, complètera les réponses des joueurs, clarifiera le vocabulaire et les différentes notions évoquées, rappellera la loi. (<https://www.reseau-canope.fr/notice/mediaspheres.html>)
Le jeu est accompagné d'un parcours pédagogique en ligne destiné aux enseignants, contenant des pistes pour aller plus loin avec les élèves, et des liens vers davantage de ressources sur les thématiques de l'ÉMI. (Édité par Canopé, il se présente comme un Trivial Pursuit peu ludique, sous forme de questions. Il a été jugé par les testeurs peu amusant et mal formulé. Il était également difficile d'identifier le niveau des questions. Il serait intéressant de le tester avec des élèves.)
- 2- Voxapolis est un jeu de rôles qui traite des différents modes de scrutin, des pratiques délibératives, de l'esprit critique et de la citoyenneté.
Les joueurs incarnent les membres d'un conseil de métropole qui doivent élire l'un de ses membres pour ensuite délibérer sur le choix d'un projet d'aménagement du territoire. Ce support ludique permet de conduire trois activités avec des élèves de lycée afin de comprendre les différents modes de désignation, leurs effets sur le choix des gouvernants et les décisions politiques. (<https://www.reseau-canope.fr/notice/voxapolis.html>)
Selon les testeurs, il représente plus un support pédagogique d'un support ludique.
- 3- Esprit critique / estime de soi : ce n'est pas vraiment un jeu, plutôt un support pédagogique encore une fois. Qu'est-ce que je publie sur les réseaux ? En fonction des posts publiés, les élèves donnent leur avis et remplissent un baromètre de l'esprit critique et d'estime de soi, en fonction des publications et des interactions. Il faut absolument un professionnel pour diriger les débats. Situations loufoques, jeu dans l'air du temps et drôle. S'apparente dans les situations à l'expo Moi jeune citoyen. Cela permet de développer l'esprit critique, quelques notions à revoir sur la partie estime de soi. Cartes un peu ludique, jeu avec des émoticônes, des smileys, images et couleurs, jeu peut être abordé par thématique et adaptable par niveau. Réel aspect ludique, situations concrètes, proche de leur réalité. En attente de finalisation, recherche de partenaires et de financements. Destiné à être en licence Commons pour pouvoir être partagé.
<https://doc.dis.ac-guyane.fr/Jeu-S-prit-kritic-S-team-de-soi.html>
- 4- Alukupikin : jeu amusant et accessible, peut-être à retravailler par niveau. Très axé sur la découverte de la culture et très ludique. Pourrait facilement remporter l'adhésion, peut-être plus difficile au lycée. Eventail large de cartes, jeu pouvant être étendu à d'autres cultures. Pourrait facilement plaire aux élèves du littoral. Permet vraiment d'apprendre en s'amusant.

Intervention Mme Marine Lucas, professeur-documentaliste au CLG Justin Catayée, Cayenne

Compte-rendu de l'ouvrage *Grandir connectés, les adolescents et la recherche d'informations*, Anne Cordier, C&F Editions, 2015

Grandir connectés est un ouvrage de recherche autour des sciences de l'information, qui dénonce le hiatus entre les pratiques de l'info des ados et les discours véhiculés par société et institutions scolaires (digital natives ou digital naïves ?).

Le texte part des pratiques du terrain et distingue usage (utilisation de l'outil) et pratique (dimension sociale). Il différencie les pratiques informelles et les pratiques académiques.

Méthodologie de l'enquête : enquête dans les CDI de 3 lycées et 1 collège → observation sans intervention au CDI, et entretiens semi-directs, entretiens d'explicitation des pratiques, en 2008-2009. Expertise en recherche d'information = du domaine, des systèmes, en recherche d'information

Existe-t-il une différence entre la recherche d'info des ados et celle des adultes ?

Face aux injonctions sociétales, les adolescents, conscients des normes qui pèsent sur eux, dénoncent lesdites normes (je ne sais pas faire / je suis conscient des risques)

90% des jeunes interrogés se sentent experts ou moyennement experts. L'échec est imputable à la fatalité et l'outil doté de vertus de compréhension propres à l'intelligence humaine. Il existe une véritable crainte du rejet du groupe en cas de défaillance. La circulation de l'expertise entre pairs qui se fait sur les outils, serait à valoriser.

Le numérique est un cadre de référence dans le vocabulaire de la vie quotidienne.

Il existe également un fort clivage entre usage privé et usage scolaire.

L'univers personnel des grands ados se trouve augmenté par le numérique. Il manque encore la recherche axée sur le smartphone.

La présence parentale est déployée selon des modalités différentes, avec un apprentissage de l'outil numérique dès le primaire, puis dans la famille. L'accompagnement dans la famille est jugé bienveillant, contrairement à celui des pairs et des enseignants.

Le processus de familiarisation va à l'encontre d'une vision figée des digital natives : c'est en effet un processus d'initiation, de reconfiguration, d'émancipation. Avec un aspect affectif primordial (pas de jugement, du soutien).

Les pratiques sont multi médiatiques : le papier structure, est familier, propice à la flânerie et à la confiance alors que le numérique est plus immédiat, plus exhaustif et plus plaisant. La recherche sur un moteur de recherche est plus agréable pour l'élève : les résultats de la recherche sont immédiats.

L'auteur observe une prépondérance de Google : peu de connaissance d'autres outils, hyper valorisation, mythification, personnification, rapport de connivence, légitimation sociale.

La recherche d'information n'est pas vue comme difficile.

Il est également noté une prépondérance de la formulation de la requête par rapport à la navigation, la nécessité de compétences langagières fortes, et une problématique vis-à-vis du système de proposition de requête de Google. L'élève se sent peu de compétences, comparativement à ce qu'il pense de l'outil.

Enfin, on remarque une faible culture technique chez les élèves, qui mène à une confusion entre l'activité de recherche et l'activité manipulative, les jeunes se retrouvent dépendants de la technique.

Pistes d'action : prendre appui sur les pratiques sociales et informationnelles de ados, verbaliser les concepts pour que les élèves comprennent ce qu'ils pratiquent.

Coups de cœur / coups de griffe

Animations culturelles, films, expositions, livres, films, sorties à conseiller ou déconseiller

Coups de cœur livres

- *Qu'est-ce qu'il m'arrive ? fille*, Susan Meredith (puberté, adolescence)
- *Qu'est-ce qu'il m'arrive ? garçon ?* Alex Frith (puberté, adolescence)
- *Les règles, quelle aventure*, Mirion Malle et Elise Thiébaud (3^e lycée, féminisme, menstruations, point de vue physique, sociologique ; petite BD à la fin sur la première visite chez le gynécologue)
- *Cette fille, c'était mon frère*, Julie Anne Peters (transsexualité, 3^e-4^e, humour)
- *M. Lemoncello, tome 1 : 24 heures dans l'immense bibliothèque de M. Lemoncello*, Chris Grabenstein, (bibliothèque, bibliographie, escape game, futurisme)
- *M. Lemoncello, tome 2 : Une semaine dans l'extraordinaire bibliothèque de M. Lemoncello*, Chris Grabenstein
- *Pack citoyenneté avec Mon journal* (association L-214), droits des animaux, véganisme, militantisme, SVT, débat sur la citoyenneté, information sur les droits des animaux
- *Marion, 13 ans pour toujours*, Nora Freisse (suicide, harcèlement)
- *C'est quoi les inégalités*, Jacques Azam (sous forme de questions, vidéos reprises sous le format d'1 jour 1 question)
- *Je me défends du sexisme*, Emmanuelle Piquet, Lisa Mendel (sexisme, discrimination, psychologie)
- *Je me défends du harcèlement*, Emmanuelle Piquet (harcèlement scolaire, psychologie, cas pratique, outils)
- *Le grand livre des expériences : ne plus jamais s'ennuyer*, Ian Graham (science, expérience, vulgarisation)
- *Le grand livre de la magie*, Gilles Arthur (tour de magie, prestidigitation)
- *The edge of nowhere*, Elizabeth George (policier, fantastique, saga de 4 tomes, lycée)
- *Dans le jardin de l'ogre*, Leïla Slimani (nymphomanie, couple, psychologie, lycée)
- *Autre monde*, Maxime Chattam (saga de 8 tomes, fantastique, dystopie, lycée)
- *By the rivers of Babylon*, Kei Miller (rastafarisme, Jamaïque, sélection Prix Carbet des Lycéens)
- *L'ange du patriarche*, Kettly Mars (vaudou, Haïti, sélection Prix Carbet des Lycéens)

- *Guillotine sèche*, René Belbenoît (baigne, voyage, archives en livres)

Coups de cœur BD, mangas

- *Le livre qui t'explique enfin tout sur les parents*, Françoise Boucher (relations familiales, guide, humour, collègue)
- *Les enquêtes d'Enola Holmes*, Nancy Springer et Serena Blasco (adaptation, aventure, Londres, 19^e siècle)
- *Seule à la récré*, Anaïs Bloz (rejet, harcèlement, isolement)
- *Invisible*, Stéphanie Rubini (rejet, suicide, amitié, famille)
- *Le château de ma mère*, Serge Stocco (adaptation de classique, famille)
- *Les misérables*, Takahiro Arai (manga, adaptation de classique)
- *Voyage au centre de la Terre*, Norihiko Kurazono (manga, adaptation de classique)

Coups de cœur expositions

- Les expositions du Musées des Cultures guyanaises

Coups de cœur divers

- Revue Topo, bimestriel, traite de l'actualité sous forme de BD graphique

Coups de griffe

- Les expositions du CNES

Échanges entre pairs

Réforme du lycée, RGPD et mise en œuvre, mise en place de la politique documentaire dans l'établissement

Concrètement, cette loi européenne rentrée dans la loi française consiste à simplifier des actions telles que les demandes d'autorisation à la CNIL : le traitement des données n'est plus à déclarer à la CNIL, mais doit être documenté.

Les chefs d'établissement ont reçu un vadémécum pour mettre cette loi en application dans les établissements.

Mise en place du règlement sur la protection des données : les chefs d'é sont responsables de la protection des données, et doivent faire remonter le traitement des données. Ainsi, pour chaque logiciel, il faut faire une fiche type (voir le site de la CNIL),

Pour BCDI et Esidoc, Canopé propose une fiche pré-remplie sur le site Solutions documentaires,

Pour CDISat en local, remplir la fiche, mais pas forcément le logiciel.

Pour le GIDEC-GECRI, Pronote : se rapprocher du prestataire qui doit faire le traitement de protection des données. Page dédiée sur Pronote, télécharger la fiche de traitement et la remplir.

Le CE est censé impulser la dynamique, mais rien n'empêche de prendre les devants.

Les fiches de traitement RGPD peuvent faire l'objet d'une mention dans la politique documentaire : la loi incite les enseignants à enseigner aux élèves la protection de leurs données.

<https://doc.dis.ac-guyane.fr/Mise-en-conformite-RGPD-BCDI-Esidoc.html>

<https://doc.dis.ac-guyane.fr/Protections-des-donnees-au-CDI.html>

<https://doc.dis.ac-guyane.fr/RGPD-queelles-incidences-pour-les-professeurs-documentalistes.html>