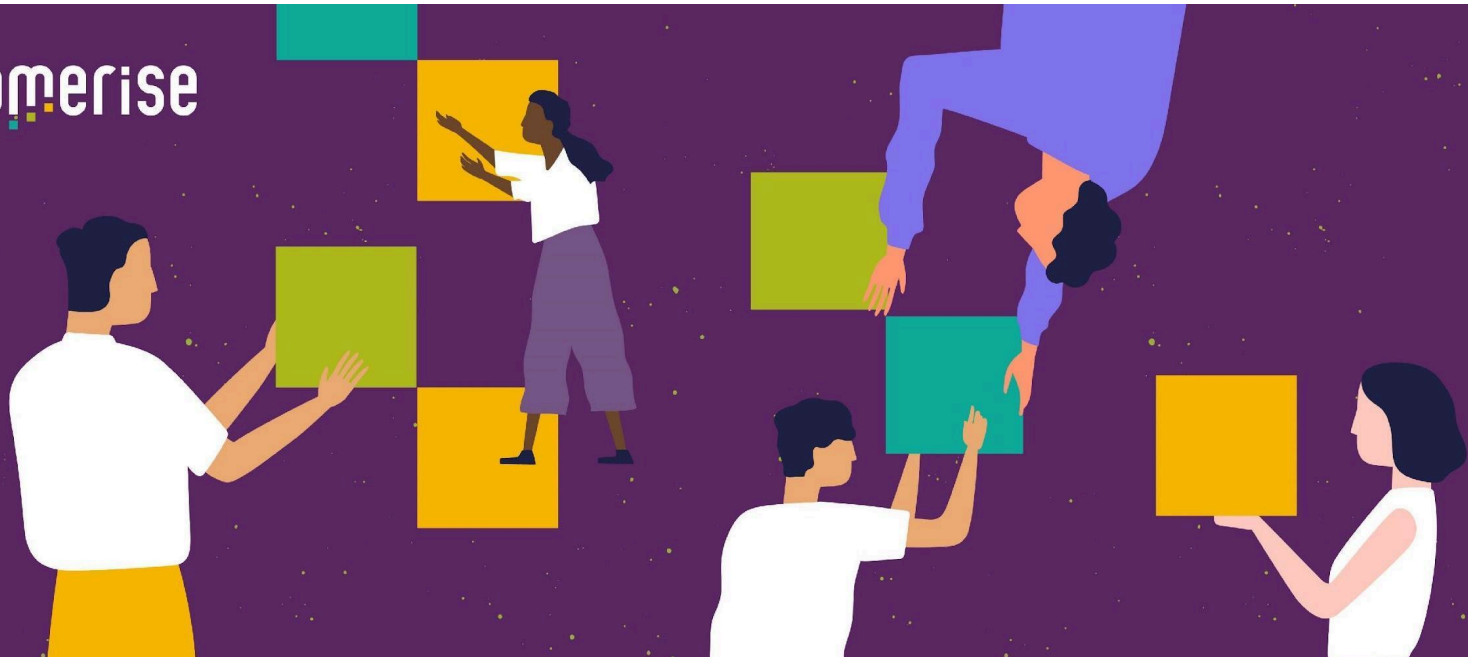




Plongez dans Camerise

Une approche innovante pour le développement professionnel en pédagogies collaboratives et inclusives en FLS

Module général

Auteur.es : Yarubi Díaz Colmenares, Dominique Scheffel-Dunand et Adam Smit

Conceptrice pédagogique : Pauline Le Bot

Éditrice : Diane Epassa Boulou

Ce document est placé sous licence Creative Commons CC-BY-NC-SA



Table des matières

Introduction	3
Genèse et terminologie	3
Partie 1 : Portrait de la collection Plongeurs Camerise	4
Contexte	4
Public cible	4
Objectif général	4
Objectifs spécifiques	4
Pour les formateur.rices	4
Compétences culturelles et éco-responsables	4
Compétences juridiques et pédagogiques	4
Compétences stratégiques et métacognitives	4
Compétences spécifiques à un Plongeur en particulier	5
Pour les participant.es visés	5
Compétences juridiques et pédagogiques	5
Compétences culturelles et éco-responsables	5
Compétences stratégiques et métacognitives	6
Participant.es visés	6
Annexes	6
Thématiques ayant inspirés les Plongeurs Camerise	6
Partie 2 : Le format choisi des Plongeurs pour un développement professionnel aux pédagogies collaboratives et inclusives en FLS	8
Un format détachable	8
Les Plongeurs en tant que Ressources éducatives libres (RÉL)	8
Le format Livre Interactif de H5P dans Pressbooks	9
Partie 3 Les Plongeurs de la série Co-Co-Co	9
Brève présentation	9
Un modèle pédagogique pour les Plongeurs Co-Co-Co	11
Parcours de la structure d'un Plongeur de la série Co-Co-Co	11
Aperçu de la structure	11
Explication de la structure	12
1 PLANIFICATION	12
1.1 Fournitures de départ	12
1.2 Chronologie d'un Plongeur	12
1.3 Tutoriel pour s'approprier l'outil	12
2 EXÉCUTION	12
2.1 Brise-glace	12
2.1.1 L'accroche	12
2.1.2 Le diagnostic	12
2.2 La pédagogie	13
2.2.1 Objet enseigné	13
2.2.2 Analyse et extension de la leçon	13

2.2.3 Cartographie mentale	13
2.2 COLLABORATION	14
2.3.1 Activités collaboratives	14
2.3.2 Lien Camerise	14
3.AUTOREFLEXION	15
3.1 Rétroactions du Plongeon	15
3.2.1 Invitation au prochain Plongeon	15
3.2.2 Conclusion	15
3.2 Adaptations possibles	15
4. RESSOURCES POUR UNE ANALYSE COMPLÉMENTAIRE	15
5 ANNEXES	15
6 OEUVRES CITÉES	16

Introduction

Genèse et terminologie

De manière globale, les *Plongeurs Camerise* désignent une collection de modules ou d'ateliers de formation en développement professionnel créés par Camerise. Chaque module ou atelier appelé "*Plongeon*" est l'occasion pour chaque participant de réfléchir à un thème de formation par la pratique d'activités visant à développer la collaboration professionnelle dans l'éducation du Français langue seconde (FLS). Plusieurs d'entre eux ont vu le jour en 2022, notamment le [Plongeon Coaching](#), le [Plongeon co-évaluation de ressources](#) ou le [Plongeon co-enseignement](#). Ces thématiques ont valu à cette série d'être parfois appelée *Les Co-Co-Co* ou les "*Cocos*".

Dans ce Module général des *Plongeurs Camerise* : *Une approche innovante pour le développement professionnel en pédagogies collaboratives et inclusives en FLS*, désigné ci-après par "Module général des *Plongeurs*" ou "Module général", nous présentons le contexte, le format de la formation "en libre accès" et le contenu qui ont inspiré la création des *Plongeurs Camerise*.

À la différence des modules dédiés aux ateliers des *Plongeurs*, ce module général n'est pas interactif dans son essence, c'est-à-dire qu'il ne propose pas d'activités d'enseignement ou d'apprentissage aux formateur.rices. Il est donc de nature informative et son but est d'introduire la pédagogie collaborative des *Plongeurs*.

Partie 1 : Portrait de la collection *Plongeurs Camerise*

Contexte

Public cible

Les formateur.ices qui peuvent être des conseillers pédagogiques en FLS dans les conseils scolaires, par exemple.

Objectif général

Appuyer les formateur.ices dans le développement professionnel des enseignant.es en FLS sur les plans de l'éducation et pédagogie ouvertes, l'évaluation, l'adaptation et la création de ressources pédagogiques et didactiques favorisant la collaboration dans l'apprentissage et l'enseignement collaboratifs.

Objectifs spécifiques

Pour les formateur.ices

Compétences culturelles et éco-responsables

En droite ligne avec les [Objectifs de développement durable de l'UNESCO](#) : [4. Éducation de qualité](#), [10. Inégalités réduites](#) et [17. Partenariats pour la réalisation des objectifs](#) :

1. Intégrer et valoriser l'apprentissage du français en favorisant l'inclusivité, l'accessibilité et l'enseignement/apprentissage sensible à la culture dans l'enseignement primaire et secondaire et postsecondaire.

Compétences juridiques et pédagogiques

2. Intégrer et adopter des pratiques de l'éducation et de la pédagogie ouvertes, ainsi que des processus liés à l'usage ou la création de ressources éducatives libres.
3. Identifier des produits en libre accès et adaptables pour encourager la co-évaluation et la co-crédation de ressources éducatives libres valorisant les pratiques d'éducation collaboratives, inclusives et de pédagogie ouverte.
4. Bénéficier d'exemples pratiques d'éducation ouverte en action, de sources d'inspiration et d'idées pour ses propres pratiques d'enseignement.

Compétences stratégiques et métacognitives

5. Identifier des processus liés à la réalisation d'une tâche exigeant l'adaptation de ressources pédagogiques ou didactiques pour les programmes de formation ou de développement professionnel dès le démarrage du projet.
6. Réseauter, collaborer et s'engager dans de futures collaborations en innovation

pédagogique et pédagogies inclusives.

Compétences spécifiques à un *Plongeon* en particulier

7. Intégrer et valoriser des pratiques de mentorat ou de Coaching dans des ateliers de développement professionnel
8. Intégrer et valoriser des pratiques de formation ou développement professionnel visant le co-enseignement au niveau local (au sein d'un même établissement, au sein d'un même conseil scolaire, avec d'autres conseils scolaires canadiens ou au sein de la francophonie plurielle)

Pour les participant.es visés

Les participants peuvent être des enseignant.es, des futur.es enseignant.es, des administrateur.rices, des formateur.ices de formateur.ices et toutes personnes intéressées par la démarche d'ouverture dans le monde de l'éducation.

Compétences juridiques et pédagogiques

1. Acquérir des connaissances, des stratégies et des compétences en collaboration professionnelle sectorielle et intersectorielle valorisant :
 - a. les pratiques d'éducation et pédagogie ouvertes,
 - b. la création ou adaptation de RÉL,
 - c. la co-conceptualisation d'activités ou les scénarisations pédagogiques visant le coaching/mentorat ou le co-enseignement au niveau local.
2. Atteindre un seuil de réussite et d'autonomie nécessaire à la recherche, l'évaluation et l'adaptation collaboratives de ressources pédagogiques et didactiques en libre accès et sous licence Creative Commons pour la salle de classe, les ateliers de développement professionnel, les séances de coaching/mentorat et le co-enseignement.

Compétences culturelles et éco-responsables

En droite ligne avec les [Objectifs de développement durable de l'UNESCO](#) : [4. Éducation de qualité](#), [10. Inégalités réduites](#) et [17. Partenariats pour la réalisation des objectifs](#).

3. Préparer des élèves de la petite enfance au secondaire aux compétences globales et transversales valorisant l'approche par projet, l'apprentissage collaboratif et la production de produits de connaissance publics, leur donnant ainsi les atouts nécessaires pour intégrer le
4. monde du travail du 21^e siècle.
5. Développer une attitude positive face à l'apprentissage du français et le partage de connaissances, savoir-faire et savoir-être.
6. Optimiser l'accessibilité et l'inclusivité des programmes FLS au plus grand nombre d'étudiant.es.

7. Collaborer entre enseignant.es en milieu rural et urbain ou au sein de la francophonie plurielle.

Compétences stratégiques et métacognitives

8. La participation aux communautés de pratique ouvertes et inclusives en FLS.
9. La conception pédagogique qui soutient le développement collaboratif des connaissances.

Participant.es visés

Dans le but d'assurer le taux le plus élevé de réussite chez les formateur.ices tels que des conseiller.ères pédagogiques en FLS formé.es à l'approche collaborative des *Plongeurs Camerise* nous avons tenu compte de leurs besoins et de leurs limites lors de l'élaboration de ce programme de formation. Des échanges avec des enseignant.es, ainsi que la rétroaction d'un comité consultatif ont permis d'identifier et de justifier les besoins réels de formateur.trices en mesure d'apprendre par eux-mêmes et de développer leur autonomie en éducation et pédagogie ouvertes.

Annexes

Appuyer les formateur.rices dans la formation des enseignant.es en FLS à l'éducation et la pédagogie ouvertes, ainsi qu'à l'évaluation, l'adaptation et la création de ressources pédagogiques et didactiques dans un apprentissage collaboratif. **Vous trouverez en annexes, des documents de référence et des fiches à reproduire** ([grilles d'évaluation](#), [des ressources pour une analyse complémentaire](#), etc.). Ces annexes peuvent servir de balises pédagogiques pratiques pour définir les attentes des participant.es visés et pour planifier leur développement professionnel.

Nous fournissons également des stratégies (planification, gestion et évaluation) **et des mécanismes de rétroaction sur les pratiques en co-évaluation, adaptation et création de RÉL, et coaching** pour permettre un retour sur ces stratégies dans les domaines de formation/d'apprentissage à l'éducation et pédagogie ouvertes ainsi qu'à l'évaluation, l'adaptation et la création de ressources pédagogiques et didactiques dans un apprentissage collaboratif.

Thématiques ayant inspirés les *Plongeurs Camerise*

Thématiques qui ont inspirés les *Plongeurs Camerise*:

1. Éducation ouverte et pédagogie ouverte
2. L'approche par compétences: savoir collaborer, savoir partager, savoir adapter,
3. L'usage du numérique

4. Le répertoire de l'Université York appelé Camerise qui est un Hub du FSL et une communauté de pratique. [Cliquez ici pour obtenir des informations sur le fonctionnement du site de Camerise](#), ainsi que des conseils pour rechercher ou déposer des ressources sur le répertoire.
5. Dynamiques d'animation d'un atelier virtuel ou comodal (vs. un atelier en présentiel)
6. La collaboration est au coeur de la philosophie des *Plongeurs*
7. Création d'un réseau de développement professionnel qui rassemble tous les secteurs de l'éducation FLS/FLA)
8. La collaboration (ce qui nous distingue d'autres offres de formation (PD, ateliers, AQs, webinaires)

Vous pouvez consulter notre [liste de ressources complémentaires en cliquant sur ce lien](#) pour accéder à une sélection d'articles relatifs à ces thématiques.

Partie 2 : Le format choisi des *Plongeurs* pour un développement professionnel aux pédagogies collaboratives et inclusives en FLS

Un format détachable

La série des Co-Co-Co présente l'avantage de pouvoir être utilisée ensemble ou détachée par atelier. Cela présente de nombreux avantages pour les formateur.ices comme la flexibilité et l'adaptabilité, et la possibilité de personnaliser leur approche pédagogique. Chaque *Plongeur* représente un atelier spécifique, avec des objectifs pédagogiques clairs et des activités détaillées. Les formateur.ices peuvent choisir les ateliers qui correspondent le mieux aux besoins de leur groupe.

Cette approche permet une exploration autonome et un apprentissage interactif, offrant aux formateur.ices la liberté de créer leur propre parcours pédagogique et de se concentrer sur les compétences ou les connaissances qu'ils souhaitent développer chez leurs apprenant.es.

Les *Plongeurs* en tant que Ressources éducatives libres (RÉL)

Les documents détachables, partageables et imprimables des *Plongeurs* visent ainsi à promouvoir la mise en commun et le partage de ressources pour favoriser une approche pédagogique plus ouverte, davantage accessible et décloisonnée.

Les *Plongeurs* vous présentent une pédagogie innovante de formation professionnelle qui vise à encourager la collaboration professionnelle sectorielle (collaboration en interne et par niveaux) et intersectorielle (collaboration externe au conseil scolaire de rattachement et avec des acteur.trices autres que les enseignant.es en FLS) dans le domaine du FLS et qui adopte les [principes de l'éducation ouverte](#) et la création de [Ressources Éducatives Libres \(RÉL\)](#).

Il s'agit de plusieurs guides pour des ateliers de formation sur la collaboration, la création collaborative, l'usage et le partage de ressources pédagogiques et didactiques. Les *Plongeurs* sont diffusés sous la licence [Creative Commons BY-NC-SA](#).

Cela signifie que toute personne pourra les adapter et les partager à nouveau sous la même licence [CC BY-NC-SA](#). Concrètement, un professionnel de l'éducation pourra choisir d'adapter et de partager à nouveau chacun des *Plongeurs* aux besoins spécifiques de son public cible, en modifiant les activités proposées, en traduisant le contenu, en adaptant les modalités d'enseignement, etc. Le fait qu'une ressource soit placée sous licence Creative Commons (sauf les licences ND qui n'autorise pas les dérivés) vous permet de travailler dans une perspective de recyclage, tout en respectant les principes de l'éco-responsabilité, sans recourir à des pratiques de piratage.

De manière générale, il n'est pas toujours évident de se lancer dans la publication de RÉL. C'est pourquoi on pourra se lancer progressivement, soit en commençant par

publier des ressources sous copyright, puis en passant à des licences ouvertes ultérieurement, selon les choix personnels des auteur.es ou de ceux des conseils scolaires. En partageant leurs R  L sur des r  pertoires sp  cialis  s tels que [Camerise](#), les professionnels de l'  ducation peuvent contribuer    la cr  ation d'une communaut     ducative plus collaborative et ainsi encourager la mise en commun des connaissances. Nous avons ajout   une liste de r  f  rences sur les Creative Commons et les droits d'auteur dans le document de [Ressources pour une analyse compl  mentaire](#).

Le format Livre Interactif de H5P dans Pressbooks

Nous avons choisi de diffuser   galement les *Plongeurs* sous le format Livre interactif de H5P. Ceux-ci seront h  berg  s dans des livres publi  s via Pressbooks. Afin de faciliter l'utilisation de ces outils, nous vous proposons une pr  sentation succincte et une s  lection de tutoriels de prise en main.

Cliquez ici pour consulter la [Fiche express : le livre interactif H5P et Pressbook](#).

Partie 3 Les *Plongeurs* de la s  rie Co-Co-Co

Br  ve pr  sentation

Jusqu'  ci, nous avons pr  sent   les ateliers *Plongeurs* dans leur forme g  n  rique. Nous allons maintenant pr  senter une s  rie de *Plongeurs* qui a   t   r  alis  e par l'  quipe Camerise qui se pr  nomme la S  rie Co-co-co. Voici une br  ve pr  sentation de chaque *Plongeur* appartenant    cette s  rie.

Nom du <i>Plongeon</i>	Description
Co-évaluation	Des pairs ayant des niveaux d'expérience professionnelle similaires ou identiques se réunissent pour évaluer et adapter des activités pédagogiques ou didactiques, des plans de cours ou des ressources pédagogiques pour l'enseignement du français langue seconde (FLS) dans des contextes de classe diversifiés. Ils offrent collectivement des suggestions sur la manière d'adapter ces ressources pour les personnaliser selon leurs besoins, les rendre accessibles à leurs pairs dans le domaine du FLS, localement ou dans différents conseils scolaires à travers le Canada et les pays francophones, en tant que ressources éducatives libres (RÉL).
Coaching et mentorat	Un enseignant expérimenté (avec 5 ans ou plus d'expérience d'enseignement) assure le mentorat d'un enseignant novice (dans les 3 premières années de sa carrière d'enseignant) OU des pairs ayant des niveaux d'expérience professionnelle similaires ou identiques se réunissent pour partager les meilleures pratiques d'enseignement ou de développement personnel et professionnel.
Co-enseignement	Des pairs ayant des niveaux d'expérience professionnelle similaires ou identiques collaborent pour créer des activités pédagogiques disciplinaires ou interdisciplinaires et des plans de leçons pour le même cours qu'ils enseignent dans différentes écoles, conseils scolaires ou même provinces. Ce co-enseignement peut s'envisager dans le cas de collaborations entre enseignant.es de FLS, ELS, arts, mathématiques, sciences et français.
Co-authoring ou co-écriture	Des pairs ayant des niveaux d'expérience professionnelle similaires ou identiques collaborent pour créer des ressources et scénarisations pédagogiques à usage personnel, pour leurs pairs dans le cadre de jumelage de classes, à partager au sein des différents paliers au sein d'une école (élémentaire, secondaire) ou à présenter lors de conférences d'associations professionnelles d'enseignement en français ou enseignement des langues (OMLTA, ACPI, CASLT, etc.).
Co-organisation	Créer et organiser collaborativement un événement au sein d'un établissement scolaire pour sensibiliser les parents et gardiens, les futurs élèves et enseignant.es à la qualité des programmes en FLS offerts. Ces événements sont des leviers pour stabiliser le recrutement et la rétention des enseignant.es de la langue française au sein d'un conseil scolaire.
Co-recherche	Les éducateurs et les universitaires collaborent pour explorer, mener des recherches collaboratives et publier dans un domaine d'intérêt spécifique ou un domaine donné sur leurs études avec un impact sur les 3 dimensions : Terrain-Formation-Recherche.

Un modèle pédagogique pour les *Plongeurs Co-Co-Co*

L'application du modèle de classe inversée est une option envisageable. Ce modèle repose sur le principe suivant :

- **Temps 1** : Il comprend des moments de rencontre **synchrone** en face à face, que ce soit en salle de classe (en présentiel) ou en visioconférence (à distance).
- **Temps 0 ou 2** : Il inclut également des périodes de travail individuel de manière **asynchrone**, où les apprenants sont engagés dans des activités de lecture, d'écoute et de création. Ces moments de travail peuvent se dérouler librement, à un lieu de leur choix. Il est également important de souligner l'importance des modalités de communication pour rester en contact avec les apprenants avant et après les rencontres en face à face.

En adoptant le modèle de classe inversée, les apprenants peuvent bénéficier d'une combinaison équilibrée entre les interactions en face à face et les périodes de travail autonome, favorisant ainsi leur engagement et leur apprentissage.

Parcours de la structure d'un *Plongeur de la série Co-Co-Co*

Présentation du schéma proposé pour animer un atelier de la série Co-Co-Co

Aperçu de la structure

Chaque *Plongeur* de la série Co-Co-Co suit approximativement la même structure :

1 PLANIFICATION

- 1.1 Fournitures de départ
- 1.2 Chronologie d'un *Plongeur*
- 1.3 Tutoriel pour s'approprier l'outil

2 EXÉCUTION

- 2.0 Préparation du *Plongeur* (Tâches, fournitures, consignes)
- 2.1 BRISE-GLACE
 - 2.1.1 Accroche
 - 2.1.2 Diagnostic
- 2.2 PÉDAGOGIE
 - 2.2.1 Objet enseigné
 - 2.2.2 Analyse et extension de l'objet enseigné
 - 2.2.3 Cartographie mentale
- 2.3 COLLABORATION
 - 2.3.1 Activités collaboratives
 - 2.3.2 Lien Camerise

3.AUTOREFLEXION

- 3.1 Rétroactions du *Plongeur*
 - 3.1.1 Invitation au prochain *Plongeur*
 - 3.1.2 Conclusion

3.3 Adaptations possibles
4. RESSOURCES POUR UNE ANALYSE COMPLÉMENTAIRE
5 ANNEXES
5.1 Sondage
6 OEUVRES CITÉES

Explication de la structure

1 PLANIFICATION

1.1 Fournitures de départ

La liste d'outils et de documents à préparer pour l'atelier. La préparation de l'atelier varie en fonction du format de l'atelier ("présentiel" ou "à distance") : les supports peuvent être projetés sur l'écran, imprimés et copiés, ou partagés électroniquement, par exemple. Il appartiendra au formateur de déterminer comment préparer les fournitures en fonction du format qu'il aura choisi.

1.2 Chronologie d'un *Plongeon*

Pour planifier un *Plongeon*, nous vous proposons une chronologie générale afin de donner le temps nécessaire à la planification.

1.3 Tutoriel pour s'approprier l'outil

Dans cette section se trouvent des vidéos et ressources communes créées pour expliquer comment exploiter le livre interactif au maximum.

2 EXÉCUTION

2.1 Brise-glace

2.1.1 L'accroche

L'accroche de l'atelier devrait être quelque chose d'intéressant ou d'amusant pour attirer l'attention, susciter l'intérêt et motiver l'auditoire à s'engager dans l'atelier. Elle pourrait être un contraste de termes, un morceau d'information, des questions de réflexion, ou même une activité interactive. Elle sert également à présenter le thème de l'atelier.

2.1.2 Le diagnostic

Le diagnostic sert à mettre en avant la connaissance préalable du thème de l'atelier. Souvent cette connaissance devient une base sur laquelle les notions de l'atelier se construisent. Il peut être en format de quiz, discussion ou activité.

2.2 La pédagogie

2.2.1 Objet enseigné

Dans cette section de concepts et pédagogie se trouve la leçon ou la présentation des informations reliées au thème de l'atelier. Le format pourrait être en vidéo, un diaporama, encore à travers une activité interactive, ou en puisant dans l'expérience de ceux qui assistent à l'atelier (dans une approche socratique, souvent on peut poser des questions pour pouvoir solliciter les connaissances préalables qui deviennent en fin de compte les leçons de l'atelier).

2.2.2 Analyse et extension de la leçon

Dans cette partie, on veut faire la distinction entre activité qui vérifie la compréhension de la leçon et activité qui fait l'extension de la leçon. Les questions de compréhension servent à focaliser l'attention des participant.es sur les moments clés de la vidéo ou les informations saillantes de la leçon. On peut également proposer à l'auditoire de prendre des notes, de discuter du contenu ou de faire une activité afin d'analyser le contenu de la leçon. Pour pousser la réflexion plus loin, les questions exploratoires aident les participant.es à penser de manière critique aux informations clés, soit en analysant, induisant, déduisant ou extrapolant. Le format de ceci pourrait être une réflexion personnelle, une discussion ou une activité.

2.2.3 Cartographie mentale

Souvent il y a quelque chose à faire pour aider les participant.es à synthétiser le matériel de la leçon ou la présentation des informations : un tableau à remplir ou une activité à faire pendant ou après la vidéo. L'important dans un *Plongeon* est qu'il y ait une activité (soit collaborative ou individuelle). Particulièrement, nous proposons une cartographie mentale, ce qui résume très bien la compréhension d'un sujet en créant des liens entre les termes.

Explication d'une carte mentale :

- le principe de la carte mentale : C'est un outil de prise de notes et de créativité. Elle donne une vision globale d'un sujet et permet de noter les idées telles qu'elles se présentent à votre esprit sans les organiser au préalable.
- Comment en concevoir une : il faut commencer en inscrivant le thème central au centre, puis développer des sous-thèmes autour du thème avec des branches ou flèches qui connectent le thème et les sous-thèmes ensemble conceptuellement.

2.2 COLLABORATION

2.3.1 Activités collaboratives

La collaboration est un principe fondamental de Camerise et des *Plongeurs*, ces activités doivent donc être considérées comme une partie importante de l'atelier. Cette collaboration sert à étayer l'apprentissage, à le mettre en application dans un nouveau contexte ou encore à le consolider. Les liens que les participant.es tissent pendant cette partie du *Plongeur* finissent souvent par être les moments d'apprentissage les plus riches de l'expérience. On propose une progression en trois étapes pour que la collaboration soit enrichissante et pérenne: **coopérer, partager et s'approprier** :

- **Coopérer**, c'est l'élément de base de la collaboration: travailler ensemble en équipes sur de la résolution de problèmes ou pour étayer une stratégie.
- **Partager**, c'est communiquer vos idées, celles de votre équipe aux autres équipes afin de recevoir de la rétroaction et d'inspirer de meilleures pratiques parmi nos collègues. L'approche pédagogique *Think-Pair-Share* peut se voir à travers ces deux étapes : *Think* et *pair* se trouvent dans l'étape coopérer; *pair* et *share* se trouvent dans l'étape partager.
- **S'approprier** nous mène à accepter de nouvelles méthodes pédagogiques et à les incorporer dans nos pratiques. À travers ces trois étapes, Camerise cherche à impulser la collaboration au sein de la communauté du FLS.

Une deuxième activité collaborative est **suggérée** – ou tout un autre *Plongeur*! – pour permettre aux participant.es de (mieux) mettre en application l'apprentissage de cette expérience Camerise. On peut également évaluer des ressources ou créer des ressources adaptées OU montrer un produit de base et proposer de l'adapter pour comparer les résultats. Une possibilité est de s'assurer à ce que l'activité utilise ou met en place les tableaux de Camerise ou un autre outil de Camerise.

Le partage en équipes et/ou avec la totalité des participant.es valide l'apprentissage et le travail des participant.es et en puisant dans leurs expériences personnelles associées au thème présenté. Ceci devrait être incorporé tout au long du *Plongeur*.

2.3.2 Lien Camerise

Vers la fin de l'atelier *Plongeur*, on pourrait considérer comment connecter les participant.es avec le répertoire [Camerise](#). Que ce soit une partie des activités collaboratives ou un tour guidé du répertoire, l'objectif est de lier une activité au répertoire et/ou sensibiliser les acteur.rices en FLS sur ce que le répertoire nous offre. (Même montrer où se trouve l'un des documents de l'atelier que le.la formateur.rice aurait déposé dans le répertoire préalablement.) Le babillard pourrait aussi être mis en évidence et, en ce qui concerne le coaching en particulier, le site du mentorat.

3. AUTOREFLEXION

3.1 Rétroactions du *Plongeon*

À la clôture de l'atelier, avoir un formulaire ou un sondage pour recueillir auprès des participants leur avis sur les points forts et les points faibles de l'atelier, ceci qui permettra de l'améliorer pour la prochaine fois.

Nous avons élaboré un modèle de sondage qui pourra être adapté à votre contexte de formation. [Ce sondage est disponible en format texte en cliquant ici](#) pour en faciliter l'édition. Vous devrez créer une copie du document pour le modifier puis vous pourrez le photocopier ou l'intégrer dans la solution de sondage de votre choix (Google form, Survey Monkey, etc.).

3.2.1 Invitation au prochain *Plongeon*

Inviter les participants à suivre d'autres modules *Plongeon* soit de son conseil scolaire, de Camerise ou d'ailleurs.

3.2.2 Conclusion

Remercier les participant.es et solliciter des questions.

3.2 Adaptations possibles

Dans cette partie, nous vous proposons des idées d'adaptations et de modifications pour les ateliers; la liste n'est pas exhaustive. Comme nous l'avons vu précédemment, les *Plongeon*s sont des ateliers de formations et des guides accessibles sous forme de Ressources éducatives libres (REL) sous [licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International \(CC BY-NC-SA 4.0\)](#), ce qui veut dire qu'on a le droit de modifier ou d'adapter toute ressource à sa guise, sauf à des fins commerciales, et que l'auteur.e original.e doit être cité.e sur toute modification et adaptation.

4. RESSOURCES POUR UNE ANALYSE COMPLÉMENTAIRE

Consultez cette [fiche de ressources pour une analyse complémentaire](#).

5 ANNEXES

Dans la section des annexes, tous les fichiers nécessaires pour le déroulement de l'atelier devraient être joints au cas où les formateurs.rices veulent imprimer une (ou plusieurs) copie.s d'un (ou plusieurs) fichier.s. Elles sont énumérées dans l'ordre dans lequel elles apparaissent dans le texte, et toutes les annexes doivent être référencées dans le texte

6 OEUVRES CITÉES

Dans cette partie, les références utilisées dans le *Plongeon* peuvent être ajoutées comme bibliographie des œuvres citées.