



COMITÉ DES ÉLÈVES
FRANCOPHONES

“Sensibiliser les élèves du secondaire sur les avancées du Pacte pour un Enseignement d'excellence au travers d'un atelier informatif”

juillet 2022



en collaboration avec le

PACTE **e**NSEIGNEMENT
POUR UN **D**XCELLENCE

Rédaction : Hugo Prévot, Logan Verhoeven et Paulina Wolanska

Relecture : Équipe du CEF

Mise en page : Clara Magalhaes

Visuels : Story Set

Comité des Élèves Francophones (ASBL)

14, rue de la Borne 1080 Bruxelles - www.lecef.org - info@lecef.org -
02/414.15.11 - RPM Bruxelles - BCE : 0811371841 - Compte bancaire : BE29979437175264

TABLE DES MATIÈRES

4

1 & 2. INTRODUCTION
& OBJECTIFS

6

3. MÉTHODE

7

4. PUBLIC CIBLE

9

5. LE JEU “LA JAUGE”

12

10. ANNEXES

1 & 2.

CONTEXTE ET OBJECTIFS



1. LE CONTEXTE

Le Pacte pour un Enseignement d'excellence va radicalement changer le paysage scolaire de la Fédération Wallonie-Bruxelles. Un certain nombre d'acteurs et d'actrices du monde scolaire voient ce changement d'un œil inquiet.

Les élèves entendent des choses émanant des médias, de leurs professeur-e-s, de leur direction ou de leurs parents et sont donc confronté-es à une série d'interprétations de ce que prévoit la réforme.

A cet égard, nous jugeons pertinent de poursuivre nos travaux réalisés durant le mandat 2019-2020 qui visait la sensibilisation et l'information des élèves sur les avancées de la réforme. A l'époque, nous n'avions pas pu nous rendre dans les écoles à cause des mesures sanitaires strictes en vigueur. Pour ce nouveau mandat, nous avons décidé de revoir les ateliers prévus en 2019-2020 et les avons adaptés et améliorés.

Concrètement, l'idée est de développer, lors d'un atelier, cinq thématiques du Pacte (l'orientation positive, les rythmes scolaires, les aménagements raisonnables, les plans de pilotage, la participation scolaire et la démocratie interne) qui concernent directement les élèves du secondaire. Par ailleurs, ces moments pourront également servir de thermomètre auprès des jeunes afin de savoir ce qu'ils et elles en pensent.

2. LES OBJECTIFS

- Amener la compréhension, l'appropriation et l'analyse des différentes mesures ;
- Apporter des réponses aux éventuelles appréhensions ou interrogations des élèves face au Pacte ;
- Proposer un espace d'expression aux élèves sur ces réformes qui les concernent.



3. MÉTHODE

Le projet original consiste à aller dans 6 écoles, une dans chaque région de la FWB. Dans chacune de ces 6 écoles, il est entendu que nous irons à la rencontre de 50 élèves (environ deux classes par école). Nous aurons donc sondés 300 élèves à la fin des six journées d'animation.

Le groupe de 50 élèves sera subdivisé en 5 groupes de 10 élèves. Les cinq thématiques abordées lors de l'atelier seront les suivantes :

- Les rythmes scolaire
- Les aménagements raisonnables
- Les plans de pilotage
- L'orientation positive
- La participation scolaire et la démocratie interne



PUBLIC CIBLE

Nous estimons qu'il est plus judicieux de proposer cet atelier à des élèves de troisième secondaire, dans l'enseignement ordinaire. Selon nous, ce public est le plus intéressant pour deux raisons en particulier :

- Premièrement, les élèves de troisième ont deux années d'expériences derrière elles-eux. Ce qui entraîne, d'une part, qu'il y ait plus de chances que ces élèves aient déjà été averti-e-s de certaines réformes du Pacte (par rapport à des élèves du premier degré) et d'autre part qu'ils pourront, lors de l'activité, débattre sur ce qu'ils ont déjà vécu lors de leur deux premières années..
- Deuxièmement, il est plus pertinent de réaliser l'animation avec cette cohorte d'élèves (plutôt que des élèves du troisième degré) pour qu'ils soient informés le mieux possible sur la suite de leur cursus scolaire. Il va de soi que les élèves du dernier degré sont sur la fin de leurs études secondaires et pourraient donc se sentir moins concerné-e-s par la réforme.

Cela dit, les changements opérés par la réforme concernent tous et toutes les élèves. Nous considérons donc que la direction de l'école contactée pourra choisir (en fonction de leur disponibilité) le public (année scolaire) pour lequel nous organiserons l'atelier.

4.1 CIBLAGE DES ÉCOLES

Fidèle à ses valeurs, le CEF se veut être le plus inclusif possible. Afin de faire bénéficier des informations à un public le plus hétéroclite possible, pour composer notre échantillon, nous avons sélectionné des écoles issues de différents réseaux d'enseignement, d'indices socio-économiques et de provinces différentes. Par ailleurs, cet échantillon diversifié permettra, aux jeunes touché-e-s, de faire circuler les informations récoltées lors de l'animation dans différents milieux et sur une large partie du territoire francophone.

A ce jour, cette liste n'a pas été validée par la COC et les écoles citées n'ont pas encore été contactées.

4.2 PROPOSITION D'ÉCOLES

	ÉTABLISSEMENT	CODE POSTALE	FILIÈRE	RÉSEAU	ISE
1	Institut Saint-Louis	1000 Bruxelles	Transition	Libre subventionné (confessionnel)	3a
2	I.P.E.T.	1400 Nivelles	Transition & qualification	Officiel subventionné (provincial)	12
3	Centre d'enseignement secondaire Léon Mignon	4000 Liège	Qualification	Officiel subventionné (communal)	1, 2, 10
4	Institut d'enseignement des arts, techniques, technique, sciences et artisanat (I.A.T.A.)	5000 Namur	Transition & qualification	Libre subventionné (confessionnel)	15
5	Athénée royal Yvonne Vieslet	6030 Marchienne-au-Pont	Transition	FWB	1
6	Athénée royal Marche-Bomal	6900 Marche-en-Famenne	Qualification	FWB	6
OU					
6'	École secondaire NESPA	1471 Genappe	Transition	Libre non-confessionnel	18

5.



LE JEU “LA JAUGE GAGNANTE”

OBJECTIFS

Informer et sensibiliser les élèves sur la réforme du Pacte pour un Enseignement d'excellence

PAR QUI ?

L'équipe du CEF (au moins 4 animateur·rice·s)

MÉTHODE

Via une animation donnée sous forme de jeu de société informatif: sorte de “Trivial poursuit” sur le Pacte (qui se joue en équipe de 5)

DURÉE

Trois périodes de cours, soit 3x50 minutes par école.

POUR QUI ?

300 élèves (ou plus), de préférence de troisième année secondaire de l'enseignement ordinaire (toutes sections confondues) en provenance de 6 écoles (ou plus) de la FWB (et donc environ 50 élèves par écoles pour chaque animation)

LIEUX

Au sein des écoles, dans une grande salle (salle de gym, d'étude ou polyvalente)

TEMPORALITÉ

à définir (à partir d'octobre 2022)

5.1 DISPOSITIF ET DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

ÉTAPE 1 - INTRODUCTION (25')

Les animateurs présentent à tous les élèves ce qu'est le CEF et le Pacte (PowerPoint)

ÉTAPE 2 - FORMATION DES ÉQUIPES (5')

Selon le nombre d'élèves, les répartir en 10 groupes de 5 (on fait piocher des boules de couleur à chaque élèves pour les répartir en fonction des 10 couleurs possibles). Chaque équipe se voit attribuer une couleur.

ÉTAPE 3 - LA JAUGE GAGNANTE (1H45')



ÉQUIPE

La partie se déroule avec dix équipes de cinq joueurs (50 joueurs en tout).



DURÉE DU JEU
1h30

BUT DU JEU

Le but est de remplir le plus rapidement possible l'entièreté de la jauge, commune aux 10 équipes (en répondant aux 30 questions du jeu). Toutes les écoles qui participent à l'atelier pourront suivre sur une page internet (ou sur l'Instagram du CEF) quelle école a rempli le plus rapidement sa jauge. L'école gagnante pourrait recevoir un "prix" (à définir avec la COC).



LES THÉMATIQUES

Les questions du jeu sont réparties en 5 thématiques: l'orientation, les rythmes scolaires, les aménagements raisonnables, les plans de pilotage et la participation scolaire et la démocratie interne (il y a six questions par thématique).

Les questions prennent différentes formes :

- Questions à réponses multiples
- Questions à choix multiples
- Question "qui suis-je" (une par thématique, 5 en tout)
- Questions libres (pour valider la réponse il faut avoir au moins cités certains éléments indispensables, à voir avec le Maître de la Jauge)

Chaque équipe a son tas de cartes-questions qui se trouve chez le Maître de la Jauge. Ils piochent au hasard jusqu'à épuisement de celles-ci.

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

La difficulté des questions est indiquée par la présence de bonbon dans le coin supérieur droit de la carte: entre 1 (facile) et 5 bonbons (difficile).



Les cartes des questions les plus hardies (c'est-à-dire nécessitant absolument la participation à une séance cinéma pour pouvoir fournir une réponse complète), seront distinguables via une icône "caméra".



LE MAÎTRE DE LA JAUGE ET L'ÉCLAIREUR

Le maître de la jauge : Il valide ou invalide la réponse amenée par les éclaireurs. Il permet à l'équipe de remplir sa jauge d'une dosette si la réponse apportée par l'éclaireur est validée.

L'éclaireur : Dans chaque équipe, un éclaireur est désigné pour porter la réponse de son groupe au maître de la jauge. A chaque question, une nouvelle personne peut être désignée pour être l'éclaireur. Une personne peut être plusieurs fois éclaireur.



RÉPONSES VALIDES

Si la réponse de l'éclaireur est validée par le maître de la jauge, il :

- pioche chez le maître de la jauge, une nouvelle question en provenance d'une des cinq thématiques;
- peut remplir d'une dosette la jauge de son équipe;
- reçoit un ou plusieurs bonbons (en fonction de la difficulté de la question). Ces bonbons peuvent être soit mangés soit offerts à la Fouine (voir plus bas "les Jokers") pour débloquer un indice à une question au choix.



LA JAUGE

Toutes les équipes se voient attribuer une seule et même jauge. Cette jauge doit être progressivement remplie d'une eau colorée (une couleur par école).

Une bonne réponse à une question permet de remplir la jauge avec une dosette (la jauge est donc remplie après 30 bonnes réponses/ 30 dosettes).



RÉPONSES INVALIDES

Par contre, si la réponse de l'éclaireur est invalidée par le maître de la jauge, il doit retourner auprès de son équipe pour chercher à nouveau la bonne réponse.

LA FOUINE



Chaque équipe a l'occasion de faire appel à la Fouine car elle a les connaissances pour répondre à toutes les questions.

Elle peut donc donner des indices lorsqu'une équipe bloque sur une question. Ceci dit, la Fouine est gourmande et ses indices ont un prix... Elle ne répond aux questions que si elle reçoit des bonbons.

LE CINÉMA DE LA JAUGE

Pour chaque thématique, une séance cinéma est prévue et permettra aux participants de récolter de nombreuses informations concernant les différentes questions (annexe 5: suggestion des vidéos). Attention, chaque séance n'aura lieu qu'une fois, à une heure bien précise.

Chaque séance doit être visionnée par un membre différent de l'équipe. Cela signifie que les participants doivent être stratégiques car il se peut qu'ils récoltent des informations qui leur seront utiles plus tard.



ÉTAPE 4 - PAUSE (10') - FACULTATIVE ET EN FONCTION DES BESOINS DU GROUPE

ÉTAPE 5 - CONCLUSION



RETOUR SUR EXPÉRIENCE

Le groupe (les 50 élèves) est divisé en trois sous-groupes, chaque sous-groupe est animé par un membre du staff qui questionne les élèves (voir annexe 3: Retour sur expérience).

Distribution des documents de synthèse Pacte (annexe 4: Le Pacte pour un Enseignement d'excellence).

10.

ANNEXES

1. Les questions des 5 thématiques
2. Annexe 2 : mail aux directions
3. Annexe 3 : Exemples de cartes du jeu “La Jauge gagnante”
4. Annexe 4 : Retour sur expérience
5. Annexe 5: Documents de synthèse Pacte
6. Annexe 6 : Suggestions des vidéos

Le CEF est membre de



Le CEF est une organisation de jeunesse agréée et soutenue par la

