

*Article pour l'ÉER – Pratique inspirante en adaptation scolaire dans une petite école de la région de Québec*

### **Le réseautage au service de la médiation culturelle scientifique**

Une sortie de fin d'année qui est l'aboutissement d'une démarche d'apprentissages pour des élèves en classes spécialisées ! À partir d'une médiation culturelle et scientifique des enseignantes ont planifié et mis en œuvre une séquence d'activités misant sur l'intégration du numérique pour maximiser une journée de sortie scolaire.

Caroline Moore et Nancy Laflamme, deux enseignantes en adaptation scolaire de la petite école L'Envol (CSS des Premières Seigneuries à Québec), ont transformé une sortie de fin d'année en une démarche structurée d'apprentissages pour leurs élèves en déficience intellectuelle moyenne (âgés de 12 à 16 ans). Comme point de départ? La participation à l'activité *SOS Chauves-souris* offerte par l'École en réseau (ÉER) en collaboration avec la Sépaq. Les classes ont intégré le numérique tout au long du processus. Soulignons que cette école fait partie de la mesure budgétaire de l'ÉER destinée aux petites écoles primaires et secondaires partout au Québec.

### **Au-delà de la sortie de fin d'année, des apprentissages notables**

Pour dépasser l'intention initiale qui était de faire une sortie au Zoo de Granby, les enseignantes ont choisi une activité de l'ÉER dont la thématique était rattachée Puis, en collaboration avec la porteuse de dossier de l'ÉER et conseillère pédagogique au CSS des Premières Seigneuries, Peggy Rail, elles ont intégré le numérique pour enrichir l'expérience pédagogique de leurs classes, suivant les attentes du programme CAPS. Elles ont planifié avec soin la démarche qui s'est déroulée de mars à juin 2024 et mis en place un encadrement adéquat avec les techniciennes en éducation spécialisée (TES) et d'autres intervenants de l'école (voir annexe pour la planification).

Soulignons que l'activité en réseau *SOS Chauve-souris* propose un ensemble d'activités menées en collaboration avec des partenaires extrascolaires telle la Sépaq, dont les spécialistes font découvrir l'univers de cet animal aux élèves, notamment par une activité en visioconférence en classe. L'activité en réseau vise à lever le voile sur l'animal et sur sa capacité d'adaptation (lien PFEQ en science et technologie : anatomie, régime alimentaire, modes de locomotion, habitats, adaptations).

Caroline et Nancy ont souhaité intégrer plusieurs dimensions de la compétence numérique, plus particulièrement le numérique pour l'apprentissage, les habiletés technologiques et la production de contenu. Comme leurs élèves ont des profils hétérogènes en matière de littératie (certains ne peuvent écrire) et en matière d'usage d'appareils numériques, la différenciation pédagogique requise s'est avérée cruciale tout au long du projet.

### **Le cellulaire en classe, la tablette et Book Creator**

Différents outils numériques ont été mis de l'avant. Les enseignantes ont observé des usages novateurs chez leurs élèves et ont pu apprécier des compétences variées même pour les élèves non scripteurs. Les stratégies déployées par les enseignantes ont permis aux élèves de développer leur culture informationnelle, de mieux maîtriser les codes de la navigation sur le Web, voire de faire découvrir aux autres des liens intéressants à explorer en lien avec les activités. À l'aide d'une tablette et d'une application numérique, un carnet de voyage numérique collaboratif a été créé par les classes. Pour les enseignantes, l'intégration du numérique s'est avérée concluante, en adaptant l'environnement des outils. Par exemple, les élèves écrivaient d'abord manuellement avant de passer à une écriture numérique à l'écran.

Au final, les enseignantes ont observé une meilleure utilisation du numérique chez ces élèves en classe spécialisée, avec des pratiques qu'elles peuvent modéliser pour d'autres activités. Citoyen éthique, hygiène numérique, mais également compétences à vivre la médiation culturelle et scientifique par les questions posées aux intervenants extrascolaires. En 2025, on souhaite poursuivre une telle approche, sur un autre sujet, pour tirer véritablement profit d'une sortie scolaire de fin d'année !

## ANNEXE

### Vue d'ensemble des activités menées par les enseignantes

#### **Introduction au monde animal :**

- Découverte des éléments d'apprentissage du monde du vivant.
- Présentation des différentes espèces animales
- Utilisation de supports visuels, d'histoires interactives et de jeux pour introduire les élèves au monde animal, en mettant l'accent sur les chauves-souris

#### **Atelier virtuel SOS chauves-souris :**

- Participation à l'atelier SOS Chauves-souris d'ÉER de manière virtuelle
- Utilisation de ressources numériques pour montrer les différentes espèces de chauves-souris et leurs particularités

#### **Préparation de la visite au Zoo de Granby :**

Exploration virtuelle du site du Zoo de Granby : Utilisation de supports numériques pour aider les élèves à comprendre et anticiper l'expérience de la visite (carte du site, horaire des activités, photos des animaux, etc.)

#### **Visite au Zoo de Granby :**

- Organiser une visite au Zoo de Granby adaptée aux besoins spécifiques des élèves
- Utilisation de supports numériques pour fournir des informations complémentaires sur les animaux rencontrés lors de la visite et pour les photographier
- Visiter la caverne où l'on retrouve les chauves-souris et comparer la réalité avec les apprentissages faits en classe

#### **Activités pratiques :**

- Création d'activités pratiques adaptées au niveau des élèves, telles que la réalisation de dessins, de collages ou de maquettes représentant les chauves-souris
- Classement des animaux selon différentes catégories (oiseaux, mammifères, reptiles, poissons, insectes)
- Classement des animaux selon certaines caractéristiques (poils, plumes, écailles, habitat, mode de locomotion)

- Description du mode de vie d'un animal (habitat, alimentation, reproduction, prédation, camouflage)
- Encouragement à poser des questions et à exprimer leurs idées sur les animaux

### **Création d'un carnet de voyage numérique :**

- Utilisation d'outils numériques simples pour créer un carnet de voyage virtuel, regroupant les découvertes des élèves
- Inclusion de photos, de vidéos et de dessins réalisés par les élèves au cours du projet

### **Exposition virtuelle :**

- Présentation virtuelle des travaux des élèves, accessible aux parents et aux autres classes
- Intégration de photos, de vidéos et de narrations des élèves sur les animaux du zoo et les chauves-souris

### **Ressources nécessaires :**

- Accès à des outils numériques tels que des tablettes, des ordinateurs ou des appareils mobiles ainsi qu'à la télévision à l'entrée de l'école pour la présentation des carnets de voyage des élèves
- Collaboration avec des éducateurs spécialisés
- Connexion Internet pour les visites virtuelles et les échanges en ligne.
- Inscription à l'atelier SOS chauve-souris de l'École en réseau
- Financement pour la réalisation de la visite au Zoo de Granby (transport, billets d'entrée au zoo)

Ce projet amène les élèves à découvrir les caractéristiques des chauves-souris et à développer leurs connaissances dans des contextes riches, concrets et variés dans lesquels l'apprentissage par essais et erreurs ainsi que la manipulation sont à privilégier.

Il vise aussi à créer une expérience éducative significative et stimulante en intégrant les compétences du programme CAPS, tout en utilisant le numérique de manière adaptée pour enrichir l'apprentissage des élèves et favoriser leur participation sociale.