



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TORINO

Exposé écrit conjoint du:

*Bureau International Catholique de l'Enfance
Università degli Studi di Torino
Organizzazione di Aiuto Fraterno – Italia
Centro Studi e Ricerche Fenix*

*Soumis dans le cadre de la Journée de Débat Général du
Comité des droits de l'enfant (28 septembre 2012)*

Le projet Fenix : une pratique significative pour renforcer l'accès au droit à l'éducation des enfants migrants

La commémoration du XX^{ème} anniversaire de l'adoption de la Convention des Nations Unies relative aux droits de l'enfant a été l'occasion pour le Bice, ses organisations membres et ses partenaires de lancer un Appel mondial pour une nouvelle mobilisation en faveur de l'enfance. Pour le suivi de certaines recommandations de l'Appel, le congrès international du Bice de 2011 s'est, entre autre, focalisé sur le droit à l'éducation des enfants dans un contexte de migration internationale. L'objectif affiché est d'œuvrer à la promotion d'une éducation de qualité pour chaque enfant quel que soit son statut, sa condition sociale ou son origine. Il s'agit donc non seulement de parvenir à l'accès au droit à l'éducation pour tous, mais aussi de favoriser le développement harmonieux de tous les élèves. Ce dernier objectif est encore loin d'être atteint, même dans les pays industrialisés, dans lesquels on assiste à l'accroissement des disparités entre élèves, surtout à cause de la migration et de la crise économique actuelle. L'école manque souvent d'outils adaptés pour affronter les défis, notamment liés à des enfants d'origine étrangère. De nombreux élèves étrangers deviennent ainsi à risque, d'autant plus dans une école qui cherche à relever le niveau des compétences en mettant en place des processus de contrôle normalisés, mais qui n'adapte pas ses ressources aux besoins spécifiques des enfants. Il est ainsi urgent d'adopter des modèles d'intervention qui, en favorisant le développement harmonieux des enfants, garantissent la réussite scolaire et une pleine intégration de sorte à prévenir la manifestation de phénomènes de marginalisation, notamment des élèves d'origine étrangère.

C'est dans le but de soutenir l'accès au droit à l'éducation des élèves en difficulté qu'il a été élaboré et expérimenté le projet Fenix, une intervention de renforcement cognitif et motivationnel.

1. L'échec scolaire dans des contextes multiculturels

Les recherches menées dans plusieurs pays, à immigration récente ou non, convergent vers deux problématiques centrales: un **taux d'échec scolaire** plus élevé chez les élèves immigrés (retards, redoublements, résultats moyens inférieurs à ceux des élèves autochtones) et la **prédominance d'une orientation vers des parcours scolaires brefs** et rapidement professionnalisants.

Les difficultés à l'école sont imputables principalement à des carences de préparation de base. Ces désavantages découlent principalement de **facteurs socio-économiques et culturels**, qui entraînent une discontinuité entre la culture familiale et la culture scolaire, la fréquentation irrégulière de l'école primaire et un mauvais développement linguistique. Des études canadiennes ont mis en évidence la présence de compromissions du développement cognitif chez les enfants émigrés de pays pauvres. D'autres études (américaines et européennes) soulignent que les difficultés initiales s'aggravent pendant le cycle secondaire et que les différences individuelles, en particulier entre les autochtones et les étrangers, s'accroissent pendant la tranche d'âge de 10 à 15 ans. Le phénomène est

particulièrement marqué dans les pays à immigration récente, comme l'Italie où, en 2010-2011, les élèves étrangers en *retard* étaient de 49,1% au collège et de 71,3% au lycée.

2. Origine du projet Fenix

Le projet Fenix a débuté sous la forme d'un projet pilote pour lutter contre l'échec scolaire au Brésil en 2007, dans un quartier pauvre et peuplé de Salvador de Bahia et dans une petite ville (Cariacica), située près de Vitoria, dans l'État d'Espirito Santo. Il a été mis en place au cours des années suivantes à Salvador, avec environ 60 enfants par an, et étendu, avec la formation d'éducateurs et d'enseignants, à l'Etat de Minas Gerais. Depuis 2008, l'expérimentation a également été introduite en Italie, dans des contextes à risque avec beaucoup d'élèves immigrés, touchant au total 366 élèves de l'école primaire, dans les groupes expérimentaux, et autant d'élèves dans les groupes de contrôle. En école maternelle, le projet a porté jusqu'ici sur 167 enfants. À ceux-ci, s'ajoutent plusieurs études de cas individuels sur des enfants placés ou en adoption internationale.

Si le projet affronte les problématiques, récentes ou anciennes, engendrées dans des contextes multiculturels en Italie et au Brésil, il se propose également de soutenir les enfants qui continuent de vivre dans des contextes de pauvreté dans l'hémisphère sud. Le projet s'est en effet étendu sous la forme de projet pilote à plusieurs pays africains comme le Rwanda, le Mali, le Cameroun et le Madagascar ; à Haïti (Cap-Haïtien) et à El Salvador (Santa Marta). Cette dernière évolution a naturellement exigé des adaptations aux cultures locales et aux différents contextes didactiques.

3. Le projet Fenix pour renforcer la résilience des élèves immigrés

Le projet Fenix est un programme de didactique d'ateliers, qui se propose de favoriser le renforcement cognitif et motivationnel d'enfants qui, en raison d'un état de faible niveau culturel et affectif pendant l'enfance (comme une partie significative des enfants immigrés), peuvent avoir cumulé des carences spécifiques (ex. difficultés d'attention, de mémorisation, de langage, d'abstraction, d'inférence...).

Sur la base de la littérature existante sur la résilience et des besoins spécifiques des sujets en difficulté, le projet Fenix se propose d'agir sur trois catégories de facteurs : *cognitifs, émotivo-affectifs et relationnels*.

Planifiée donc pour renforcer la résilience chez les enfants, l'intervention agit tant sur des facteurs personnels (développement cognitif, estime de soi, auto-efficacité, motivation,...) que sociaux (instauration de relations significatives avec des adultes et d'un réseau de soutien de pairs) considérés comme cruciaux dans les modèles qui étudient les manières dont on peut favoriser la réussite scolaire et personnelle des individus.

L'intervention prévoit une stimulation spécifique des **processus cognitifs**, à la lumière des modèles de Guilford et d'Anderson et Krathwohl, et propose donc un enrichissement des connaissances, la stimulation de la mémoire, de la compréhension, du raisonnement, de la pensée critique et de la créativité sur des contenus scolaires (mathématiques et langue principalement). La préoccupation n'est pas de réaligner uniquement des concepts, mais de stimuler le pouvoir intellectuel du sujet. Pour soutenir la **motivation**, on a choisi une **approche ludique** à l'apprentissage. En particulier, l'intervention a privilégié l'utilisation d'un **matériel ludique concret** avec les plus jeunes enfants, réservant habituellement les **logiciels didactiques** aux élèves de plus de six ans.

4. Méthodologie

Le projet prévoit l'organisation et l'expérimentation de laboratoires caractérisés par les éléments suivants :

4.1. Didactique en petits groupes

Le projet Fenix concerne les élèves de chaque classe qui ont le plus de difficultés, généralement entre 5 et 6 ans, sélectionnés à travers un screening spécifique. Le petit groupe permet d'instaurer une relation forte d'accompagnement, de soutien émotionnel et cognitif de la part de l'enseignant. Le projet exige par ailleurs que l'enseignant mette tout en œuvre pour promouvoir, au sein du groupe, des

dynamiques positives de soutien et d'*estime réciproque*, en stigmatisant l'exclusion et le conflit, pour que chacun se sente membre important d'un groupe « spécial ».

Le sentiment de bénéficier d'une opportunité d'apprentissage privilégiée, intéressante et amusante est encouragé chez les élèves ; en revanche, toute idée selon laquelle les ateliers Fenix ne sont que de simples activités de récupération est rejetée. L'*estime de soi*, qui se verrait minée par une insertion dans un groupe considéré comme de deuxième catégorie, s'en trouve ainsi renforcée. Les stratégies mises en œuvre par l'enseignant visent à favoriser l'*identité du groupe*.

4.2. Médiation cognitive et style relationnel de l'enseignant

Les stratégies relationnelles et didactiques sont des composantes fondamentales de la méthode. L'enseignant doit posséder des compétences relationnelles permettant de favoriser l'instauration d'une relation privilégiée où l'enfant pourra apprendre à se fier à un adulte parce qu'il se sent « spécial » pour quelqu'un et donc capable puisqu'apprécié. L'objectif est d'instaurer une relation d'attachement saine, qui favorise l'acquisition d'un *style relationnel meilleur* et permet de négocier et de partager des règles de comportement. De cette manière, l'enseignant peut favoriser l'autorégulation et réagir aux conduites passives ou transgressives.

L'enseignant doit également posséder des compétences en matière de médiation cognitive pour susciter la *réflexion*, l'*acquisition de stratégies d'apprentissage* et la *stimulation des processus cognitifs* (*compréhension, capacité critique, créativité, résolution des problèmes*). Il doit accompagner les activités individuelles à travers une approche maïeutique, qui s'appuie sur la conversation, avec des questions d'approfondissement et une attitude réflexive, et favorise l'apprentissage des stratégies à travers un enseignement direct ou inductif. L'accompagnement verbal des activités pratiquées par l'enfant vise à faciliter l'intériorisation des stratégies, la *séquentialisation des passages* et la *mémorisation de ces derniers* (mémoire de travail).

L'enseignant a besoin de stratégies pédagogiques variés pour promouvoir l'apprentissage individuel.

4.3. Approche ludique pour le développement motivationnel

Toutes les activités de l'atelier sont organisées selon une approche ludique, dans le but de favoriser la *motivation intrinsèque* à l'apprentissage.

Dans les ateliers, certaines activités didactiques prévoient des scénarios et des situations captivantes ; un défi à relever pour la réussite, suivi de l'attribution de points ; l'immersion dans un milieu stimulant et souvent divertissant, nuancé de touches d'humour. Les stimulus visuels et auditifs (couleurs intenses, musique...) évoquent des situations agréables, des activités de loisir, et encouragent l'implication initiale. La situation de défi favorise ensuite l'intérêt, la curiosité et l'activation. Enfin la réussite permet de renvoyer une image positive des capacités de l'élève et renforce, par conséquent, sa motivation intrinsèque. La présence de feedbacks permanents permet, quant à elle, de favoriser la persévérance.

4.4. Utilisation de la technologie : logiciel didactique pour l'école primaire

Lors des activités d'apprentissage, la plupart des ateliers Fenix pour l'école primaire utilise la médiation informatique. Les interventions exigent la disponibilité d'un ordinateur par enfant et prévoient le déroulement d'un programme ciblé, comprenant l'utilisation d'un logiciel *gratuit en ligne* sur des contenus scolaires (langue et mathématiques) et de programmes ludiques utiles au développement cognitif (ex. *memory, Master mind, bataille navale...*). Le choix des ressources logicielles, parmi celles disponibles en ligne a exigé une sélection rigoureuse. Les logiciels gratuits sont très nombreux, mais ils ne sont pas tous adaptés à la stimulation de la motivation et des processus cognitifs dans le domaine des contenus scolaires.

Les ressources logicielles ont donc été identifiées, évaluées et organisées selon une séquence ordonnée, de manière à créer un programme dont les objectifs deviennent progressivement plus complexes. Les logiciels sélectionnés pour le projet peuvent être consultés sur un site créé spécialement à cet effet (Edurete : www.edurete.org/fenix).

Les ateliers Fenix s'appuient principalement sur la médiation informatique, qui se révèle particulièrement précieuse lorsque les échecs répétés, les bas niveaux cognitifs et les graves difficultés d'attention ne permettent pas de dispenser un cours traditionnel. Les élèves qui ont subi une importante hypostimulation lors de la petite enfance, ont besoin, plus que d'autres, de milieux riches en

sollicitations et en expériences diversifiées, notamment ludiques. Les logiciels concilient l'implication cognitive et le divertissement, ils favorisent la *persistance* et donc l'*autonomie dans l'apprentissage*. Ils présentent par ailleurs un équilibre entre les *événements inattendus* (qui n'ennuient pas, qui stimulent la curiosité et l'attitude explorative) et la *répétition*, qui permet d'améliorer progressivement et d'acquérir une plus grande rapidité d'exécution. En outre, un programme simple et amusant, qui peut être répété plusieurs fois dans différentes variantes et dans des contextes similaires, peut permettre à l'enfant, nécessitant un soutien continu, d'être progressivement plus sûr de lui, en lui permettant d'avoir un suivi constant de l'évolution de ses propres compétences (conscience métacognitive). Dès lors, le sujet a la possibilité d'accroître sa propre motivation, d'abord extrinsèque, puis intrinsèque. Le logiciel permet par conséquent de soutenir la motivation à l'apprentissage des enfants qui manifestent des problèmes d'adaptation à l'institution scolaire et développent une forme de résistance à la monotonie du contexte de la classe. Ces sujets peuvent de nouveau s'activer positivement dès lors qu'ils sont placés dans un milieu respectueux des temps individuels, interactif et dynamique, tel que celui offert par un programme informatique.

L'enseignant est ainsi plus libre de se concentrer sur les aspects plus importants de l'apprentissage, en évitant l'exténuante répétition d'aspects élémentaires. L'élève s'affranchit de la pression psychologique qui dérive de ce que l'on attend de lui.

4.5. Utilisation des jeux pour l'école maternelle

Le programme, pour la tranche d'âge de 3 à 6 ans, applique le même modèle théorique que celui suivi par le projet Fenix pour l'école primaire, et prévoit l'utilisation d'une mallette de jeux concrets, offrant de nombreuses propositions ludiques, réalisables dans différentes variantes et avec de nombreuses possibilités d'intégration. L'intervention prévoit un cadre ludique qui accompagne l'ensemble du parcours, donne du sens, relie les différentes activités et incite les enfants à entrer dans une sorte de « monde fantastique ».

Chaque séance comporte l'utilisation de deux propositions ludiques, liées entre elles, selon une programmation graduelle, qui insiste d'abord sur les processus cognitifs de base, pour passer ensuite aux processus de niveau supérieur. Certains des jeux sélectionnés sont des jeux traditionnels, mais ils sont proposés ici dans une utilisation variée, en fonction du développement des potentialités intellectuelles et de la motivation à apprendre.

4.6. Organisation des temps

Les rencontres de l'atelier ont lieu une ou deux fois par semaine, pour un total de 45 heures environ, soit pendant l'horaire scolaire normal, soit, si possible, en dehors de l'horaire scolaire. Chaque rencontre dure environ une heure et demie au cours de laquelle les enfants jouent à un jeu de langue, un jeu de mathématique et un jeu développant les processus cognitifs.

5. Résultats du programme Fenix dans des contextes de migration

L'analyse des données obtenues dans des milieux multiculturels a mis en évidence, en fin de parcours, une augmentation significative de la réussite dans les groupes expérimentaux. Les progrès ont atteint un taux d'amélioration moyen de 26,7% en mathématiques, de 20% en langue et de 12% dans les processus cognitifs avec des petites différences en fonction de l'échantillon considéré.

En outre les progrès des enfants ayant participé au projet Fenix semblent avoir un effet accélérateur sur les processus d'apprentissage de l'ensemble de la classe. Les enfants étrangers du groupe expérimental enregistrent un progrès systématique dans les trois domaines considérés.

Un phénomène inquiétant se vérifie en revanche dans le groupe de contrôle, où les élèves étrangers, qui ne reçoivent pas d'interventions spécifiques, présentent, à la fin de l'année, des résultats inférieurs à ceux du début d'année, risquant ainsi de s'éloigner toujours plus des résultats de leurs camarades. Cela montre que l'enseignement traditionnel, dans le grand groupe, ne parvient pas fréquemment à réaligner ces enfants.

Conclusion

Face aux améliorations significatives obtenues avec le Projet Fenix dans différents contextes, y compris dans des contextes complexes comme les milieux multiculturels, un « Centre d'étude et de

recherche Fenix » a été récemment mis en place à Turin (Italie) pour proposer, avec la collaboration d'autres organismes intéressés, de continuer à promouvoir des interventions destinées à favoriser la résilience des sujets les plus en difficulté, dans le but de garantir le droit à une éducation de qualité à tous les enfants et spécifiquement aux enfants immigrés.