



HEURE DE CODE : UNE HISTOIRE MINECRAFT à propos de DEUX VILLAGES GUIDE DE L'ENSEIGNANT

45 minutes

Ce guide de l'enseignant comprend :

- un aperçu du thème;
- des sujets de discussion sur la diversité et l'inclusion;
- des procédures pour la leçon;
- des renseignements sur les normes CSTA et ISTE;
- des idées d'activités complémentaires.

PREMIERS PAS

- Installez Minecraft: Education Edition en vous rendant sur le site <https://aka.ms/HourofCode2020>
- [Regardez la vidéo d'introduction](#) pour vous familiariser avec ce thème de l'Heure du Code.
- [Regardez la vidéo des procédures pas à pas](#) pour mieux comprendre comment commencer une leçon et naviguer dans le monde.
- Ouvrez le monde pour y jouer.
- Téléchargez une copie du [corrigé](#).
- Vous avez d'autres questions? Consultez notre [FAQ](#).

EDUCATION.MINECRAFT.NET

Version 1

APERÇU DU THÈME

Depuis des siècles, les villageois et les illageois partagent le même espace, mais n'interagissent que très rarement. Nous pouvons maintenant utiliser la puissance du code pour réunir ces deux villages. Les joueurs ressentiront de l'empathie et de la compassion pour leurs voisins, apprendront la coopération et l'inclusion, et découvriront la diversité qui nous rend tous si uniques.

La leçon de cette année est offerte pour le langage Python et la programmation par blocs.

OBJECTIFS DE LA LEÇON

À la fin de la leçon, les élèves pourront :

- comprendre l'importance et les avantages de la diversité, notamment le rôle de la diversité et de l'inclusion dans la communauté;
- comprendre le concept de biais et reconnaître comment il peut être nocif;
- créer des solutions codées comme des séquences, des itérations et des boucles;
- décomposer (découper) les étapes nécessaires à la résolution d'un problème en une séquence précise de directives;
- itérer des solutions codées pour réaliser une tâche.

APPRENTISSAGE À DISTANCE

Si vous prévoyez offrir cette leçon à distance, veuillez considérer ces quelques conseils :

1. Cette leçon n'est pas prévue pour le jeu multijoueur. Chaque élève devra jouer dans sa propre version du monde.
2. Divisez les élèves par paires ou en petits groupes (par exemple avec les salles de petits groupes) pour qu'ils puissent s'entraider à résoudre les casse-tête de programmation.
3. Sachant que le niveau de familiarité avec Minecraft et avec la programmation peut varier d'un élève à l'autre, nous suggérons d'assigner un chef de groupe qui pourra aider ceux qui restent bloqués.



Pour plus d'informations sur l'apprentissage à distance dans Minecraft: Education Edition, consultez la page <https://aka.ms/remote-learning-kit>.



CONCEPTS DE LA LEÇON ET INTRODUCTION : 10 minutes

Présentez les questions ou les concepts suivants, ou encore laissez les élèves en discuter en groupes :

- Qu'est-ce qu'un biais et quels facteurs contribuent aux biais?
 - Le **biais** est un processus cognitif (mental) par lequel nous formons notre pensée et nos opinions en fonction de nos propres expériences et idées.
 - Le **biais inconscient** est une position favorable ou défavorable à une personne ou à un groupe qu'un individu **n'est pas** conscient d'avoir, mais qu'il communique quand même à travers ses paroles, ses actions et ses suppositions. Cela veut dire que la personne a des partis pris sans s'en rendre compte. Le biais inconscient donne lieu à des stéréotypes, des préjugés ou des préférences qui nous amènent à choisir une personne, une chose ou un groupe d'une manière considérée injuste.
 - Le **biais conscient** est un biais explicite ou intentionnel. Cela signifie que la personne sait qu'elle a un parti pris.
 - Les types de biais les plus communs sont les préjugés basés sur la race, l'ethnicité, l'âge, le genre, l'identité de genre, les capacités physiques, la religion et le poids.
- Comment les biais peuvent-ils causer du tort?
 - Tant les biais conscients qu'inconscients peuvent faire en sorte que nous agissions de manière négative ou que nous discriminions les autres.
 - Lorsque nous avons une vision stéréotypée des gens en fonction de leur genre, de leur ethnicité, de leur orientation sexuelle ou de toute autre caractéristique, cela peut être préjudiciable à notre communauté ainsi qu'à nous-mêmes. Ultimement, à plus grande échelle, le biais peut mener à de l'oppression, au génocide et même à l'esclavage.
- Comment peut-on être à l'affût des biais autour de nous?
 - En faisant plus attention à nos interactions avec les autres, spécialement avec ceux qui sont différents.
 - En réfléchissant à nos propres réactions face aux personnes différentes de nous et en tentant de les comprendre.
- Qu'est-ce que la diversité?



- La **diversité**, c'est tout ce qui peut différencier les gens, y compris les caractéristiques qui font que les personnes ou les groupes diffèrent les uns des autres. La diversité, c'est aussi les différences d'idées, de perspectives et de valeurs.
- Qu'est-ce que l'inclusion?
 - L'**inclusion**, c'est le fait d'inclure dans les processus, les activités et les décisions, des individus ou des groupes qui en ont traditionnellement été exclus.
- Quel est l'avantage de la diversité dans les communautés?
 - Lorsque les communautés assurent une bonne inclusion et une diversité d'idées, de perspectives, de valeurs et de personnes, elles permettent une compréhension plus large des choses.
- De quelles manières vos pensées ou vos actions démontrent-elles que vous acceptez que quelqu'un soit différent?
 - Est-ce que vous pensez et réfléchissez à ce qui est dit ou démontré?
 - Avez-vous déjà accepté des différences de croyances, d'opinions ou d'idées?
 - Est-ce que vos pensées et vos actions font preuve de tolérance?

Il est très important de comprendre les différences, mais il est encore plus important de comprendre que la façon dont nous *percevons* ces différences peut avoir des impacts positifs ou négatifs sur des individus, des groupes ou des communautés.

Voici un truc mnémotechnique, **CALMÉ** :

- Changez de perspective, essayez de voir les choses du point de vue de l'autre.
- Laissez tomber vos suppositions, assurez-vous de voir les gens comme des individus et non comme des stéréotypes.
- Apprenez à reconnaître vos biais et travaillez à comprendre à quel moment ils sont positifs ou négatifs.
- **MÉ**langez-vous, augmentez les occasions d'apprendre et de passer plus de temps avec des gens différents. Cela comprend les livres que vous lisez et les médias que vous consommez.

INTRODUCTION À LA LEÇON : 2 minutes



Les élèves doivent lire cette introduction dans le jeu avant de commencer les activités de codage :

Voici l'histoire de deux villages : le village des fermiers à l'Est et le village des pêcheurs à l'Ouest. Les deux villages avaient assez de nourriture et personne ne croyait utile d'interagir avec le village voisin. Ceci les mena à craindre l'autre et tout ce qui était différent.

Ainsi, les villageois et les illageois maintenaient cette façon de faire malgré les changements autour d'eux, jusqu'à ce qu'ils ne puissent plus ignorer ces changements à leur monde. Les villageois n'arrivaient plus à faire pousser assez de nourriture et les illageois voyaient leurs réserves de poissons s'épuiser. Aucun ne connaissait d'autre moyen de survie. Ils étaient aussi trop craintifs pour aller chercher de l'aide chez leurs voisins. Aujourd'hui encore, les villageois et les illageois connaissent des temps difficiles. Peut-être qu'avec votre aide ils pourront apprendre à valoriser leurs différences et trouver une nouvelle avenue... ensemble.

ACTIVITÉS DE CODAGE : 30 à 40 minutes

Les élèves commencent leur aventure de codage dans le château avec les deux défis de codage intégrés. Ces défis leur permettront de choisir entre la programmation par blocs de MakeCode ou le langage Python. Nous recommandons aux débutants de commencer avec le codage par blocs.

DÉFIS DE CODAGE INTÉGRÉS

Défi 1 : déplacer l'agent. Faites avancer votre agent de façon à ce qu'il monte sur le bloc d'or.

Défi 2 : planter une pousse d'arbre. Recevez un cadeau de l'agent et plantez-le dans le milieu du château.

Après avoir relevé les défis intégrés, les élèves peuvent continuer vers un des deux villages. Ils peuvent choisir d'aller du côté des illageois ou des villageois. Il y a là 6 défis de codage qui peuvent être réalisés dans n'importe quel ordre.



DÉFIS DE CODAGE DES VILLAGEOIS

Défi 1 : construire un quai. Les villageois n'ont jamais été bons à la pêche. Les illageois du village voisin ont offert de leur apprendre. Ils suggèrent d'abord de construire un quai. Utilisez votre agent pour construire un quai sur la berge. Il devrait mesurer 4 blocs de large sur 6 de long.

Leçon : L'équité, ce n'est pas de donner la même chose à tous. C'est de s'assurer que tous ont ce dont ils ont besoin pour réussir. Avant de construire le quai, les villageois n'avaient pas ce qu'il fallait pour apprendre à pêcher. Grâce à votre quai et aux leçons des illageois, les villageois ont appris à pêcher pour leurs besoins. Maintenant, ils auront plein de nourriture. Assez pour partager!

Défi 2 : présenter le ravageur aux villageois. Les ravageurs sont des créatures mécomprises. Tout le monde au village a peur d'eux, mais un villageois a appris qu'ils sont en fait très amicaux! Utilisez votre agent pour présenter les ravageurs aux trois villageois qui sont près des maisons afin qu'ils puissent constater à quel point ces créatures sont gentilles.

Leçon : Les villageois ont toujours été effrayés par les ravageurs à cause des histoires qui sont racontées à leur sujet. Même s'ils n'ont jamais rencontré de ravageurs, leur peur a créé un biais envers ces créatures. Dès que les villageois ont compris que les ravageurs étaient gentils, ils ont commencé à revoir leur opinion à leur sujet et à réaliser qu'il est important de prendre le temps de connaître quelqu'un avant de le juger.

Défi 3 : protéger les champs de betteraves. Quelque chose s'acharne sur les champs de betteraves des villageois. Ceux-ci croient que la cause vient des ravageurs, les animaux de compagnie des illageois. Les illageois nient le fait que les ravageurs en sont responsables, mais qui d'autre pourrait en être la cause? Utilisez votre agent pour construire une clôture de protection autour de la ferme afin d'empêcher qu'il y ait des betteraves.

Leçon : Grâce à la clôture autour de la ferme des villageois, nous avons compris que ce n'était pas les ravageurs qui volaient les betteraves, mais bien une meute de renards! Les villageois comprirent à quel point



il est important de connaître les faits avant de faire des suppositions ou des jugements.

DÉFIS DE CODAGE DES ILLAGEOIS

Défi 4 : préparer le champ aux cultures. Les illageois n'ont pas beaucoup de terres labourées et ne savent pas comment cultiver. Les villageois leur ont offert de leur apprendre, mais les illageois doivent d'abord labourer les champs. Utilisez votre agent pour leur apprendre à labourer ce bloc de terre.

Leçon : L'équité, ce n'est pas de donner la même chose à tous. C'est de s'assurer que tous ont ce dont ils ont besoin pour réussir. Même si les villageois et les illageois possèdent une superficie similaire de terre, les illageois ont besoin d'aide pour que les deux groupes aient des chances équitables. Maintenant que votre agent les a aidés à labourer leurs champs, les illageois ont les mêmes chances de réussite que les villageois.

Défi 5 : aider les enfants à récupérer leur ballon. Un groupe d'enfants illageois a envoyé son ballon sur le toit d'une maison villageoise et craint maintenant d'aller le récupérer. Les enfants ne connaissent pas grand-chose au sujet de cette villageoise, mais ils ont entendu dire qu'elle était une sorcière. Utilisez votre agent pour approcher du mur et appuyez sur les boutons le long du chemin afin de rendre l'ascenseur de la villageoise fonctionnel et ainsi rapporter le ballon au sol.

Leçon : Parfois, l'inconnu nous effraie. Les enfants illageois n'ont jamais rencontré de villageois, mais ils ont entendu des histoires qui leur font peur. Après que votre agent a réparé l'ascenseur, la villageoise a pu descendre pour rencontrer les enfants. Les enfants ont appris que la villageoise était en fait très gentille et qu'elle n'était pas la vilaine sorcière qu'ils croyaient.

Défi 6 : construire un rail motorisé. Les illageois organisent toujours une foire pour les deux villages afin de se rassembler et de commercer, mais les villageois n'y viennent plus. Les illageois pensent que les villageois ne les aiment pas, mais les villageois disent qu'il est trop difficile d'apporter leurs produits tout en haut de la colline. Utilisez votre agent pour construire un rail



motorisé afin que les villageois puissent grimper la colline et participer à la foire.

Leçon : Dès l'achèvement du rail, les villageois sont en effet revenus à la foire! Le fait qu'il y ait plus de gens à la foire signifie que plus de biens ont été vendus et achetés, et que les échanges entre les deux villages sont bons. Le rail motorisé a profité autant aux villageois qu'aux illageois, et la foire est redevenue un événement rassembleur!

CONCLUSION DE LA LEÇON : 5 minutes

Réfléchissez aux questions suivantes ou encore utilisez-les pour des discussions de groupe avec les élèves :

- Pourquoi est-ce important de reconnaître et de comprendre l'importance de la diversité?
- Comment la méthode CALMÉ peut-elle nous aider dans notre quotidien?
- Pourquoi est-il important d'être inclusifs avec tous les genres de personnes sans égard au genre, à la race, au profil socio-économique, etc.?
- Quels avantages la diversité et l'inclusion peuvent-elles nous apporter?



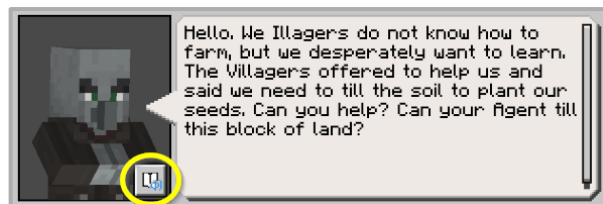
TRUCS ET CONSEILS

Recherchez les points d'interrogation : repérez les PNJ (les personnages non-joueurs) qui ont un point d'interrogation jaune au-dessus de la tête. Ces gens sont les habitants qui ont le plus besoin d'aide. En cliquant à droite sur ces personnages, l'élève pourra commencer un nouveau défi de codage. Le point d'interrogation deviendra vert lorsque le défi sera lancé et le PNJ sera alors capable de donner un indice, de réinitialiser ou de quitter l'activité.



Dessinez une image : si les élèves sont bloqués ou qu'ils ne savent pas par où commencer, encouragez-les à faire un dessin du chemin qu'ils prévoient pour l'agent ou à parler au PNJ afin d'avoir un indice visuel. Ceci les amènera à planifier leur chemin et à ajuster les variables de manière à éviter les embûches sur la route.

Lecteur immersif : les élèves peuvent cliquer sur l'icône de lecteur immersif dans le coin inférieur droit de la boîte de dialogue du PNJ pour entendre le texte et même le traduire en différentes langues.



Téléportation, indices et plus : après avoir quitté le château, les élèves recevront un dispositif de communication. Pour recevoir de l'aide dans une activité ou pour rapidement se déplacer d'un endroit à un autre, faites un clic droit sur le dispositif de communication. Vous pouvez recevoir un indice, réinitialiser l'activité, vous déplacer d'un village à l'autre ou retourner surveiller la pousse d'arbre.



CONSEILS DE PROGRAMMATION AVEC PYTHON :

- Parcourez l'exemple de code pour apprendre les nouvelles commandes au fur et à mesure qu'elles se présentent.
 - Utilisez CTRL+C et CTRL+V pour copier-coller des extraits des exemples afin de créer votre propre code.
-

ACTIVITÉS D'ENRICHISSEMENT

Lorsqu'ils ont terminé la leçon, les élèves ont plusieurs options :

1. Faire d'autres activités de codage dans le même monde afin d'explorer le codage créatif dans Minecraft.
 - a. Rejouer le même monde avec l'autre langage de programmation.
 - b. Se donner le défi de coder d'une nouvelle façon. Par exemple, si les élèves n'ont pas utilisé de boucles la première fois lors des activités, encouragez-les à y retourner et à essayer l'activité en utilisant les boucles.
2. Pour approfondir les sujets de la diversité et de l'inclusion, explorez les leçons et ressources suivantes.
 - a. Enseigner la tolérance :
 - i. Diversité et inclusion – maternelle à 2e année :
<https://www.tolerance.org/learning-plan/diversity-and-inclusion-1>
 - ii. Diversité et inclusion – 3e à 5e année :
https://www.tolerance.org/search?query=diversity%20and%20inclusion&f%5B0%5D=facet_content_type%3Alearningplan&f%5B1%5D=facet_sitewide_grade_level%3A36
 - iii. Diversité et inclusion – 6e année à 2e secondaire :
https://www.tolerance.org/search?query=diversity%20and%20inclusion&f%5B0%5D=facet_content_type%3Alearningplan&f%5B1%5D=facet_sitewide_grade_level%3A37



- iv. Diversité et inclusion – 3e à 5e secondaire :
https://www.tolerance.org/search?query=diversity%20and%20inclusion&f%5B0%5D=facet_content_type%3Alearningplan&f%5B1%5D=facet_sitewide_grade_level%3A38
 - v. On se mélange – Créez une Campagne de la diversité à votre école : sortez de votre zone de confort et entrez en lien avec une nouvelle personne sur l'heure du lunch : <https://www.tolerance.org/mix-it-up>
 - b. Collections thématiques de la bibliothèque de découverte de Flipgrid :
 - i. Conversations au sujet des concepts de race, d'équité et de justice :
<https://admin.flipgrid.com/manage/discovery/collections/details/22304>
 - ii. Ressources éducatives ADL :
<https://admin.flipgrid.com/discovery/partners/37?name=adl-education>
 - iii. Equal Justice Initiative :
<https://admin.flipgrid.com/discovery/partners/53?name=equal-justice-initiative>
 - iv. Firme Langston League :
<https://admin.flipgrid.com/discovery/partners/31?ns=&name=langston-league>
 - c. Découvrez des livres et de la littérature traitant de la diversité et de l'inclusion qui sont adaptés à l'âge des élèves :
 - i. [Programme Books Matter d'ADL](#)
 - ii. [Célébrer nos différences](#)
 - iii. [Diversité et inclusion \(niveau secondaire\)](#)
3. Pour explorer d'autres activités de programmation dans Minecraft avec un langage de blocs ou Python :
- a. Trousse informatique de Minecraft :
<https://education.minecraft.net/class-resources/computer-science-subject-kit>
4. Pour explorer d'autres activités Heure de Code sur code.org :
- a. Activités Heure de Code sur code.org :
<https://hourofcode.com/us/learn>



Guide des contrôles Minecraft

CLAVIER

W : avancer

S : reculer

A : se déplacer à gauche

D : se déplacer à droite

ESPACE : sauter

C : ouvrir la fenêtre de code

SOURIS

Clic gauche : miner ou attaquer

Clic droit : utiliser l'objet sélectionné dans votre barre d'action ou interagir avec un personnage

Bouger la souris : regarder autour

CONTRÔLES TACTILES

Si vous utilisez Minecraft sur un appareil à commandes tactiles, les contrôles de jeux diffèrent de ceux d'un appareil avec clavier et souris.

- **Déplacement** : le système de contrôle des déplacements est situé dans le coin inférieur gauche de votre écran.
- **Regarder autour** : glissez n'importe où sur l'écran pour regarder autour.
- **Parler avec les personnages** : lorsque vous vous approchez des personnages, un bouton Parler s'affiche, vous permettant d'interagir avec eux.
- **Coder** : touchez l'icône de l'agent dans le haut de l'écran pour ouvrir l'interface de codage.
- **Sauter** : le bouton situé dans le coin inférieur droit sert à sauter.

Pour imprimer un fichier PDF présentant plus de contrôles dans Minecraft, rendez-vous sur : https://education.minecraft.net/wp-content/uploads/Key-Terms-and-Control-Guide_MEE.pdf



NORMES PÉDAGOGIQUES

CSTA K-12 (Computer Science Teachers Association)	
1A-AP-08	Modéliser des processus quotidiens en créant et en suivant des algorithmes (ensembles d'instructions étape par étape) pour accomplir les tâches.
1A-AP-09	Modéliser la manière dont les programmes stockent et manipulent les données en utilisant des nombres ou d'autres symboles pour représenter les informations.
1A-AP-11	Décomposer les étapes nécessaires à la résolution d'un problème en une séquence précise de directives.
1B-DA-07	Utiliser les données afin de mettre en lumière ou de proposer des relations de cause à effet, de prédire les résultats ou de communiquer une idée.
1B-AP-10	Créer des programmes qui comprennent des séquences, des événements, des boucles et des conditionnelles.
1B-AP-13	Utiliser un processus itératif pour planifier le développement d'un programme en tenant compte des perspectives des autres et des préférences des utilisateurs.
1B-IC-18	Discuter des technologies informatiques qui ont changé le monde et s'exprimer sur la manière dont ces technologies influencent – et sont influencées par – nos pratiques culturelles.

ISTE (International Society for Technology in Education)	
1C	Les élèves utilisent la technologie pour obtenir de la rétroaction qui documente et améliore leur pratique et pour faire état de leurs acquis de plusieurs manières.
2B	Les élèves s'engagent à se comporter de manière positive, sécuritaire, légale et éthique lorsqu'ils utilisent la technologie, y compris dans leurs interactions sociales en ligne et lorsqu'ils utilisent des appareils en réseau.
3A	Créer des expériences pour les apprenants qui leur permettent d'avoir une contribution positive et socialement responsable, et de faire preuve d'un comportement en ligne empathique qui bâtit des liens et une communauté.



3B	Établir une culture d'apprentissage qui fait la promotion de la curiosité et de l'analyse critique des ressources en ligne, en plus de développer la littéracie numérique et la facilité avec les médias.
6B	Gérer l'utilisation de la technologie et des stratégies d'apprentissage des élèves sur des plateformes numériques, dans des environnements virtuels, dans des ateliers de fabrication ou sur le terrain.

NORMES DE JUSTICE SOCIALE DE TOLERANCE.ORG

6.	Les élèves se sentiront à l'aise autant avec des personnes qui leur ressemblent qu'avec des personnes qui sont différentes, et engageront le dialogue avec l'autre de manière respectueuse.
7.	Les élèves développeront leur langage et leurs connaissances afin de décrire de manière respectueuse et adéquate comment les personnes (y compris eux-mêmes) sont à la fois semblables et différentes les unes des autres et à travers les différents groupes identitaires.
9.	Les élèves aborderont la diversité en développant l'empathie, le respect, la compréhension et la relation.
11.	Les élèves reconnaîtront les stéréotypes et comprendront que les personnes sont des individus, et non des représentants d'un groupe.
13.	Les élèves étudieront les impacts nocifs des biais et des injustices dans le monde, par le passé et encore aujourd'hui.



CONCEPTS DE CODAGE

La leçon explore les concepts de programmation informatique suivants, notamment :

- Les **séquences** : l'agent se déplacera selon l'ordre des séquences. Une séquence est l'une des structures logiques de base de la programmation informatique. Dans une structure de séquence, une action – ou un événement – mène à la prochaine action de la séquence selon l'ordre prédéterminé.
- L'**itération** : en informatique, l'itération est une façon jolie de dire que les choses se répètent encore et encore. En savoir plus : <https://minecraft.makecode.com/courses/cintro/iteration>
- Les **boucles** : les boucles se répètent uniquement si une condition est remplie (« vrai »). La condition ne peut avoir que le statut « vrai » ou « faux ». Si le résultat est « vrai », le bloc « tant que » répétera le code et, si le résultat est « faux », il l'arrêtera.



Glossaire

.Créature : Les créatures sont des entités vivantes et mobiles comme les animaux et les monstres.

PNJ : Les personnages non-joueurs sont des créatures Minecraft qui interagissent et parlent avec les élèves. Certains offriront des activités à réaliser.

Faire apparaître (apparition/génération) : Termes employés lorsqu'un personnage, un animal ou une créature est généré dans Minecraft.

Agent : L'agent est une créature Minecraft qui aide les élèves à apprendre à programmer. Grâce au code, l'agent peut accomplir des tâches comme se déplacer, miner, construire, planter et récolter.

Ravageur : Dans Minecraft, les ravageurs sont de grandes créatures à quatre pattes qui ont des cornes. Elles sont hostiles aux joueurs et aux villageois. On les retrouve avec les groupes d'illageois qui s'en servent parfois comme montures. Dans cette leçon, les ravageurs sont amicaux. On peut en trouver du côté des villageois. Au départ, ceux-ci ne les comprennent pas.

Illageois : Dans Minecraft, les illageois sont des créatures hostiles qui habitent dans le monde. Ils peuvent attaquer les joueurs ou les villageois. Dans cette leçon, les illageois sont de gentils pêcheurs. On peut les trouver du côté ouest du monde. Au départ, les villageois ne les comprennent pas.

Villageois : Dans Minecraft, les villageois sont des créatures gentilles qui habitent dans le monde. Ils prennent soin de leur village et peuvent échanger des choses avec les joueurs. Dans cette leçon, les villageois sont de gentils fermiers. On peut les trouver du côté est du monde. Au départ, les illageois ne les comprennent pas.

Supposition : La croyance qu'une chose est vraie sans véritable preuve ou démonstration des faits.



Diversité : Le fait d'avoir une variété de parties différentes.

Équité : L'action d'être juste ou équitable.

Identité : Les caractéristiques et les traits que nous associons à nous-mêmes.

Inclusion : L'action de faire en sorte qu'une personne ou une chose fasse partie d'un groupe.

Biais : Le fait de montrer un penchant ou une préférence envers ou contre une personne, une chose ou une idée de manière potentiellement injuste.

Collaboration : L'action de travailler avec d'autres individus ou au sein d'un groupe afin de créer quelque chose ou de résoudre un problème.

Stéréotype : Une croyance, une idée ou une image au sujet d'un groupe de personnes qui est figée et qui, bien qu'elle ne soit pas nécessairement vraie, est crue par beaucoup de personnes.

Point de vue : L'opinion ou l'attitude d'une personne envers une autre personne, une pensée ou une idée.

Perspective : Une façon précise de voir ou de concevoir une chose en fonction de nos croyances ou de nos expériences.

Acceptation : L'approbation ou la reconnaissance d'une chose.

