

LA CRÉATION D'OUTILS — DE PÉDAGOGIE ACTIVE ET LEUR AMÉLIORATION — CONTINUE

L'expérience du "Parcours Volon'Terre", enrichie de retours de l'expérience "mémo-statues"

Cette fiche a pour objectif d'analyser les méthodologies utilisées pour créer des outils d'éducation à la citoyenneté, à la solidarité internationale et au développement durable (ECSI-DD), notamment auprès d'un public scolaire. Ces outils visent à sensibiliser à des inégalités, des rapports de domination et d'exclusion, et aux enjeux environnementaux afin de donner envie d'agir. Cette fiche vise à mettre en avant les forces et les faiblesses de ces activités et à identifier les processus de mise à jour permettant d'en améliorer la forme ou le fond.

Contexte

La plupart des activités d'ECSI répondent aux principes de la pédagogie active, c'est-à-dire que leur méthodologie s'appuie sur le fait de rendre les personnes actrices de leur apprentissage. La conception des outils sur lesquels s'appuient ces animations doit donc inclure une réflexion à la fois sur le contenu proposé mais également sur la méthode d'appropriation qui sera utilisée (et la technique d'animation qui en découle). La mécanique du jeu est partie intégrante du processus d'apprentissage et peut être directement source de découverte (travail en équipe, prise de parole en public, création artistique, projection fictive dans un autre personnage, etc).

Le Parcours Volon'Terre

Le Partenariat, à travers son Centre Gaïa anime différentes activités auprès de publics jeunes, dont certaines ont été créées en interne. Un outil illustre particulièrement ces démarches d'animation et de conception d'outils de pédagogie active : le "Parcours Volon'Terre" (PVT).



©Le Partenariat - Centre Gaïa

L'animation se déroule en extérieur et est structurée en modules sur lesquels les élèves tournent en petits groupes. Chaque module traite d'une thématique en lien avec le développement durable (biodiversité, eau, énergies, déchets et solidarité internationale) et se déroule en deux étapes principales : réponse à des questions sur un livret individuel, à partir de panneaux informatifs ; puis, réalisation d'une activité ludique en lien avec la thématique. L'objectif est d'amener les élèves à se questionner sur leur rôle au quotidien pour le développement durable.

Synthèse des résultats passés : forces et faiblesses

Un travail de capitalisation réalisé il y a quelques années a permis d'identifier des points forts et des pistes principales d'améliorations de ces outils.

Points forts :

- La pertinence d'une expérience réelle au contact d'éléments fonctionnels et pas seulement de démonstration (pompe et cuve de récupération d'eau de pluie, panneaux solaires, etc),
- le travail de conception en partenariat avec une structure spécialisée dans le domaine abordé (ADEME).

Points faibles :

- Animation construite à partir de supports existants plutôt que de créer les contenus nécessaires pour l'animation souhaitée,
- manque d'éléments visuels pour permettre une appropriation du contenu de l'animation par un public large (compréhension facilitée).

Trois opportunités complémentaires ont également déjà été identifiées, offrant des pistes pour renforcer l'impact des outils :

- **Le lien visible et clairement établi avec les programmes scolaires** qui permettrait de mieux s'adresser au public cible des enseignants.
- **La diversité et la complémentarité de l'outil avec le reste des activités** proposées et les combinaisons possibles pour l'élaboration de parcours pédagogiques construits ;
- **L'approche systémique** qui pousse à aborder les gestes citoyens à l'échelle personnelle, de l'école mais aussi de manière plus globale.

Démarche mise en œuvre et ses acteurs

Lors de ces dernières années, l'outil PVT a été actualisé par l'équipe du Partenariat et de son Centre Gaïa. Quatre mises à jour principales ont été réalisées :

1/ Le passage des OMD aux ODD

Les années passant, le cadre international autour des enjeux abordés dans l'activité a évolué des Objectifs du Millénaire pour le Développement aux Objectifs de Développement Durable. L'activité se terminant initialement autour de la découverte de ces objectifs mondiaux, il a fallu ajuster le contenu des supports et les éléments partagés concernant l'engagement des pays dans le monde pour le développement durable.

2/ L'intégration des enjeux climatiques

Initialement, chacune des cinq thématiques était abordée de manière indépendante lors de la rotation des élèves sur les différents stands et lors de la discussion de clôture de l'atelier. Il a été décidé de créer plus de transversalité et notamment d'explicitier le lien entre les changements climatiques et chacun des cinq autres enjeux du développement durable.

3/ Le refonte de jeux pour certaines thématiques

Deux activités ont été renouvelées afin de mieux atteindre les objectifs souhaités. L'activité sur l'eau qui consistait à comparer l'accès à l'eau en France et au Sénégal a été changée en une découverte de l'enjeu de perméabilité des sols. L'activité sur les déchets qui consistait uniquement à comprendre les règles de tri sélectif a été raccourcie pour intégrer également un jeu d'initiation à l'approche zéro-déchet.

4/ L'approfondissement de l'introduction et du débrief

Le temps de lancement de l'activité a été complété d'un jeu d'introduction aux changements climatiques afin de faciliter la compréhension de cette thématique maintenant transversale lors de l'ensemble des rotations sur les différents stands. De plus, le temps de clôture a également été repensé pour le rendre plus actif et encourager d'autant plus le positionnement des élèves quant aux solutions proposées pour répondre aux enjeux du développement durable.

Par ailleurs, dans le cadre du renouvellement d'un projet structurant pour l'association financé par l'Agence Française de Développement (AFD), un partenariat a été renouvelé avec d'autres associations d'ECSI : GAS et ADOS. Cette fiche s'appuie donc également sur leur expérience, et notamment sur la création d'un jeu de cartes créé par GAS, Mémo Statues. Ce dernier a été conçu à l'occasion d'une invitation à tenir un stand lors de la journée de commémoration de l'abolition de l'esclavage. Pour initier la conception de l'outil, l'équipe a échangé avec une association communautaire congolaise d'Amiens qui avait le projet d'ériger une statue dans la ville. De ces échanges a été imaginé le jeu, qui donne à voir des statues de commémoration à travers le monde.

Résultats, effets obtenus

Au-delà d'une actualisation des données, nous observons plusieurs effets davantage qualitatifs grâce aux démarches mises en place :

1/ Plus de transversalité

L'atelier Parcours Volon'Terre notamment, en intégrant un fil conducteur (les changements climatiques) à l'activité a renforcé fortement l'approche systémique du développement durable. Il est plus facile de discuter des liens de causes, de conséquences transversales, ainsi que des solutions à fort impact qui permettent d'agir sur plusieurs domaines d'un coup.

2/ Des réflexions sur l'inclusivité de nos supports

Au cours des travaux de mise à jour, les équipes ont été amenées à se questionner sur l'accessibilité des activités et notamment de la lisibilité des informations. Bien que les panneaux du parcours Volon'Terre existants soient illustrés, nous avons cherché à aller plus loin pour les nouveaux supports en favorisant des couleurs avec contraste élevé et des polices d'écriture inclusives.

3/ Temps plus long

L'ajout d'éléments et l'envie d'approfondir plus en détails les enjeux abordés ont conduit à allonger la durée de l'activité Parcours Volon'Terre de 25%. Ceci est un effet bénéfique car nous avons maintenant plus le temps de discuter avec les élèves, ce qui est au cœur de l'atteinte de nos objectifs éducatifs.

4/ Variabilité de l'animation

La création d'un outil relativement simple en termes de matériel et de mécanique de jeu permet d'ajuster son utilisation en fonction du public. Ainsi, le jeu de cartes Mémo Statues peut s'utiliser de différentes façons, avec différents niveaux en fonction des publics.

Points d'amélioration

Nous identifions deux pistes d'amélioration principales.

1/ Cadrage de l'ampleur des mises à jour

Il apparaît difficile de changer le déroulé et le squelette pédagogique d'une animation sans reprendre tous les supports. Par envie de gain de temps et d'argent, il est donc facile d'avoir tendance à faire les mises à jour en fonction du matériel existant. Or, il peut être intéressant de questionner plutôt les objectifs, et donc le contenu et enfin les supports afin de mettre en œuvre des changements les plus pertinents possibles. Pour éviter des frustrations, ou des hésitations, il aurait été intéressant de mieux cadrer les enjeux de la mise à jour, et donc le cadre donné à ce travail en amont.

2/ Cadrage temporel des mises à jour

L'étalement des mises à jour, plutôt que la « publication » d'une nouvelle version à un moment précis, a donné l'impression de ne jamais en finir. Cette méthode, certes plus souple et permettant beaucoup de réactivité en cas d'erreur remarquée implique néanmoins le sentiment que tout est toujours à remodifier et que rien n'est jamais terminé. Nous recommandons de mieux cibler les périodes de mise à jour et les périodes d'utilisation des outils dans une version donnée.

3/ Anticiper les grands principes des activités dès le démarrage

Lors des mises à jour, nous avons essayé de favoriser la dimension collaborative des mécaniques de jeu. Cela est apparu difficile car cette réflexion n'avait pas été menée à la création initiale.

Savoirs à tirer de cette expérience

Deux facteurs ont, en revanche, été couverts de succès et nous permettent d'en tirer des apprentissages.

- Le travail en binôme plutôt que le travail individuel permet à la fois un enrichissement mutuel et des réflexions de meilleure qualité sur le fond, mais force aussi à avoir une certaine rigueur et à fixer un calendrier de mises à jour nécessaire à la collaboration.
- La complémentarité entre les différents outils utilisés et l'attention portée à répondre à des besoins ou à un manque vis-à-vis de thématiques données ou de types d'activité renforce leur impact par l'augmentation de l'intérêt porté à chacun de ces outils et par leur combinaison possible en parcours pédagogiques variés.

3 conseils à qui veut s'inspirer de cette pratique

1 Ne pas se lancer seul : faire appel à des experts sur les thématiques abordées et travailler en réseaux multi-acteurs complémentaires.

2 La logique inductive est pertinente, c'est-à-dire faire un diagnostic des outils pédagogiques existants sur la thématique abordée. Sur le développement durable, thématique en vogue ces dernières années, les ressources sont très nombreuses. Il faut donc questionner la plus-value d'un nouvel outil pour ne pas entrer en concurrence avec d'autres acteurs associatifs.

3 Solliciter les publics cibles pour bien identifier leurs besoins. Par exemple, dans la fiche d'évaluation-qualité que les enseignants complètent, pourquoi ne pas ajouter une question sur ce qui leur manque comme ressources et les thèmes prioritaires à traiter dans des outils ludiques futurs ?