



## L'éducation universelle

L'éducation universelle fait référence à une approche éducative conçue pour répondre aux divers **besoins** et capacités de **tous** les étudiants, leur permettant ainsi d'accéder au programme d'études standard et d'en tirer profit. L'UDL repose sur trois principes fondamentaux : la présentation, la démonstration et la participation. Ces principes visent à offrir de multiples façons d'aborder le matériel, de démontrer ses connaissances et de participer aux activités d'apprentissage.

### Présentation

Utilisez une image ou un pictogramme pour illustrer le verbe d'action dans la consigne.

Mener des activités pour apprendre à apprendre.



Donnez aux élèves la possibilité de créer des productions sur des sujets qui les intéressent.



## Enseignement explicite

L'enseignement explicite est une méthode d'enseignement qui consiste à expliquer une leçon en la décomposant en étapes. Au cours de la leçon, le formateur montre à l'apprenant ce qu'il doit faire (phase de modélisation), puis l'apprenant réalise un exercice guidé avec un autre apprenant (phase guidée) afin qu'il soit ensuite en mesure de réaliser la tâche seul (phase de pratique autonome).

### Phase de modelage

L'enseignant accomplit la tâche devant les élèves, en **décrivant** ce qu'il fait et son raisonnement. Il décompose la tâche en petites étapes et répond aux questions : quoi ? pourquoi ? comment ? quand ? et où ?

### Phase guidée

Cette phase est **collaborative** et permet aux élèves ayant des besoins particuliers de réaliser la tâche avec le soutien nécessaire. Elle permet également à l'enseignant de fournir un retour d'information.

### Phase de pratique indépendante

L'objectif de cette phase est que les élèves **réinvestissent** ce qu'ils ont appris dans une autre tâche, consolidant ainsi leur apprentissage. A ce stade, l'enseignant peut identifier le(s) élève(s) à qui proposer une remédiation.





## Approche multi-censorielle

Cette approche repose sur le principe selon lequel les élèves apprennent mieux si l'apprentissage fait appel à plusieurs de leurs **sens**. Les compétences visuelles, kinesthésiques, tactiles et auditives peuvent toutes être mobilisées.

Cette approche présente plusieurs **avantages** : elle améliore la mémoire, réduit la charge cognitive et permet le double encodage ; elle améliore la concentration, accroît la plasticité cérébrale et, enfin, convient à tous les styles d'apprentissage.

### Visuel

Créer un résumé de la leçon sous forme de carte mentale.

### Kinesthésique

Frappez des mains en comptant.

### Tactil

L'écriture de lettres dans le sable permet d'améliorer la mémoire musculaire.

### Auditif

Créez une chanson pour mémoriser les tables de multiplication.



## Organisation de l'espace

Les élèves ayant des besoins particuliers peuvent se fatiguer plus rapidement parce que certaines tâches ne sont pas automatisées. L'adaptation de l'environnement peut être une aide précieuse pour atteindre leurs objectifs et compenser leurs difficultés. Il existe plusieurs types d'adaptation : organisation du temps, de l'environnement, des évaluations, etc.

### Gestion du temps

L'organisation du temps est un bon moyen d'aider les élèves à **planifier** à l'avance. Vous pouvez leur proposer des minuteurs, des menus quotidiens ou des plannings hebdomadaires afin qu'ils puissent organiser leurs devoirs et leur matériel à l'avance.

### Organisation de l'espace

Il existe de nombreuses façons **d'organiser** son espace de travail. Vous pouvez étiqueter le matériel de classe pour le ranger plus facilement, créer des « coins » (pour la concentration ou la détente), ou installer des aides-mémoire (mais attention à ne pas surcharger les murs).

### Organisation des évaluations

Il existe un certain nombre de conseils pour organiser les moments d'évaluation : vous pouvez commencer par lire les instructions avec l'élève, réduire le nombre de questions et offrir du temps supplémentaire, préparer le matériel nécessaire avec l'élève avant l'évaluation ou suggérer différentes façons de répondre à la question.

