

BOITE À OUTILS ECSI

pour les éducateurs



Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

Sommaire

1.

Qu'est ce que l'ECSI?

Definition et
informations théoriques

2.

ECSI et les jeunes ayant moins
d'opportunité (JAMO)

Pourquoi ?

Comment engager les jeunes ayant
moins d'opportunités dans
l'éducation à la citoyenneté
mondiale ?

3.

Outils pédagogiques

Axes stratégiques
Chiffres clés



Introduction



Aujourd'hui, l'éducation à la citoyenneté et à la solidarité internationale (ECSI) est devenue indispensable pour former des citoyens engagés. Dans un monde toujours plus ouvert et connecté, il est crucial que les jeunes s'impliquent dans des sujets liés à la citoyenneté mondiale, tels que le changement climatique, la démocratie et les droits de l'homme, tout en explorant les valeurs européennes pour renforcer leur identité. Cependant, pour de nombreux jeunes, notamment ceux issus de milieux défavorisés, l'accès à ces thématiques reste difficile. C'est pourquoi trois organisations à but non lucratif d'Hongrie (Anthropolis), de France (Le Partenariat) et d'Espagne (Jovesolidés) se sont réunies pour travailler sur le projet ACCESS.

Les partenaires du projet **ACCESS** estiment que l'apprentissage de ces enjeux doit être étendu aux individus ayant moins d'opportunités. Cela sera réalisé en formant des travailleurs de jeunesse aux méthodes éducatives mondiales à travers une plateforme d'e-learning à l'échelle européenne, la conception d'un nouvel outil d'éducation à la citoyenneté mondiale, un livret d'information sur la mobilité internationale et un atelier transnational qui permettra aux travailleurs de jeunesse de partager leurs expériences en matière d'éducation à la citoyenneté mondiale. Ces travailleurs de jeunesse engageront des jeunes (âgés de 16 à 30 ans) ayant moins d'opportunités, notamment ceux qui ne sont ni en éducation, ni en emploi, ni en formation (NEET), les jeunes ayant des expériences dans le système de protection de l'enfance, ainsi que les jeunes en situation de handicap.

Ce manuel présentera les connaissances théoriques sur l'inclusivité et l'éducation à la citoyenneté mondiale qui sous-tendent ce projet. Il mettra ensuite en avant des techniques et des stratégies pour utiliser les méthodes d'éducation à la citoyenneté mondiale avec des jeunes issus de milieux marginalisés. Enfin, il discutera des jeux et des activités que les travailleurs de jeunesse peuvent utiliser pour engager les jeunes. Ce chapitre donnera des conseils et des astuces sur la manière de rendre ces jeux aussi inclusifs et accessibles que possible.



Introduction

Partie 1 – Les valeurs du projet ACCESS:

Le projet ACCESS repose sur trois idées fondamentales : l'Éducation à la Citoyenneté et à la Solidarité Internationale (ECSI), la citoyenneté européenne et l'inclusivité. L'ECSI est la conviction que les individus font partie d'une communauté mondiale qui dépasse les frontières nationales. Ainsi, l'ECSI vise à sensibiliser les personnes à cette idée en promouvant des valeurs telles que le respect des droits de l'homme et de la démocratie, le respect de la diversité et la prise de conscience du changement climatique, entre autres. Cela peut aider à prendre conscience de l'interdépendance du monde et de la nécessité de partager équitablement les ressources mondiales. De cette manière, l'éducation à la citoyenneté mondiale peut contribuer à créer un monde plus juste et plus durable pour tous.

Tout comme l'ECSI, la citoyenneté européenne repose sur l'idée que les Européens partagent une identité commune en tant qu'Européens. Cette identité européenne commune transcende les frontières nationales et unit le continent autour d'une croyance en des « valeurs européennes ». Ces valeurs se caractérisent par un engagement envers la démocratie, les droits de l'homme, l'individualisme et la conscience des différentes communautés en Europe. Dans le contexte politique et social actuel de l'Europe, il est essentiel que les jeunes Européens comprennent l'importance de ces valeurs.

Enfin, l'inclusivité est la conviction que les individus devraient avoir un accès égal aux opportunités, indépendamment de leur identité ou de leur origine. Dans le contexte du projet ACCESS, cela signifie que les jeunes ayant des besoins divers devraient avoir les mêmes opportunités de s'engager avec les valeurs de l'ECSI. Ces individus peuvent parfois se sentir exclus des discussions dominantes sur ces sujets dans les écoles, l'enseignement supérieur ou dans des contextes non formels. C'est pourquoi les activités et l'éducation doivent être aussi inclusives et accessibles que possible, tout en instruisant correctement les individus sur les valeurs et les enjeux mondiaux et européens. Bien sûr, il est impossible de rendre chaque activité totalement inclusive pour tout le monde, car chaque personne a des besoins uniques. Néanmoins, tous les efforts ont été faits pour rendre le contenu, les activités et les guides du projet ACCESS aussi inclusifs que possible.

Introduction

Tous les jeunes, quels que soient leurs antécédents, devraient avoir la possibilité de donner leur avis sur les questions qui les concernent ainsi que le monde. Le travail du projet ACCESS est essentiel pour rendre les enjeux de la citoyenneté mondiale et européenne inclusifs pour tous. Les partenaires espèrent que les lecteurs trouveront ce manuel utile et instructif. Tous les efforts ont été faits pour que cet outil soit rédigé de manière à être compréhensible par tous. Les partenaires croient que le projet ACCESS peut transformer le paysage de l'éducation à la citoyenneté mondiale et européenne en touchant tous les individus. Enfin, les partenaires vous souhaitent bonne chance et succès dans vos efforts pour engager les jeunes sur ces questions cruciales.





Introduction

Partie 2 – Contenu et Structure :

Le projet ACCESS vise à engager les travailleurs de jeunesse qui travaillent avec des jeunes ayant moins d'opportunités, sur les questions de citoyenneté mondiale et de citoyenneté européenne. Ces travailleurs de jeunesse recevront une formation sur les méthodologies de l'ECSI. Cette formation prendra en partie la forme d'une plateforme d'e-learning paneuropéenne à laquelle les travailleurs de jeunesse pourront accéder pour obtenir des informations. En outre, elle contiendra des modèles d'activités avec des conseils que les travailleurs de jeunesse pourront adapter et utiliser dans des ateliers avec les jeunes.

Cela aboutira finalement à la création d'un nouvel outil éducatif pour la citoyenneté mondiale qui sera testé dans des centres de jeunesse. Un manuel d'instructions accompagnera cet outil pour le rendre plus accessible. Les partenaires feront ensuite la promotion et la diffusion des résultats sur leurs sites web et leurs réseaux sociaux.

Partie 3 – Présentation du Manuel

Ce manuel est structuré en trois chapitres, chacun abordant un aspect essentiel de l'Éducation à la Citoyenneté et à la Solidarité Internationale (ECSI). Le premier chapitre définit et explore les concepts théoriques qui soutiennent le projet ACCESS. Il expose ces idées et explique pourquoi elles sont essentielles pour former des citoyens accomplis au XXI^e siècle. Une fois la base théorique établie, le manuel s'intéresse aux meilleures pratiques pour atteindre les jeunes ayant moins d'opportunités sur ces questions. Il fournit aux travailleurs de jeunesse des conseils sur la manière de rendre ces débats souvent inaccessibles aussi inclusifs que possible, partageant des astuces pour aborder ces questions auprès des jeunes et les rendre compréhensibles et pertinentes pour eux.

Enfin, le manuel propose des suggestions d'activités et de jeux pour les travailleurs de jeunesse afin de susciter l'engagement des jeunes. Parmi ces activités figurent "Nourrir le monde", "En route pour les droits", "Le jeu de la pêche", et bien d'autres. Cependant, certains jeunes ayant des besoins supplémentaires peuvent avoir des difficultés à participer à ces jeux ou activités. C'est pourquoi, dans ce chapitre, le projet ACCESS a inclus des conseils et des astuces pour adapter ces jeux et activités afin de les rendre aussi inclusifs que possible.

Chapitre 1

Qu'est-ce que l'ECSI?



Chapitre 1



Ce chapitre permettra de comprendre l'Éducation à la Citoyenneté et à la Solidarité Internationale (ECSI), ses enjeux et ses pratiques méthodologiques.

L'Éducation à la Citoyenneté et à la Solidarité Internationale (ECSI), ou Éducation à la Citoyenneté, est une pratique pédagogique qui puise ses racines dans l'éducation populaire, laquelle est née au XIXe siècle au sein des mouvements ouvriers, notamment en Amérique du Sud. Ce désir de changement est né d'une remise en question de l'éducation descendante, celle de l'enseignant vers l'élève, et donc de la hiérarchie verticale.

➔ Evolution de l'ECSI

1950-1960 : Les ONG et associations humanitaires adoptaient une approche caritative en intervenant dans des situations d'urgence.

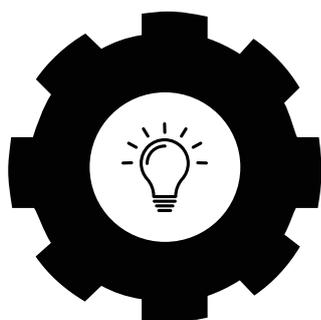
1970-1980 : Les ONG se sont davantage concentrées sur l'aide au développement pour les pays « dans le besoin », et de nombreux programmes d'éducation au développement ont été mis en place. Cette approche témoigne encore de la domination des pays dits du Nord sur les pays dits du Sud.

1990-2000 : On assiste à l'émergence d'une vision plus critique du développement, où l'objectif est de co-construire les projets en collaboration avec les autorités locales et les associations, afin de mieux prendre en compte les besoins des populations, plutôt que de les leur imposer. Cette nouvelle approche est devenue l'éducation au développement et à la solidarité internationale.

Depuis 2010 : L'émergence de nombreuses crises mondiales a conduit à de nouvelles réflexions, davantage centrées sur l'approche citoyenne, avec l'idée de la responsabilité individuelle et collective comme levier d'action. Désormais, on parle d'Éducation à la Citoyenneté et à la Solidarité Internationale (ECSI).

Chapitre 1

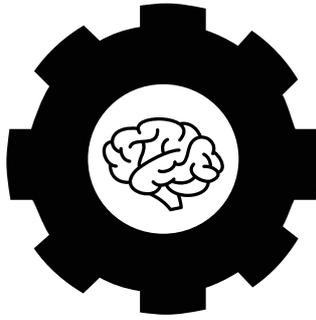
Éducation à la Citoyenneté et à la Solidarité Internationale



INFORMER



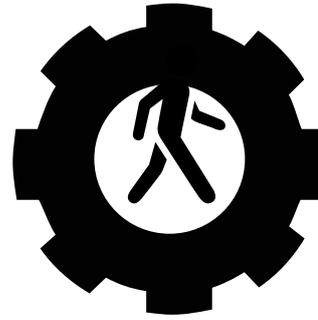
informer les personnes sur les enjeux mondiaux



COMPRENDRE



obtenir les clés de compréhension



AGIR



puis agir pour construire un monde plus juste, plus durable et plus inclusif.

L'objectif de l'ECSI (Éducation à la Citoyenneté et à la Solidarité Internationale) est de changer les attitudes et les comportements des individus, afin qu'ils puissent contribuer individuellement et collectivement à la construction d'un monde plus juste, plus uni et durable. Le processus de l'ECSI est une pratique éducative conçue pour encourager l'engagement civique en :

- **Informant** : Comprendre les autres (leur culture, leurs compétences, leurs modes de vie, leurs codes de communication, etc.) et comprendre les enjeux majeurs (l'environnement, la santé, l'éducation, etc.).
- **Comprenant** : Initier la réflexion, encourager la pensée critique, prendre conscience de sa position en tant que citoyen à l'échelle locale puis globale, et assumer ses responsabilités.
- **Agissant** : Changer de comportement, s'ouvrir aux autres, être plus tolérant, surmonter les idées reçues et les préjugés, etc.

Chapitre 1

Pourquoi l'ECSI ?

- **Valoriser la richesse de notre planète et l'importance de vivre ensemble ;**
- **Comprendre les mécanismes d'interdépendance et d'exclusion pour un monde plus juste ;**
- **Encourager la solidarité entre les citoyens et les territoires, les générations et les différents groupes sociaux ;**
- **Contribuer à construire des modes de développement qui respectent les droits humains et l'environnement ;**
- **Aider à réduire les inégalités et les discriminations.**



Chapitre 1

Comment pratiquer l'ECSI ?

- À travers des événements/activités éducatifs ;
- Pour le grand public, en adaptant les activités ;
- Lors d'événements destinés au grand public ;
- En proposant des formations.

L'une des principales méthodologies utilisées dans l'ECSI est l'enseignement actif, qui consiste à placer le participant au cœur de son apprentissage, en partant du principe que l'on apprend mieux en agissant.



Chapitre 1

Différents types de méthodes et d'activités interactives :

- Inter-connaissance
- Jeux de rôle
- Coopératif
- Débat



Chapitre 1

L'ECSI est une manière d'inciter les individus à s'exprimer, de créer des échanges et d'encourager un dialogue positif. L'ECSI repose sur l'idée que « nous sommes connectés non seulement à un pays, mais à une communauté mondiale plus large. Ainsi, en y contribuant positivement, nous pouvons également influencer le changement à des niveaux régional, national et local. »

L'ECSI fait partie d'une approche éducative à long terme qui valorise l'intelligence collective, la diversité culturelle, a encourage les participants à agir et à s'engager dans la citoyenneté active. L'idée est de sensibiliser à des enjeux de citoyenneté mondiale auprès de tous les types de publics. Pour cela, il est également important d'avoir en tête un sens d'inclusivité et d'accessibilité.

Pour créer cet outil, nous avons suivi un cours sur le design inclusif dans le cadre de l'ECSI dispensé par l'association française Signe de Sens. Cette formation nous a permis de découvrir et d'approfondir notre compréhension de la méthodologie de co-design.



➔ **Cette méthodologie se structure en quatre phases :**

- 1.Exploration : cadrage - observation - retour d'information - exigences, spécifications ;
- 2.Conception : spécifications d'utilisation ;
- 3.Prototypage : production d'expérience et tests utilisateurs - spécifications techniques ;
- 4.Valorisation : production de supports de distribution.

L'approche d'inclusivité est définie comme : « Une approche collaborative et pragmatique, centrée sur les besoins de tous les citoyens, pour soutenir les transformations vers une société plus inclusive, afin que les services soient plus utiles, désirables et fonctionnels. »



Chapitre 1

Comment mettons-nous cela en place ?

- **Communication claire**
- **Graphiques accessibles**
- **Facile à lire et à comprendre: C'est une méthode qui traduit un langage académique en un langage que tout le monde peut comprendre**
- **Écouter les personnes concernées (leurs besoins, recommandations, etc.)**



Chapitre 1

Pourquoi devons-nous faire cela ?

- **Pour réduire les discriminations et inégalités**
- **Tout le monde peut et devrait y participer**
- **Donner à tous des raisons de participer**



Chapitre 1



Comme l'ECSI est un levier contre la discrimination et les inégalités, il est important de veiller à ce que les interventions et les activités soient inclusives et accessibles, afin qu'elles s'adressent à tout le monde, quelle que soit leurs différences. L'adaptation des outils et des activités fait partie d'un processus de co-crédation et de co-design, et doit impliquer les personnes concernées.

Cela aide à encourager les individus à vivre ensemble, à accepter les différences et à éviter d'exclure qui que ce soit. C'est pourquoi l'inclusivité doit être un principe directeur tout au long du processus de l'ECSI.

Enfin, l'ECSI s'engage en faveur d'un monde plus durable, et cela ne peut être réalisé sans aborder la question des Objectifs de Développement Durable (ODD).

Chapitre 1



Ces objectifs ont été adoptés par les Nations Unies en 2015 comme un appel mondial à l'action pour éradiquer la pauvreté, protéger la planète et garantir que toutes les personnes vivent en paix et en prospérité d'ici 2030. Ils sont interconnectés et mettent en lumière les défis mondiaux auxquels nous faisons face.

+ Que permettent les ODD ?

- Langage universel
- Adaptabilité aux contextes nationaux et locaux
- Transversalité

- Quelles sont les limites ?

- Pas d'obligation, les pays ne sont pas tenus ou forcés de respecter et d'agir en faveur des ODD
- Les moyens pour les atteindre ne sont pas définis

L'approche de l'ECSI est un vecteur de compréhension des grands enjeux de notre époque (égalité, droits humains, environnement, etc.). « Ces actions favorisent une meilleure compréhension entre générations et cultures, et encouragent l'engagement civique en faveur du développement durable. » L'utilisation d'outils d'enseignement participatif crée un environnement d'apprentissage qui incite à la discussion et à l'intelligence collective. Ces outils doivent être adaptés au contexte et au public afin de répondre aux besoins et objectifs fixés. Enfin, une activité d'ECSI implique une phase de débriefing à la fin « pour ne pas rester figé dans l'émotion que l'événement a pu provoquer, pour faire ressortir une critique de l'expérience, mais aussi pour aller au-delà de la simple expérimentation ou du jeu de rôle et enfin pouvoir passer à l'action ».

Les défis et méthodologies de l'ECSI encouragent une manière d'apprendre innovante et participative. Vous trouverez une présentation des outils pédagogiques au Chapitre 3 pour vous accompagner dans cette approche.

Chapitre 2

ECSI et les jeunes ayant moins d'opportunités



Chapitre 2



Pourquoi l'éducation à la citoyenneté mondiale pour les jeunes ayant moins d'opportunités ?

Une personne cynique pourrait se pencher sur le projet ACCESS ou sur une initiative similaire visant à engager les jeunes ayant moins d'opportunités dans des processus d'éducation à la citoyenneté mondiale et se demander : « Mais pourquoi ne faites-vous pas davantage pour aider ces jeunes à surmonter les obstacles qu'ils rencontrent ? » Pourtant, il n'y a qu'une seule réponse à cette question : c'est précisément ce que nous faisons. Dans ce chapitre, nous allons examiner de manière plus approfondie pourquoi l'éducation à la citoyenneté mondiale représente une ressource précieuse pour les jeunes défavorisés dans leur développement personnel, professionnel et social.

Compétences

Comme dans tout processus éducatif structuré, l'ECSI vise à développer des compétences spécifiques chez les apprenants. De nombreux cadres existent, énumérant les compétences que l'ECSI développe ou aspire à développer afin de les préparer au monde global de demain.

Par exemple, les lignes directrices de l'éducation mondiale du Centre Nord-Sud du Conseil de l'Europe font référence au Cadre de référence des compétences pour une culture démocratique et présentent 20 compétences liées à l'éducation mondiale, organisées en quatre catégories : connaissances, compétences, valeurs et attitudes. En plus de « valoriser les droits de l'homme et la dignité humaine » et de « posséder une connaissance et une compréhension critique du monde », le cadre inclut de nombreuses compétences considérées comme « horizontales », c'est-à-dire non spécifiquement liées à un domaine éducatif ou professionnel particulier, mais pouvant être utilisées et valorisées dans une grande variété de situations et de milieux de travail. Parmi ces compétences figurent : la pensée analytique et critique, la coopération et la résolution de conflits, l'ouverture d'esprit et le sens civique.

Chapitre 2

Le guide scolaire d'Oxfam pour l'éducation à la citoyenneté mondiale comprend des compétences telles que la « créativité », la « valorisation de la diversité » et la « communication ». Le cadre des six étapes vers la citoyenneté mondiale ajoute des compétences comme la « patience », la « persévérance » et le « courage », compris comme la capacité à contrôler ses peurs. Il est clair que ces compétences sont utiles et nécessaires pour naviguer dans des vies quotidiennes complexes, mais beaucoup d'entre elles correspondent parfaitement aux compétences que les universités de premier plan et les organisations économiques prédisent comme étant les plus importantes et nécessaires pour les emplois de demain.

Cela signifie qu'engager les jeunes ayant moins d'opportunités dans le processus d'Education à la Citoyenneté et à la Solidarité Internationale (ECSI) représente un investissement dans leur apprentissage et le développement de compétences qui les aideront à naviguer dans le monde de manière plus autonome et efficace. Cela pourrait même les aider à réussir sur le marché du travail.

Si nous examinons de plus près les cadres d'Education à la Citoyenneté et à la Solidarité Internationale (ECSI), nous pouvons identifier un autre type de compétences qui est souvent crucial pour les jeunes ayant moins d'opportunités, et cela concerne le soi. Le cadre d'Oxfam inclut des compétences telles que « le sens de l'identité et de l'estime de soi », ainsi que « la conscience de soi et la réflexion », qui sont reflétées par « la connaissance et la compréhension critique de soi » dans les lignes directrices du Centre Nord-Sud. Dans le cadre des six étapes vers la citoyenneté mondiale, nous trouvons des compétences telles que « la capacité à décrire sa propre identité », « la confiance en soi » et « le sentiment de sa propre valeur et fierté ».

Chapitre 2

Il va sans dire que ces compétences sont essentielles pour les jeunes dont les vulnérabilités sont souvent liées à leur identité, ce qui peut les amener à avoir une mauvaise image d'eux-mêmes ou à être incapables de traiter et d'accepter leur identité. Le manque de telles compétences peut entraîner des insécurités, de la timidité ou de l'apathie, mais peut également se manifester par des comportements malsains, destructeurs ou violents (envers soi-même ou envers les autres).

Sans prétendre que l'ECSI est une solution qui garantit le confort identitaire et/ou la santé mentale pour tous ses apprenants, des efforts considérables sont déployés dans ce paradigme éducatif pour faciliter l'exploration de soi, l'acceptation de soi et l'estime de soi, qui sont cruciales pour les jeunes ayant moins d'opportunités. Cela est renforcé par des compétences telles que l'acceptation et la valorisation de la diversité, l'empathie et la communication interculturelle, qui nécessitent généralement du temps et de l'espace pour se développer dans le cadre de l'ECSI.



Chapitre 2

Ensuite, les processus d'éducation à la citoyenneté et à la solidarité internationale (ECSI) adoptent toujours une approche axée sur les droits dans le développement des compétences : « connaissance et compréhension critique des droits de l'homme » dans le Cadre de référence des compétences pour une culture démocratique ; connaissance des droits de l'homme et respect de ceux-ci dans le cadre d'Oxfam ; « sensibilisation aux droits de l'homme et aux moyens de les protéger » dans le guide des Six étapes vers la citoyenneté mondiale.

Avec les droits de l'homme de plus en plus souvent salis ou menacés pour les minorités et les différentes communautés défavorisées, il est clairement établi que des efforts supplémentaires doivent être déployés pour que ces communautés soient bien conscientes de leurs propres droits. Cependant, comprendre que vos droits sont menacés ne suffit pas à améliorer votre situation, à moins que vous n'ayez les compétences nécessaires pour agir. C'est également quelque chose que l'ECSI cherche à développer chez les apprenants : « connaître les moyens de s'opposer à l'injustice », « capacité à prendre l'initiative et à mobiliser les autres » dans les Six étapes vers la citoyenneté mondiale ; « action informée et réfléchie » et « conviction que les gens peuvent provoquer un changement » dans le cadre de l'éducation à la citoyenneté mondiale d'Oxfam.

Cette dernière compétence est particulièrement importante, car beaucoup de personnes, et encore plus celles ayant moins d'opportunités, manquent de la conviction que le changement est possible, ce qui les empêche d'agir. En d'autres termes, investir dans l'éducation à la citoyenneté et à la solidarité internationale avec des jeunes ayant moins d'opportunités signifie les sensibiliser à leurs droits humains et aux moyens de les protéger, tout en leur fournissant la motivation et la confiance nécessaires pour le faire.

Chapitre 2

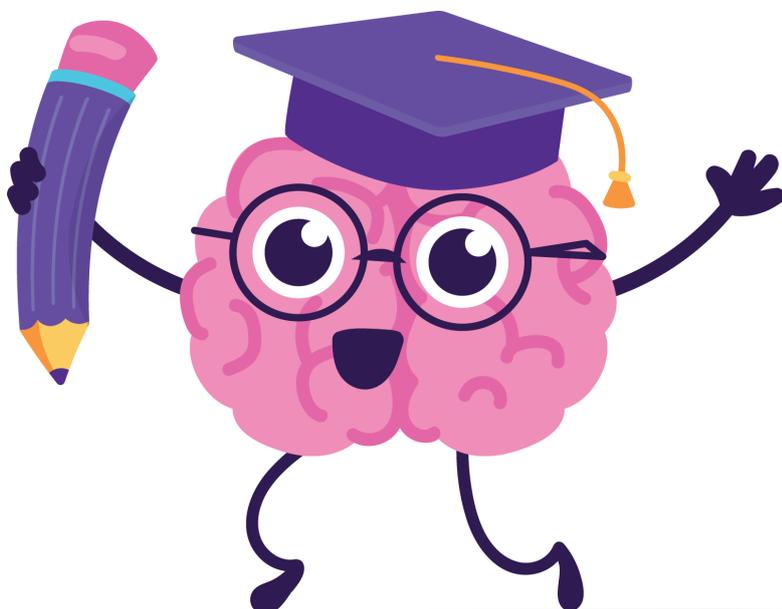
Methodologie

Bien que le texte ci-dessus ait exploré pourquoi l'Education à la Citoyenneté et à la Solidarité Internationale (ECSI) est une intervention appropriée pour travailler avec des jeunes ayant moins d'opportunités en termes de résultats d'apprentissage attendus, nous allons ici examiner brièvement l'adéquation des méthodologies utilisées. Nous le ferons en tenant compte du fait que les deux sont étroitement liés, ce qui signifie que certaines compétences (en particulier celles qui sont transversales) ne peuvent être construites et améliorées que si les méthodologies appropriées sont employées.

Il existe une abondante littérature sur le sujet, avec des nuances et des variations, mais certains aspects et principes de l'approche méthodologique de l'ECSI sont incontestés et la rendent particulièrement appropriée et impactante pour les jeunes ayant moins d'opportunités. Ceux-ci incluent, sans s'y limiter :

Centrée sur l'apprenant

Cela signifie que les méthodes doivent développer l'autonomie et l'indépendance des apprenants, ils sont considérés comme des acteurs de leur propre apprentissage, plutôt que comme des récepteurs passifs. Pour les personnes ayant moins d'opportunités, cela signifie qu'elles peuvent apporter leurs expériences, besoins et réalités spécifiques dans le processus d'apprentissage, rendant celui-ci plus adapté et pertinent pour elles.



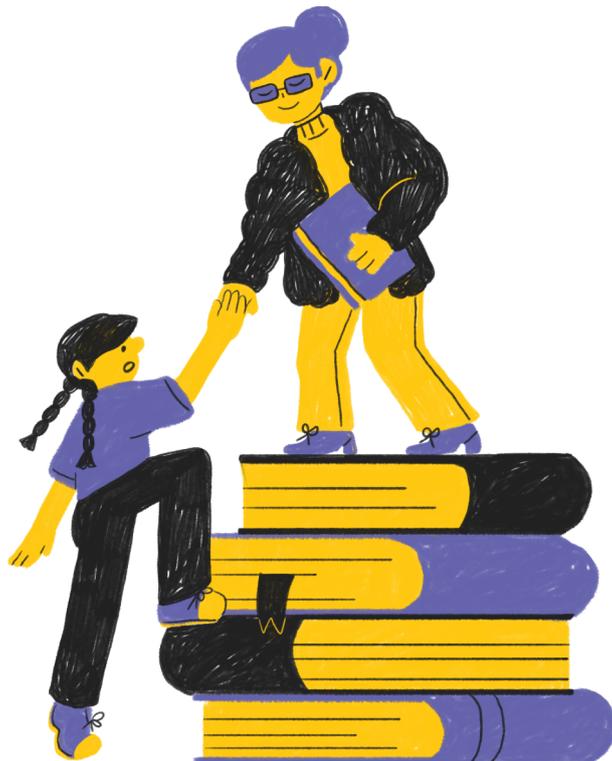
Chapitre 2

Participatif

En plus de nombreux autres aspects, la nature participative des méthodologies de l'ECSI et leur centrage sur l'apprenant se traduisent par des activités pratiques qui nécessitent que les apprenants soient des participants actifs, c'est-à-dire qu'ils parlent, recherchent, préparent, présentent, collaborent, créent et réfléchissent. Cet aspect interactif et engageant du processus pourrait être particulièrement approprié pour les jeunes ayant moins d'opportunités qui peuvent éprouver des difficultés avec la maîtrise de la langue, la concentration ou la compréhension d'idées complexes par l'écoute et la lecture.

Tentative de répondre à différents styles d'apprentissage

Basée sur l'éducation non formelle et son exploration des styles d'apprentissage, l'ECSI s'efforce généralement d'offrir des méthodologies qui répondent à différents styles d'apprentissage. Cela signifie qu'en tenant compte des besoins du groupe, un formateur expérimenté en ECSI créera un mélange de méthodes qui séduisent différents participants en fonction de leur style d'apprentissage préféré : visuel, auditif, lecture et écriture, kinesthésique. En d'autres termes, l'ECSI offre une variété suffisante d'approches méthodologiques pour répondre aux besoins d'apprentissage spécifiques des jeunes ayant moins d'opportunités.



Chapitre 2

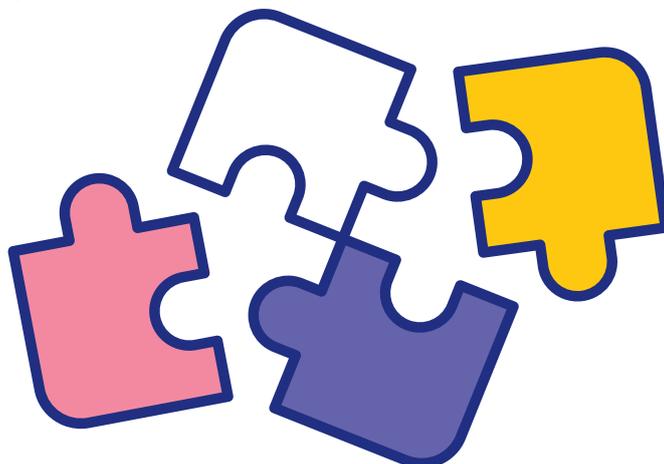
Conçu avec soin en fonction des besoins

Aucun des principes et aspects mentionnés de l'approche méthodologique de l'ECSI ne bénéficierait aux jeunes ayant moins d'opportunités, à moins que le(s) formateur(s) ne réalisent une analyse des besoins appropriée et conçoivent le processus d'apprentissage en fonction des besoins, limitations et atouts spécifiques de ce groupe de jeunes. Cela donne beaucoup de liberté (et de responsabilité) pour concevoir le processus de manière à mieux s'adapter aux jeunes ayant moins d'opportunités, une flexibilité que l'éducation formelle et d'autres types d'apprentissage n'autorisent pas toujours.

Adaptable

Étant donné qu'ils sont basés sur les besoins et l'agence des apprenants, les processus d'apprentissage en ECSI doivent rester flexibles et changer de méthodologie chaque fois que des besoins, limitations ou aspirations du groupe sont détectés. Cela peut être un défi, car cela signifie que le formateur doit toujours rester attentif et prêt à introduire des adaptations, plutôt que d'utiliser des matériels tout prêts. Mais c'est cette capacité d'adaptation qui rend l'ECSI encore plus appropriée pour les jeunes ayant moins d'opportunités, car elle peut et doit être ajustée pour répondre aux besoins spécifiques que ces jeunes pourraient avoir.

Les caractéristiques mentionnées ci-dessus devraient également être considérées comme une suggestion que les formateurs et facilitateurs pourraient spécifiquement essayer d'améliorer lors de la conception et de la mise en œuvre des processus d'ECSI avec des jeunes ayant moins d'opportunités.



Chapitre 2

Une question d'équité

Enfin, une brève note idéologique peut être formulée pour soutenir l'idée selon laquelle davantage d'efforts devraient être déployés (et plus de ressources orientées) pour utiliser l'ECSI avec des jeunes ayant moins d'opportunités.

La réponse est simple : il s'agit d'une question d'équité.

Prenons la situation économique comme exemple. La mondialisation a élargi l'inégalité sociale, rendant les riches plus riches et les pauvres plus pauvres, limitant les opportunités de mobilité sociale pour les jeunes issus de familles défavorisées. En même temps, le 1 % des plus riches de l'humanité est responsable de plus d'émissions de carbone que les 66 % des plus pauvres, avec des conséquences désastreuses pour les communautés vulnérables (2023, The Guardian). Cela signifie que les personnes ayant moins d'opportunités bénéficient généralement moins de la mondialisation, tout en subissant ses conséquences négatives. Il est donc impératif qu'elles soient exposées au type d'apprentissage transformateur que l'ECSI offre, qui peut les aider à exprimer les injustices auxquelles elles font face, tout en développant leur confiance et leurs compétences pour le faire, en s'alignant sur la conviction que le changement est possible et en déployant des efforts pour le rendre concret.



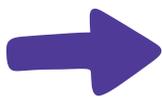
Chapitre 2

Enfin, en parlant de justice sociale et d'égalité, nous devons également souligner que les jeunes ayant moins d'opportunités devraient avoir un accès égal aux opportunités éducatives, y compris aux processus et initiatives d'ECSI.

« Accès égal » signifie que nous devrions également déployer des efforts spécifiques pour rendre nos ressources pertinentes et inclusives, tout en sensibilisant les communautés défavorisées pour les engager. Sinon, il semble que nous investissons des ressources publiques et des efforts d'experts pour développer et promouvoir un paradigme éducatif dont tous les jeunes ne peuvent pas bénéficier. Et potentiellement, ceux qui en sont exclus sont ceux qui pourraient en tirer le plus de profit.



Chapitre 2



Comment impliquer les jeunes ayant moins d'opportunités dans l'éducation à la citoyenneté mondiale ?

Nous présentons quelques principes directeurs sur la manière d'aborder un processus d'ECSI avec des jeunes ayant moins d'opportunités. Étant donné que le groupe « jeunes ayant moins d'opportunités » est trop large, il s'agit de recommandations plus générales que de conseils concrets, car l'analyse réelle dépendra des groupes d'apprenants spécifiques et du contexte particulier du pays, de la région, de la ville ou même du quartier. Néanmoins, les idées présentées ci-dessous peuvent servir de guide pour votre analyse.

Sensibilisation et recrutement

Si les jeunes ayant moins d'opportunités ne sont pas votre groupe cible habituel, il est possible que vous n'ayez pas d'idée claire sur la manière de les amener dans une salle de formation pour le processus d'ECSI. En effet, de nombreuses organisations affirment que leurs services, activités éducatives et opportunités de développement personnel sont ouverts à tous, mais les jeunes ayant moins d'opportunités ne « viennent » pas. Il existe de nombreuses raisons à cela, qui sont également liées à notre proactivité et notre inclusivité dans nos actions de sensibilisation.

La publication *BeInclusive : Outils pour l'égalité et l'inclusion dans le travail jeunesse* établit trois indicateurs différents, qui illustrent à quoi pourrait ressembler une sensibilisation inclusive :

- Les efforts de visibilité et de recrutement tiennent compte des besoins spécifiques des jeunes issus de groupes minoritaires et marginalisés/exclus en termes de forme, de langue, de canaux d'information et d'accessibilité.
- Des mesures proactives sont mises en place pour atteindre les jeunes issus de groupes minoritaires et marginalisés/exclus.
- Des efforts supplémentaires sont déployés pour motiver les jeunes issus de groupes minoritaires et marginalisés/exclus à s'engager avec l'organisation.

Chapitre 2

➔ Explorer ses propres perceptions et préjugés

Il est important que les formateurs et autres personnes qui planifient et animent des processus d'ECSI avec des jeunes ayant moins d'opportunités explorent leurs propres stéréotypes et préjugés envers ce groupe. Cela permet d'éviter une approche paternaliste dans la conception du processus, qui pourrait être trop simpliste ou peu ambitieuse, mais aussi de se préparer à une facilitation inclusive du processus, qui valorise et embrasse la diversité.

Des questions de réflexion qui peuvent guider ce processus incluent :

1. Quelles sont les limitations objectives du groupe cible ?
2. Ces limitations sont-elles universelles ou varient-elles d'une personne à l'autre ?
3. Quelles sont les limitations perçues socialement du groupe cible qui pourraient ne pas être vraies en réalité ?
4. Quels stéréotypes ai-je personnellement pour ce groupe et d'où viennent-ils ?
5. Quels sont les scénarios possibles pour que mes stéréotypes soient confirmés ou infirmés ?
6. Cela influencera-t-il la manière dont je mène le processus d'apprentissage ?



Chapitre 2

Exemple partiel avec deux groupes de jeunes ayant moins d'opportunités :

| | Jeunes malvoyants | Jeunes migrants |
|--|---|--|
| Limitations objectives | perception limitée par la vue | Nouvel environnement culturel |
| Variations | Cécité totale vs. déficience visuelle (par exemple, formes, couleurs), navigation dans l'espace (utilisation de la canne blanche, chien d'assistance). Navigation de l'information (utilisation du braille, utilisation de lecteurs d'écran, utilisation de loupes). | compétence linguistique, navigation culturelle et sociale, estime de soi Certains migrants peuvent être pleinement intégrés dans le pays d'accueil. |
| Limitations perçues socialement | dépendant sans aide, capacité limitée à travailler et à contribuer 40 | dangereux, rétrograde, conservateur, peu enclin à "s'intégrer" |
| Propre stéréotypes | ... | ... |

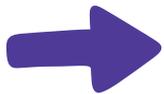
Chapitre 2

➔ Adaptations basées sur les besoins

Sur la base de l'analyse décrite ci-dessus, on peut commencer à concevoir un processus d'Education à la Citoyenneté et à la Solidarité Internationale (ECSI), en tenant compte de certaines limitations objectives et en laissant de la place pour des adaptations, lorsque les besoins concrets d'un groupe spécifique de jeunes deviennent clairs. Ce sera un processus ouvert, car les besoins peuvent se préciser ou apparaître plus tard dans le parcours. Les adaptations peuvent concerner à la fois le contenu, les résultats attendus (compétences) et l'approche méthodologique. De plus, les jeunes, en tant qu'acteurs de leur apprentissage, peuvent et doivent être consultés pour apporter de telles adaptations. De nombreuses méthodologies de l'ECSI offrent en fait la liberté aux apprenants de sélectionner et/ou de se concentrer sur les questions qu'ils souhaitent explorer, et les jeunes ayant moins d'opportunités devraient avoir la même liberté. En général, il est conseillé de communiquer ouvertement avec les jeunes sur leurs besoins spécifiques : non seulement sur les limitations qui pourraient exister, mais aussi sur les activités et méthodologies qu'ils sont prêts à explorer et dans lesquelles ils se sentent à l'aise. Consultez certaines activités adaptées dans le Chapitre 3 de cette publication. Vous pouvez également vous référer au chapitre « Méthodologies et approches inclusives » dans la ressource déjà mentionnée, BelInclusive.



Chapitre 2



Espace pour la réflexion et l'évaluation

Les méthodologies de l'Education à la Citoyenneté et à la Solidarité Internationale (ECSI) incluent généralement la réflexion et l'évaluation dans leur conception, afin de transformer l'expérience en apprentissage et d'explorer si des améliorations doivent être apportées pour progresser. Planifier du temps et de l'espace pour la réflexion est encore plus important pour les jeunes ayant moins d'opportunités, pour plusieurs raisons :

1. comme l'ensemble du processus peut leur être nouveau, la réflexion peut les aider à mieux l'explorer et à le traiter, tout en identifiant son impact positif sur eux ;
2. cette partie du programme peut permettre aux apprenants de partager des lacunes, des problèmes ou des besoins qui n'ont peut-être pas été abordés de manière suffisante, appropriée ou sensible. Comme le rappelle l'Inclusion Toolbox de la Fondation Européenne pour la Jeunesse, il est important de prévoir un temps approprié pour le retour d'information. Pour que ce retour soit significatif, il doit être pris en compte.

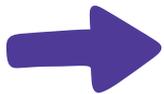


Chapitre 3

Outils pédagogiques



Chapitre 3



Introduction à l'éducation interactive

Ce chapitre abordera des jeux et des activités pouvant être utilisés pour instruire les jeunes sur les enjeux de l' ECSI . Il fournira également des conseils et des astuces pour rendre ces jeux plus inclusifs, afin que chacun puisse y participer.

Recherche sur l'apprentissage basé sur le jeu :

Au cœur du projet ACCESS se trouve la conviction de la valeur et de l'importance des jeux et de l'apprentissage interactif pour faciliter les connaissances des jeunes. Les avantages de l'apprentissage interactif sont variés. Ces avantages incluent une motivation accrue, une meilleure pensée critique et des compétences en résolution de problèmes, la collaboration entre pairs, le renforcement de l'apprentissage socio-émotionnel et l'inclusivité. Étant donné l'importance de l'apprentissage basé sur le jeu et de l'éducation inclusive dans le projet ACCESS, il vaut la peine d'examiner ces avantages plus en détail.

Motivation :

Dans tout environnement de classe, il est essentiel que les élèves se sentent motivés à apprendre et à s'engager avec le contenu. Certains élèves peuvent trouver difficile ou accablant de travailler à partir d'un manuel ou de mémoriser des faits. Les jeux peuvent donc être une alternative amusante qui rend l'apprentissage moins laborieux. Les élèves sont moins susceptibles d'être découragés par des sujets ou des problèmes difficiles et sont plus enclins à utiliser de nouvelles techniques de résolution de problèmes.

Chapitre 3

Compétences en pensée critique et en résolution de problèmes :

Les jeux éducatifs peuvent aider à développer les compétences en pensée critique et en résolution de problèmes des élèves. En jouant à un jeu, les élèves sont confrontés à un objectif à atteindre et à une série de défis à surmonter. Cela favorise la stratégie et la prise de décision appropriée, car les élèves doivent réfléchir à la manière d'aborder chaque défi.

Collaboration entre pairs :

Les activités interactives peuvent conduire à des interactions sociales positives et à la collaboration. Dans un jeu en équipe, les élèves doivent travailler ensemble et identifier les forces de chacun pour atteindre l'objectif global. En effet, des chercheurs comme Johnson, Johnson et Stanne estiment que la coopération positive peut améliorer les compétences sociales, l'empathie, l'acceptation de la diversité et la résolution de conflits (Roffey & Hromek, 2009).



Chapitre 3

Apprentissage socio-émotionnel :

Les jeux peuvent jouer un rôle important dans le renforcement de l'apprentissage socio-émotionnel. Dans les jeux en équipe, les élèves doivent communiquer entre eux pour réussir. Cela leur permet de pratiquer des compétences sociales et émotionnelles importantes, telles que l'écoute et l'empathie. Lorsqu'ils sont confrontés à des défis dans le jeu, les élèves doivent discuter de la manière dont ils souhaiteraient résoudre le problème. Cela signifie qu'ils doivent être conscients de ce que ressent chaque membre de l'équipe par rapport au problème, à la solution du problème et aux progrès du groupe. De plus, les jeux peuvent également être structurés pour délivrer une éducation socio-émotionnelle. Des activités basées sur le jeu de rôle et la résolution de problèmes peuvent permettre aux élèves de naviguer dans des défis et des situations sociales. Ils doivent comprendre leurs propres objectifs et les équilibrer avec ceux du groupe. Cela peut aider les élèves à mieux gérer et réguler leurs émotions, notamment les émotions négatives comme la frustration et la tristesse lorsque les choses ne se passent pas comme prévu dans le jeu. En jouant à ces jeux, les élèves peuvent mieux se connaître, ce qui peut mener à de meilleures amitiés et à des niveaux de harcèlement plus faibles.

Inclusion :

Enfin, et surtout, les jeux peuvent contribuer à rendre la classe plus inclusive. Tout d'abord, les jeux prennent en compte différents styles d'apprentissage. Certains élèves ont du mal à apprendre à partir d'un manuel ou à mémoriser des faits. Ils apprennent mieux grâce à une interaction pratique, en touchant des cartes ou des jetons. Ainsi, selon Sara Rye et Carla Sousa, ces élèves auront une meilleure compréhension du sujet grâce à un engagement sensoriel pratique (Rye & Sousa, 2023). D'autres élèves, en revanche, apprennent mieux par le jeu de rôle et en jouant différents scénarios. Par conséquent, les jeux peuvent être utilisés pour s'adapter à différents styles d'apprentissage et garantir que tous les élèves peuvent pleinement s'engager avec le sujet.

Chapitre 3

De plus, une étude turque de 2018 sur des élèves d'une école inclusive a révélé que les jeux éducatifs avaient un effet globalement positif. Les chercheurs ont constaté que les élèves avaient une meilleure estime de soi, une meilleure perception de soi et de meilleures relations entre pairs après avoir joué à des jeux éducatifs (Üstündağ & Özcan, 2018). Cela démontre que les jeux pratiqués de manière inclusive et dans un environnement inclusif ont des effets globalement positifs sur les participants.

Deuxièmement, l'apprentissage basé sur le jeu peut aider à promouvoir la diversité, le respect et la tolérance. Les jeux et les activités peuvent être conçus pour enseigner aux élèves différentes cultures ou peuples. De plus, dans des activités en groupe, les élèves travaillent souvent avec d'autres élèves de cultures, d'horizons et de capacités différentes. En communiquant, collaborant et empathisant avec des élèves d'horizons divers dans leur équipe, les élèves peuvent élargir leurs perspectives et développer un plus grand respect pour la diversité.



Chapitre 3

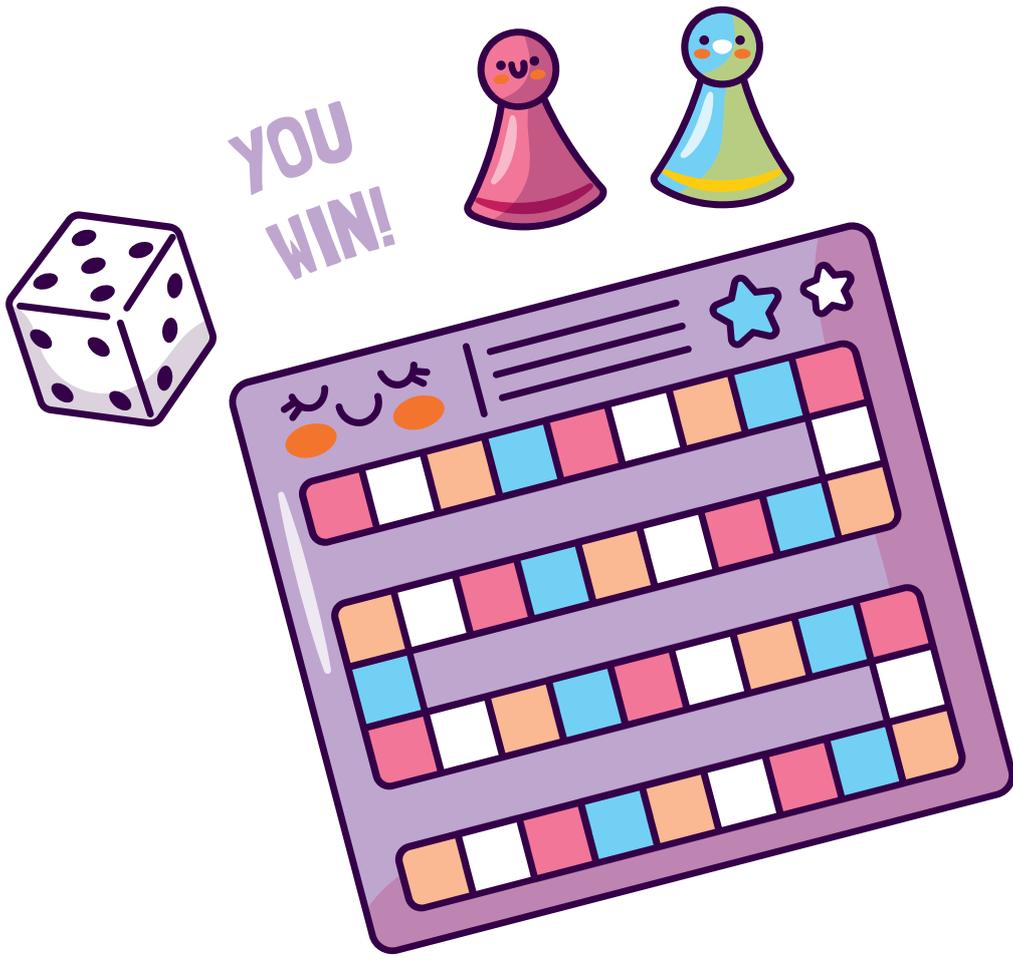
Résumé des jeux

Nourrir le monde est un jeu de société qui éduque les jeunes sur les défis de la chaîne d'approvisionnement alimentaire mondiale. Les joueurs apprendront comment les guerres, la corruption, les catastrophes naturelles et la concurrence déloyale mènent à la faim et aux pénuries alimentaires. L'objectif du jeu est que les joueurs créent un système d'approvisionnement alimentaire qui garantit que chacun ait suffisamment à manger.

Le jeu Pêche pour l'avenir est une activité interactive qui enseignera aux joueurs les conséquences de la surpêche. Les participants apprendront l'usage excessif d'une ressource commune ainsi que les aspects sociaux, environnementaux et économiques de la pêche. Pour jouer à ce jeu, les étudiants "pêcheront" différentes confiseries. Au cours de l'activité, de nouvelles règles ou "technologies" seront introduites pour faciliter la pêche. Le résultat est que les étudiants finiront par épuiser les bonbons dans leurs bols, ce qui leur permettra de comprendre l'impact de la surpêche.

Nada Trivial est un jeu de société basé sur le jeu populaire Trivial Pursuit mais réinventé pour offrir l'occasion d'en apprendre davantage sur les objectifs de développement durable. Au cours du jeu, les participants renforcent leurs capacités à coopération et développent le travail d'équipe, augmentent leur sensibilisation aux objectifs de développement durable et aux questions connexes, et apprennent en jouant et en s'amusant.

Chapitre 3





NOURRIR LE MONDE EN 2030

UN JEU PÉDAGOGIQUE POUR
RÉFLÉCHIR À L'ACCÈS À
L'ALIMENTATION



ÉDITION : 2025

CONÇU DANS LE CADRE DU PROJET "MOODD" :
MÉTHODES ET OUTILS PÉDAGOGIQUES POUR LES OBJECTIFS DE DÉVELOPPEMENT DURABLE

NOURRIR LE MONDE

MISE EN PLACE

Le jeu est adapté pour 3 à 12 joueurs, plusieurs tables de jeu sont donc nécessaires en parallèle pour une classe. L'animateur place le plateau de jeu au centre de la table. Pour connaître les stocks de départ d'eau et de nourriture, consultez le tableau ci-dessous. Les jetons EAU et NOURRITURE sont placés sur les jauges et évolueront pendant les différents tours du jeu.

| Nombre de joueurs | Nourriture | Eau |
|-------------------|------------|-----|
| 3 | 5 | 12 |
| 4 | 7 | 16 |
| 5 | 8 | 20 |
| 6 | 10 | 24 |
| 7 | 12 | 28 |
| 8 | 13 | 32 |
| 9 | 15 | 36 |
| 10 | 16 | 40 |
| 11 | 18 | 44 |
| 12 | 20 | 48 |

Règles du jeu :

L'animateur de l'activité installe le plateau de jeu au centre de la table avec les pions rouges et bleus. Il positionne les cartes "État du joueur" ainsi que les cartes restantes "Supermarché" et "Innovation" à côté du plateau, ainsi que la "Carte mémo" et les cartes "Météo".

À chaque nouveau tour, le premier joueur retourne la première carte "Météo" du paquet. En haut, il est indiqué la quantité de gouttes d'eau collectées pour chaque action de "récolte d'eau" (de 0 à 3 gouttes).

Action du joueur : chaque joueur choisit, à tour de rôle, en commençant par le joueur qui a le pion "premier joueur", d'effectuer l'une de ces 4 actions :

1. Produire de la nourriture (possible uniquement si la réserve d'eau est suffisante) : cette action coûte 1 ration d'eau, à retirer de la réserve collective. Le joueur lance le dé pour indiquer le nombre de rations de nourriture produites (de 1 à 3). Le marqueur "Nourriture" augmente dans la réserve collective.
2. Collecter de l'eau pour la consommation collective et pour l'agriculture : le joueur va chercher de l'eau et remplit la réserve collective sur le plateau avec le nombre de gouttes indiqué sur la carte

PECHE POUR L'AVENIR

THEME DE L'ACTIVITÉ

Pêche durable et coopération consciente

Tranche d'âge cible : 12+

Taille du groupe : 3-30

Durée de l'activité : 45-60 min

OBJECTIF

À travers une simulation de pêche, les étudiants modélisent plusieurs saisons consécutives d'une pêche et explorent :

- les stratégies coopératives et compétitives
- les conséquences de l'utilisation et du surexploitation des ressources communes
- les facteurs influençant le processus, du point de vue individuel et social

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- Un tableau
- Un étang symbolique (plateau, feuille, etc.)
- Poissons symboliques (par exemple des en-cas - 20 par cercle)
- Canne à pêche (par exemple des pailles épaisses pour attraper les en-cas)

MISE EN PLACE

L'étang et la canne à pêche peuvent être réalisés dans le cadre d'une activité manuelle. Il est préférable que la pêche nécessite une certaine habileté ou compétence. Pour les poissons en-cas achetés en magasin, on peut « attraper » les poissons avec une paille (aspirer).

Créez un tableau comme celui-ci et dessinez-le sur la table ou sur un paperboard :

| Nom de la famille des pêcheurs | | | |
|--------------------------------|-------|-------|-------|
| Nombre de tours | | | |
| 1. | | | |
| 2. | | | |
| 3. | | | |
| 4. | | | |
| 5. | | | |
| 6. | | | |
| 7. | | | |
| 8. | | | |
| 9. | | | |
| 10. | | | |
| Total number of fish: | | | |

INFORMATION POUR LES ANIMATEURS

Toute activité qui dépasse la capacité régénérative naturelle d'une ressource donnée est considérée comme une déplétion (surexploitation) des ressources renouvelables. En d'autres termes, nous ne consomons pas l'excédent naturel, mais nous coupons dans le « noyau » de la ressource. Un exemple typique de ce processus est la surpêche. Les espèces les plus pêchées (thon, morue) sont désormais 90 % moins nombreuses qu'au début des années 1900. Un autre problème est que les espèces les plus populaires sont carnivores et se trouvent au sommet de la chaîne alimentaire dans les océans. Cette surpêche peut entraîner une surpopulation d'herbivores, ce qui peut conduire à la disparition d'espèces situées au bas de la pyramide alimentaire, telles que les algues et le plancton.

La prise durable de thon rouge est de 7 500 tonnes par an. Au lieu de cela, 60 000 tonnes sont capturées chaque année.

Le surconsommation des ressources renouvelables et non renouvelables est l'une des plus grandes menaces pour la biodiversité terrestre.

REGLES DU JEU

1ère étape – Création des groupes : Divisez le groupe/classe au hasard en trois groupes plus petits, de préférence égaux.

2ème étape – Partagez les premières instructions et racontez l'histoire de fond aux groupes : « Vous êtes une famille de pêcheurs, la seule source de revenus que vous avez est la pêche. Vous vendez les poissons que vous attrapez, et tout ce dont vous avez besoin est couvert par ce revenu : l'école pour vos enfants, les soins médicaux, etc. Il y a deux autres familles de pêcheurs vivant près du lac. »

3ème étape : Les groupes ont 1 minute pour choisir un nom pour eux-mêmes. Les trois noms doivent être écrits sur la table pour que tout le monde les voie.

4ème étape : Partagez la dernière instruction : « Votre tâche est d'avoir autant de poissons que possible à la fin du jeu. » - Il est important que les instructions ne soient pas explicites concernant le nombre de poissons que chaque groupe ou tous les groupes doivent avoir à la fin du jeu. Cela reste à l'interprétation des joueurs. Toute autre formulation pourrait perturber le jeu. La question de savoir combien de temps dure le jeu dépend de la réussite des joueurs à attraper des poissons. (Ils n'atteindront probablement pas 10 tours s'ils choisissent une stratégie compétitive.)

5ème étape : Les règles de base du jeu doivent être disponibles tout au long du jeu :

- la capacité maximale de l'étang est de 20 poissons
- le jeu dure 10 tours (10 ans)
- (à la fin de chaque tour, les familles inscrivent dans le tableau le nombre de poissons qu'elles ont attrapés et mettent les poissons dans leur « filet »)
- la nuit, les poissons restant dans l'étang se multiplient de 25 %, mais jamais plus de 20 poissons dans l'étang
- chaque tour dure jusqu'à ce que chaque famille ait attrapé le nombre de poissons qu'elle avait prévu

6ème étape : Donnez l'autorisation pour que la saison de pêche commence. Chaque tour dure jusqu'à ce que chaque famille ait attrapé autant de poissons qu'elle avait prévu (entre 0 et 3). À la fin de chaque saison (un tour étant une saison de pêche), le nombre de poissons attrapés doit être inscrit dans le tableau sous le nom de la famille. À la fin de la saison, comptez les poissons restants dans l'étang et remettez les 25 % restants. Si le nombre de poissons restants dans l'étang n'est pas divisible par quatre, les poissons excédentaires doivent être ajoutés (arrondis à la baisse) en fonction du nombre le plus proche divisible par quatre (2 pour 10 poissons, 3 pour 11, etc.). Ce principe doit être clarifié à l'avance !

7ème étape : Laissez-les jouer tant qu'il y a des poissons dans l'étang. Il n'est pas nécessaire d'intervenir si quelqu'un veut limiter la saison de pêche, par exemple.

Lorsque les poissons viennent à manquer, demandez aux joueurs : « Sur quoi allez-vous vivre l'année prochaine ? »

Evaluation de suivi

Les joueurs doivent de préférence répondre à des questions ouvertes. Demandez-leur leurs impressions sur ce qu'ils ont appris pendant le jeu. Les questions doivent être adaptées à l'objectif de la leçon.

1ère étape : À la fin du jeu, les joueurs doivent s'asseoir en cercle et sortir de leur rôle.

2ème étape : Donnez-leur la possibilité d'exprimer leurs sentiments. Comment vous êtes-vous senti ? Êtes-vous satisfait du résultat ? etc. Expliquez-leur ce qui s'est passé et pourquoi. Questions : Comment avez-vous coopéré au sein et entre les familles ?

3ème étape : Qui a gagné, qui a perdu ? Laissez chaque équipe s'exprimer sur cette question ! Si personne ne précise que tout le monde perd si l'étang est épuisé (ou inversement, tout le monde gagne si les poissons sont toujours suffisants), demandez : Comment avez-vous interprété la tâche ? Y a-t-il une autre façon ? S'il n'a pas été mentionné, il faut souligner que les instructions ne disaient pas que les familles devaient atteindre le plus grand nombre de poissons elles-mêmes, ou avec le plus de poissons dans l'étang ! La tâche pourrait également être interprétée comme s'assurant que, tout en gagnant leur vie, ils veillent à ce qu'il y ait toujours suffisamment de poissons dans l'étang, car la vie des pêcheurs ne dure pas seulement 10 ans. Heureusement, cette reconnaissance est faite par les joueurs eux-mêmes.

4ème étape : Enfin, chaque joueur donne sa conclusion ! Qu'ai-je appris de ce jeu ? Les joueurs doivent donner un retour verbal court ou écrire leur avis sur un post-it.

Conseils pour les animateurs :

- Utilisez le tableau pour approfondir la discussion après le jeu ! Les joueurs peuvent commenter le contenu du tableau. Voyez comment les prises d'une famille donnée ont évolué. Voyez-vous des tournants ? Comment avez-vous décidé combien de poissons attraper ? Avez-vous eu une stratégie ? Comment a-t-elle évolué pendant le jeu ? Comment les décisions des autres familles ont-elles affecté les vôtres ? Comment décririez-vous la relation entre les familles ?
- Si vous avez suffisamment de temps, demandez-leur quelles similitudes ils ont découvert entre le jeu et la réalité. Le jeu vous rappelle-t-il des expériences personnelles ? Pouvez-vous penser à des situations similaires autres que la pêche ? Dans quelle mesure le modèle correspond-il à la réalité ? Pouvez-vous connaître la quantité réelle de poissons dans un lac donné ?
- Il pourrait être intéressant de regarder le film sur la surpêche après le jeu et d'en discuter avec les participants : <https://www.youtube.com/watch?v=F6nwZUkBeas>

COMMENT ETRE PLUS INCLUSIF

- L'étang doit être clairement marqué pour les personnes aveugles et malvoyantes.
- Les résultats du tableau peuvent être répétés après chaque tour.
- Une boucle de rétroaction doit être tenue après les instructions.
- L'histoire de fond peut être intégrée dans un conte.
- Le jeu peut être joué avec moins de poissons si cela facilite les calculs.
- Une boucle de rétroaction doit être tenue après les instructions, pour s'assurer que tout le monde comprend bien la situation et les règles du jeu.
- Les émotions peuvent être intenses pendant le jeu, donc les animateurs doivent être attentifs à chaque étape.
- À la fin, nous pouvons clore la discussion avec des exemples personnels sur la manière dont les joueurs peuvent être plus durables dans leur vie quotidienne.

NADA TRIVIAL

THEME DE L'ACTIVITÉ

Objectifs de développement durable & citoyenneté mondiale

Tranche d'âge cible : 14+

Taille du groupe : 3-36

Durée de l'activité : 90 - 120 minutes

OBJECTIF

En jouant à une adaptation du jeu populaire "Trivial", les participants :

- Renforcent leurs compétences collaboratives et améliorent leur travail d'équipe
- Augmentent leur prise de conscience des Objectifs de Développement Durable et des enjeux associés
- Apprennent tout en jouant et en s'amusant

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- Un dé
- Feuille de jeu Trivial
- Pions et "pièces de fromage"
- Cartes avec des questions



MISE EN PLACE

Préparer le matériel. "Trivial" est un jeu populaire en Espagne, donc les matériaux techniques (feuille de jeu, pions, et pièces de fromage) peuvent être trouvés assez facilement. Si ces matériaux sont difficiles à obtenir dans votre situation, vous pouvez improviser, par exemple :

- Imprimer la feuille de jeu NADA TRIVIAL disponible ici : <https://www.escuelacreactiva.org/en/portfolio/nada-trivial/>
- Créer des pions à partir de papier/carton de forme circulaire et colorier une pièce à chaque bonne réponse par catégorie

Vous pouvez aussi inviter les participants à créer ces matériaux ensemble.

Choisir la difficulté : Les questions du Trivial sont divisées en 3 niveaux de difficulté :

- Facile : Questions avec une réponse "vrai" ou "faux"
- Moyenne : Questions à choix multiples – une bonne réponse parmi trois options
- Difficile : Questions ouvertes

En fonction de votre groupe, choisissez le niveau de difficulté qui convient, afin que les participants ne se découragent pas (si trop difficile) ou ne s'ennuient pas (si trop facile).

Contexte pour l'animateur :

En 2014, les pays du monde ont convenu de fixer une liste d'objectifs pour le développement de la planète et de l'humanité jusqu'en 2030. Cette liste comprend 17 objectifs, appelés Objectifs de Développement Durable (ODD).

Les titres des 17 ODD sont :

- Pas de pauvreté (ODD 1)
- Faim zéro (ODD 2)
- Bonne santé et bien-être (ODD 3)
- Éducation de qualité (ODD 4)
- Égalité des sexes (ODD 5)
- Eau propre et assainissement (ODD 6)
- Énergie propre et d'un coût abordable (ODD 7)
- Travail décent et croissance économique (ODD 8)
- Industrie, innovation et infrastructure (ODD 9)
- Inégalités réduites (ODD 10)
- Villes et communautés durables (ODD 11)
- Consommation et production responsables (ODD 12)
- Lutte contre les changements climatiques (ODD 13)
- Vie aquatique (ODD 14)
- Vie terrestre (ODD 15)
- Paix, justice et institutions efficaces (ODD 16)
- Partenariats pour les objectifs (ODD 17)

Ces objectifs sont ambitieux, et les rapports actuels indiquent que le chemin reste difficile. Toutefois, cela ne signifie pas qu'il faille cesser d'essayer, car ces enjeux mondiaux impactent tous nos vies.

REGLES DU JEU

Étape 1 : Créer des groupes

Le jeu propose six positions pour les joueurs, ce qui signifie que si le groupe comprend jusqu'à 12 ou 18 personnes, les participants peuvent jouer en petits groupes (de 2 ou 3 personnes) comme un seul "joueur". Alternativement, vous pouvez diviser le groupe en jeux parallèles, mais cela nécessitera plus d'un set de matériel.

Étape 2 : Expliquer les instructions générales du jeu :

Le plateau de jeu est en forme de roue à 6 rayons. Les joueurs commencent au centre, puis se déplacent pour gagner un coin dans chacun des espaces marqués d'un coin, là où un rayon rencontre la roue extérieure, et enfin reviennent au centre pour répondre à une dernière question.

Il y a six pions de couleur différente : bleu, vert, jaune, rose, violet et orange. Les pions sont circulaires avec des emplacements pour les pièces de fromage. Placez un pion au centre du plateau pour chaque joueur ou équipe.

Lancez le dé pour déterminer qui commence. Le joueur ou l'équipe avec le plus grand lancer commence la partie. Après le premier joueur, la partie passe à gauche (dans le sens des aiguilles d'une montre). En cas d'égalité, lancez à nouveau le dé pour déterminer le début.

Lancez le dé et déplacez votre pion du nombre d'espaces indiqué. Vous pouvez déplacer votre jeton dans n'importe quelle direction : vers un coin ou vers le centre lorsque vous êtes sur un rayon, dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse des aiguilles d'une montre lorsque vous êtes sur la roue extérieure. Vous pouvez également passer d'un rayon à la roue extérieure ou vice versa. Cependant, il n'est pas possible de changer de direction au milieu d'un lancé.

Lorsque vous arrivez sur un espace, vous devez répondre à une question de la catégorie correspondante. Par exemple, si vous vous trouvez sur un espace bleu, vous devez répondre à une question bleue.

Les questions proviennent d'un jeu de cartes de questions. Chaque carte a un ensemble de questions de toutes les couleurs. Si vous êtes sur un espace bleu, une carte est tirée et vous devez répondre à la question bleue de la carte. Une fois utilisée, la carte est remise dans le jeu à la fin.

Si vous répondez correctement, vous pouvez continuer à lancer, vous déplacer et répondre aux questions jusqu'à ce que vous fassiez une erreur.

Si vous êtes au centre et que vous n'avez pas encore toutes les pièces de fromage, vous pouvez répondre à une question de la catégorie de votre choix.

Gagnez des pièces de tarte (ou "pièces de fromage") lorsque vous vous arrêtez sur un espace de tarte et répondez correctement. Vous pouvez obtenir des pièces de tarte uniquement lorsque vous êtes sur un espace avec une image de pièce de tarte. Par exemple, si vous vous arrêtez sur un espace violet et répondez correctement, vous gagnez une pièce de tarte violette.

Continuez à jouer jusqu'à ce qu'un joueur ait toutes les six pièces. Lorsqu'un joueur obtient toutes les pièces, il peut commencer à se déplacer vers le centre du plateau. Vous devez continuer à lancer et à vous déplacer jusqu'à atteindre le centre avec le nombre exact d'espaces nécessaires. Cela peut prendre plusieurs tours.

Une fois au centre, vos compagnons de jeu choisiront une catégorie et vous poseront une question de cette catégorie. Si vous répondez correctement, vous gagnez. Si vous vous trompez, votre tour se termine et le jeu passe au joueur suivant.

Étape 3 : Révéler les catégories :

- Bleu : Égalité des chances
- Jaune : Interculturalité
- Vert : Environnement
- Violet : Égalité des sexes
- Rose : Islamophobie, migration et réfugiés
- Orange : Participation citoyenne

Il est conseillé d'imprimer et de rendre cette information accessible aux participants.

Étape 4 : Commencer à jouer. Le jeu nécessite un animateur pour veiller au respect des règles et valider les réponses des participants.

Étape 5 : Laisser les participants jouer jusqu'à ce que quelqu'un gagne.

EVALUATION ET SUITE

Étape 1 : Prévoyez une réflexion pendant le jeu : un élément clé est de permettre une petite analyse ou évaluation après chaque question, car elles abordent toutes des enjeux sociaux ou des données statistiques. Cette information peut être nouvelle ou difficile à comprendre pour certains participants. Il est donc important d'offrir un temps de réflexion et discussion.

Étape 2 : À la fin du jeu, les participants devraient se réunir en cercle pour quitter leurs rôles et se réunir en tant que groupe. Vous pouvez faciliter une discussion de débriefing avec les questions suivantes :

- Comment vous êtes-vous senti pendant le jeu ? Et maintenant ? D'où viennent ces sentiments ?
- Qui a gagné et qui a perdu ? Y a-t-il différentes manières de perdre ou de gagner ?
- Quelle question vous a le plus surpris, et pourquoi ?
- Quelle question vous a permis de faire un lien avec votre vie quotidienne ?
- Que vous a-t-il le plus inquiété dans ce que vous avez appris ? Devrions-nous être inquiets des enjeux sociaux ?
- Avons-nous un rôle à jouer dans la résolution de ces problèmes ?

Étape 3 (OPTIONNEL) : Si le groupe a encore de l'énergie, vous pouvez diviser les participants en groupes pour réfléchir à comment ils peuvent contribuer à résoudre des problèmes sociaux, individuellement ou en collectif.

Conseils pour les animateurs :

Pour rendre l'activité plus interactive, vous pouvez introduire une activité physique simple (par exemple, 2 pompes) chaque fois qu'un joueur/équipe : a) échoue à répondre à une question, b) répond correctement, c) obtient un 3 ou moins au dé, ou toute autre règle pour faire bouger le groupe.

COMMENT ETRE PLUS INCLUSIF

Faites attention aux capacités du groupe lors de la sélection du niveau de difficulté. Les jeunes ayant moins d'opportunités ne doivent pas être sous-estimés. Si vous connaissez bien votre groupe, vous pouvez également envisager de créer deux groupes parallèles avec des niveaux de difficulté différents. Si vous choisissez cette option, ne divulguez pas ni ne discutez du fait que les niveaux de difficulté sont différents, mais présentez cela comme une variation du jeu.

Les jeux de société sont souvent un défi pour les personnes aveugles ou ayant une vue réduite. Il y a plusieurs choses que nous pouvons faire pour rendre le jeu plus accessible :

- Assurez-vous que les dés que vous utilisez sont tactiles (la plupart le sont en réalité)
- Proposez un plateau de jeu tactile : cela peut être fait avec une imprimante 3D, ce qui rendra les contours tactiles, ou en introduisant des marques tactiles sur les différentes cases, ce qui les rendra distinguables par couleur.
- Envisagez d'ajouter des numéros (ou des motifs géométriques) sur les pièces de fromage pour que les personnes daltoniennes puissent les distinguer. Il en va de même pour les cases colorées sur le plateau.
- Essayez de vous procurer les pions Trivial d'origine, car ils sont tactiles et permettent aux participants de suivre l'avancement du jeu par le toucher. Cela dit, cela ne concerne pas les couleurs.



- Soit le facilitateur, soit un volontaire du groupe peut être chargé de narrer ce qui se passe et de donner des informations sur la position des différents joueurs, les couleurs des cases, etc.

Accordez du temps pour la réflexion et/ou une courte discussion après qu'une nouvelle question ait été répondue, c'est-à-dire lorsque de nouvelles informations sont présentées. Demandez si tout le monde comprend ces informations, ce qu'ils en pensent, etc.

Si des personnes montrent des signes d'anxiété, de TDAH ou d'autres situations neurodivergentes, vous pouvez introduire de petits objets à presser pour le groupe. L'acte physique de presser peut aider à relâcher la tension dans les muscles et déclencher la libération d'endorphines, ce qui contribue à un sentiment de relaxation. Pour d'autres, cela a un effet calmant ou l'effet de (re)gagner le contrôle.



Envisagez de faire une pause si vous sentez que le groupe commence à se fatiguer ou à perdre sa concentration. Selon la situation, vous pouvez également écourter le jeu en introduisant une limite de temps (par exemple, annoncez qu'il reste 10 minutes avant la fin du jeu) et, une fois le temps écoulé, comptez et désignez le joueur ou l'équipe gagnant(e) : celui ou celle qui a collecté le plus de morceaux de fromage de couleurs différentes.

Si vous décidez d'introduire des tâches physiques pendant le jeu (comme recommandé dans les conseils pour les facilitateurs), assurez-vous que la tâche soit réalisable par tout le groupe, en tenant compte des handicaps ou limitations physiques.

Ce jeu de société est très visuel, ce qui le rend relativement adapté aux personnes sourdes ou malentendantes. Cependant, il existe certaines modifications que vous devrez peut-être apporter en fonction de la situation spécifique :

- Si les personnes sourdes ou malentendantes « lisent sur les lèvres », assurez-vous que l'installation soit faite de manière à ce qu'elles aient un accès visuel à toutes les personnes dont elles ont besoin pour obtenir des informations. Donnez des instructions à tout le groupe pour qu'ils se tournent toujours vers les participants sourds ou malentendants lorsqu'ils parlent, et observez et appliquez cette règle pendant le jeu.
- Assurez-vous que les participants aient accès à une version écrite des règles et qu'ils puissent lire les questions (plutôt que de les « entendre »).
- Certaines personnes sourdes ou malentendantes, qui utilisent principalement la langue des signes, pourraient avoir des difficultés à comprendre les textes écrits. Dans ce cas, pour faciliter une participation correcte, il est nécessaire de prévoir un interprète en langue des signes.
- Utiliser un logiciel de transcription pourrait être une option, mais discutez toujours à l'avance avec le ou les participants – ne supposez pas que cela constitue une solution fonctionnelle.

Appliquez des règles qui permettent une participation équitable des personnes sourdes : par exemple, demandez aux participants de ne pas proposer leur réponse à une question tant qu'une personne sourde ou malentendante n'a pas eu la possibilité de lire la question ou de la recevoir par interprétation en langue des signes.

Bibliographie

Introduction

Chapitre 1

Ritimo. (22 mars 2024). ritimo - Le changement par l'info ! Ritimo. <https://www.ritimo.org/>

Éducation à la citoyenneté mondiale. (s.d.). Unesco. <https://www.unesco.org/en/global-citizenship-peace-education/need-know>

Accessibilité, inclusion, conception universelle, design de services | Signes de sens. (s.d.). <https://www.signesdesens.org/>

Éducation à la citoyenneté et à la solidarité internationale | AFD - Agence Française de Développement. (s.d.). <https://www.afd.fr/fr/page-thematique-axe/education-la-citoyennete-et-la-solidarite-internationale>

Inclusion Europe. (22 mars 2022). Easy-to-read - Inclusion Europe. <https://www.inclusion-europe.eu/easy-to-read/>

Chapitre 2

Oxfam Grande-Bretagne. (2015). Education for Global Citizenship: A guide for schools. Consulté en mars 2024, sur <https://oxfamilibrary.openrepository.com/bitstream/handle/10546/620105/edu-global-citizenship-schools-guide-091115-en.pdf?sequence=11&isAllowed=y>.

Centre Nord-Sud du Conseil de l'Europe. (2019). Global Education Guidelines: Concepts and methodologies on global education for educators and policy makers (Édition mise à jour). Consulté en mars 2024, sur <https://rm.coe.int/prems-089719-global-education-guide-a4/1680973101>.

Global Citizens Academy & partenaires. (2016). Six Steps to Global Citizenship: A Guide For Youth Workers and Leaders. Consulté en mars 2024, sur le Centre de ressources SALTO-YOUTH EU : https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-1548/O3.GlobaLab_guide_EN.pdf.

Bibliographie

Global Citizens Academy & partenaires. (2021).

BeInclusive : Outils pour l'égalité et l'inclusion dans le travail jeunesse. Consulté en mars 2024, sur Inclusive Youth Work : <https://www.inclusive-youth-work.eu/files/ugd/a7bcb47d3c6db8c8b14f9381fb5cb11d2db770.pdf>.

European Youth Foundation. (2021).

Inclusion Toolbox : Un guide sur les pratiques inclusives. Consulté en mars 2024, sur le site du Conseil de l'Europe : <https://rm.coe.int/inclusion-toolbox-final/1680a9173e>.

The Guardian. (20 novembre 2023).

Le 1 % des plus riches représente plus d'émissions de carbone que les 66 % les plus pauvres, selon un rapport. <https://www.theguardian.com/environment/2023/nov/20/richest-1-account-for-more-carbon-emissions-than-poorest-66-report-says>.

Chapitre 3

Roffey, S., & Hromek, R. (2009). Promouvoir l'apprentissage social et émotionnel par le jeu : "C'est amusant et nous apprenons des choses". *Simulation & Gaming*, 20(10), 1-19.

Rye, S., & Sousa, C. (2023). Investiguer l'inclusivité dans l'apprentissage par le jeu : Pratiques actuelles. Actes de la 17e Conférence européenne sur l'apprentissage par le jeu, ECGBL 2023, (pp. 904-911). Enschede, Pays-Bas.

Üstündağ, S., & Özcan, G. (2018). Effet des jeux éducatifs sur les niveaux de concept de soi des étudiants inclusifs en milieu scolaire secondaire. *Journal of Education and Training Studies*, 6(10), 183-192.