



Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne

European



Acts and Cooperation for Civic Education in Schools

KIT EUROPEAN ACCES

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.



EUROPEAN YOUTH PARLIAMENT
PARLEMENT EUROPÉEN DES JEUNES
FRANCE

- Sommaire -



Le projet European ACCES	5
Le Kit ACCES	6
- Identifier les objectifs d'éducation civique et évaluer les pratiques -	
Se familiariser avec la participation civique et l'engagement	10
Devenir un-e acteur-trice de la gouvernance de l'établissement	12
Vivre et agir en collectivité	14
- Améliorer et diversifier ses pratiques d'éducation civique -	
Les jeux de rôles	18
Utiliser l'espace	20
Récompenser l'engagement citoyen	22
Ouvrir l'école	24
Intégrer le numérique	26
- La méthode ACCES -	
Les objectifs	28
Les étapes clés	29
Le rôle de l'enseignant	35
- Identifier ses compétences -	
Evaluer ses compétences	40
Mettre en valeur ces compétences	43
Ressources	47

Cette brochure a été cofinancée par l'Union européenne dans le cadre du programme Erasmus+, sous l'action clé 2 : Partenariats et échanges de pratique dans le domaine de la jeunesse.

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

Cet ouvrage est édité par le **PEJ- France**
23, rue Dagorno 75012 Paris

Directrice de la publication
Angèle Courtot

Rédactrice en chef
Taïana Marcon

Conception graphique
Géraldine Kühn

Impression
Proplan, 9 allée Jean Prouvé 92110 Clichy

Janvier 2023



Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne

Le projet European ACCES

Le projet européen Acts of cooperation for civic education in schools (ACCES) est développé dans **6 pays européens** (Turquie, Finlande, Portugal, Espagne, France et Roumanie) avec le soutien du programme Erasmus+ de l'Union européenne.



Pendant trois ans, European ACCES a réuni des lycéens, des professionnel-les jeunesse et des enseignant-es des établissements partenaires qui souhaitaient organiser des **activités participatives** sur des thèmes liés à la **citoyenneté et à l'engagement démocratique** afin de **partager et de développer les bonnes pratiques** !

Tous les ans, les établissements partenaires ont expérimenté ces activités pour améliorer l'apprentissage de la citoyenneté **en mobilisant des méthodes d'éducation non formelle et d'éducation populaire.**

- Colegio Sagrada Familia à Aranjuez (ES)
- Valkeakosken Tietotien lukio à Valkeakoski (FI)
- Istek Belde High school à Istanbul (TR)
- Liceul Unitarian János Zsigmond à Cluj Napoca (RO)
- Institut Jeanne d'Arc à Tarbes (FR)
- Escola Secundária Pinheiro e Rosa à Faro (PT)



Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Le projet European ACCES

Le projet entend bâtir sur cette analyse des **outils pédagogiques à destination des jeunes et des professionnels de jeunesse** pour améliorer et renforcer l'éducation à la citoyenneté à dans les établissements secondaires:

- Une enquête sur les besoins et envies des élèves en matière d'éducation civique,
- un guide des bonnes pratiques en Europe,
- un Kit européen ACCES,
- Une plateforme d'échange en ligne,
- Un kit de formation,
- Un livret de propositions

Les **résultats et les enseignements du projet** sont à retrouver dans les différentes productions réalisées par les partenaires. Elles sont disponibles gratuitement sur **acces.pejfrance.org**.




Le Kit ACCES

Suite à une analyse des besoins et envies des jeunes ainsi que d'un tour d'horizons de pratiques innovantes d'éducation civique en Europe, les partenaires ont développé le kit ACCES. Cet outil propose de **revenir sur les pratiques d'éducation à la citoyenneté dans les établissements secondaires**. Il s'adresse à l'ensemble des acteurs et actrices désireux-euses de faire **évoluer dans le champ de l'éducation à la citoyenneté dans les établissements secondaires** : enseignant-es, administrateur-trices, éducateur-trices, parents, élèves.... .

Ce kit se compose de trois parties complémentaires:

- 1 Identifier les objectifs d'éducation civique et évaluer les pratiques dans mon établissement**
- 2 Améliorer et diversifier ces pratiques**
- 3 Identifier et valoriser les nouvelles compétences acquises**



**Identifier les
objectifs
d'éducation
civique et
évaluer les
pratiques**



Dans cette première partie, il s'agit de donner un outil aux enseignant-es et aux élèves pour leur permettre **d'évaluer les pratiques d'éducation civique** présentes dans leur établissement scolaire tout au long du parcours de formation **en fonction des objectifs de l'éducation civique**.

En effet, l'éducation civique dans les établissements scolaires répond, dans l'ensemble des pays étudiés, à **des orientations générales** ainsi qu'à des objectifs définis dans les politiques publiques à l'échelle nationale et régionale. Il revient à chaque établissement de mettre en place les activités nécessaires pour parvenir à remplir ces objectifs. On note ainsi **de grandes disparités** dans les méthodes utilisées et activités mises en œuvre.

Nous présentons ici une liste (non exhaustive) d'**objectifs d'apprentissage centraux** dans l'éducation à la citoyenneté chez les jeunes scolarisé-es dans le secondaire. Ils ont été identifiés en comparant les expériences et connaissances des partenaires ainsi que des pays membres du consortium.

La grille d'auto-évaluation

Après avoir identifié les objectifs de l'éducation civique, il est important d'**interroger les pratiques utilisées** pour les remplir afin de déterminer lesquelles sont à modifier, consolider ou améliorer. Sur la page de droite, le lecteur peut noter la fréquence et l'efficacité des pratiques présentes dans son établissement.

Comment utiliser le tableau d'évaluation ?

Chaque entrée correspond à un objectif de l'éducation civique et peut être rempli en fonction de la récurrence des activités par rapport aux objectifs et leur efficacité. On entend par efficacité: l'impact durable que les activités peuvent avoir, la facilité d'apprentissage, la stimulation et l'engagement que les activités induisent chez les élèves...

Ensuite, on peut calculer la note finale : si elle est inférieure à 15, alors il est peut être intéressant de se référer à la suite du kit.



Se familiariser avec la participation civique et l'engagement

Définir les sens de la citoyenneté



Comment définir la citoyenneté au quotidien, à différentes échelles ? Loin d'être une notion unanimement définie, il s'agit d'amener les élèves à **argumenter leur définition** de la citoyenneté et de comprendre la **polysémie** du terme.

Faire les liens entre les concepts du champs lexical de la citoyenneté



Solidarité, égalité, démocratie, justice, représentation, droits humains, libertés fondamentales, ... tous ces concepts sont liés de près ou de loin avec la citoyenneté. L'objectif est ici d'amener les élèves) à **les appréhender ensemble** pour mieux comprendre le fait d'être citoyen.

Comprendre les modes de représentations (local, régional, national, international)



Faire sens des systèmes politiques pour se les approprier et **mieux comprendre le poids de sa voix** dans la communauté et comment l'exercer.

Existe-t-il dans mon établissement des activités pour se familiariser avec la participation civique et l'engagement ?

	non 0pts	un peu 1pts	suffisant 2pts	beaucoup 3pts	efficacité ☆=2	quantité x efficacité
Définir les sens de la citoyenneté					☆☆☆☆☆	
Faire les liens entre les concepts du champs lexical de la citoyenneté					☆☆☆☆☆	
Comprendre les modes de représentations (local, régional, national, international)					☆☆☆☆☆	

Devenir un-e acteur-trice de la gouvernance de l'établissement

Participer à la prise de décision



En impliquant les élèves dans les processus de décisions concernant les changements au sein de l'établissement de manière directe (ex: programme, infrastructure, menu de la cantine...).

Expérimenter les modèles de représentation politique



En devenant mandataire de la voix d'un groupe et en apprenant à déléguer sa voix à quelqu'un, comprendre la démocratie représentative à l'échelle d'une classe ou d'un établissement et permettre aux élèves de devenir mandataire.

Prendre conscience de sa capacité d'agir



En permettant aux étudiants de proposer, organiser, animer des initiatives dans l'établissement, les autonomiser dans leur capacité à s'impliquer dans la vie de la communauté.

Existe-t-il dans mon établissement des possibilités pour devenir acteur ou actrice de la gouvernance de celui-ci ?

	non 0pts	un peu 1pts	suffisant 2pts	beaucoup 3pts	efficacité ☆=2	quantité x efficacité
Participer à la prise de décision					☆☆☆☆☆	
Expérimenter les modèles de représentation politique					☆☆☆☆☆	
Prendre conscience de sa capacité d'agir					☆☆☆☆☆	

Vivre et agir en collectivité

Se familiariser avec les institutions et structures citoyennes



En faisant l'expérience de d'institution et de structures citoyennes pour se projeter dans son rôle de citoyen sur le long terme.

Mener des projets en lien avec des acteur-trices locaux



En sortant de l'établissement pour découvrir la réalité de l'écosystème politique et civique de manière engageante et interactive.


Développer l'échange interculturel



En travaillant les liens entre établissements et la mobilité pour accompagner les élèves à appréhender la communauté à différentes échelles et comprendre les points de jonction.

Existe-t-il dans mon établissement des opportunités pour contribuer au collectif hors du milieu scolaire ?

	non 0pts	un peu 1pts	suffisant 2pts	beaucoup 3pts	efficacité ☆=2	quantité x efficacité
Se familiariser avec les institutions et structures citoyennes					☆☆☆☆☆	
Mener des projets en lien avec des acteur-trices locaux					☆☆☆☆☆	
Développer l'échange interculturel					☆☆☆☆☆	

A person in a white sweater is seen from behind, addressing a group of people seated in a room with wood-paneled walls. The scene is overlaid with a large blue semi-transparent shape on the left side. The text is written in bold yellow font over the blue area.

**Améliorer et
diversifier ses
pratiques
d'éducation
civique**

Une fois les pratiques évaluées, nous pouvons essayer de **les diversifier** ou de **les renouveler**. Pour cela, nous proposons dans cette deuxième partie des exemples de types d'activités qui correspondent aux objectifs d'apprentissage mentionnés dans la grille d'évaluation. L'ensemble des activités présenté est issu de **l'éducation non formelle** et utilise des **méthodes d'éducation populaire**.

Ces activités peuvent être **mises en place par des enseignants et enseignantes, des élèves ou bien des professionnel-les jeunesse dans la limite de la compétence des établissements**. Les objectifs d'apprentissage correspondant aux types d'activités proposés sont mentionnés à la suite de la description.

Ces types d'activités sont adaptables en fonction du sujet traité. Il s'agit de proposer des **pratiques d'apprentissage innovantes, accessibles et modulables** pour répondre de la manière la plus adéquate aux besoins des participant-es.



Les jeux de rôle

Le jeu de rôle est une méthode ludique pour mieux appréhender **les façons dont fonctionnent les systèmes et les institutions de la vie démocratique**. Les élèves se mettent dans la rôle des acteurs et actrices qui les composent et se familiarisent ainsi avec leurs prérogatives, leurs objectifs et leur place. Cette activité peut être déclinée en fonction des institutions (judiciaires, économiques, politiques...) et à plusieurs échelles (locale, régionale, nationale, internationale ...).

Pour un jeu de rôle réussi, nous conseillons de **distribuer les rôles en amont** afin de permettre aux élèves de s'informer au préalable. La **modération doit être discrète** afin de favoriser l'illusion de réel lors des débats. Il est aussi possible pour le modérateur de donner des rôles clés en mains qui regroupent déjà les principales motivations et objectifs de chacun des rôles distribués.

Les élèves apprendront notamment à **argumenter, prendre des décisions collégiales, négocier et faire des compromis** mais aussi à se mettre à la place des autres en défendant des positions qui ne sont pas les leurs.

Objectifs d'apprentissage:



Comprendre les modes de représentation (local, régional, national, international)



Expérimenter les modèles de représentation politique



Se familiariser avec les institutions et structures citoyennes

Les jeux de rôle

Temps: 3 h +

Difficulté: +++

Simulation "parlementaire":

Dans le cadre du simulation parlementaire, les participant-es se mettent dans le rôle d'un-e membre d'une assemblée délibérative. Ils et elles travaillent et débattent en petits groupes au sein d'une commission thématique afin de proposer une solution à un problème donné, appelée résolution. Les participant-es conservent leur opinions personnelles.

A l'issue du travail en commission, chaque groupe thématique présente ses résolutions lors de l'Assemblée générale et tente de convaincre les autres groupes de voter pour leurs résolutions.

On note l'importance du modérateur / modératrice pour encadrer l'évolution de la réflexion et atteindre les objectifs dans le temps imparti.



Simulation "conseil municipal" :

Dans cette variante, les participant-es font parti d'une assemblée décisionnaire réelle ou fictive. Elles et ils défendent une position de groupe qui leur a été attribuée par l'animateur. Chacun-e connaît sa motivation et sa position générale sur la thématique traitée. Il s'agit alors pour chaque participant-e de convaincre les autres de se rallier à sa position ou de trouver le meilleur compromis pour recueillir la majorité des votes de l'assemblée.

Les participant-es disposent pour cela de plusieurs temps:

- Partage de sa position aux autres
- Négociation et tentatives de compromis
- Présentation des propositions issues des compromis
- Vote

Temps: 1h30 +

Difficulté: +

Utiliser l'espace

Le projet ACCES entend **l'éducation civique chez les élèves comme étroitement liée à leur place dans leur environnement et en collectivité**. Quoi de mieux pour prendre conscience de son impact et sa propre capacité d'agir qu'en engageant physiquement son corps ?

Cette méthode peut être **utilisée à différent moment** de la réflexion et de l'activité:

- Lors du **Teambuilding**, elle permet de briser la glace et de faire connaissance avec les autres, le groupe et l'espace pour mieux s'en saisir et se sentir à l'aise
- Lors des **débats**, elle permet de pousser les élèves à exprimer leurs opinions de manières plus ou moins nuancées ou de faire des choix sans avoir à prendre la parole (dans un premier temps) pour que chacun et chacune puisse se positionner sur une question
- Lors de la **clôture** des débats et l'évaluation des apprentissages, c'est l'occasion d'obtenir des retours rapide et directe sur la qualité de l'activité

Objectifs d'apprentissage:



Faire les liens entre les concepts du champs lexical de la citoyenneté



Prendre conscience de sa capacité d'agir



Développer l'échange interculturel

Utiliser l'espace

Temps: min. 1h30

Difficulté: +

Débat mouvant:

L'animateur ou animatrice pose successivement plusieurs questions et chaque personne doit se placer dans la pièce conformément à sa position personnelle : soit sur un axe oui / non, soit dans un coin de la salle correspondant à une réponse possible à la question posée.

Chacun-e est ensuite interrogé-e sur son opinion et peut tenter de convaincre les autres participant-es de rejoindre sa position.

Fish bowl



Temps: 45mins

Difficulté: ++

Au préalable, l'animateur ou animatrice place des chaises au centre de la pièce : en rond ou en face à face. Seulement les participant-es assis peuvent débattre, les autres écoutent et prennent des notes sur les débats. A tout moment, les personnes peuvent/être ordonnées de se lever pour quitter l'espace de dialogue et être remplacées par d'autres participant-es.

World cafe

Temps: 45 mins

Difficulté: +

Avant le début de l'activité, l'animateur ou animatrice organise plusieurs espaces de dialogue dans la pièce. Chaque espace est dédié à une problématique. Les participant-es se répartissent dans les espaces et disposent d'un quart d'heure pour échanger sur le sujet assigné à l'espace (définition du sujet, constats) en prenant en note leurs discussions. Une fois le temps écoulé, chaque groupe change d'espace et peut prolonger la réflexion d'un autre groupe sur une autre problématique (proposition de solutions). Au bout d'un quart d'heure, chaque groupe change à nouveau d'espace pour évaluer les propositions d'un autre groupe sur un autre sujet.

Récompenser l'engagement citoyen

L'engagement pour les autres et la communauté n'est pas inné : ce n'est qu'une fois qu'on en fait l'expérience qu'il peut devenir une habitude, une envie ou même un besoin. Comme d'autres apprentissages qu'on retrouve dans les programmes scolaires, **la participation civique doit être encouragée et soutenue** afin que les élèves puissent développer ce comportement. Elle peut être:

- encouragée en leur faisant **découvrir les différentes formes** qu'elle peut revêtir ainsi que les **bénéfices collectifs et individuels** qui en découlent;
- soutenue ensuite en leur permettant de **s'y consacrer sans avoir l'impression de sacrifier** leur avenir professionnel, leur vie privée, et leurs loisirs.

Récompenser l'engagement à l'école, c'est aussi **valoriser cet engagement** pour faire comprendre aux jeunes l'importance de celui-ci dans tout leur parcours de vie et **les accompagner à faire des expériences de citoyenneté active** en leur montrant leurs impacts sur leur environnement.

Objectifs d'apprentissage:



Construire des liens
avec des acteur-trices
locaux



Participer à la prise de
décision

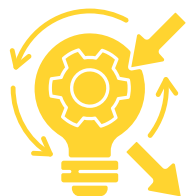


Prendre conscience de
sa capacité d'agir



Définir les sens de la
citoyenneté

Récompenser l'engagement citoyen



Atelier de valorisation des compétences

A l'issue d'une activité, il est intéressant de prendre le temps d'**évaluer l'activité**. Pour cela, on s'intéresse notamment aux **ressentis** des participant-es mais aussi aux **compétences** qu'ils et elles ont développées. Il s'agit de les aider à identifier les compétences travaillées, leur permettre de s'auto-évaluer quant à leur développement et d'identifier dans quels cadres ils et elles pourront les utiliser à nouveau.

Concours d'initiatives d'élèves

Pour récompenser l'implication des élèves et les associer à la vie de l'établissement, il est possible d'organiser des concours d'initiatives : pendant une période donnée, on invite les élèves à **soumettre des propositions sur une thématique**. On choisit la ou les meilleures et on les met en place en **valorisant les élèves** qui les ont initiées et portées. On encourage ainsi la prise d'initiative et la créativité des élèves. De plus, une activité ou un aménagement proposé-e par des élèves aura plus de chance de répondre à leurs besoins et recueillir leur adhésion.



Temps dédié et bonification



Une autre solution peut être de **prévoir des temps dédiés** aux activités de participation et d'engagement citoyen pour qu'elles n'empiètent pas sur le temps académiques des élèves.



On peut également **récompenser académiquement** la participation et l'engagement citoyen en les incorporant directement dans les évaluations des jeunes.

Ouvrir l'école

Les écoles sont souvent perçues comme des lieux cloisonnés, séparés du reste de la communauté. Elles le sont d'ailleurs souvent physiquement. Les jeunes y apprennent à comprendre le monde qui les entoure et à s'y préparer sans jamais, ou presque, le rencontrer lors des heures de cours. Ce paradoxe peut pourtant facilement être résolu en **décloisonnant ce lieu d'apprentissage qu'est l'école.**

Il est à noter que ce cloisonnement contribue au sentiment d'illégitimité et de déconnexion que ressentent les jeunes une fois sorti-es de l'école vis à vis de leur participation et l'engagement civique dans leur communauté. Ouvrir les écoles ou faire sortir les élèves à l'occasion d'activités ponctuelles dans le cadre de leur apprentissage scolaire leur permet de **faire les liens nécessaires entre l'éducation civique en milieu scolaire et la participation citoyenne active.**

Objectifs d'apprentissage:



Construire des liens avec des acteur-trices locaux



Se familiariser avec les institutions et structures citoyennes



Prendre conscience de sa capacité d'agir

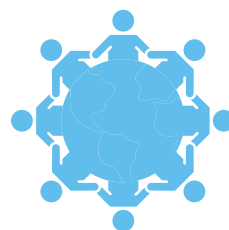
Ouvrir l'école

Visites d'institutions & rencontres

La visite d'institutions ou de structures citoyennes est un bon moyen de **rendre concret** pour les élèves les enseignements suivis. C'est aussi l'occasion de **s'approprier l'espace** dans lequel ils et elles vivent, et de **démystifier** des lieux de décisions qui peuvent sembler inaccessibles.

Des rencontres avec des acteurs et actrices permettent aussi de mieux comprendre leur rôle et de les **rapprocher** des jeunes. Pour organiser des visites ou des rencontres, il est nécessaire de s'adresser aux acteur-ices concerné-es directement, leurs coordonnées sont très souvent publiques. Il peut y avoir des délais d'attentes plus ou moins long.

Dans le cadre du projet ACCES, les lycéens et lycéennes de Valkeakoski (Finlande) ont assisté à un conseil municipal de leur ville



Actions civiques et citoyennes

Les actions civiques et citoyennes peuvent être organisées au sein ou en dehors de l'établissement en partenariat avec des acteurs locaux ou non. Elles permettent d'engager son corps pour le collectif et de **voir les impacts** de son engagement en pratique sur la communauté.

Les lycéens et lycéennes de Janoz Sigmund (Roumanie) ont organisé des collectes de produits de premières nécessités à destination de l'Ukraine (mars 2022)

C'est un bon moyen d'initier l'engagement et la participant par la pratique et **concrétiser** des éléments étudiés pendant les cours traditionnels.

Intégrer le numérique

L'usage du numérique est omniprésent, particulièrement dans le quotidien des jeunes qui sont familiers de ses supports (ordinateurs, tablettes, téléphones). Dans le cadre de l'enseignement scolaire, il peut être mobilisé lors de cours à distance, en hybride ou en présentiel et revêtir plusieurs avantages :

- Permettre **l'inclusion** de jeunes malgré leur absence physique en classe (maladie, déplacements...);
- Offrir des **formats variés et adaptables** ;
- Renforcer **l'interaction** et une pédagogie dynamique;
- **Ouvrir sur le monde** sans avoir à se déplacer.

Le numérique se révèle une bonne manière de renouveler l'éducation civique à l'école. **Attention néanmoins aux limites de l'outil numérique** (cybersécurité, protection des données personnelles...). C'est donc aussi l'occasion de développer l'éducation au numérique dans le cadre scolaire.

Objectifs d'apprentissage:



Développer l'échange interculturel



Faciliter la participation citoyenne directe



Définir les sens de la citoyenneté

Intégrer le numérique

Les éléments présentés sont des exemples. Beaucoup sont disponibles gratuitement, mais ils existent des versions payantes. Attention aux conditions d'utilisation des données personnelles sur chaque plateforme !



Quizz

Kahoot!

A utiliser pour **tester les connaissances** des participant-es ou bien effectuer des **sondages**, les quizz en ligne peuvent **motiver** en mettant les participant-es en compétition

Nuage de mot et Q&A:

Idéal pour des temps de **brainstorming** ou bien d'évaluation, cet outil permet à chaque participant-e de répondre individuellement, anonymement ou non.



Tableau collaboratif virtuel:



miro

Les tableaux virtuels permettent d'obtenir un **support visuel collaboratif engageant** pour les participant-es. Mindmaps, diagrammes, feuilles de routes..: les possibilités sont quasiment illimitées !

Outils de ludification

Il existe un grand nombre de plateformes qui permet de proposer de ludifier l'apprentissage de l'éducation civique. On a déjà pu en mentionner plus haut. Certaines permettent d'élaborer des **jeux plus aboutis** comme des escapes games ou des chasses au trésor.





La méthode **ACCES**

La méthode ACCES

Dans le cadre du projet, les partenaires ont développé un parcours citoyen qui vise à **associer les élèves à la construction et la mise en oeuvre du programme de l'enseignement civique** sur un an. Ils et elles ont expérimenté ce parcours avec des groupes d'élèves entre 2021 et 2023.

Les objectifs de la méthode

Les objectifs de cette méthode sont multiples :

- Encourager les élèves à être acteurs et actrices de leur apprentissage ;
- Développer des compétences nouvelles ;
- Prendre conscience de sa capacité d'agir ;
- Stimuler l'intérêt pour des sujets d'actualités en les rapprochant des élèves ;
- Diversifier les formats d'apprentissage ;
- Développer le sentiment d'appartenance et l'intérêt pour la chose commune.

Le parcours se déroule en **trois parties** :

1. Une séance introductive pour définir le parcours citoyen
2. La mise en place des activités du parcours
3. La clôture du parcours

La méthode ACCES

Les étapes clés

1. Séance introductive (min. conseillée 2h)

Lors de cette séance, les élèves sont accompagné-es par leur enseignant-e pour **élaborer un programme autour d'une thématique liée à la citoyenneté** telle que définit dans les programmes scolaires.



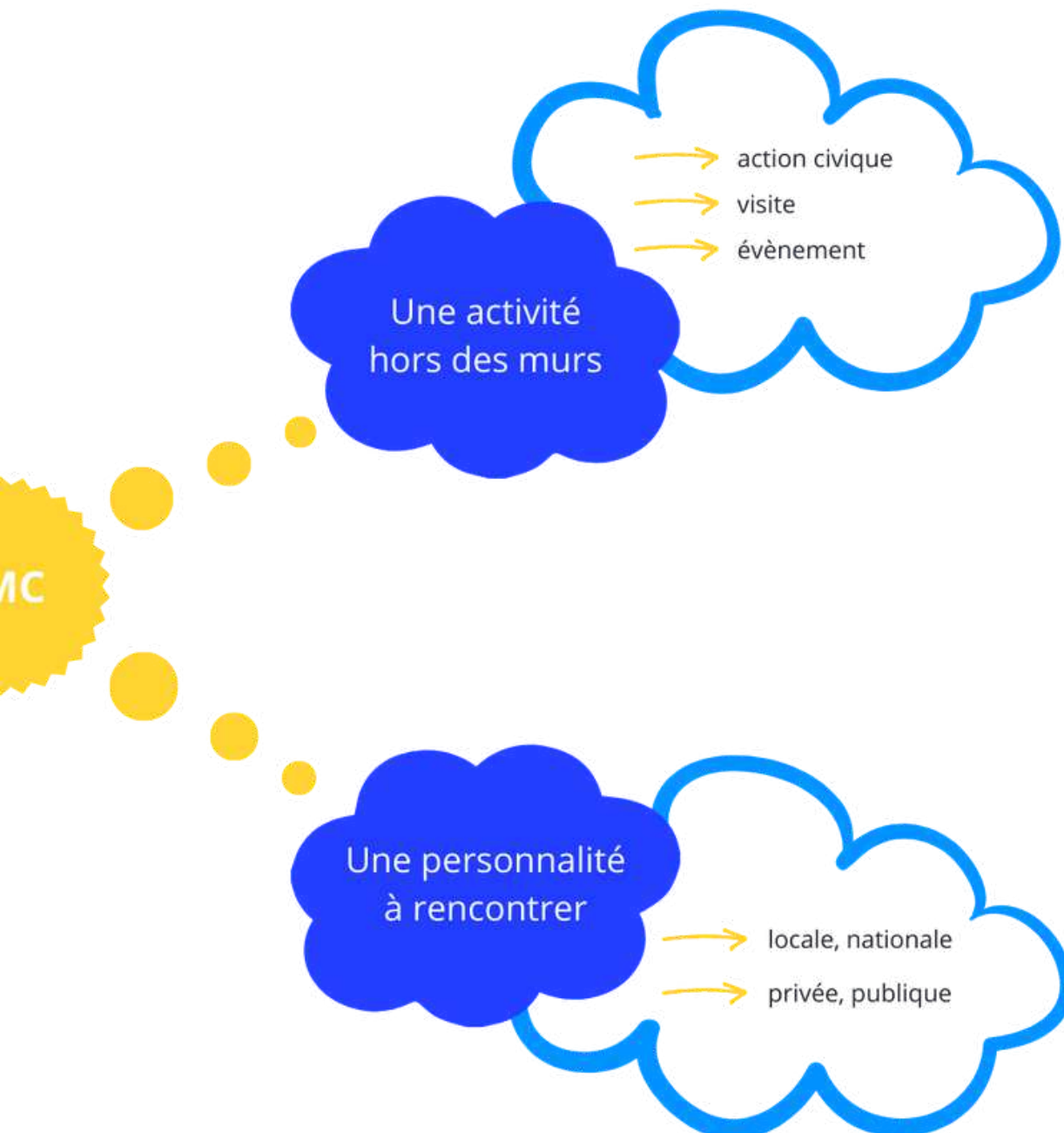
Et si on choisissait le programme...



La méthode ACCES

Il est recommandé de **diviser les élèves en groupes** de 4 ou 5 afin qu'ils et elles puissent tou-tes s'investir. Cela permet aussi de traiter plusieurs thématiques sur une même année.

A l'issue de la séance, **les élèves présentent leurs activités envisagées et la classe les votent**. Les activités retenues seront mis en place pendant l'année par un groupe dans leur *parcours citoyen*.



La méthode ACCES

Les types d'activités :

Il est bien entendu possible qu'une même activité recoupe plusieurs types d'activités. Il est important dans ces cas là de faire attention à bien définir les objectifs d'apprentissage de chaque activité.

- **Un sujet à approfondir :**

Le but de cette activité est d'apporter aux élèves des connaissances théoriques sur des sujets d'actualité ainsi que des éléments de contexte le cas échéant. Il est important que cela ne soit pas descendant et qu'elle comporte des éléments ludiques (voir p. 20 et p.26).

- **Une activité hors des murs :**

Le but de cette activité est de permettre aux élèves de poursuivre leur apprentissage hors des murs de l'école. Il est important de ne pas limiter l'apprentissage au seul lieu de l'école pour développer la participation citoyenne aux réalités de terrain (voir p.24).

- **Une personnalité à rencontrer :**

Le but de cette activité est de créer des liens et du dialogue entre les élèves et les acteurs et actrices de la communauté, issu-es du secteur public ou privé, au niveau local, national ou européen. Ce type d'activité nécessite une bonne préparation, mobilise des invité-es et des jeunes et requiert une bonne modération afin de garantir l'existence et la qualité d'un dialogue entre les participant-es.

La méthode ACCES

- **Un projet collaboratif :**

Le but de cette activité est de mettre l'accent sur la place des jeunes dans leur communauté et de mieux appréhender les connexions entre les individus, et ainsi de vivre le collectif dans lequel elles/ils se trouvent. Il s'agit de créer et de faire l'expérience de l'activité qui amène les participant-es à collaborer entre eux.

2. La mise en place des activités

Les élèves sont **les acteurs et actrices de leur apprentissage** :

- Elles/ils déterminent les activités qui seront mises en œuvre dans le cadre du projet
- Elles/ils définissent le public cible, le calendrier, les objectifs spécifiques de chaque activité.
- Elles/ils prennent contact avec les acteurs et actrices à solliciter et organisent les activités.
- Elles/ils réalisent un bilan et une synthèse de leur parcours pour mettre en œuvre ces activités.

Cette approche leur permet de **développer de nouvelles compétences variées** : analyse de l'information, prise d'initiative, adaptabilité, travail en équipe, planification et organisation, communication avec des acteurs et actrices varié-es...

La méthode ACCES

C'est aussi un moyen de les intéresser à des sujets : ils et elles sont désormais **directement impliqué-es** dans ce dernier et sont **responsabilisé-es** en ce qu'ils et elles ont la charge de transmettre leur savoir acquis à leurs camarades.

L'importance d'un cadre et d'un suivi régulier:

A l'issue de la séance introductive, **les groupes de travail rédigent une fiche projet** où ils détaillent les activités, les objectifs, le public cible ainsi que les raisons qui les poussent à proposer ces activités. **Cette fiche est évaluée** par l'enseignant-e. Elle servira de feuille de route pour l'année.

Il est important que les élèves fassent des **comptes rendu réguliers sur leurs avancés** pour :

- qu'ils estiment le travail à accomplir,
- évaluer leur travail,
- pouvoir contrôler leur implication,
- veiller au respect des délais,
- leur proposer des conseils et des suggestions,
- etc...

Il peut aussi être pertinent de **laisser aux élèves la possibilité de se faire des retours entre eux** au sein de leur groupe de travail. Cela permet de maintenir une cohésion de groupe et de s'améliorer individuellement. Cependant, cet exercice peut s'avérer difficile selon les personnalités.

La méthode ACCES



Attention à bien assurer un équilibre entre les apports théoriques, le partage d'expérience des élèves entourant la thématique des activités et la réalisation des activités. Ces trois éléments sont complémentaires et nécessitent l'encadrement de l'enseignant (voir p.35).

L'apprentissage de la démocratie et de la citoyenneté se fait tout au long du parcours à travers: les votes pour les activités, les échanges horizontaux, la prise de décision commune, l'émulation collective vers un but commun et la mise en place d'activités à destination non seulement des élèves impliqués mais aussi de leur communauté.

3. Clôture du parcours

Une fois les activités réalisées, les élèves sont amené-es à **s'auto-évaluer** et à identifier les compétences et connaissances acquises et/ou développées dans le cadre du parcours citoyen.

Dans cette optique, il est nécessaire de **garder des traces écrites, visuelles ou audio des activités** réalisées. Ces éléments permettent aussi de **valoriser le travail effecé** par les jeunes et ainsi **récompenser leur investissement** dans l'organisation et la mise en place des activités.

La méthode ACCES

Exemple de fiche parcours

Les activités présentées ici ont été réalisées dans le cadre du projet par les élèves de l'institution Jeanne d'Arc de Tarbes (FR).

	Type d'activité	Public	Objectifs généraux
Activité 1: rencontre avec des responsables politiques	Personnalité	classe/ établissement	<ul style="list-style-type: none">• Comprendre les modes de représentations (local, régional, national, international)• Se familiariser avec les institutions et structures citoyennes
Activité 2 : organisation d'une collecte de don en faveur de l'Ukraine	projet collaboratif	établissement/ ville	<ul style="list-style-type: none">• Mener des projets en lien avec des acteur-trices locaux• Prendre conscience de sa capacité d'agir
Activité 3: la santé mentale des jeunes en temps de Covid	sujet à approfondir	classe	<ul style="list-style-type: none">• Faire les liens entre les concepts du champs lexical de la citoyenneté• Prendre conscience de sa capacité d'agir
Activité 4: Secours en haute Montagne	activité hors des murs	classe	<ul style="list-style-type: none">• Définir les sens de la citoyenneté• Mener des projets en lien avec des acteur-trices locaux

La méthode ACCES

Cette fiche est donnée à titre indicatif et se modifie en fonction des besoins et des affinités des jeunes. Il est judicieux de prévoir des feuilles de routes plus détaillées pour chaque activité.

Objectifs spécifiques	Etapas clés (exemples)	date de réalisation
comprendre les institutions politiques de la République, à leurs fonctions, leur utilité et leurs actions concrètes au quotidien.	se renseigner sur les élu-es et leur fonction les contacter organiser leur venue préparer des questions	janvier 2023
En collaboration avec la mairie de Tarbes et la maison de la région, agir en faveur de la communauté et développer la solidarité internationale	se renseigner sur l'actualité prendre contact avec les acteurs organiser la collecte et la redistribution	mai 2023
Sensibiliser à la santé mentale et au monde médical Adopter des bonnes pratiques Développer la solidarité	se renseigner sur le sujet (grâce à un intervenant professionnel) échanger sur des expériences proposer, voter et mettre en place de nouvelles pratiques dans l'établissement	octobre 2022
Sensibiliser à la sécurité en montagne, aux enjeux écologiques Découvrir l'engagement des secouristes de montagne	se renseigner sur le sujet solliciter les acteurs organiser la visite et échanger sur des expériences d'engagement et de citoyenneté	mars 2023

La méthode ACCES

Le rôle de l'enseignant

Si cette méthode place les élèves comme acteurs, **il est nécessaire de les accompagner dans tout le processus**. L'enseignant-e devient un guide et un facilitateur-riche pour les élèves. Elle/Il leur **apporte des connaissances et des conseils** afin de s'assurer que les objectifs d'apprentissage sont atteints et que le calendrier fixé par les élèves en début de parcours est respecté. Il s'agit d'**éviter absolument que l'enseignant-e devienne meneur-euse** dans l'idéation et la réalisation des activités.

Il est important que les élèves se sentent **en confiance vis à vis de leur professeur-e mais aussi de leurs camarades**. Il faut garder à l'esprit l'importance de **construire un environnement de travail sain, dénué de jugement**.

Le rôle de l'enseignant-e sera par exemple:

- d'**orienter les jeunes** vers des interlocuteur-rices et les aider dans les prises de contact;
- les **aider à trouver des sources** fiables et nuancées;
- **veiller au respect du calendrier** avec des points d'étapes réguliers;
- **motiver les élèves et valoriser leurs actions** et leur participation ;
- **les aider à résoudre les problèmes** qu'ils peuvent rencontrer;

Il est vivement conseillé de se documenter sur les principes et les pratiques de l'**éducation non formelle** et les méthodes d'apprentissage basées sur l'**éducation populaire** (voir p. 47).

A woman with dark hair, wearing a white textured sweater and a patterned skirt, is sitting at a desk in a library. She is looking down and writing on a white notepad with a blue pen. In the background, there are bookshelves filled with books and other people standing. The image is partially covered by a large blue semi-circular graphic on the left side.

**Identifier et
valoriser les
compétences
acquises**

Cette dernière partie vise à permettre aux participant-es et animateur-ices de **prendre conscience des compétences développées** lors des activités puis de découvrir **comment les mettre en valeur** à titre personnel ou professionnel.

Les objectifs d'apprentissage se traduisent au niveau individuel en des **compétences comportementales et opérationnelles** : des savoir-faire et des savoir-être que les élèves peuvent auto-évaluer pour faire le point sur leurs progrès pendant leur parcours citoyen.



Evaluer ses compétences

Compétence

Les compétences évoquées ici sont des exemples, ils en existent de nombreuses autres. Nous les avons divisées entre savoir-faire et savoir-être.

- LES NIVEAUX -



Débutant-e

Je n'ai jamais été confronté-e à cette compétence. C'est tout juste si je comprends dans quel contexte elle peut être utilisée... Pas de panique, elle pourra être développée avec un peu de pratique !



Novice

Je n'ai pas encore développé cette compétence. Néanmoins je comprends ce qu'elle couvre et pourras l'utiliser si l'occasion se présente.



Habitué-e

Je peux me considérer comme habitué-e si j'ai déjà démontré cette compétence en pratique à plusieurs reprises et avec succès !



Expert-e

Non seulement je maîtrise cette compétence et je l'utilise sans problème, mais je peux aussi aider les autres à la comprendre et la développer !

Evaluer ses compétences

SAVOIR-ETRE

Je suis :	débutant-e	novice	habitué-e	expert-e
<p>à l'écoute: Je suis capable non seulement de laisser les autres parler, mais je suis aussi capable de rebondir sur leur intervention (questions, accord, désaccord, amélioration...)</p>				
<p>ouvert-e d'esprit: Je suis sensible aux nouvelles idées présentées par d'autres personnes et je reconnais la plus-value que constituent leurs opinions et avis</p>				
<p>capable d'alerter lorsque j'ai des difficultés: Il peut arriver que je rencontre des obstacles qui impactent ma compréhension, ma participation et /ou mon implication dans les tâches et les activités: je le reconnais et je demande de l'aide sans abandonner</p>				
<p>tolérant-e à l'ambiguïté: J'accepte que tous les problèmes et les sujets n'ont pas forcément de réponses vrai/faux. La réalité est complexe et nuancée.</p>				
<p>créatif-ve: Je fais preuve d'imagination et de créativité pour proposer des solutions, des éléments et des approches méconnues ou originales</p>				
<p>responsable: Je mesure les conséquences de ma parole et de mes actes pour les autres et pour moi-même: je réfléchis avant d'agir.</p>				
<p>capable de gérer mes émotions: Je reconnais que mes émotions peuvent parfois être forte selon les sujets et je sais les maîtriser pour éviter qu'elles submergent les autres ou moi-même</p>				
<p>respectueux-se des contraintes: Je prends en compte les contraintes qui existent pour une situation (temps, lieu, sujet, participants, objectifs...) et je les respecte</p>				
<p>capable de m'adapter: Je suis disposée à faire évoluer mon comportement face à de nouvelles situations même lorsqu'elles sont incertaines</p>				
<p>curieux-se: J'ai la volonté de me renseigner sur des sujets ou des expériences qui me sont étrangères et je le fais</p>				
<p>empathique: Je suis conscient-e qu'il existe des expériences de vie très différentes et je suis capable de me mettre à la place de l'autre pour tenter de comprendre son point de vue.</p>				

Evaluer ses compétences

SAVOIR-FAIRE

Je sais	débutant-e	novice	habitué-e	expert-e
Identifier des problématiques: <i>Je comprends pourquoi une question peut se poser et où peuvent se situer des divergences</i>				
Elaborer des activités pour répondre à la problématique: <i>Je propose des activités cohérentes autour de la problématique qui permettent d'approfondir des aspect différents</i>				
Identifier les étapes clés pour réaliser ces activités: <i>Je peux décomposer et décrire les tâches nécessaires à la réalisation d'une activité donnée</i>				
Suivre et respecter le calendrier des activités: <i>Je m'astreins à respecter les délais prévus, j'anticipe d'éventuelles modifications et je m'adapte en conséquence</i>				
Identifier et solliciter les acteur-rices externes pertinent-es : <i>Je me renseigne sur les personnes actives sur les thématiques et je les contacte selon les usages de rigueur pour leur présenter mon activité et les inviter le cas échéant</i>				
Présenter clairement ma pensée en mobilisant des outils divers: <i>Je suis capable de présenter un argumentaire convaincant en utilisant des supports et des sources diverses</i>				
Identifier des informations fiables et pertinentes: <i>Je suis sensible à la désinformation et je suis capable de trouver et vérifier les informations et les sources que j'utilise dans mes activités</i>				
Prendre la parole en public: <i>Lors de ma prise de parole, je m'adapte à mon public de manière à être compris-e. Je fais attention à ma diction, mon vocabulaire, mon langage corporel, etc...</i>				
Travailler en équipe: <i>Je suis capable de travailler avec d'autres personnes pour atteindre un but commun en mettant en avant les points forts de chacun</i>				
Résoudre les conflits: <i>Lors d'une divergence d'avis, je sais négocier et trouver un compromis pour déboucher sur une solution acceptable pour toutes</i>				
Faire preuve d'initiative: <i>Je sais prendre une décision et proposer spontanément des actions pour faire avancer la réflexion</i>				
Rédiger un bilan/ une synthèse: <i>Je sais sélectionner les idées principales et les synthétiser de manière à transmettre des informations efficacement</i>				

Mettre en valeur ses compétences

Lister, détailler et sélectionner !

Pour bien mettre en avant les expériences et les compétences acquises, nous procédons par étape :

Quels étaient les objectifs d'apprentissage ? Quel était le sujet ? Qu'as-tu fait ? Quel était le format ? Qui était présent ? Où était-ce ? Qu'as-tu appris comme compétences et connaissances ?

1

Lister les expériences et les activités réalisées. Elles peuvent être classées par catégorie :

- citoyenneté
- culture
- démocratie
- sport
- santé
-

2

Détailler ces expériences et ces activités de manière à mettre en valeur les compétences et les connaissances que tu as développées pour chacune: quelles tâches ont été réalisées ? Comment ont été surmontées les difficultés ? Que sais-je faire maintenant ?

3

Sélectionner les expériences significatives en fonction des compétences à valoriser.

Mettre en valeur ses compétences

Exemple d'activité:

Dans le cadre du projet ACCES, les jeunes lycéens de France, d'Espagne, de Finlande et de Roumanie ont été accueilli dans les locaux de l'association sociale Juanjo Torrejón à Aranjuez. Ils ont pu discuter avec les bénévoles de l'association autour de leur engagement et les raisons de celui-ci.

Objectifs:



Prendre conscience de sa capacité d'agir



Définir les sens de la citoyenneté



Se familiariser avec les institutions et structures citoyennes

Contenu de l'activité:

Il s'agissait d'une rencontre hors de l'école avec des acteurs de la vie locale. Dans un premier temps, les jeunes ont pu découvrir les actions menées par l'association: les objectif, les publics cibles, le profil des bénévoles... Par la suite, elles/ils ont longuement échangé avec des bénévoles de l'association sur des questions d'engagement et de solidarité. Elles/ils ont abordé la question de l'implication de la jeunesse dans la vie de la communauté et de la participation citoyenne et ont pu avoir un dialogue autour de leurs expériences respectives.

Compétences et connaissances acquises:

Les jeunes ont été sensibilisés aux problématiques sociales dans leur ville ainsi que sur les acteurs qui interagissent sur cette thématique.

ouvert d'esprit

identifier et solliciter des acteurs externes

tolérance à l'ambiguïté

Mettre en valeur ses expériences

Outils nationaux et internationaux:

Youthpass

Le Youthpass est un instrument de reconnaissance européen qui permet d'identifier et de documenter les acquis d'apprentissage obtenus dans le cadre de projets relevant des programmes Erasmus+ Jeunesse et Corps européen de solidarité. <https://www.youthpass.eu/>



Les utilisateurs d'Europass peuvent créer un profil gratuit avec Europass, afin d'enregistrer toutes leurs compétences, qualifications et expériences en un seul endroit. Elles et ils peuvent enregistrer toutes leurs expériences de travail, d'éducation et de formation, leurs compétences linguistiques, leurs compétences numériques, des informations sur des projets, des expériences de bénévolat et des réalisations. Les utilisateurs peuvent également stocker leurs diplômes, lettres de référence ou autres documents dans une bibliothèque Europass personnelle. <https://europa.eu/europass/en>.



En France, dès l'âge de 16 ans, on peut valoriser son engagement bénévole grâce au Compte d'Engagement Citoyen en accumulant des droits à la formation.

<https://www.service-public.fr/particuliers/vosdroits/F34030>

Ressources

Bibliographie:

ECOS, 2016, *Scale of Reference for Participatory Citizenship Schools : a tool for School Participation!*

https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/2ba2e2b1-a2ba-4a19-bd22-1d32856e39c5/Escala_EN_sote.pdf

Parlement Européen des Jeunes France, 2020, *Le guide de l'animateur.*

Parlement Européen des Jeunes France, 2020, *Livret des animations.*

European Youth Parliament, 2014, *Teambuilding Guide.*

European Youth Parliament, 2014, *Chairs Guide.*

Sabine Klocker, 2009, *Manual for facilitators in non-formal education, Editions du Conseil de l'Europe*

Quinoa, 2012, *Education populaire : manuel de techniques participatives:*
http://www.quinoa.be/wp-content/uploads/2012/06/EP_low.pdf

Eric Sanchez, 2023, *Enseigner et former avec le jeu : développer l'autonomie, la confiance et la créativité avec des pratiques pédagogiques innovantes, ESF sciences humaines.*

Rolf Gollob et Peter Krapf, 2010, *Teaching democracy. A collection of models for democratic citizenship and human rights education, Editions du Conseil de l'Europe*

Web:

Conseil de l'Europe, *Cadre de référence des compétences pour une culture de la démocratie :*
<https://www.coe.int/fr/web/reference-framework-of-competences-for-democratic-culture>



European

 **ACCES** 



Acts and Cooperation for Civic Education in Schools

Cette publication n'engage que ses auteurs et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.



Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne