



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et opinions exprimés sont ceux des auteurs 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 peuvent en être tenus responsables.



ACCES EUROPEEN KIT DE FORMATION

Un outil pour promouvoir la citoyenneté, la démocratie et la participation dans les écoles en utilisant les approches, les méthodologies et les méthodes du secteur de la jeunesse !



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Cette brochure a été cofinancée par l'Union européenne dans le cadre du programme Erasmus+ au titre de l'action clé 2 : Coopération pour l'innovation et l'échange de bonnes pratiques dans l'enseignement scolaire. Projet n°2020-1-FR01-KA201-080685 : "European Acts and Cooperation for Civic Education in Schools".

Les points de vue et opinions exprimés sont ceux des auteurs 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 peuvent en être tenus responsables.

Ce livre est publié par

ECOS - Cooperativa de Educação, Cooperação e Desenvolvimento CRL
Faro, mars 2023

Collaborateurs :

Portugal : Joana Franco, Jéssica Dias, Lucia Pereira
France : Taïana Marcon, Géraldine Kühn, Jean-Michel Delavault
Espagne : David Mingo Montero
Finlande : Illona Krupinin-Vuorisalmi
Roumanie : Timea Laczko, Botond Cserei
Türkiye : Hanife Bestenur İpek

Cette brochure est traduite en français et en portugais.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



TABLE DES MATIÈRES

Introduction	3
A propos de ce kit de formation	3
À propos du projet européen ACCES	4
À propos du consortium	4
Approche pédagogique et principes	5
Approche de l'éducation fondée sur les droits de l'homme	5
Vers des écoles démocratiques	7
Approche globale de l'école	8
Éducation non formelle	12
Participation des jeunes	15
Planifier, gérer et évaluer une activité d'éducation non formelle à l'école	21
Pas à pas	21
Formuler des buts et des objectifs	24
Adopter et adapter les méthodes	25
Préparer et organiser un débriefing et une évaluation	26
Assumer le rôle de facilitateur	28
Compétences et aptitudes des animateurs	28
Techniques pour une facilitation réussie	29
Notes spéciales pour les enseignants	30
Réflexion critique et apprentissage par l'action pour les animateurs	32
Méthodes et activités visant à promouvoir la citoyenneté active, la démocratie et la participation dans les écoles	34
Comprendre la participation scolaire et la démocratie	34
Un pas vers la participation scolaire	34
La place de la coopération	38
La démocratie dans mon école	40
Qu'est-ce que le pouvoir ?	41
Expérience Participation et démocratie	43
Jeu de rôle du Parlement européen	43
Pourquoi s'impliquer ?	45
Visite de l'école Jeunessia	46
Comment se faire élire avant la fin du monde ?	48
Utilisation de l'espace	50
Fishbowl	52
World Cafe	53
Ouverture des écoles	55
Salon du partage des connaissances	55
Café des langues	56
École de seconde main	57

INTRODUCTION

A PROPOS DE CE KIT DE FORMATION

Ce kit est destiné aux membres d'organisations travaillant dans les écoles, aux équipes éducatives ou aux élèves, aux formateurs et aux jeunes qui souhaitent mettre en œuvre des activités éducatives participatives dans leurs écoles en utilisant les principales méthodologies pédagogiques développées ou expérimentées par le consortium du projet européen ACCES.

Il se compose d'un chapitre sur l'approche pédagogique et les principes, inspiré des principes pédagogiques et des théories sur la participation des jeunes qui ont été utilisés par les animateurs de jeunesse, les organisations de jeunesse et les institutions européennes travaillant dans le secteur de la jeunesse au cours des dernières décennies et que le consortium du projet européen ACCES a introduit avec succès dans six écoles européennes au cours de ses trois années d'activités locales, dans le but de promouvoir la démocratie et la participation à l'école. Ce projet embrasse l'approche des droits de l'homme dans l'éducation, la transformation vers des écoles démocratiques, l'approche globale de l'école, l'éducation non formelle, la participation des jeunes et l'éducation horizontale.

Le kit comprend un chapitre consacré à la planification, à la gestion et à l'évaluation d'une activité d'éducation non formelle à l'école (ENF), qui inclut une description pratique étape par étape, suivie d'un sous-chapitre destiné à aider ceux qui souhaitent faciliter les activités d'ENF à assumer le rôle de facilitateur.

Enfin, le kit comprend une sélection de méthodes et d'activités visant à promouvoir la citoyenneté active, la démocratie et la participation dans les écoles, y compris des stimulants, des activités pour comprendre, expérimenter, utiliser l'espace, ouvrir les écoles et procéder à l'évaluation. Les méthodes ont été sélectionnées à partir de manuels de référence et de kits d'outils dans le secteur de la jeunesse et adaptées à la participation et à la démocratie à l'école par le consortium du projet européen ACCES.

Ce kit de formation est disponible en format numérique et imprimé en français et en anglais. Il est également intégré dans l'espace ressources de la plateforme AccesHub.

À PROPOS DU PROJET EUROPÉEN ACCES

Le projet européen Actes de coopération pour l'éducation civique à l'école (ACCES) est mené 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 professionnels de la jeunesse et des enseignants d'écoles partenaires qui ont organisé des activités locales et des échanges sur la citoyenneté, la participation et la démocratie afin de partager et de développer de bonnes pratiques !

Chaque année, les écoles partenaires ont expérimenté des activités visant à améliorer l'éducation à la citoyenneté par le biais de groupes d'étudiants utilisant des méthodes d'éducation non formelle et d'autres méthodes alternatives.

Les résultats et les enseignements tirés de ces expériences se retrouvent dans les différentes productions réalisées par les partenaires dans le cadre du projet, disponibles gratuitement sur acces.pejfrance.org.

À PROPOS DU CONSORTIUM

Le consortium ACCES est composé de deux organisations non gouvernementales, l'une portugaise et l'autre française,



Et par 4 écoles secondaires de Finlande, de Grèce, de Roumanie et d'Espagne.



APPROCHE PÉDAGOGIQUE ET PRINCIPES

Ce chapitre présente l'approche pédagogique et les principes qui ont guidé le consortium du projet européen ACCES pour promouvoir les activités d'éducation à la citoyenneté et à la démocratie tout au long du cycle du projet.

Il s'inspire des principes pédagogiques et des théories sur la participation des jeunes qui ont été utilisés par les animateurs de jeunesse, les organisations de jeunesse et les institutions européennes travaillant dans le secteur de la jeunesse au cours des dernières décennies et que le consortium du projet européen ACCES a introduit avec succès dans six écoles européennes au cours de ses trois années d'activités locales, dans le but de promouvoir la démocratie et la participation à l'école. Ce projet incorpore l'approche des droits de l'homme dans l'éducation, la transformation vers des écoles démocratiques, l'approche globale de l'école, l'éducation non formelle, la participation des jeunes, l'éducation horizontale et le rôle des ONG et des acteurs locaux.

APPROCHE DE L'ÉDUCATION FONDÉE SUR LES DROITS DE L'HOMME

Une approche de l'éducation fondée sur les droits de l'homme garantit à chaque adulte et à chaque enfant les droits humains internationalement reconnus. Il s'agit d'une approche qui intègre ces droits dans l'enseignement scolaire afin qu'ils deviennent une seconde nature pour tous ceux qui en font l'expérience.

L'éducation aux droits humains donne aux écoles un langage commun d'égalité, de non-discrimination, d'inclusion, de respect, de dignité et de participation. Elle défend les droits fondamentaux de chaque individu et nous rapproche d'une famille mondiale respectueuse des droits.

Les droits de l'homme constituent un cadre précieux pour de bonnes relations interpersonnelles et pour faire des choix équilibrés et éclairés. Ils nous fournissent les compétences nécessaires pour travailler les uns avec les autres, au-delà des différences, afin de relever les défis mondiaux et locaux de notre époque. Qu'il s'agisse de s'exprimer sur des questions telles que la violence à l'égard des femmes, de remettre en question l'action des gouvernements ou de pratiquer la citoyenneté au quotidien... Tout commence lorsque les droits de l'homme retournent à l'école !

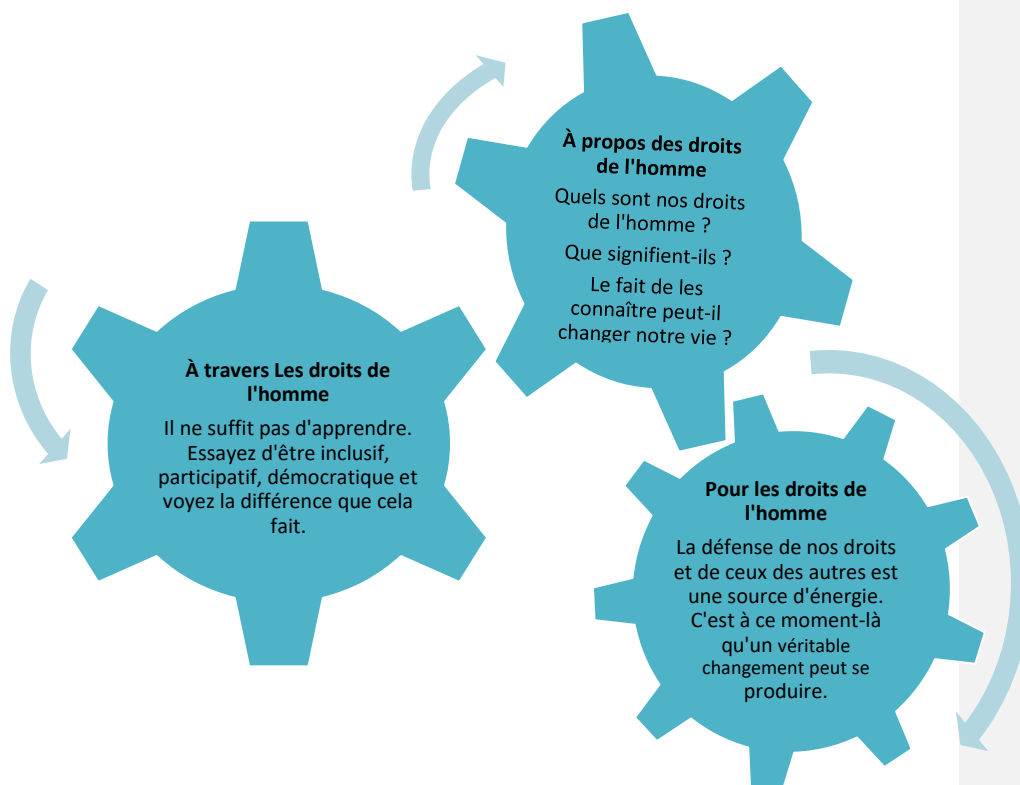
Lorsque les droits de l'homme entrent en classe, dans la cour de récréation et dans le cœur et l'esprit des jeunes, les attitudes et les comportements commencent à changer. Lorsque les enfants, les jeunes, les enseignants et les autres personnes présentes à l'école explorent, promeuvent et vivent les droits humains et les responsabilités, une conscience collective se développe naturellement.

Les valeurs et les principes des droits de l'homme commencent à orienter les pensées et les actions de la communauté scolaire. Avec les droits de l'homme comme cadre de référence instinctif, l'inclusion, la

tolérance et le respect de la diversité entrent dans la vie de l'école, laissant peu de place aux brimades et à la discrimination.

C'est ainsi que nos liens humains s'approfondissent, s'élargissent et se cimentent. Nous commençons à nous considérer les uns les autres non pas comme des riches ou des pauvres, sombres ou honnêtes, ayant réussi ou échoué, mais comme des êtres humains rendus égaux par les droits que nous partageons. Sachant cela, nous agissons, nous nous exprimons, nous défendons nos droits et nous respectons les droits des autres.

L'éducation aux droits de l'homme est:



Comment mettre en œuvre une approche fondée sur les droits humains à l'école?

1. Acquérir les connaissances et les compétences liées aux droits humains
2. Développer des valeurs et des attitudes qui conduisent à un changement de comportement
3. S'impliquer dans la communauté au-delà de l'école
4. Agir pour motiver un changement significatif

Source : <https://amnesty4education.org/#tab1>

VERS DES ÉCOLES DÉMOCRATIQUES

Le projet ACCES adopte la conception de l'école démocratique du Conseil de l'Europe comme suit :

- ✓ **Une école qui défend les droits humains, la démocratie et l'État de droit.**
- ✓ **Une école ayant une approche globale des principes démocratiques**, qui met la théorie en pratique, depuis le contenu des cours jusqu'à la culture de l'école et la structure de gestion.
- ✓ **Une école dotée d'une culture démocratique**, qui inclut et fait participer tous les élèves, quels que soient leur origine, leur nationalité et leurs croyances, d'une manière adaptée à leur âge.
- ✓ **Une école qui dispense un enseignement de qualité à tous les élèves**, c'est-à-dire une école qui:
 - Donne accès à l'apprentissage à tous les élèves et étudiants, en particulier ceux qui appartiennent à des groupes vulnérables ou défavorisés, en l'adaptant à leurs besoins le cas échéant ;
 - Fournit un environnement d'apprentissage sûr et non violent dans lequel les droits de tous sont respectés ;
 - Développe la personnalité, les talents et les capacités mentales et physiques de chaque élève et étudiant au maximum de leur potentiel et les encourage à achever les programmes éducatifs auxquels ils s'inscrivent ;
 - Promouvoir la démocratie, le respect des droits de l'homme et la justice sociale dans un environnement d'apprentissage qui reconnaît les besoins d'apprentissage et les besoins sociaux de chacun ;
 - Permet aux élèves et aux étudiants de développer les compétences appropriées, la confiance en soi et l'esprit critique pour les aider à devenir des citoyens responsables et à améliorer leur capacité d'insertion professionnelle ;
 - Transmet les valeurs culturelles universelles et locales aux élèves et aux étudiants tout en leur donnant les moyens de prendre leurs propres décisions ;
 - Certifie les résultats de l'apprentissage formel et non formel de manière transparente et sur la base d'une évaluation équitable, ce qui permet de reconnaître les connaissances et les compétences acquises pour la poursuite des études, l'emploi et d'autres objectifs ;
 - S'appuie sur des enseignants qualifiés qui s'engagent dans un développement professionnel continu ;
 - est exempt de corruption.

Source : <https://www.coe.int/en/web/campaign-free-to-speak-safe-to-learn/definitions>

Comentado [1]: Les [...] ?

Comentado [JF2R1]: Sorry I cannot find any error

APPROCHE GLOBALE DE L'ÉCOLE

Qu'est-ce que c'est ?

Il s'agit de répondre aux besoins des apprenants, du personnel et de la communauté au sens large, non seulement dans le cadre du programme scolaire, mais aussi dans l'ensemble de l'école et de l'environnement d'apprentissage. Elle implique une action collective et collaborative dans et par la communauté scolaire afin d'améliorer l'apprentissage, le comportement et le bien-être des élèves, ainsi que les conditions qui les soutiennent.

Source : <https://www.ibe.unesco.org/en/glossary-curriculum-terminology/w/whole-school-approach>

La valeur ajoutée d'une approche globale de l'école

Les compétences en matière de culture démocratique sont importantes pour les apprenants, mais aussi pour les écoles en tant qu'institution et pour la communauté dans son ensemble. Pour participer efficacement à une culture de la démocratie et vivre pacifiquement avec les autres dans des sociétés démocratiques culturellement diverses, les citoyens doivent être capables de reconnaître et de mettre en pratique les principes démocratiques. Ces principes sont formellement énoncés dans la Charte du Conseil de l'Europe sur l'éducation à la citoyenneté démocratique et l'éducation aux droits humains.

Pour que la démocratie et les droits humains deviennent une réalité dans la vie quotidienne d'une société, ils doivent devenir une réalité dans la vie quotidienne des écoles. C'est à l'école que les jeunes ont souvent leur première occasion, en dehors de la famille, de développer et de mettre en pratique les compétences démocratiques dont ils ont besoin pour s'engager activement et vivre ensemble dans des sociétés diversifiées. Faire de la démocratie et des droits humains une réalité dans la vie quotidienne des écoles n'est pas seulement une question d'enseignement en classe, mais aussi de tous les aspects de la vie scolaire.

Une approche globale de l'éducation à la citoyenneté démocratique garantit que tous les aspects de la vie scolaire - programmes, méthodes et ressources pédagogiques, structures et processus de direction et de prise de décision, politiques et codes de comportement, relations entre le personnel et les élèves, activités extrascolaires et liens avec la communauté - reflètent les principes de la démocratie et des droits de l'homme. En retour, cela peut créer un environnement d'apprentissage sûr où ces principes peuvent être explorés, expérimentés et même remis en question de manière pacifique. L'engagement de l'ensemble de l'école dans la création d'un environnement d'apprentissage positif et sûr peut également avoir une influence positive sur les résultats des élèves et même accroître leur satisfaction dans la vie. Les élèves qui ont le sentiment de faire partie d'une communauté scolaire et qui entretiennent de bonnes relations avec leurs parents et leurs enseignants sont plus susceptibles d'obtenir de meilleurs résultats scolaires et d'être plus heureux dans leur vie.

Comentado [3]: [...] un point en trop ?

Comentado [4]: source?

Comentado [JF5R4]: Its on page 13

Concepts

Le programme officiel de l'école, y compris (1) le programme d'études et la planification des cours, (2) la méthodologie d'enseignement et d'apprentissage et (3) les activités extrascolaires, offre des possibilités d'apprentissage de la démocratie et des droits de l'homme à un niveau formel.

- (1) **Dans le programme d'études**, les compétences en matière de culture démocratique pourraient être intégrées au programme scolaire de l'école :
 - sous la forme d'une nouvelle matière ou d'un nouveau cours ;
 - dans différentes matières du programme d'études ;
 - en tant que thème transversal intégré à toutes les matières du programme ou à certaines d'entre elles.
- (2) **Les méthodologies d'enseignement et d'apprentissage et les environnements d'apprentissage** peuvent avoir un impact important sur le développement des compétences en matière de culture démocratique chez les apprenants, notamment en leur donnant l'occasion d'apprendre en faisant l'expérience de la démocratie et des droits humains en action dans la salle de classe.

Cela peut se faire de la manière suivante :

- veiller à ce que la salle de classe soit un espace sûr où les élèves se sentent capables de discuter ouvertement de leurs opinions, même lorsque celles-ci sont controversées, en créant un environnement ouvert, participatif et respectueux qui permette à tous les membres de la classe de partager leurs expériences, d'exprimer leurs propres opinions et émotions, et où les élèves participent à l'établissement et au respect des règles de base, telles que l'écoute et le respect d'autrui ;
- créer des opportunités pour les étudiants de participer à leur propre apprentissage, par exemple par le biais d'une évaluation par les pairs, de questions générées par les étudiants ou d'une recherche conjointe ;
- faciliter les formes d'apprentissage **coopératif** dans l'ensemble du programme d'études en recourant à différentes formes de travail en groupe et en équipe, par exemple le travail en binôme, en petits groupes et en grands groupes ;
- trouver des moyens pour les enseignants de travailler en collaboration afin d'inclure les CDC dans l'ensemble du programme, de réfléchir à la manière dont leur pratique peut faciliter ou entraver l'équité et l'égalité d'accès à l'apprentissage, et de s'engager dans une recherche-action afin de s'approprier des approches pour l'inclusion des CDC dans leurs pratiques d'enseignement et d'évaluation ;
- créer des opportunités pour les jeunes d'acquérir des expériences de participation positives et de haute qualité par le biais de projets dans lesquels les expériences sont axées sur des questions qui sont importantes pour eux ;
- offrir aux jeunes la possibilité de découvrir et d'explorer d'autres façons de percevoir les problèmes, leur permettre d'envisager d'autres perspectives et d'en discuter avec d'autres, de participer à la prise de décision au sein d'un groupe ou d'un établissement et de prendre part à des actions visant à produire des changements dans les domaines concernés.

Comentado [6]: Coopératives plutôt ? S'accorde avec « formes » ou « apprentissage » ?

Comentado [JF7R6]: It should be in accordance with apprentissage

(3) **Les activités extrascolaires** sont des lieux importants pour développer et mettre en pratique les compétences démocratiques et pour s'engager activement dans les questions scolaires et sociétales. Par exemple :

- planifier et mener une activité à l'échelle de l'école ou d'une partie de l'école sur un aspect de l'éducation civique démocratique et des droits humains, par exemple un programme de sensibilisation ou une étude des conditions économiques dans le quartier ;
- organiser des groupes, des activités ou des projets hors cours en rapport avec l'éducation civique démocratique et les droits humains, par exemple un groupe de discussion, une société de débat ou un groupe d'action de jeunes citoyens.

La culture organisationnelle d'une école peut aider les membres de la communauté scolaire à jouer un rôle dans la **manière dont l'école est gouvernée et gérée** - par son approche de la direction, sa vision, son système de gouvernance et ses processus de prise de décision, la participation des élèves et l'atmosphère générale de travail. Une approche démocratique de la gouvernance scolaire contribue à créer une culture d'ouverture et de confiance au sein de l'école et à améliorer les relations entre ses membres.

Une éthique scolaire inclusive, sûre et accueillante, où les relations entre le personnel et entre le personnel et les élèves sont positives, et où chacun sent qu'il a un rôle à jouer et que ses droits de l'homme sont respectés, facilitera davantage le développement des compétences en matière de culture démocratique. À cette fin, l'administration de l'école, les enseignants, les parents, les élèves et les autres parties prenantes peuvent unir leurs efforts pour rendre la gouvernance et l'environnement de l'école plus démocratiques, notamment en ce qui concerne l'approche de la gestion et de la prise de décision, les politiques, règles et procédures de l'école, la participation des élèves et l'environnement général de l'école. Ces efforts peuvent inclure des actions concrètes dans les domaines suivants :

- ✓ Leadership et gestion des établissements scolaires (y compris la planification, l'évaluation et le développement des établissements scolaires)
- ✓ Prise de décision
- ✓ Politiques, règles et procédures
- ✓ Participation des étudiants

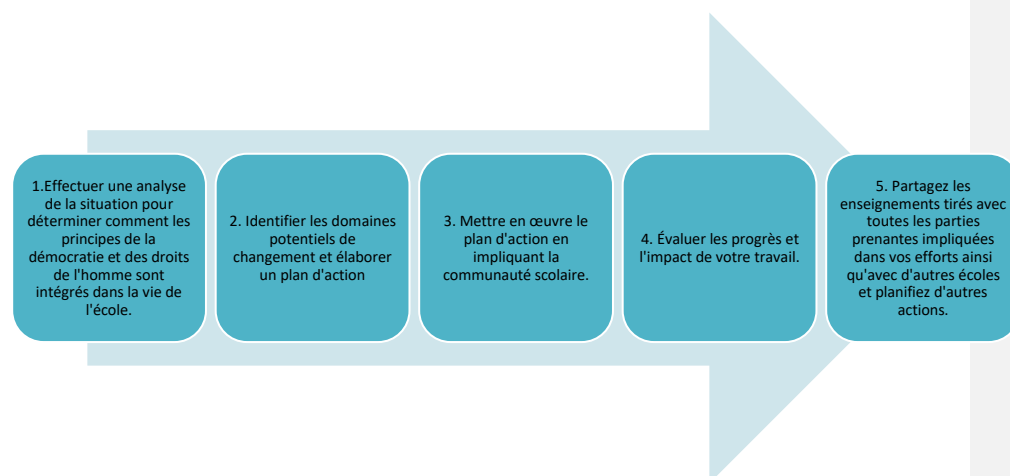
Les relations d'une école avec la communauté au sens large - y compris les parents, les autorités, les ONG, les universités, les entreprises, les médias, les professionnels de la santé et les autres écoles - peuvent contribuer à promouvoir une culture de la démocratie dans l'école. Les écoles qui s'associent à des ONG, par exemple, peuvent bénéficier d'actions telles que des possibilités de formation accrues, la visite d'experts et le soutien de projets. Des liens étroits avec la communauté peuvent également aider les écoles à aborder les questions communautaires pertinentes. Les écoles peuvent coopérer avec la communauté de différentes manières, notamment dans le cadre de partenariats entre écoles, de partenariats avec des institutions communautaires (ONG, organisations de jeunesse, établissements d'enseignement supérieur, autorités locales, organisations religieuses et de croyance, groupes de défense des droits de l'homme, par exemple LGBTQ, antiracisme, droits des femmes, droits des enfants et autres questions auxquelles les élèves s'intéressent), de partenariats avec des parents ou d'autres personnes de la communauté.

Avantages de l'application d'une approche globale de l'école pour développer les compétences en matière de culture démocratique

Individus	Écoles/salles de classe	Communauté
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Augmentation de l'empathie. ✓ Amélioration de la coopération entre étudiants, étudiants et enseignants, etc. ✓ Les acteurs s'écoutent davantage les uns les autres. ✓ Un sens plus aigu des responsabilités (pour son propre apprentissage et l'environnement scolaire). ✓ Augmentation de l'esprit civique (intérêt plus marqué pour les questions communautaires). ✓ Les acteurs font preuve de plus de respect les uns envers les autres. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Les enseignants se sentent plus confiants en ce qui concerne l'éducation à la démocratie, à la citoyenneté et aux ressources humaines. ✓ Les classes ont tendance à utiliser plus souvent la méthodologie interactive pour l'enseignement et l'apprentissage. ✓ Un environnement d'apprentissage plus positif basé sur l'ouverture et la confiance. ✓ Amélioration de la collaboration, notamment élèves/enseignants, enseignants/enseignants, direction de l'école/personnel, et enseignants/parents. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le partenariat avec les ONG et les autorités locales permet aux étudiants d'expérimenter le fonctionnement de la démocratie dans la pratique. ✓ Les partenariats avec les acteurs des communautés locales permettent de multiplier les possibilités de formation pour les enseignants et de bénéficier du soutien d'experts lors de la mise en œuvre d'initiatives démocratiques et fondées sur les droits de l'homme.

Cinq étapes de la demande

Voici cinq étapes qu'une école peut suivre pour appliquer une approche globale au développement d'une culture scolaire démocratique et de compétences pour la culture démocratique chez les apprenants :



Sources: <https://rm.coe.int/guidance-document-5-cdc-and-the-whole-school-approach-reference-framework/1680993a71> et [échelle de référence pour les écoles participatives de citoyenneté ECOS 2017](#)

Comentado [8]: french ?

ÉDUCATION NON FORMELLE

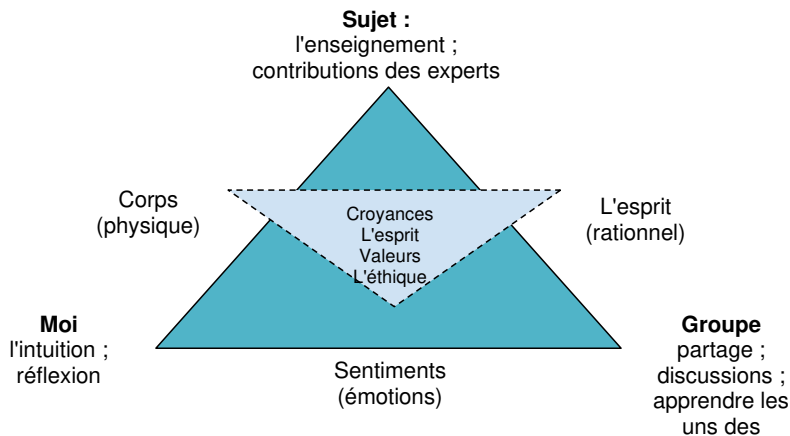
L'éducation non formelle fait référence à des programmes et processus planifiés et structurés d'éducation personnelle et sociale destinés à tous, conçus pour améliorer une série de compétences, de connaissances et d'attitudes en dehors du programme d'enseignement formel.

L'éducation non formelle se déroule généralement dans des lieux tels que les organisations de jeunesse, les clubs sportifs et les groupes communautaires où les gens se rencontrent, par exemple, pour entreprendre des projets collectifs, jouer à des jeux, promouvoir des discussions significatives, aller camper, faire de la musique ou du théâtre. Elle peut également avoir lieu dans des écoles ou des universités.

Selon les pays, l'éducation non formelle peut être appelée éducation populaire ou même éducation informelle et communautaire. Dans certains pays, les méthodologies d'éducation non formelle sont mises en pratique dans des contextes d'éducation formelle, et il n'y a donc pas lieu de les distinguer. |

Comentado [9]: what ?

Méthodologie/principes de l'éducation non formelle (ENF) - une approche holistique



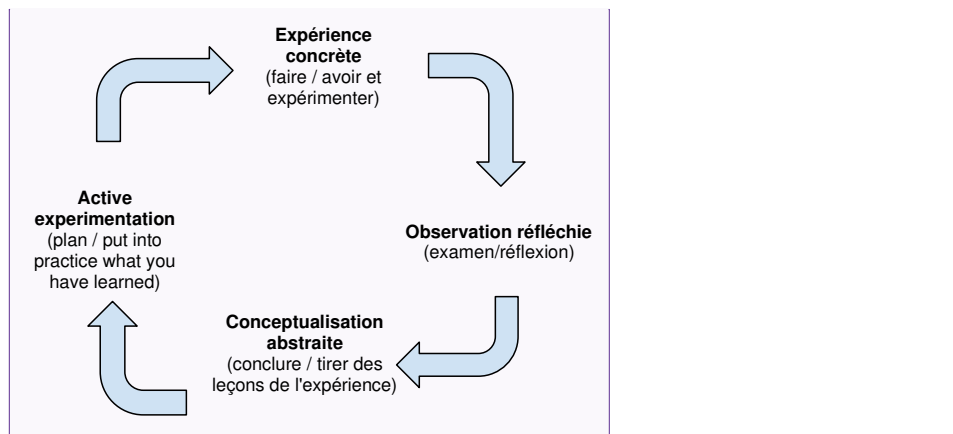
Tout d'abord, le diagramme ci-contre souligne que dans les environnements d'apprentissage non formel, il faut un équilibre entre le corps, l'esprit et les sentiments ; ce n'est que lorsque ces trois éléments sont sollicités que l'on peut parler d'apprentissage socialement engagé. En revanche, les écoles se concentrent très souvent sur l'esprit.

Deuxièmement, la coopération est une autre caractéristique qui remplace la compétition. Les approches d'apprentissage non formel combinent l'apprentissage au niveau individuel et au niveau du groupe. Elles s'appuient sur une dynamique de groupe dans laquelle les participants s'aident et s'inspirent mutuellement dans leurs processus d'apprentissage : le processus d'apprentissage d'un membre est une partie essentielle de la contribution aux processus d'apprentissage des autres.

Troisièmement, alors que l'éducation non formelle et l'éducation formelle utilisent toutes deux une variété de théories et de concepts ainsi que l'apport d'experts, l'apprentissage non formel est plus ouvert à l'apport des participants au processus d'apprentissage (ce qui n'exclut toutefois pas les théories et l'apport d'experts). Il accorde une grande importance à l'exploration personnelle des participants pour trouver des définitions communément acceptées. Par exemple, il existe de nombreuses définitions des droits humains dans les livres et la littérature spécialisée. Néanmoins, les participants intériorisent mieux les concepts si on leur demande d'abord de les définir par eux-mêmes, en tant que concepts applicables à leur environnement et aux situations de la vie réelle. L'éducation non formelle est donc plus proche de la réalité des participants. Ils peuvent établir des liens directs.

Méthodologie de l'ENF

L'ENF repose sur la participation active (faire, expérimenter !) et l'autoréflexion. Les exercices de l'ENF sont de nature expérimentale (par exemple, les simulations et les jeux de rôle) et l'apport sera toujours interactif (un produit de l'animateur et de la contribution des participants). Le cycle d'apprentissage de Kolb est l'une des théories essentielles de l'**apprentissage par l'expérience** et il s'est fortement inspiré des théories de Kurt Lewin.



Source : www.ldu.leeds.ac.uk/ldu/sddu_multimedia/kolb/static_version.php

Les quatre étapes du cycle peuvent être considérées comme une "porte d'entrée" dans l'apprentissage, étant donné que nous avons tous des portes différentes pour accéder à l'apprentissage. Les portes d'entrée peuvent varier d'une personne à l'autre. Une même personne peut souvent utiliser une "porte d'entrée" différente chaque fois qu'elle se trouve dans un processus d'apprentissage par l'expérience.

Comentado [10]: french wrong

Le cône d'expérience de Dale nous montre que, lors d'une session d'étude, un cours magistral régulier ne suffit pas, pas plus que l'exécution d'un simple exercice. Il est donc important d'utiliser une variété de méthodes chaque jour de votre session d'étude et de vérifier l'équilibre général de l'ensemble du programme de l'activité. Vous devez tenir compte de la manière dont les différentes personnes apprennent, se souviennent et perçoivent les choses. Il est essentiel qu'une session d'étude varie entre la théorie, les exercices et les discussions. Cette variété doit être prise en considération lors de l'élaboration des aides à la formation, car votre groupe comptera toujours des participants ayant une orientation visuelle, auditive et/ou kinesthésique.

Lorsque l'on catégorise les différents **styles d'apprentissage**, on distingue trois niveaux différents :

L'apprentissage cognitif est l'acquisition de connaissances ou de croyances : savoir que 3 plus 3 font 6, que la Terre a la forme d'une boule ou que le Conseil de l'Europe compte actuellement 47 États membres. Il s'agit de "savoir".

L'apprentissage émotionnel est un concept plus difficile à appréhender. Peut-être pouvez-vous regarder en arrière et vous rappeler comment vous avez appris à exprimer vos sentiments, et comment ces sentiments ont évolué au fil du temps. Ce qui vous faisait peur il y a vingt ans ne vous fait peut-être plus peur, les gens que vous n'aimiez pas au début sont peut-être aujourd'hui vos meilleurs amis, etc. L'apprentissage émotionnel est l'apprentissage par les émotions et les sentiments, qui est très étroitement lié aux attitudes et à l'internalisation.

L'apprentissage comportemental est la partie visible de l'apprentissage : être capable de planter un clou dans un morceau de bois, d'écrire avec un stylo, de manger avec des baguettes ou d'accueillir quelqu'un de la "bonne" manière. Vous le "voyez" et vous avez, en quelque sorte, une "preuve" de la réussite du processus d'apprentissage.

Source : Manuel destiné aux animateurs de l'éducation non formelle chargés de préparer et d'animer le programme des sessions d'étude dans les Centres européens de la jeunesse. Direction de la jeunesse et du sport du Conseil de l'Europe <https://rm.coe.int/16807023d1>

Principes de l'ENF

Le projet européen ACCES a suivi la définition du Conseil de l'Europe qui définit les **principes de l'éducation non formelle** comme suit : un processus organisé avec des objectifs éducatifs ; accessible à tous ; volontaire ; participatif ; centré sur l'apprenant ; basé sur l'apprentissage individuel et de groupe avec une approche collective ; holistique et orienté vers le processus ; basé sur l'expérience et l'action ; organisé en fonction des besoins des participants ; non hiérarchique : horizontalité et apprentissage coopératif ; garantissant la transparence et la confidentialité, si besoin est.

En outre, les processus éducatifs doivent **veiller à ce que les participants se sentent** valorisés, entendus, en relation avec les autres participants, enthousiastes à l'idée d'une participation continue et qu'ils puissent apporter une contribution significative.

Source : MANUEL PATHERWAYS: Un manuel pour (et par) les éducateurs <http://toolbox.salto-youth.net/3518>

PARTICIPATION DES JEUNES

Lorsque l'on parle de la participation des jeunes, on peut poser une question très légitime : "participation à quoi ?"

L'Assemblée générale des Nations unies distingue les **domaines** suivants **de la participation des jeunes** :

- ✓ **la participation économique** - concerne l'emploi et le travail en général, le développement économique, l'élimination de la pauvreté, la création d'une situation économique stable dans une société, une région ou pour les jeunes en tant que groupe ;
- ✓ **la participation politique** - concerne les autorités et les gouvernements, les politiques publiques, l'exercice du pouvoir, l'influence sur la distribution des ressources à différents niveaux ;
- ✓ **la participation sociale** - concerne l'implication dans la vie d'une communauté locale, en abordant les problèmes et les défis locaux ;
- ✓ **la participation culturelle** - concerne les différentes formes d'art et d'expression (arts visuels, musique, cinéma, danse, etc.).

Source : L'agenda des Nations Unies pour la jeunesse, Donner aux jeunes les moyens d'agir pour le développement et la paix, à l'adresse suivante : www.un.org/esa/socdev/unvin/agenda.htm.

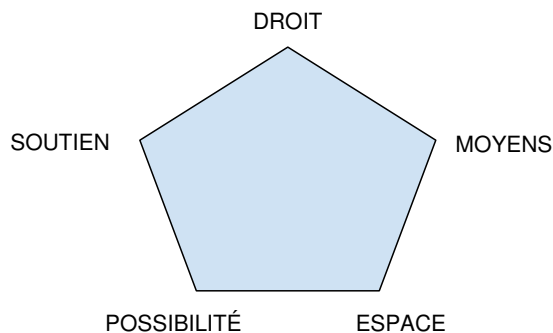
L'approche "RMSOS"

Un outil très spécifique utilisé pour promouvoir la participation des jeunes au niveau local et régional est la Charte européenne révisée sur la participation des jeunes à la vie locale et régionale, un document adopté par le Congrès des pouvoirs locaux et régionaux du Conseil de l'Europe en mai 2003.

La charte présente des idées et des instruments concrets qui peuvent être utilisés dans un contexte local par les personnes impliquées dans le travail de participation - les jeunes, les organisations de jeunesse, les autorités locales, etc. Elle n'offre cependant pas un modèle prêt à l'emploi, car les besoins et les circonstances diffèrent largement à travers l'Europe. La charte est donc davantage une source de recommandations et d'inspiration qu'une recette stricte pour la promotion de la participation des jeunes aux niveaux local et régional.

La charte révisée s'adresse aux différents groupes impliqués dans la promotion de la participation des jeunes au niveau local. Bien qu'une partie importante du document contient des recommandations pour différentes politiques sectorielles, elle va bien au-delà des aspects politiques de la participation des jeunes. Elle propose une approche qui peut être utilisée dans tous les domaines de la participation des jeunes au niveau local, comme la gestion de projets participatifs pour les jeunes, la création de partenariats jeunes-adultes ou la mise en place d'organisations et de groupes de jeunes, etc.

L'approche de la charte en matière de participation est l'approche dite "RMSOS" et repose sur les cinq mots clés mentionnés dans le préambule du document : droit, moyens, espace, opportunité et soutien.¹ Elle repose sur le principe selon lequel une participation significative des jeunes ne peut avoir lieu que lorsque les conditions adéquates ont été créées et que tous les acteurs impliqués dans le travail participatif ont été chargés de veiller à ce que ces conditions soient réunies.



Les cinq mots-clés, Droit, Moyens, Espace, Opportunité et Soutien, représentent les principaux facteurs ayant une influence sur l'implication des jeunes au niveau local (ils seront expliqués plus en détail dans la suite de ce chapitre). Chacun d'entre eux se concentre sur une mesure de soutien différente, mais ils sont étroitement liés et doivent tous être remplis pour que les jeunes puissent participer pleinement aux activités ou aux décisions qui les intéressent.

Droit

Les jeunes ont un droit implicite à la participation et, comme nous l'avons déjà mentionné au chapitre 1, il s'agit d'un droit humain ou d'un droit du citoyen. Idéalement, il devrait y avoir une loi au niveau local et/ou régional stipulant que les jeunes doivent être consultés et ont le droit de participer aux questions, actions et décisions qui les concernent. Mais même dans les communautés où une telle loi n'existe pas officiellement, les jeunes ont le droit de participer. En d'autres termes, il ne dépend pas des autorités locales ou régionales d'accorder ce droit, mais il s'agit d'un droit fondamental que tous les jeunes ont et devraient exiger.

¹ Ces mots-clés ont été mentionnés dans le préambule de la charte et sont liés à la conception de la participation qui a été adoptée dans le document : "La participation et la citoyenneté active consistent à avoir le droit, les moyens, l'espace et la possibilité, et si nécessaire le soutien, de participer et d'influencer les décisions et de s'engager dans des actions et des activités afin de contribuer à l'édification d'une société meilleure".

Moyens

La vie peut être plus difficile pour les jeunes qui ont des ressources insuffisantes dans la vie (ressources financières, par exemple) et qui vivent dans la pauvreté en raison du chômage ou d'autres difficultés. Cela peut signifier que leurs **besoins fondamentaux, comme la nourriture ou le logement**, ne sont pas satisfaits et qu'ils peuvent se sentir isolés ou mis à l'écart de la société. Il est naturel que, dans de telles circonstances, la priorité soit de chercher d'autres moyens d'obtenir les ressources manquantes et, par conséquent, les jeunes peuvent manquer de temps ou de motivation pour participer à la vie d'une organisation ou d'une communauté. Pour encourager les jeunes à s'impliquer, il faut donc veiller à ce que leurs besoins fondamentaux soient satisfaits. Il s'agit notamment d'une sécurité sociale suffisante, de l'éducation, du logement, des soins de santé, des transports, du savoir-faire et de l'accès à la technologie.

Les jeunes ont besoin d'un **espace physique** pour se rencontrer, passer du temps ou organiser leurs propres activités. En ce qui concerne la participation à des activités scolaires ou à d'autres programmes organisés, des installations sont généralement mises à disposition (dans des salles de classe, des gymnases ou des clubs de jeunes, par exemple). Mais il est beaucoup plus difficile pour les jeunes de **trouver un lieu de rencontre s'ils souhaitent s'impliquer dans des initiatives non organisées**.

C'est pourquoi nous constatons qu'internet est de plus en plus utilisé par les jeunes comme un espace d'échange de points de vue ou même de mise en place de projets avec d'autres personnes partageant les mêmes idées. Mais ce facteur RMSOS ne concerne pas seulement l'espace physique, il s'agit bien plus de **l'espace de participation dans le cadre institutionnel de l'élaboration des politiques**. Cela signifie essentiellement que les opinions, les recommandations et les conclusions des jeunes devraient avoir un impact réel sur les décisions prises. Très souvent, les jeunes sont invités à participer aux processus, mais ils n'ont en fait que peu de possibilités d'**influencer et de façonner le résultat final**. C'est ce qu'on appelle une "représentation symbolique".

Opportunité

Pour pouvoir participer activement, les jeunes doivent avoir la possibilité de le faire. Cela signifie, par exemple, que les **jeunes doivent pouvoir accéder facilement à des informations** sur la manière de s'impliquer, sur les possibilités offertes et sur l'endroit où elles se trouvent. Lorsqu'ils savent ce qui se passe dans leur communauté locale en termes de participation des jeunes, ils peuvent prendre des décisions éclairées quant à leur engagement. Il arrive parfois que les jeunes ne participent pas, non pas par manque d'intérêt, mais simplement parce qu'ils ne reçoivent pas d'informations sur les possibilités existantes. Deuxièmement, les événements, les **processus de prise de décision et les systèmes doivent être adaptés aux jeunes**. Non seulement les jeunes doivent avoir leur place dans ces processus et structures, mais la manière **dont ils sont organisés et dont ils fonctionnent doit être telle que les jeunes puissent les comprendre et y contribuer pleinement s'ils le souhaitent**. Il faut donc veiller à ce que, par exemple, les jeunes aient la possibilité de participer en disposant de suffisamment de temps et de structures de soutien.

Soutien

Les jeunes ont beaucoup de talent et le potentiel pour participer, mais sans le soutien nécessaire, leur participation risque de ne pas être aussi efficace qu'elle pourrait l'être. Ils doivent avoir accès à **différentes formes de soutien**. Celles-ci comprennent, par exemple, un **soutien financier, moral et institutionnel à différents niveaux - personnel, organisationnel ou au niveau de la communauté locale**. Idéalement, les autorités locales devraient fournir un soutien financier adéquat pour couvrir les dépenses et les coûts structurels, mais il est encore vrai que dans de nombreuses communautés, les questions relatives à la jeunesse ne sont pas prioritaires en termes de gestion financière locale.

Les jeunes doivent également avoir accès à **un soutien moral et à des conseils**. Ce soutien peut être apporté, par exemple, par une personne désignée dans la charte révisée comme garant ou, alternativement, par un animateur de jeunesse ou un autre professionnel qui possède l'expérience et l'expertise nécessaires pour travailler dans le domaine des partenariats jeunes-adultes ou pour travailler avec les jeunes. Enfin, **l'institution ou la communauté dans son ensemble doit soutenir et reconnaître l'importance et la contribution de la participation des jeunes, non seulement pour les jeunes, mais aussi pour les autorités publiques et la société en général**.

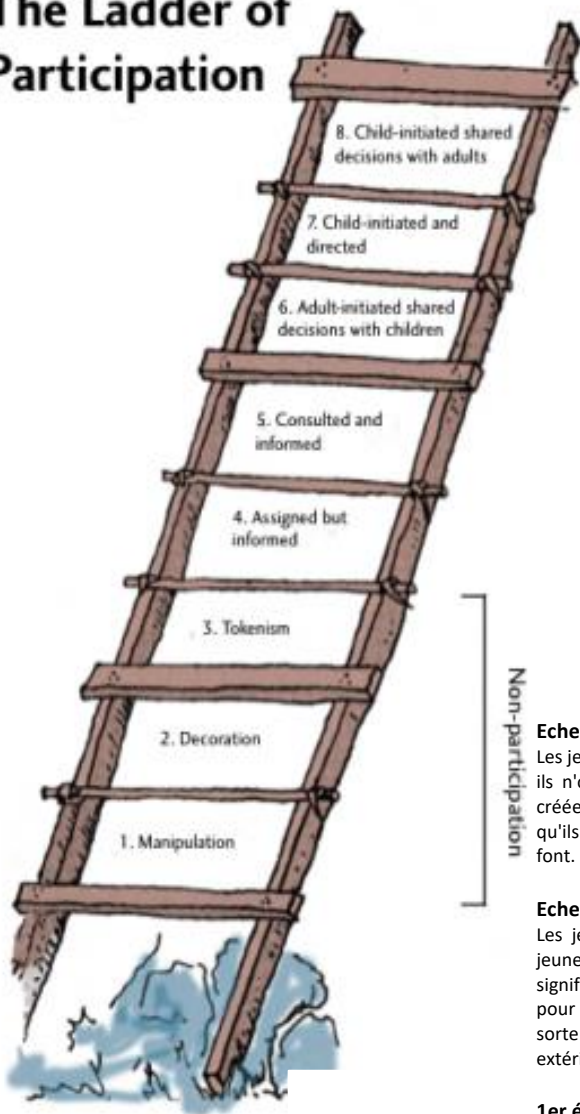
Source : HAVE YOUR SAY ! Manuel sur la Charte européenne révisée de la participation des jeunes à la vie locale et régionale <https://rm.coe.int/16807023e0>

L'échelle de participation

Il existe différents degrés d'implication ou de prise de responsabilité des jeunes, en fonction de la situation locale, des ressources, des besoins et du niveau d'expérience. Roger Hart propose un modèle appelé "échelle de la participation des enfants", qui illustre huit degrés différents d'implication des enfants et des jeunes dans des projets, des organisations ou des communautés.

L'échelle de la participation des jeunes peut être un outil très utile pour les professionnels qui souhaitent examiner d'un œil critique la manière dont les projets ou initiatives participatifs fonctionnent dans leurs propres communautés. Mais ce modèle peut aussi suggérer à tort une hiérarchie des degrés de participation des jeunes et encourager les efforts pour atteindre les échelons les plus élevés à tout prix. Il est donc important de se rappeler que le degré d'implication des jeunes dépend de la situation locale, des objectifs à atteindre, de l'expérience acquise, etc. Il peut être assez difficile de déterminer précisément le niveau de participation au sein d'un projet, soit en raison de sa complexité, soit parce qu'il n'existe pas de frontières claires entre les différents échelons. Le degré d'implication peut également évoluer dans le temps.

The Ladder of Participation



Étape 8 : Prise de décision partagée

Les idées sont lancées par les jeunes, qui invitent les adultes à prendre part au processus de décision en tant que partenaires.

Échelon 7 : Les jeunes dirigent et initient

Les idées sont lancées et dirigées par les jeunes ; les adultes peuvent être invités à apporter leur soutien, mais un projet peut se poursuivre sans leur intervention.

Échelon 6 : Prise de décision partagée à l'initiative de l'adulte

Les adultes lancent les projets, mais les jeunes sont invités à partager le pouvoir de décision et les responsabilités sur un pied d'égalité.

Étape 5 : Les jeunes sont consultés et informés

Les projets sont lancés et gérés par des adultes ; les jeunes fournissent des conseils et sont informés de la manière dont leurs conseils contribuent aux décisions ou aux résultats finaux.

Quatrième étape : les jeunes sont informés et assument des tâches imparties

Les projets sont lancés et gérés par des adultes ; les jeunes sont invités à assumer des rôles/tâches spécifiques, mais sont conscients de l'influence qu'ils ont en réalité.

Echelon 3 : Les jeunes sont mis à l'écart (tokenism)

Les jeunes se voient confier certains rôles au sein des projets, mais ils n'ont aucune influence réelle sur les décisions. L'illusion est créée (intentionnellement ou non) que les jeunes participent, mais qu'ils n'ont pas le choix de ce qu'ils font et de la manière dont ils le font.

Echelon 2 : Les jeunes en tant que décoration

Les jeunes sont nécessaires dans le projet pour représenter la jeunesse en tant que groupe défavorisé. Ils n'ont aucun rôle significatif (si ce n'est celui d'être présents) et - comme c'est le cas pour les décorations - ils sont placés dans une position visible, de sorte qu'ils peuvent facilement être vus par des personnes extérieures.

1er échelon : Les jeunes sont manipulés

Les jeunes sont invités à participer au projet, mais ils n'ont aucune influence réelle sur les décisions et leurs résultats. En fait, leur présence est utilisée pour atteindre d'autres objectifs, comme gagner une élection locale, faire meilleure impression ou obtenir des fonds supplémentaires de la part des institutions.

Source : HAVE YOUR SAY ! Manuel sur la version révisée du PECP dans la vie locale et régionale à l'[adresse suivante](https://rm.coe.int/16807023e0) : <https://rm.coe.int/16807023e0>

PLANIFIER, GÉRER ET ÉVALUER UNE ACTIVITÉ D'ÉDUCATION NON FORMELLE À L'ÉCOLE

Ce chapitre est consacré à la planification, à la gestion et à l'évaluation d'une activité d'ENF à l'école et comprend une description pratique étape par étape suivie d'un sous-chapitre destiné à aider ceux qui souhaitent faciliter les activités d'ENF à assumer ce rôle.

PAS À PAS

Le modèle suivant peut vous aider à concevoir, mettre en œuvre et évaluer votre activité. Vous pouvez "adopter" une activité pré-conçue ou décider de concevoir votre propre activité à partir de zéro, mais dans tous les cas, vous devrez planifier à l'avance un certain nombre de détails qui seront différents d'une activité à l'autre, en tenant compte notamment de la date, de l'heure et de la durée, du contexte et des participants, du/des but(s) et objectif(s), du lieu, de l'équipe avec laquelle vous travaillez, etc...

1. Titre + date + heure + durée	Définissez un titre, une date, une heure et une durée pour votre activité. Par exemple : Introduction générale aux droits de l'homme Mardi 25/03/23 ; 9:30am -1:00 pm, 3h30m
2. Contexte + Participants	<p>Décrivez le contexte et les participants à cette activité. Qui sont les participants et combien sont-ils ? Quels sont les principaux besoins et atouts du groupe ? Quelles sont les particularités de l'activité (une analyse SWOT peut être une bonne base pour cela si nécessaire).</p> <p>Par exemple, les participants commencent à peine à travailler ensemble ; jusqu'à présent, ils se sont surtout concentrés sur l'interconnaissance et la création d'une cohésion de groupe. Cette session est le premier apport intense lié au contenu. Les participants ne sont pas encore familiarisés avec le sujet principal de la session d'étude - les droits humains. Il est donc nécessaire de faire une introduction de base et de développer une compréhension commune du sujet.</p> <p>Afin de garantir la participation de vos participants, prenez le temps d'analyser si les conditions d'une participation fructueuse des étudiants sont réunies, en utilisant l'approche "RMSOS" (voir chapitre 2). Il est très souvent impossible d'assurer les conditions idéales de participation pour tous vos participants, mais le fait d'avoir cela à l'esprit vous aidera à mieux adapter votre activité à la situation.</p>
3. Objectif(s)	Définir le ou les principaux objectifs de l'activité (voir ci-dessous Formuler des buts et des objectifs). Introduire le concept et obtenir une compréhension commune des droits de l'homme.
4. Les objectifs	<p>Définissez les étapes concrètes pour atteindre l'objectif ou les objectifs de votre activité. Vous pouvez inclure ici les compétences (connaissances, attitudes et valeurs) que vous attendez de votre activité qu'elle promeuve chez les participants individuellement et en tant que groupe, ainsi que des objectifs externes à votre groupe (par exemple, un effet plus large dans la communauté scolaire). En tant qu'animateur, vous pouvez également inclure des objectifs concernant votre propre apprentissage et votre évolution dans le cadre de l'activité. Par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> - familiariser les participants avec les droits de l'homme uniques - permettre aux participants de faire le lien entre les droits de l'homme et leur vie quotidienne - échanger les différentes expériences des droits de l'homme et des violations des droits de l'homme dans la vie des participants - discuter et sensibiliser à l'importance des droits de l'homme - clarifier la notion de droits de l'homme - introduire les principaux instruments de protection des droits de l'homme - discuter des idées et échanger les meilleures pratiques en matière d'actions civiles de sensibilisation aux droits de l'homme - introduire l'approche DIY (do it yourself) de l'éducation aux droits de l'homme

5. Résultats	<p>Les résultats de votre activité doivent être des déclarations détaillées et mesurables qui décrivent les résultats finaux du programme pour le participant, le groupe et vous-même. Ils doivent être complétés à la fin de la session par l'animateur en tenant compte de ses propres observations, du débriefing et des résultats de l'évaluation. Par exemple</p> <ul style="list-style-type: none"> - les participants ont compris que les droits de l'homme concernent tout le monde, partout, et qu'ils ne peuvent être retirés à personne - les participants ont entendu parler de chaque droit de l'homme et l'ont compris - les participants ont compris qu'aucun droit de l'homme n'est plus important que les autres ; ils vont toujours de pair - les participants ont pris conscience de la diversité des situations en matière de droits de l'homme dans les différents pays - les participants ont fait le lien entre les droits de l'homme et leur vie quotidienne - les participants ont traité des instruments de sauvegarde des droits de l'homme et des actions civiles de sensibilisation aux questions des droits de l'homme - les participants se sont familiarisés avec l'approche "DIY" de l'éducation aux droits de l'homme et les outils disponibles <p>les participants ont pu poser toutes les questions ouvertes relatives aux droits de l'homme et à l'éducation aux droits de l'homme et échanger entre eux</p>
6 Méthodologie et méthodes (proposées et utilisées)	<p>Sélectionnez la méthodologie (voir chapitre 2), les méthodes et/ou les modèles d'activité (voir chapitres suivants) que vous utiliserez ainsi que les adaptations qui pourraient être nécessaires en tenant compte des 4 points précédents (voir ci-dessous Adoption et adaptation des méthodes).</p> <p>Par exemple, "bingo des droits de l'homme" (Compass page 206), après le débriefing, résumé/explication des concepts (universel, indivisible, inaliénable) et des générations (droits civils et politiques/droits sociaux, économiques et culturels/droits collectifs) des droits de l'homme et des instruments. Discussion en groupes de discussion, puis en plénière sur les actions civiles possibles pour sensibiliser aux questions des droits de l'homme, présentation de l'approche DIY de l'éducation aux droits de l'homme, présentation de Compass et Compasito en tant qu'outils pour l'éducation aux droits de l'homme avec les jeunes et les enfants, session de questions ouvertes. Évaluation : tour de "flashlight", les participants disent ce qu'ils ont à l'esprit à ce moment-là.</p>
7. Programme	<p>Déterminez le programme que vous allez suivre :</p> <p>Par exemple</p> <p>09:30-09:40 energiser</p> <p>09:40-09:45 introduction à la journée et à la session</p> <p>09:45-10:30 exercice "bingo des droits de l'homme".</p> <p>10:30-11:15 résumé et explications complémentaires sur le concept 11:15-11:45 pause</p> <p>11:45-11:55 buzz groups sur l'action civile</p> <p>11:55- 12:10 échange d'idées et de bonnes pratiques en plénière</p> <p>12:10-12:25 introduction à l'approche DIY de l'éducation aux droits de l'homme</p> <p>12:25-12:35 session de questions et réponses</p> <p>12:35-12:50 debriefing</p> <p>12:50-12:55 évaluation de la lampe de poche</p> <p>12:55-13:00 annonces techniques</p>
8. Compte rendu et évaluation	<p>Définissez votre processus de débriefing et d'évaluation.</p> <p>Le débriefing est une conversation structurée entre les animateurs et les participants afin de passer en revue une activité expérimentale et participative, de parler de ce qui s'est passé et de ce que les gens ont ressenti. L'objectif est d'aider les participants à clarifier leurs pensées et leurs sentiments dans un environnement sûr.</p> <p>L'évaluation est un processus structuré entre les animateurs et les participants qui permet à ces derniers d'analyser et d'apprécier ce qu'ils ont appris dans le cadre d'une activité expérimentale et participative. Au cours de ce processus, les participants réfléchissent à la manière dont cet apprentissage est lié à ce qu'ils savent déjà et à la manière dont ils pourraient l'utiliser à l'avenir.</p> <p>Les principaux objectifs de l'évaluation sont de mesurer les résultats, d'éviter les erreurs à l'avenir, d'améliorer les pratiques, d'avoir une vision claire des étapes futures, d'être efficace, de suivre les projets, d'acquiescer de nouvelles idées. Elle peut être réalisée d'une infinité de façons pendant et après l'activité :</p> <p>Conversation structurée, formulaires écrits, essais, boîtes à idées, ...</p>

	(voir Préparer le débriefing et l'évaluation pour plus d'informations)
9. Matériel + Lieu	Dressez la liste de tout le matériel dont vous aurez besoin pour l'activité. Par exemple : 1/ feuille de bingo sur les droits de l'homme adaptée 2/ questions de débriefing pour le bingo sur les droits de l'homme 3/ copie de la feuille de bingo pour chaque participant 4/ 40 stylos 5/ présentation ppt pour la synthèse et les explications complémentaires 6/ ordinateur et projecteur 7/ tableau de conférence et stylos 8/ copie de Compass et Compasito Définir l'espace approprié pour votre activité Par exemple, salle plénière / salle vide / espace extérieur...
10. La préparation	Définissez ce que vous devrez préparer à l'avance pour que votre activité puisse avoir lieu. Selon les activités, il peut s'agir d'invitations, de commandes ou de réservations de matériel, de recherches sur le sujet, de la préparation ou de l'impression de documents, de la préparation d'une présentation, etc.
11. Ressources	Dressez une liste de sites Internet, de vidéos, de livres et d'autres ressources qui pourraient vous être utiles, à vous ou à vos participants, pour approfondir les thèmes abordés dans l'activité. www.eycb.coe.int/compass/en/chapter_2/2_35.asp (bingo original sur les droits de l'homme) www.eycb.coe.int/compass/Compass_chapitre_4_Compasito
12. Les annexes	Liste des documents, fichiers, etc. que vous utiliserez, distribuerez ou présenterez au cours de la session Par exemple Bingo des droits adaptés Diapositives pour résumer/expliciter davantage

Source : Adapté de <https://rm.coe.int/compass-eng-rev-2020-web/1680a08e40>

FORMULER DES BUTS ET DES OBJECTIFS

Il y a quelques bonnes raisons pour lesquelles nous commençons souvent la planification d'une activité de formation ou d'apprentissage non formel en exprimant les objectifs ou les buts. Cela montre que nous savons où l'activité s'inscrit dans le cadre plus large de la politique ou de la stratégie ; cela nous donne un élément d'évaluation ou de révision ; cela nous permet de montrer à quel point nous sommes préparés ; cela ajoute de la robustesse à notre planification. Mais quels sont les inconvénients d'une définition formelle ou stricte des objectifs, et comment pouvons-nous adapter notre approche de la définition des objectifs de manière à maximiser l'apprentissage ?

Dans les années 1980, il existait un cours destiné à des groupes de jeunes qui risquaient de commettre des délits et/ou d'aller en prison. Si vous aviez demandé aux différents acteurs de ces cours de définir les objectifs, ils auraient donné l'une des trois réponses suivantes :

Les participants	Formateurs	Autorités
<ul style="list-style-type: none"> - Pour que les autorités me lâchent la grappe - Pour éviter la prison - Pour rire un bon coup 	<ul style="list-style-type: none"> - Développer les compétences interpersonnelles - Changer les attitudes à l'égard de l'autorité - Développer des compétences en matière de travail en équipe - Susciter un sentiment d'utilité et d'appartenance 	<ul style="list-style-type: none"> - Réduire la délinquance ou les comportements criminels - Pour qu'ils ne soient plus dans la rue pendant un certain temps - Renforcer le caractère des participants

Peut-être sont-ils tous aussi valables les uns que les autres et représentent-ils simplement les positions des différentes parties prenantes ? Aucune d'entre elles ne suit particulièrement la vieille SMART formule (voir ci-dessous). Les résultats des programmes étaient réellement difficiles à mesurer. Ils étaient comme la beauté - difficile à définir, mais nous la reconnaissons quand nous la voyons. Donc, si les expériences d'apprentissage ou les outils d'apprentissage que nous planifions ont des résultats difficiles à définir, comment gérer la demande d'un ensemble d'objectifs clairs et précis ?

- ✓ Il est utile d'utiliser des mots concrets ou spécifiques
- ✓ Les objectifs ne précisent pas les moyens d'atteindre le but, mais ils donnent un cadre clair pour la construction de l'activité. Une définition claire des buts et des objectifs facilitera grandement la conception du programme.
- ✓ Les buts et les objectifs peuvent et doivent être ambitieux, mais ils doivent en même temps rester réalistes et réalisables.
- ✓ Les buts et objectifs doivent être spécifiés pour votre groupe cible concret.

Une bonne chose à garder à l'esprit, qui pourrait vous aider à formuler des buts et des objectifs, est l'acronyme "SMART", qui représente.. :

S - Spécifique - Que voulez-vous réaliser exactement ? Quel apprentissage voulez-vous voir ?

M - Mesurable - Comment saurez-vous que l'objectif a été atteint ? Que pouvez-vous mesurer ou observer ?

A - Réalisable - Compte tenu de ce que vous savez des personnes impliquées, quelle est la probabilité qu'elles puissent réaliser cet objectif dans le temps imparti et avec les ressources disponibles ?

R - Réaliste - Dans quelle mesure cet objectif est-il réaliste ? Quelles sont les autres influences et circonstances susceptibles d'affecter les chances de réussite ?

T - Timed - Quels sont les délais ? Quand voulez-vous commencer ? Quand voulez-vous terminer ? Quels sont les autres facteurs qui influencent le calendrier ?

Source : Jonathan Bowyer, "Objective setting for Tools for Learning Specific and Measurable or Broad and Flexible" Salto-Youth EuroMed and Good Practices Magazine, novembre 2012, disponible à l'adresse <https://www.salto-youth.net/downloads/4-17-2696/Tools%20for%20learning%20Magazine%20SALTO%20EM.pdf>.

ADOPTER ET ADAPTER LES MÉTHODES

Il existe un nombre infini de méthodes et d'activités d'ENF et d'apprentissage par l'expérience qui peuvent être utilisées ou adaptées pour travailler dans les écoles. Le présent manuel et les autres manuels auxquels il est fait référence ici ont pour but de vous aider dans votre travail, mais la plupart des activités devront très certainement être adaptées ou développées pour répondre aux besoins des participants avec lesquels vous travaillez.

Les "méthodes de base" vous permettent de mieux comprendre le fonctionnement des différentes techniques, ce qui vous aidera à adapter les activités.

Comment choisir la bonne activité ?

Choisissez une activité qui traite des questions que vous souhaitez aborder et qui utilise une méthode adaptée à votre groupe. Il incombe à l'animateur de peaufiner, d'ajuster et d'adapter l'activité afin qu'elle réponde aux besoins des participants avec lesquels il travaille.

Lorsque vous vous interrogez sur la pertinence de la méthode, pensez aux aspects pratiques :

Complexité : si le niveau est trop élevé, envisagez des moyens de simplifier l'activité. Par exemple, réduisez les questions, réécrivez les cartes de déclaration ou développez d'autres questions pour le débriefing et la discussion. Si vous pensez que les participants risquent de s'ennuyer ou d'avoir l'impression que leur intelligence est insultée par une activité peu complexe, considérez-la comme une introduction courte et amusante à un sujet.

La taille du groupe : Si votre groupe est important, vous devrez peut-être faire appel à des animateurs supplémentaires et prévoir plus de temps. Si vous prévoyez du temps supplémentaire, veillez à ce que l'activité elle-même ou le compte rendu et l'évaluation ne s'éternisent pas. Envisagez de diviser le groupe en deux pour le compte rendu et l'évaluation, puis laissez les participants faire un bref rapport en séance plénière. Si vous organisez un jeu de rôle, laissez deux personnes jouer ou partager chaque rôle. Si vous avez un petit nombre de participants et que l'activité implique un travail en petits groupes, réduisez le nombre de petits groupes plutôt que le nombre de personnes dans chaque petit groupe. De cette manière, vous maintenez la diversité des contributions au sein de chaque groupe.

Temps : vous devrez peut-être envisager d'organiser l'activité sur deux sessions. Sinon, essayez de faire en sorte que l'activité se déroule à un moment où vous pouvez prendre plus de temps, par exemple, dans une école, prévoyez une double session dans l'emploi du temps. Si vous travaillez dans un club de jeunes, organisez l'activité lors d'un week-end résidentiel.

Vue d'ensemble : Vous trouverez ici une brève description de la technique de base sur laquelle repose l'activité, ainsi que des conseils généraux sur l'utilisation de la méthode.

Matériel : Improvisez ! Si vous n'avez pas de tableau de conférence, achetez un rouleau de papier peint et découpez-le en longueurs. Si la pièce dont vous disposez est petite ou remplie de meubles, de sorte qu'il y a peu d'espace pour se déplacer ou se répartir en petits groupes, essayez d'en trouver une autre qui soit assez grande ou, s'il fait beau, pourquoi ne pas aller dehors ?

Préparation : Faites preuve de créativité ! Si vous voulez copier quelque chose et que vous n'avez pas accès à une photocopieuse, mais que vous disposez d'un ordinateur et d'une imprimante, prenez une photo numérique et imprimez des copies.

Instructions : Certaines activités sont divisées en deux parties. Il se peut que seule la première partie vous permettra d'atteindre vos objectifs.

Variantes : Les variantes nécessitent plus ou moins de temps que l'activité originale. Tenez-en compte.

Débriefing et évaluation : Si les questions proposées ne répondent pas à vos besoins, préparez-en d'autres. Inspirez-vous des notes d'information. Veillez toutefois à toujours garder explicite le lien avec les questions relatives aux droits humains.

Suggestions d'activités de suivi : Si les suggestions recommandées ne conviennent pas, ne sont pas pertinentes ou posent des problèmes pratiques, trouvez-en d'autres. Utilisez le résumé des activités à la page 72 pour trouver une activité de suivi.

Idées d'action : Si les suggestions recommandées ne conviennent pas, ne sont pas pertinentes ou posent des problèmes pratiques, trouvez-en d'autres. Reportez-vous au chapitre 3, "Passer à l'action".

Source : Adapté de <https://rm.coe.int/compass-eng-rev-2020-web/1680a08e40>

PRÉPARER ET ORGANISER UN DÉBRIEFING ET UNE ÉVALUATION

Après chaque exercice éducatif, l'animateur doit organiser les participants pour qu'ils discutent de l'expérience qu'ils viennent de vivre à chaque étape de l'exercice. Le processus de débriefing peut être structuré de la manière suivante :

1. sortir de l'expérience
2. réflexion et analyse
3. compréhension, partage
4. conclure et faire le lien avec la réalité

Ce processus de débriefing d'un exercice éducatif (en formation) suit les différentes étapes du cycle d'apprentissage par l'expérience et est essentiel pour que les participants puissent tirer un maximum d'enseignements de ce qu'ils viennent de vivre. Objectifs du débriefing :

- partager l'expérience afin de réduire la frustration ; exprimer verbalement certaines des émotions et des sentiments éprouvés par les participants ; identifier les sentiments
- réfléchir à l'activité ; prévoir du temps pour des réflexions personnelles/de groupe ; partager des opinions ; permettre aux participants de se découvrir ; exprimer des points de vue différents
- conceptualiser ce qui s'est passé ; faire descendre les idées de l'"air" au "sol" ; introduire de nouveaux éléments ; voir les interrelations ; répondre aux questions et en créer de nouvelles avec une nouvelle dimension ; acquérir de nouvelles connaissances ; trouver des moyens de transférer les connaissances dans des situations de la vie réelle ; partager différentes perceptions et approches.

- voir comment appliquer l'apprentissage ; développer l'empathie et la flexibilité ; décrire les objectifs de l'activité ; aider les participants à prendre conscience de l'objectif de l'exercice ; vérifier si l'objectif a été atteint ; évaluer le processus ; analyser le déroulement du processus d'apprentissage ; essayer de montrer l'objectif de l'activité.

La série de questions suivante donne un bref aperçu des points que tout débriefing devrait couvrir (en suivant le cycle d'apprentissage par l'expérience) :

- Que s'est-il passé ?
- Pourquoi cela s'est-il produit ?
- Qu'avez-vous ressenti ?
- Pourquoi vous sentez-vous ainsi ?
- Qu'est-ce que cela vous rappelle par rapport à la "vraie vie" ?
- Pouvez-vous donner des exemples de situations similaires ?
- Comment pouvez-vous utiliser cette expérience dans la vie ou dans votre travail avec les jeunes ?

Ces questions peuvent être considérées comme une ligne directrice approximative, se référant aux différentes étapes d'un débriefing. Néanmoins, vous pouvez toujours adapter les questions à chaque exercice et préparer une série de questions pour chaque étape (sentiments, processus, modèles, liens avec la réalité, apprentissage).

Un débriefing correct et conscient est un processus très difficile qui nécessite beaucoup de connaissances, d'expérience et d'intuition pour être bien mené. Il faut bien réfléchir et préparer le débriefing pour qu'il devienne une expérience d'apprentissage mémorable pour les participants. Vous devrez faire preuve de souplesse dans vos questions, en fonction des réponses des participants. Néanmoins, vous devez avoir à l'esprit un objectif clair vers lequel vous souhaitez conduire le groupe.

Source : Adapté de <https://rm.coe.int/compass-eng-rev-2020-web/1680a08e40> et Adapté du Manuel pour les facilitateurs de l'éducation non formelle disponible sur <https://rm.coe.int/16807023d1>

ASSUMER LE RÔLE DE FACILITATEUR

Pour développer et/ou mettre en œuvre une activité d'ENF, vous devrez assumer le rôle de "facilitateur". Que vous soyez étudiant, enseignant, animateur de jeunesse ou autre, il est important de comprendre le rôle que vous devrez assumer dans cette activité.

Qu'est-ce que la "facilitation" ?

La facilitation est un service rendu aux autres. La tâche la plus importante d'un facilitateur est de protéger le processus de ceux qui sont facilités (les participants). Le processus est la manière dont le groupe s'y prend pour accomplir sa tâche. Le problème ou le contenu est ce sur quoi ils travaillent.

La boîte à outils du facilitateur est un ensemble de techniques, de connaissances et d'expériences qu'il applique pour protéger le processus que le groupe est en train de suivre. Le facilitateur aide à créer le processus, à l'ajuster, à le maintenir dans la bonne direction et, surtout, à garder les gens attachés à ce processus. La fonction de la facilitation est de faire en sorte qu'une réunion ou une formation reste ciblée et dynamique, et de garantir un niveau de participation homogène. Le facilitateur veille à ce que ces choses se produisent, soit en les faisant, soit en surveillant le groupe et en intervenant si nécessaire. L'animateur est le gardien de la tâche et n'influence pas le contenu ou le produit du groupe. L'animateur est attentif à la manière dont le groupe travaille - le processus. Le facilitateur agit parfois comme une ressource pour le groupe dans le domaine des techniques de résolution de problèmes. Le facilitateur doit être à l'aise avec les techniques de constitution d'équipe, les processus de groupe et la dynamique de groupe, afin d'aider le groupe à accomplir les tâches et à maintenir les rôles essentiels à la constitution d'une équipe. Le facilitateur intervient pour aider le groupe à rester concentré et à renforcer sa cohésion, en accomplissant son travail avec excellence, tout en développant le produit.

Qu'est-ce qu'un facilitateur ?

"Un animateur de processus, un fournisseur d'outils et de techniques permettant d'accomplir le travail rapidement et efficacement dans un environnement de groupe. Un facilitateur aide les participants à faire ressortir le plein potentiel de chaque individu et de l'ensemble du groupe" (définition d'un facilitateur élaborée par les participants de la formation pour les facilitateurs). (définition d'un facilitateur élaborée par les participants de la formation pour les facilitateurs).

Source: Adapté du Manuel pour les facilitateurs de l'éducation non formelle disponible sur <https://rm.coe.int/16807023d1>

COMPÉTENCES ET APTITUDES DES ANIMATEURS

AVANT votre activité, préparez-vous :

- l'espace de travail (salle, chaises, air, chauffage, aides) ;
- l'ordre du jour (qui est bien plus qu'un simple calendrier et des tâches, mais qui comprend également les méthodes et la méthodologie) ;
- une approche visant à encourager de nouvelles capacités de réflexion.

PENDANT votre activité :

- encourager la pleine participation ;
- promouvoir la compréhension mutuelle ;
- favoriser les solutions inclusives (intégrer les opinions).

CLOTURE de l'activité - Compétences complexes d'un animateur :

- capacité à percevoir la dynamique de groupe et à y réagir ;
- le gardien du temps et du rythme ;
- affirmatif (en recherchant et en récompensant les contributions positives) ;
- gardien de l'intégrité personnelle (l'intégrité personnelle de personne ne peut être mise en cause) ;
- conclure et résumer.

TECHNIQUES POUR UNE FACILITATION RÉUSSIE

- La paraphrase est une technique d'écoute fondamentale. Elle est à la base de nombreuses autres compétences d'écoute facilitatrice, y compris la mise en miroir, le rassemblement et la mise en valeur des personnes.

Comment : utilisez vos propres mots pour dire ce que vous pensez que l'orateur a dit.

- Rassembler les idées : pour aider un groupe à dresser une liste d'idées à un rythme rapide, il faut rassembler les idées, et non en discuter.

Comment : un rassemblement efficace commence par une description concise de la tâche (par exemple, "Pendant les 10 prochaines minutes, veuillez évaluer les "pour" et les "contre". On demande d'abord à quelqu'un de citer une réaction "pour", puis une réaction "contre", et ainsi de suite. Ensuite, on demande une réaction "contre" et ainsi de suite. On dresse les deux listes en même temps").

- Le fait d'attirer les gens vers l'extérieur est un moyen de les aider à passer à l'étape suivante en clarifiant et en affinant leurs idées. Cela permet à l'orateur de comprendre que vous êtes avec lui et que vous le comprenez jusqu'à présent. "S'il vous plaît, dites-m'en un peu plus !"

Comment : paraphraser la déclaration de l'orateur, puis posez des questions ouvertes non directives : "Pouvez-vous en dire plus ?" ou "Que voulez-vous dire par ... ?".

- L'effet miroir permet de saisir les mots exacts des personnes. Il s'agit d'une version très formelle de la paraphrase, dans laquelle le facilitateur répète les mots exacts de l'orateur.

Comment : si l'orateur a dit une phrase, répétez-la exactement. S'il a dit plus d'une phrase, répétez les mots et/ou les phrases clés.

- L'encouragement est l'art de créer une opportunité pour les gens de participer, sans mettre un individu sur la sellette.

Comment : "Qui d'autre a une idée ?" "Cette discussion soulève-t-elle des questions pour quelqu'un d'autre ?" "Écoutons quelqu'un qui ne s'est pas exprimé depuis un certain temps, etc.

- La création d'un espace envoie à la personne silencieuse le message suivant : "Si vous ne souhaitez pas parler maintenant, c'est très bien : "Si vous ne souhaitez pas parler maintenant, ce n'est pas grave. Mais si vous souhaitez parler, vous avez l'occasion de le faire".

Comment : gardez un œil sur les membres silencieux. Observez le langage corporel ou les expressions faciales qui peuvent indiquer leur désir de parler. Invitez-les : "Y a-t-il une idée que vous vouliez exprimer ?" "Voulez-vous ajouter quelque chose ?"

- L'empilage est une procédure qui permet d'aider les gens à se relayer lorsque plusieurs personnes veulent parler en même temps.

Comment : une procédure en quatre étapes. Tout d'abord, l'animateur demande à toute personne souhaitant s'exprimer de lever la main. Ensuite, il crée un ordre de parole en attribuant un numéro à chaque personne. Troisièmement, il appelle les personnes à s'exprimer quand c'est leur tour. Ensuite, lorsque la dernière personne a parlé, l'animateur vérifie si quelqu'un d'autre souhaite s'exprimer. Si c'est le cas, l'animateur procède à un nouveau tour d'empilage. Par exemple : (1) "Tous ceux qui veulent parler peuvent-ils lever la main ?" (2) "Anna, vous êtes la première. John, vous êtes le deuxième. Natasha, vous êtes la troisième." (3) [Lorsque Susan a terminé] "Qui était le deuxième ? C'était toi John ? OK, continuez." (4) [Lorsque la dernière personne a parlé] "Quelqu'un d'autre a-t-il quelque chose à dire ?"

- Le suivi consiste à suivre les différentes lignes de pensée qui se déroulent simultanément au sein d'une même discussion.

Comment : le suivi est un processus en trois étapes. Tout d'abord, le facilitateur indique qu'il va prendre du recul par rapport à la conversation et la résume. Ensuite, il nomme les différentes conversations qui ont eu lieu. Enfin, il vérifie l'exactitude des informations auprès du groupe. (1) "On dirait qu'il y a trois conversations qui se déroulent en ce moment. Je veux m'assurer que je les ai bien suivies." (2) "Il semble qu'une conversation porte sur les méthodes et la méthodologie. Une autre porte sur les finances. Et une troisième porte sur le programme éducatif de l'activité." (3) "Est-ce que j'ai bien compris ?"

- L'équilibrage bat en brèche le mythe selon lequel "le silence est synonyme de consentement". Ce faisant, il apporte une aide bienvenue aux personnes qui ne se sentent pas suffisamment en sécurité pour exprimer leur point de vue parce qu'elles pensent être dans une position minoritaire.

Comment : "Bon, maintenant nous connaissons la position de trois personnes ; est-ce que quelqu'un d'autre a une position différente ?" "Y a-t-il d'autres façons de voir les choses ?" "Que pensent les autres ?" "Est-ce que tout le monde est d'accord avec cela ?"

- Le silence intentionnel est très sous-estimé. Il consiste en une pause, qui ne dure généralement pas plus de quelques secondes, afin de donner à l'orateur un bref "temps de silence supplémentaire" pour découvrir ce qu'il veut dire.

Comment : par le contact visuel et le langage corporel, restez concentré sur votre interlocuteur. Ne dites rien, pas même "hmm". Restez détendu et attentif.

- La recherche d'un terrain d'entente permet de résoudre les désaccords.

Comment : premièrement, indiquez au groupe que vous allez résumer les différences et les similitudes du groupe. Deuxièmement, résumez les différences. Troisièmement, notez les points communs. Enfin, vérifiez l'exactitude des informations.

Source : Manuel pour les facilitateurs de l'éducation non formelle disponible à l'adresse suivante : <https://rm.coe.int/16807023d1>

NOTES SPÉCIALES POUR LES ENSEIGNANTS

Les activités d'ENF et d'apprentissage par l'expérience peuvent être utilisées par les enseignants pour dispenser des sessions spécifiques sur la citoyenneté, la démocratie et les droits humains, ou pour travailler sur tout autre contenu curriculaire et extrascolaire.

Par exemple, en cours de langue, les citations de l'activité "Tous égaux - tous différents" (page 97) peuvent être utilisées comme textes pour développer le vocabulaire et la compréhension et "Juste une minute" (page 199) peut être utilisé pour développer les compétences d'expression orale. Les statistiques, par exemple, sur le travail des enfants, l'écart entre les sexes et l'accès à l'éducation (que l'on peut trouver dans les différentes sections d'informations générales du chapitre 5 à l'adresse www.coe.int/compass) peuvent être utilisées dans les cours de mathématiques pour remplacer les exemples du manuel et contribuer ainsi à une prise de conscience et à un intérêt accru pour les questions relatives aux droits de l'homme. La "toile de la vie" peut être utilisée dans les cours de biologie comme introduction aux leçons sur les réseaux alimentaires ou la biodiversité ; "L'histoire de deux villes" dans les études sociales ; "Les croyants" dans l'éducation religieuse ; "L'histoire d'Ashique" et "Attention, nous vous observons" ajoutent une autre perspective sur le commerce dans les cours de géographie et les exemples de "Combattants pour les droits" ajoutent de l'intérêt aux leçons sur les affaires mondiales. Les possibilités sont infinies.

Il faut reconnaître que la réalisation des objectifs de l'éducation non formelle et de l'éducation non formelle dans une salle de classe se heurte à des difficultés fondamentales, telles que

- une période de cours typique peut être trop courte pour réaliser toutes les activités, sauf les plus courtes
- le cadre typique d'une salle de classe peut constituer un obstacle à la mise en œuvre de certaines activités
- les élèves peuvent ne pas être en mesure d'influencer les décisions concernant ce qu'ils apprennent
- les possibilités pour les apprenants d'appliquer ce qu'ils ont appris peuvent être plus limitées
- les jeunes ont du mal à sortir de leur mode de fonctionnement habituel en classe et adressent leurs commentaires à l'enseignant plutôt qu'aux autres, ce qui signifie qu'il y a moins de dialogue, d'échange libre d'idées ou d'apprentissage entre pairs
- les élèves s'attendent à un commentaire ou à une correction de la part de l'enseignant et à ce que celui-ci les invite à parler à leur tour, passant plus de temps à réfléchir à ce qu'ils veulent dire qu'à écouter ce qui est dit et à répondre à l'autre
- difficile de changer la dynamique habituelle de la classe.

À première vue, agir peut sembler problématique dans un cadre scolaire. Cependant, agir peut signifier beaucoup de choses différentes et dans la classe, cela peut signifier une amélioration du comportement général, plus de considération pour les pairs, des élèves qui décident par eux-mêmes, qui se posent des questions et qui agissent.

Les enseignants trouvent des moyens de surmonter des problèmes tels que les contraintes d'emploi du temps en prolongeant une activité sur deux périodes ou en utilisant les possibilités offertes par les "semaines à thème", lorsque l'emploi du temps normal est suspendu, en changeant le cadre de la classe ou en trouvant des lieux alternatifs afin de s'éloigner du "chalk and talk" (l'enseignant donne aux élèves des informations qu'ils doivent apprendre par cœur), d'encourager la pensée critique et un apprentissage plus indépendant et de pratiquer progressivement le rôle de coach, de conseiller ou de facilitateur, de sorte que les enseignants et les élèves se sentent en confiance pour travailler dans une atmosphère démocratique où le questionnement et la liberté d'expression sont florissants.

La compréhension des méthodes et des techniques proposées aux animateurs dans ce manuel aidera les enseignants à opérer des changements. Une autre façon de développer des compétences en matière d'animation est de travailler avec une personne expérimentée dans cette méthode de travail. Par exemple, invitez un formateur d'une organisation locale de défense des droits humains ou un formateur de l'ENF à diriger une session ou à enseigner en équipe avec vous. Enfin, vous pouvez trouver des sessions de formation et des cours, à la fois en ligne et hors ligne, notamment en utilisant les opportunités ERASMUS +.

Source : Adapté de <https://rm.coe.int/compass-eng-rev-2020-web/1680a08e40>

RÉFLEXION CRITIQUE ET APPRENTISSAGE PAR L'ACTION POUR LES ANIMATEURS

Si la **réflexion critique** peut être décrite comme une attitude et un processus de raisonnement impliquant de nombreuses compétences intellectuelles, avec la rationalité en son cœur, elle implique également des caractéristiques essentiellement subjectives telles que l'indépendance, le courage, l'empathie, l'intégrité et la persévérance. Cependant, en répondant à toutes ces préoccupations, la réflexion, sans action, n'est qu'un exercice intellectuel.

Les questions clés sont les suivantes : **La réflexion mène-t-elle réellement à l'action ou sommes-nous simplement en train de verbaliser une théorie ?**

L'une des réponses à ces questions difficiles est l'**apprentissage par l'action**, qui a été décrit comme "une stratégie éducative, utilisée dans un cadre de groupe, qui cherche à générer un apprentissage à partir de l'interaction humaine découlant de l'engagement dans la résolution de problèmes professionnels en temps réel (et non simulés)". Dans sa forme la plus simple, l'**apprentissage par l'action alterne l'action et la réflexion**. L'action conduit aux résultats. La réflexion permet à l'action d'être plus cohérente et plus ciblée, et à l'apprentissage qui en découle d'être plus conscient et plus efficace.

L'action et la réflexion critique ne sont pas des activités séparées dans le temps, mais plutôt des activités imbriquées et spontanées - que suis-je en train de faire ici et maintenant dans cette activité ? Qu'est-ce que j'aimerais changer ?

La réflexion et l'évaluation ne sont pas la même chose. La **réflexion** est subjective et spontanée ; elle est à la fois intellectuelle et émotionnelle ; elle est profondément personnelle et implique nos propres expériences ; l'apprentissage résultant de la réflexion a un impact sur tous ces éléments. L'**évaluation**, quant à elle, est objective, empirique et planifiée, quantitative et qualitative, analytique et synthétique.

L'apprentissage par l'action est décrit comme un style d'apprentissage qui permet d'acquérir des connaissances et des compétences très pratiques ainsi qu'une meilleure compréhension et une plus grande capacité d'action efficace. Comme le souligne Schön (1983), l'apprentissage issu de l'expérience est souvent tacite. La réflexion critique rend l'apprentissage explicite.

Combien d'éléments parmi les suivants s'appliquent à l'expérience à laquelle vous venez de réfléchir ou que vous venez d'analyser ?

Sensibilisation

Quelle attention avez-vous accordée à ce qui s'est passé ?

Dans quelle mesure y avez-vous réfléchi par la suite ?

Quelles méthodes avez-vous utilisées pour réfléchir à cette expérience et la consigner ?

Quel retour d'information avez-vous reçu des autres participants sur vos perceptions, vos attitudes et votre comportement ?

Acceptation

Avez-vous accepté la nature de l'expérience et allez-vous agir en conséquence ?

Action

Qu'avez-vous appris de cette expérience ? Comment cet apprentissage influencera-t-il les expériences d'apprentissage futures ?

La réflexion consiste en ces processus dans lesquels nous nous engageons pour récupérer, remarquer et réévaluer notre expérience afin de la transformer en apprentissage (Boud et al. 1985:36).

Il s'agit d'un processus cognitif et d'une perspective ouverte qui implique une pause délibérée pour examiner les croyances, les objectifs ou les pratiques afin d'acquérir une compréhension nouvelle ou plus profonde qui mène à des actions, améliorant ainsi nos pratiques et construisant des connaissances dans notre esprit. La pratique réflexive est une conversation approfondie sur ce que nous faisons, comment cela fonctionne et pourquoi nous le faisons, qui nous permet de participer activement aux situations et aux expériences de la communauté. Elle est utilisée pour regarder en arrière et en avant. Il permet d'examiner ce qui s'est passé au cours de l'action, puis de l'utiliser pour déterminer ce qu'il convient de faire ensuite. Entre ces deux éléments, vous construisez une théorie - une compréhension consciente - à partir de l'expérience :

En réfléchissant sur des expériences réelles, quelle que soit la nature de ces expériences, les praticiens sur le terrain peuvent utiliser les outils de la pratique réflexive et de l'apprentissage par l'action tels qu'ils sont décrits ci-dessus. En conclusion, voici un indice ou une carte de notes utile pour les animateurs :

L'expérience	Qu'est-ce que j'essayais de faire ? Quels résultats ai-je essayé d'obtenir ? Quelles ont été les conséquences ou les résultats pour les jeunes et pour moi ? Comment les jeunes ont-ils participé et se sont-ils comportés ? Qu'est-ce que je ressentais ? Qu'est-ce que je pensais que les jeunes participants ressentiaient ?
Informations	Quelles connaissances ou informations m'ont ou auraient dû m'informer ?
Attitudes	Comment me suis-je comporté ? Mon comportement reflétait-il mes propres attitudes ?
Action et apprentissage futurs	Quel est le lien entre cette expérience et les précédentes ? Aurais-je pu mieux gérer la situation ? Aurais-je pu utiliser des approches ou des méthodes différentes ? Quels auraient pu être les résultats de leur utilisation pour les jeunes et pour moi ? Comment puis-je soutenir davantage les jeunes à la suite de cette expérience ? Cette expérience a-t-elle modifié mes façons de savoir et de faire ?

Source : Adapté de Miriam Teuma "Reflective Practice and Action Learning in Youth Work", Tools for Learning, Salto-Youth EuroMed et Good Practices Magazine, novembre 2012, disponible à l'adresse <https://www.salto-youth.net/downloads/4-17-2696/Tools%20for%20learning%20Magazine%20SALTO%20EM.pdf>.

MÉTHODES ET ACTIVITÉS VISANT À PROMOUVOIR LA CITOYENNETÉ ACTIVE, LA DÉMOCRATIE ET LA PARTICIPATION DANS LES ÉCOLES

Ce chapitre comprend une sélection de méthodes et d'activités visant à promouvoir la citoyenneté active, la démocratie et la participation dans les écoles, y compris des stimulants, des activités pour comprendre, expérimenter, utiliser l'espace, ouvrir les écoles et procéder à l'évaluation. Les méthodes ont été sélectionnées à partir de manuels de référence et de kits d'outils dans le secteur de la jeunesse et adaptées à la participation et à la démocratie à l'école par le consortium du projet européen ACCES.

COMPRENDRE LA PARTICIPATION SCOLAIRE ET LA DÉMOCRATIE

UN PAS VERS LA PARTICIPATION SCOLAIRE	
Adapté par Joana Franco et Ana Morgado, ECOS CRL, de : "Take a Step Forward" - COMPASS Manual for Human Rights Education with Young People, Patricia Brander, Conseil de l'Europe.	
Thème	Participation à la prise de décision à l'école
Thèmes et objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître les différents acteurs et les différents types de participation - Comprendre les situations et les facteurs susceptibles d'entraver ou de favoriser la participation - facteurs d'exclusion - S'interroger sur l'équilibre entre les différents rôles de l'école - Lancez une discussion sur la démocratie dans votre école
Taille du groupe	Toute taille
Matériaux	<ul style="list-style-type: none"> - Cartes de rôle - Intervenants - Un chapeau ou un sac textile vide - Chaises - Stylo et papier (pour les observateurs)
Lieu	Un espace ouvert avec une grande salle vide (un couloir, une grande pièce ou la rue)
Préparation	<ul style="list-style-type: none"> - Passez en revue la liste des "situations et événements" et des "cartes de rôle" et adaptez-les à votre groupe/pays, si nécessaire. - Imprimez, découpez et pliez les "cartes de rôle". Conservez ces cartes en papier dans le chapeau ou le sac. - Préparer les orateurs et la musique. Préparer les chaises pour les observateurs.
Instructions	<ol style="list-style-type: none"> 1. préparez une atmosphère calme, avec une musique de fond relaxante, et demandez à tout le monde de rester silencieux. 2. Expliquez aux participants qu'ils vont jouer le rôle de quelqu'un d'autre. Certains participants doivent être des "observateurs", gardant le silence pendant l'activité et prenant note de ce qu'ils voient. 3. Demandez aux participants de tirer une "carte de rôle" de votre chapeau ou de votre sac. Demandez-leur de garder la carte et de ne la montrer à personne.

4. Invitez-les à lire leur carte et à la plier à nouveau.
5. Demandez aux participants de respirer profondément et de réfléchir à leur rôle. Pour les aider, lisez les questions qui suivent et laissez les participants réfléchir aux réponses, afin qu'ils puissent construire le passé et le présent de leur personnage. Quel est le contexte familial dont vous êtes issu ? Comment s'est passée votre entrée à l'école ? Quelle est la régularité de votre présence à l'école ? Depuis combien de temps êtes-vous à l'école ? Combien de temps y resterez-vous ? Pourquoi êtes-vous ici ? Quelles sont vos responsabilités dans cette école ? Avec qui êtes-vous en relation ? Comment les autres le ou la voient-ils ? Quel impact vos résultats scolaires ont-ils eu, ont-ils ou pourraient-ils avoir sur votre vie ? Quel genre de vie avez-vous ? Où habitez-vous ? Que faites-vous pendant votre temps libre ? Que faites-vous pendant vos vacances ? Qu'est-ce qui vous motive ?
6. Demandez aux participants de se mettre en ligne contre le mur du fond et demandez le silence absolu.
7. Expliquez que vous allez lire une série de situations et d'événements (voir "situations et événements"). En tenant compte du rôle qu'ils jouent, chaque fois qu'ils veulent répondre "oui", ils font un pas en avant. Sinon, ils ne doivent pas quitter la place.
8. Lisez une situation à la fois, en marquant une pause entre chaque énoncé afin que les participants aient le temps de réfléchir et d'évaluer leur position par rapport à la situation présentée. Ils doivent analyser la situation dans laquelle ils se trouvent et faire, ou non, un pas en avant. Laissez-leur le temps d'évaluer leur position par rapport aux autres personnes.
 1. Participer à la définition de l'apprentissage que je vais effectuer
 2. Participer à la définition du projet éducatif de l'école
 3. Mon mot compte dans l'évaluation de mon parcours / de ma performance
 4. Je participe à la décision de modifier l'organisation de l'espace de la classe
 5. Je choisis les méthodes et méthodologies utilisées en classe
 6. Je peux accéder aux informations concernant les réunions des organes de l'école
 7. Puis-je choisir parmi plusieurs options de déjeuner à la cantine de l'école ?
 8. Je suis consulté(e) sur les décisions concernant ma situation personnelle à l'école
 9. Participer à des réunions à l'école dans lesquelles je prends part aux décisions
 10. Je suis consulté sur la gestion et le budget de l'école
 11. Je décide de la gestion du budget annuel de l'école
 12. Je peux proposer des activités extrascolaires à l'école
 13. Il y a des gens qui me consultent pour décider des activités extrascolaires qui auront lieu tout au long de l'année scolaire.
 14. Voter aux élections du Conseil général de l'école
 15. Je participe à divers projets scolaires
 16. Je peux proposer au ministère des innovations en matière de programmes d'études
 17. Participer à l'organisation des célébrations scolaires
 18. Je peux m'exprimer dans ma langue maternelle au sein de l'école
 19. Mes fêtes religieuses sont également célébrées à l'école
 20. Je sais quelles structures me représentent à l'école
 21. J'ai accès à des informations sur le processus décisionnel des personnes qui me représentent à l'école.
 22. Il existe une association qui me représente dans les relations que j'entretiens avec l'école
 23. Consulter le règlement intérieur de l'école chaque fois que j'ai des doutes sur le fonctionnement
 24. J'accède aux informations disponibles sur la plateforme numérique de l'école
9. A la fin, demandez à chacun de garder sa position finale et de rester silencieux un peu plus longtemps.
10. Demandez ensuite aux observateurs ce qu'ils ont observé. Qui seront ces personnages ? Avez-vous des idées ? Demandez aux personnes que les observateurs ont indiquées quel était leur personnage (maximum 5 ou 6 personnes).

	<p>11. Demandez à tous les personnages de marquer leur position en collant le post-it sur le sol. Demandez-leur de quitter le centre et de se placer en cercle/demi-cercle autour des post-it et d'observer la tache de couleur.</p> <p>11. Laissez le groupe observer le résultat.</p> <p><i>Faites une courte pause pour sortir de votre personnage et procédez au débriefing final.</i></p>
Évaluation et compte rendu	<ul style="list-style-type: none"> • Commencez par demander aux participants ce qui s'est passé et ce qu'ils pensent de l'activité. Commentez ensuite les questions abordées et ce qu'ils ont appris. • Qu'avez-vous ressenti lorsque vous avez fait un pas en avant, ou pas ? • Quelqu'un a-t-il eu l'impression que son droit de participer n'était pas respecté à certains moments ? • Quelqu'un a-t-il deviné le rôle des autres ? (Laissez-les révéler (leur rôle dans cette partie de l'analyse) Révéler le groupe auquel appartenait chaque couleur de papier. • Pensez-vous que cet exercice est, d'une certaine manière, un miroir de l'école ? Dans quelle mesure ? <p>Dans quels domaines la participation à l'école a-t-elle semblé fermée à un ou plusieurs acteurs ? Cela a-t-il un sens ? Et comment faire un pas en avant ?</p>

Cartes de rôle

Vous êtes un étudiant en formation professionnelle	Vous êtes un étudiant étranger qui vit dans le pays depuis 6 ans.
Vous êtes un élève normal et vous voulez étudier la médecine.	Vous êtes un étudiant qui pratique la gymnastique de compétition depuis l'âge de 6 ans. Vous avez maintenant 16 ans
Vous êtes le représentant des élèves au Conseil général/à l'Assemblée générale de l'école.	Vous êtes la fille d'un directeur de banque et vous voulez étudier le droit à l'université.
Vous êtes un élève de la classe des élèves à besoins spécifiques	Vous faites partie de la liste élue au Conseil d'administration de l'Association des étudiants.
Vous êtes délégué de classe pour la 2ème année consécutive. Vous êtes en 10ème année	Vous êtes un élève normal et vos résultats scolaires sont médiocres.
Vous êtes le délégué/représentant de la classe et vous êtes scolarisé pour la première fois en 10e année.	Vous êtes un étudiant indien qui vient d'arriver dans le pays avec vos parents et qui vient de s'inscrire à l'école.
Vous êtes un étudiant sourd	Vous avez 19 ans, vous êtes en classe de seconde, vos parents sont agriculteurs et vivent dans un village isolé dans les montagnes.
Vous êtes un étudiant romain de 17 ans	Vous êtes un élève qui habite à 8 km de l'école et vous dépendez du bus dont les horaires sont très irréguliers pour aller à l'école et revenir à la maison.
Vous êtes un étudiant, fils d'un ancien ambassadeur, qui a récemment acheté une maison à côté de votre école.	Vous êtes un élève en échec avec un passé de "mauvais comportement"

Vous êtes une étudiante lesbienne de 15 ans	En plus d'étudier au lycée, vous êtes le leader d'une jeunesse partisane.
Vous êtes le représentant du personnel auxiliaire au sein du conseil général/de l'assemblée de l'école.	Vous êtes secrétaire d'école/personnel administratif
Vous êtes le chef des services administratifs de l'école	Vous travaillez à la cafétéria de l'école
Vous êtes le personnel de soutien de l'école (agent d'entretien et de vigilance)	Vous êtes un membre du personnel de soutien scolaire âgé de 50 ans (agent d'entretien et de surveillance) qui travaille dans cette école depuis 25 ans.
Vous êtes enseignant sous contrat permanent et vous approchez de l'âge de la retraite.	Vous êtes le directeur de l'école
Vous êtes coordinateur de département	Vous êtes un enseignant qui fait partie de la commission scolaire
Vous êtes un représentant des enseignants au sein du Conseil général/de l'Assemblée générale	Vous êtes directeur de classe
Vous êtes coordinateur d'école ?	Vous avez été le professeur bibliothécaire de l'école l'année dernière
Vous êtes un enseignant travaillant sous contrat temporaire et vous êtes affecté dans une école éloignée de votre ville d'origine.	Vous êtes parent et enseignant dans l'école où étudie votre enfant
Vous êtes un enseignant sous contrat temporaire et vous travaillez dans une école proche de votre domicile.	Vous êtes responsable de l'équipe d'évaluation de l'école
Vous êtes un enseignant handicapé qui ne peut se déplacer qu'à l'aide d'un fauteuil roulant.	Vous êtes enseignant, mais vous n'avez pas de cours en raison d'un manque d'élèves dans votre région.
Vous êtes un père agriculteur dont le fils étudie l'économie en 10e année, et vous vivez dans un village isolé dans les montagnes	Vous êtes une mère de famille qui possède une chaîne de sociétés immobilières et votre fils étudie.
Vous êtes le tuteur de vos petits-enfants à l'école. Ils ont 16 ans, vous avez 60 ans et vous n'avez pas pu terminer l'école primaire.	Vous êtes une mère indienne qui vient d'arriver dans le pays et qui a inscrit ses enfants à l'école
Vous êtes une mère célibataire sans emploi avec deux enfants scolarisés	Vous êtes un père étranger qui ne comprend pas la langue locale et vous avez une fille qui étudie à l'école secondaire.
Vous êtes un père de famille à la retraite et vous avez une fille qui suit une formation professionnelle.	Vous êtes un représentant des parents d'élèves au sein du conseil général/de l'assemblée de votre école

LA PLACE DE LA COOPÉRATION	
Adapté par Joana Franco, ECOS CRL, de : "Le triangle de la coopération - La ville de la confusion" - Cours de formation sur la participation active des jeunes, CEJ, Strasbourg, 2007 publié dans Have Your Say disponible sur https://rm.coe.int/16807023e0	
Thème	Participation - coopération entre les élèves, les enseignants, les parents et les autres membres du personnel de l'école
Thèmes	Explorer les différents points de vue et négocier Appliquer une approche globale de l'école pour résoudre les problèmes scolaires Pratiquer la démocratie et la participation
Taille du groupe	3-35
L'heure	90-120 minutes
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - pour simuler des négociations entre élèves, enseignants, parents et autres membres du personnel de l'école ; - de mettre en évidence les différents besoins des différents acteurs de l'école ; - partager des expériences issues de situations similaires dans la réalité des participants ; - explorer et promouvoir une communication et une coopération fructueuses entre les principaux acteurs de l'école.
Préparation	<p>Études de cas ou situations réelles rencontrées à l'école</p> <p>Exemples d'études de cas :</p> <p>Le programme scolaire est fixé par le gouvernement national. Les jeunes demandent des méthodes d'enseignement alternatives et plus d'espace pour les activités extrascolaires.</p> <p>Le budget de l'école est actuellement proposé par le Conseil scolaire à l'Assemblée scolaire une semaine avant sa session d'approbation et les représentants de chaque acteur votent sans consulter leurs pairs.</p>
Matériaux	Marqueurs, papier A3
Lieu	Salle avec des chaises pouvant être déplacées pendant l'activité
Instructions	<p>Les participants sont répartis en quatre groupes : élèves, enseignants, parents et autres membres du personnel de l'école. La taille des groupes peut varier en fonction de la réalité (par exemple, les enseignants sont moins nombreux que les élèves).</p> <p>L'introduction suivante est donnée à tout le monde :</p> <p><i>Dans l'école de la confusion, le directeur nouvellement élu souhaite établir un nouveau "contrat social" entre les élèves, les enseignants, les parents et les autres membres du personnel de l'école. En effet, l'école est confrontée à de nombreux défis et le directeur souhaite impliquer tout le monde dans la vie de l'école et obtenir le soutien de tous les groupes. Il demande donc une réunion avec les élèves, les enseignants, les parents et les autres membres du personnel de l'école qui sont actifs dans l'établissement. Votre tâche consiste à formuler - du point de vue de votre groupe - ce dont votre groupe aurait besoin pour résoudre ce(s) problème(s). Plus tard, vous aurez l'occasion de présenter vos besoins aux autres acteurs. Votre tâche consiste à négocier avec les autres acteurs jusqu'à ce que vous trouviez un accord commun sur la manière de traiter</i></p>

	<p><i>le problème et sur qui fait quoi.</i></p> <p>Après l'introduction, une à trois personnes de chaque groupe (en fonction de la taille totale du groupe) se voient confier un défi/problème.</p> <p>Ils disposent de 10 à 15 minutes pour discuter de ce dont ils auraient besoin de la part des trois autres acteurs et pour formuler trois déclarations : une pour chaque partenaire (par exemple, les élèves formulent une déclaration à l'intention des enseignants, une à l'intention des parents et une à l'intention des autres membres du personnel de l'école).</p> <p>Ensuite, les personnes qui ont travaillé sur le même défi/problème se réunissent et entament des négociations. Elles disposent de 45 à 60 minutes pour parvenir à un accord.</p> <p>Les accords sont consignés sur une feuille blanche et affichés dans les couloirs de la salle afin que tout le monde puisse en prendre connaissance au cours d'un "silence" de 5 minutes.</p>
<p>Débriefing et évaluation</p>	<p>Sentiments En général ? Dans les groupes de travail sur l'étude de cas ? Dans les négociations ?</p> <p>Processus - Que s'est-il passé dans les groupes ? - A-t-il été facile de préparer les déclarations en petits groupes ? Pourquoi (pas) ? - A-t-il été facile de trouver un accord avec les deux autres acteurs, en avez-vous trouvé un ? Pourquoi avez-vous réussi/échoué ?</p> <p>Résultats Que pensez-vous des résultats ? Êtes-vous d'accord avec les résultats ?</p> <p>Passer à la réalité - Existe-t-il un lien entre l'exercice et la réalité ? Si oui, lequel ? - Qu'avez-vous appris de cet exercice ? Que pouvez-vous utiliser/améliorer dans votre pratique ?</p>

LA DÉMOCRATIE DANS MON ÉCOLE	
Adapté par Taiana Macron, PEJ-France, pour le travail des groupes ACCES dans le cadre du projet européen ACCES	
Thème	La démocratie à l'école
Thèmes	Concept de démocratie Introduction à la démocratie dans les écoles et à l'extérieur
Taille du groupe	Toute taille
L'heure	40-60 minutes
Objectifs	Définir la démocratie Comprendre la démocratie et la gouvernance dans les écoles et en dehors Développer la créativité et aider les étudiants à rêver en dehors du statu quo
Préparation	Lire le matériel et les instructions. Préparer le lieu. Préparer le matériel.
Matériaux	Grandes feuilles de papier, stylos
Lieu	Espace ouvert avec tables et chaises pour le travail en groupe
Instructions	<p>Par groupes de cinq, les élèves écrivent silencieusement sur le papier ce que la démocratie signifie pour eux. Ils peuvent commenter ce que les autres ont écrit. À la fin, chaque élève lit à haute voix une phrase qui n'est pas la sienne, avec laquelle il est d'accord ou non, et explique pourquoi. Le groupe partage ce qu'il a appris et discute du point de vue de chacun sur la démocratie.</p> <p>De retour en groupes, les élèves tentent de répondre aux questions : Quelles sont les pratiques démocratiques en vigueur dans votre école ? Comment se comparent-elles aux pratiques démocratiques de votre pays ? Qu'est-ce qui peut être amélioré ? Comment - cartographier la démocratie à l'école et la mettre en relation avec les pratiques extérieures</p> <p>Imaginons une école du futur. Après un temps de réflexion, chaque élève complète la phrase suivante : "Si j'étais magicien, j'améliorerais mon école..." avec des propositions concrètes pour améliorer leur école.</p>
Débriefing et évaluation	<p>Définir la démocratie et la carte de la démocratie dans les écoles et à l'extérieur Avez-vous développé vos connaissances sur la démocratie ? Qu'est-ce qui était nouveau pour vous ? Y a-t-il des aspects sur lesquels vous n'êtes pas d'accord ?</p> <p>Travail en groupe - Que s'est-il passé dans les groupes ? - Était-il facile de travailler en petits groupes ? Pourquoi (pas) ? - A-t-il été facile de trouver un accord ? Pourquoi avez-vous réussi/échoué ?</p> <p>Résultats Que pensez-vous des résultats ? Êtes-vous d'accord avec les résultats ?</p> <p>Passer à la réalité - En ce qui concerne notre dernier exercice, y a-t-il un moyen de réaliser certains de vos rêves d'école ? Que peut-on faire ? Comment et qui le fera ?</p>

QU'EST-CE QUE LE POUVOIR ?	
Adapté par Taiana Macron, PEJ-France, de Teaching democracy. Une collection de modèles pour l'éducation à la citoyenneté démocratique et aux droits de l'homme, Mercier p.56)	
Thème	La démocratie à l'école
Thèmes	Concept de pouvoir et sa relation avec la démocratie et les droits de l'homme
Taille du groupe	Toute taille
L'heure	40-60 minutes
Objectifs	Comprendre les différentes significations du pouvoir et sa relation avec la démocratie et les droits de l'homme Écoute active et apprentissage par l'exemple
Préparation	Lire le matériel et les instructions. Préparer le lieu. Préparer le matériel.
Matériaux	Liste d'affirmations sur le pouvoir et l'État : 1. Dans un gouvernement, le chef joue un rôle suprême et irremplaçable. 2. Le pouvoir aliène et doit être éliminé pour que chacun puisse réaliser son plein potentiel. 3. Un pays n'a qu'un seul ennemi à craindre : son gouvernement. 4. Le pouvoir politique doit être exercé par des personnes choisies par les citoyens. 5. Les partis politiques nuisent au pouvoir de l'État parce qu'ils divisent la population et créent des tensions inutiles. les confrontations. 6. L'État n'est pas une simple collection d'individus, c'est une réalité plus haute et plus essentielle que la somme des individus qui la composent. 7. Toutes les formes de pouvoir tendent à devenir totalitaires. 8. L'Etat n'est pas une fin en soi, mais le moyen nécessaire à la réalisation des aspirations individuelles. 9. L'État est un immense cimetière où meurent toutes les expressions individuelles. 10. Les grèves constituent un défi à l'autorité et doivent donc être interdites. 11. Les individus n'existent que pour l'État et ne sont rien en dehors de lui. 12. Les jeunes doivent participer aux décisions qui les concernent. 13. Ce n'est que lorsque l'État n'existe plus que l'on peut parler de liberté. 14. Les enseignants doivent tenir compte des plaintes légitimes de leurs élèves. 15. Les êtres humains ont une tendance naturelle à faire le bien ; nous devrions toujours leur faire confiance. 16. La participation de tous au pouvoir doit être un principe fondamental de l'organisation de toutes les institutions humaines. toutes les communautés humaines. 17. Les partis politiques permettent aux aspirations des citoyens d'influencer les décisions du gouvernement. 18. Laissés à eux-mêmes, sans aucun contrôle, les êtres humains s'entreueraient. 19. Le pouvoir politique ne doit pas être à la merci de l'opinion publique. 20. Les êtres humains ont des droits que le pouvoir doit respecter et encourager.
Lieu	Espace ouvert avec tables et chaises pour le travail en groupe
Instructions	Par groupes de deux, les élèves reçoivent une liste d'affirmations sur le pouvoir et l'État. Pour chacune d'entre elles, ils décident s'ils sont d'accord ou non et pourquoi. Ils présentent leur

	<p>position au reste de la classe.</p> <p>Chaque phrase peut être reliée à la théorie politique et au système en remerciant le matériel source sous la direction de l'animateur.</p>
Débriefing et évaluation	<p>Concept de pouvoir et sa relation avec la démocratie et les droits de l'homme</p> <p>Avez-vous développé vos connaissances sur le pouvoir et sa relation avec la démocratie et les droits de l'homme ? Qu'est-ce qui était nouveau pour vous ? Y a-t-il des aspects sur lesquels vous n'êtes pas d'accord ?</p> <p>Passer à la réalité</p> <p>En ce qui concerne notre dernier exercice, y a-t-il un moyen de réaliser certains de vos rêves d'école ? Qu'est-ce qui peut être fait ? Comment et qui le fera ?</p>

EXPÉRIENCE PARTICIPATION ET DÉMOCRATIE

JEU DE RÔLE DU PARLEMENT EUROPÉEN	
Adapté du Guide de l'enseignant Module 6 - Jeu de rôle sur le Parlement européen, disponible à l'adresse suivante : https://youth.europarl.europa.eu/more-information/ambassador-school/active-lessons.html	
Thème	Processus décisionnel de l'UE et rôle du Parlement européen
Thèmes	Compétences, connaissances et attitudes démocratiques Thèmes abordés : Fumer dans l'UE, Une armée européenne, L'UE et le réchauffement climatique, La démocratie européenne, Les réfugiés en Europe ou d'autres sujets adaptés par l'animateur.
Taille du groupe	20-25
L'heure	60-120 minutes
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Développer une attitude critique générale : ils se forment une opinion sur les sujets d'actualité de l'UE ; - Se familiariser avec le processus décisionnel de l'UE et le comprendre (version simplifiée) ; - Comprendre le rôle du Parlement européen dans ce processus ; - Sachez que le Parlement européen traite de sujets concrets qui ont un impact sur la vie quotidienne des citoyens ; - En savoir plus sur les thèmes abordés ; - Développer des compétences démocratiques : comment prendre en compte l'opinion des autres, comment se forger sa propre opinion, comment consulter les autres et comment faire des compromis ; - Apprenez à présenter une proposition et à vous exprimer devant un groupe.
Préparation	Imprimez tous les documents. Organisez une table par groupe avec tous les documents imprimés.
Matériaux	<p>Plateau de jeu, feuilles de travail, propositions de loi et cartes thématiques qui peuvent être téléchargées (ou adaptées) à partir du lien suivant : https://youth.europarl.europa.eu/files/live/sites/youth/files/assets/documents/ambassador%20school/active%20lessons/pdf/6%20-%20European%20Parliament%20role-play%20game/en-material-role-play.pdf</p> <p>Ils sont fictifs et servent uniquement un objectif pédagogique. Il est important que le facilitateur explique la réalité et la situation actuelle des sujets après l'exercice lors du débriefing.</p> <p>Tableau de conférences et marqueurs pour soutenir les présentations si nécessaire.</p>
Lieu	Salle avec des chaises et une table pour 4 ou 5 élèves
Instructions	Les participants seront tous membres du Parlement européen et, à ce titre, ils rédigent leurs propres lois. Ils devront présenter leur loi au reste du groupe et celle-ci sera votée par tous. L'animateur présente brièvement les 5 sujets qui peuvent être discutés.

Chaque table correspond à un thème et les participants doivent s'organiser et s'asseoir à la table qui correspond au thème sur lequel ils vont travailler. Chaque groupe s'assoit autour d'une table avec tout le matériel : une proposition législative thématique de la Commission européenne, une feuille de travail (identique pour tous les thèmes), un plateau de jeu (identique pour tous les thèmes) et les cartes qui appartiennent au thème. Les cartes thématiques sont placées sur le plateau de jeu avec la face vierge vers le haut et les coins comportant les chiffres ou les symboles repliés.

Ensuite, l'enseignant explique brièvement le plateau de jeu, qui présente une version simplifiée du processus décisionnel de l'UE : la Commission européenne est l'institution qui prend l'initiative des lois, en faisant des propositions législatives. Ces propositions législatives sont ensuite transmises au Parlement européen et au Conseil de l'Union européenne, qui se partagent le pouvoir législatif.

Chaque groupe d'élèves travaille de manière autonome en suivant les instructions et le timing figurant sur la feuille de travail et les cartes : le groupe commence par la carte numéro 1, effectue les tâches qui y figurent et passe à la carte 2, puis aux cartes 3 et 4. Ils prennent des notes sur la feuille de travail. Les cartes contiennent soit un devoir, soit des informations supplémentaires présentées comme le point de vue du Conseil de l'Union européenne, de groupes de pression ou d'autres parties prenantes. Petit à petit, les élèves élaborent leur propre "législation européenne". La tâche finale des élèves consiste à préparer une présentation de leur loi pour les autres élèves de la classe.

Chaque groupe thématique dispose de deux minutes pour présenter sa proposition. Pour ce faire, le groupe utilise la feuille de travail qu'il a remplie. Ensuite, les autres participants disposent d'un peu de temps pour poser des questions. Le groupe dispose d'une minute pour répondre à chaque question.

L'animateur passe ensuite immédiatement au vote. Chacun vote en levant la main. Les élèves de la commission thématique qui présente la proposition sont également autorisés à voter. L'animateur fait les déclarations suivantes :

- Ceux qui sont d'accord avec cette proposition lèvent la main", le résultat est enregistré comme "Votes pour".
- Ceux qui ne sont pas d'accord avec cette proposition lèvent la main. Le résultat est enregistré dans la colonne "Votes contre" du thème en question.
- Ceux qui s'abstiennent lèvent la main. Le résultat est enregistré dans la colonne "Abstention" du thème en question.

Après le vote, le facilitateur conclut si la majorité a voté pour l'acceptation ou le rejet de la loi. La majorité est atteinte lorsque la moitié + un des participants votent pour ou contre une proposition. Les personnes qui se sont abstenues ne sont pas comptabilisées. En cas d'égalité des voix, le facilitateur propose de suspendre le vote. De cette façon, la proposition reste indécise.

Ce processus est répété pour chaque proposition de loi.

QUELQUES CONSEILS

- Le nombre de groupes détermine le temps nécessaire à l'exercice.
- Plus les groupes sont petits, plus l'implication de chacun est grande. Tenez compte à la fois du timing et de l'implication personnelle lorsque vous décidez du nombre de groupes dans lesquels la classe doit être divisée.

ADAPTATION

- Plus d'un groupe peut travailler sur le même sujet, ce qui ouvre la voie à des débats

	<p>supplémentaires et à des propositions d'amendement.</p> <p>- Les participants peuvent choisir un autre sujet et faire des recherches à l'avance afin de préparer leurs propres cartes d'équipe et propositions de loi.</p>
Débriefing et évaluation	<p>Expériences : Qu'est-ce que cela fait de se mettre dans la peau d'un député européen ? Qui pensait le contraire ?</p> <p>Processus</p> <p>- Que s'est-il passé dans les groupes ? - A-t-il été facile de préparer les propositions en petits groupes ? Pourquoi (pas) ? - A-t-il été facile de fournir des réponses et de savoir quelles questions poser ? Comment s'est déroulée la procédure de vote ? Pourquoi avez-vous réussi/échoué ?</p> <p>Résultats</p> <p>Que pensez-vous des résultats ? Êtes-vous d'accord avec les résultats ?</p> <p>Passer à la réalité</p> <p>- Existe-t-il un lien entre l'exercice et la réalité ? Si oui, lequel ? - Qu'avez-vous appris de cet exercice ? Que pouvez-vous utiliser/améliorer dans votre pratique ?</p> <p>Ils expliquent que le jeu de rôle en classe est différent de ce qui se passe dans la réalité. Il y a des différences à la fois dans le format et dans le contenu. En même temps, bien sûr, il y a un certain nombre de choses qui sont similaires.</p> <p>Plus d'informations : https://youth.europarl.europa.eu/files/live/sites/youth/files/assets/documents/ambassador%20school/active%20lessons/pdf/6%20-%20European%20Parliament%20Parliament%20role-play%20game/en-teacher-guidelines-role-play.pdf</p>

POURQUOI S'IMPLIQUER ?	
Adapté par Taiana Macron, PEJ-France	
Thème	Conditions d'une participation significative
Thèmes	Principes et conditions de participation
Taille du groupe	20-25
L'heure	60-120 minutes
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Encouragez les élèves à se forger une opinion sur l'opportunité de la participation politique. - Comprendre les différentes formes de participation
Préparation	Préparer le lieu et le matériel
Matériaux	<p>Personnages de jeu de rôle 4</p> <p><i>Citoyen 1 : "D'où je viens, personne ne s'intéressait vraiment à la politique et au gouvernement. Nous étions toujours trop absorbés par les tâches quotidiennes. Alors ici, je ne pense pas que je serai très impliqué dans la politique non plus."</i></p>

Comentado [11]: PEJ-France*

	<p><i>Citoyen 2 : " C'était comme ça dans mon pays aussi... en fait, je n'ai jamais vraiment compris ce que faisait le gouvernement. Les politiciens rendaient tout si compliqué qu'ils nous encourageaient vraiment à ne pas essayer de comprendre."</i></p> <p><i>Citoyen 3 : " C'était différent dans mon pays. Nous essayions de participer, mais les personnes au pouvoir nous arrêtaient et nous menaçaient si nous persistions à essayer. Finalement, nous avons abandonné."</i></p> <p><i>Citoyen 4 : " Dans mon pays, il y avait des élections et les dirigeants nous promettaient à chaque fois un bon gouvernement. Mais cela ne s'est jamais concrétisé : les dirigeants se sont contentés d'utiliser le gouvernement pour s'enrichir. De toute façon, tous les politiciens sont corrompus !"</i></p>
Lieu	Salle ouverte avec des chaises pour les participants
Instructions	<p>Invitez les participants à se regrouper par 2 ou 3 et donnez-leur 5 minutes pour trouver trois façons de participer. Invitez-les à partager les résultats de leurs conversations et à récolter toutes les réponses sur un tableau ou un flipchart.</p> <p>Jeu de rôle Invitez 4 participants à jouer les acteurs du jeu de rôle. Fournissez-leur les rôles et laissez-les se préparer à endosser leur personnage. Assumez le rôle de narrateur et adressez-vous à la plénière : <i>"Vous venez d'arriver dans un nouveau pays. Vous avez hâte d'agir, de commencer à construire une nouvelle société. nouvelle société. Vous savez qu'il existe de nombreuses façons de mettre en place un bon gouvernement. Vous entendez alors la conversation suivante, entre un groupe de personnes dans la même situation que vous :"</i> Les acteurs des jeux de rôle joueront leurs rôles.</p> <p>Les élèves débattront des questions soulevées par ces déclarations, telles que les suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Quels sont les quatre principaux points de vue sur la participation exprimés ici ? Êtes-vous d'accord ? Pourquoi ou pourquoi pas ? - Que perdraient ces quatre citoyens en ne participant pas ? Que pensez-vous qu'ils gagneraient en participant ? - Quels avantages le nouveau pays peut-il tirer de la participation de sa population ? - Pour une personne qui choisit de participer, quels sont les risques et les pertes possibles ? - En pesant le pour et le contre, pensez-vous que cela vaut la peine de participer ?
Débriefing et évaluation	<p>Posez les questions suivantes aux participants :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Que pensez-vous de cet exercice ? 2. Était-il intéressant d'écouter d'autres opinions ? Qu'avez-vous ressenti lorsque vous n'étiez pas d'accord avec quelqu'un ? Avez-vous été surpris par le point de vue de quelqu'un ? Avez-vous changé votre perception initiale ? 3. Quels sont les apprentissages et les progrès futurs que cet exercice pourrait entraîner ? La capacité d'écouter des points de vue opposés, la capacité de discuter de questions avec des personnes qui ne sont pas d'accord avec vous et de respecter les points de vue des autres.

VISITE DE L'ÉCOLE JEUNESSIA

Adapté par Joana Franco, ECOS CRL, à partir de : "Visit to Jenusia"- publié dans Have Your Say disponible sur <https://rm.coe.int/16807023e0>

Thème	Conditions d'une participation significative
--------------	--

Thèmes	Principes et conditions de participation
Taille du groupe	20-25
L'heure	60-120 minutes
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - pour discuter de certains principes de participation ; - rechercher des moyens de créer un espace propice à une participation significative des élèves à l'école ; - de réfléchir à la manière dont ces mesures peuvent être utilisées dans la situation des participants ; - de pratiquer les techniques de présentation.
Préparation	Répartissez les participants en groupes de cinq
Matériaux	Tableaux de conférence, stylos, papier de couleur, colle, etc.
Lieu	Salle avec des chaises et une table pour 4 ou 5 étudiants
Instructions	<ol style="list-style-type: none"> 1. Expliquez que chacun des groupes est une délégation qui vient de visiter l'école de Jeunessia, où elle a constaté que les conditions de participation des élèves étaient parfaites. Chaque groupe doit maintenant partager ce qu'il a vu avec les autres. 2. Donnez aux groupes 45 minutes pour préparer une présentation visuelle des mesures, actions, réglementations et autres idées qui ont été mises en œuvre avec succès à l'école Jeunessia. 3. Invitez les délégations à faire un rapport de leur visite. 4. Recueillez sur le tableau toutes les idées concernant les mesures de soutien à la participation des élèves à l'école. 5. La séance plénière est ouverte aux commentaires, aux points de vue, etc. 6. Demandez aux participants de réfléchir individuellement aux mesures qui pourraient être mises en œuvre dans leur propre école.
Débriefing et évaluation	<p>Posez les questions suivantes aux participants :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Qu'avez-vous ressenti en imaginant votre visite à l'école Jeunessia, l'école idéale pour la participation des jeunes ? 2. Quel est le degré de réalisme des mesures qui y sont mises en œuvre ? (Quel est le degré de réalisme des mesures proposées et présentées par les petits groupes ?) 3. Quelle a été la qualité des présentations faites par les délégations ? Une telle présentation pourrait-elle être faite pour le directeur/conseil d'administration de l'école ou les autorités éducatives, ou devrait-elle être améliorée ? <p>Présenter l'approche RMSOS.</p>

COMMENT SE FAIRE ÉLIRE AVANT LA FIN DU MONDE ?	
Créé par Taiana Macron, PEJ-France, à partir de Tous élus	
Thème	Mécanismes politiques Actualités politiques
Thèmes	Concept de démocratie Introduction à la démocratie dans les écoles et en dehors
Taille du groupe	Toute taille
L'heure	60-90 minutes
Objectifs	Simuler des mécanismes politiques sans notion de parti ou de couleur politique Prendre conscience de quelques faits marquants de l'actualité politique Se forger une opinion et la défendre Travailler en équipe Parler en public Prendre conscience de son pouvoir d'agir en tant que citoyen
Préparation	Lire le matériel et les instructions. Préparer le lieu. Préparer le matériel.
Matériaux	Quiz sur l'actualité locale et nationale relative à la participation
Lieu	Espace ouvert avec tables et chaises pour le travail en groupe
Instructions	<p>"Bienvenue à tous, merci d'être là, aujourd'hui nous vous présentons "La dernière élection avant la fin du monde". Un jeu intergalactique et politique. "Nous sommes en 2100, au début des années 2020, la Terre a connu une très grave crise politique, sociale et environnementale. Une partie de la population a décidé de partir dans un vaisseau pour vivre de manière autonome en orbite. Vous faites tous partie des habitants de ce vaisseau où vous vivez une vie paisible. Dans ce vaisseau, un système d'élection des dirigeants a été mis en place et cette année, une élection particulière a lieu.</p> <p>Les enjeux de cette élection sont sans précédent. Pourquoi ? Parce qu'il appartient au nouveau gouvernement de prendre une décision décisive pour l'avenir de cette société recomposée. Trois voies sont possibles :</p> <p>- Choix 1 : Retour à la terre Avantage : Décidez de retourner sur Terre avec l'espoir d'y trouver de l'air frais, des paysages qui vous manquent et surtout du fromage. Inconvénient : Une fois posé sur terre, il n'est plus possible de repartir si la vie est impossible sur place. (La traversée de l'atmosphère détériore irrémédiablement le vaisseau).</p> <p>- Choix 2 : Exploration Avantage : Décider de quitter l'orbite terrestre pour tenter de coloniser une autre planète habitable, potentiellement un satellite de Jupiter. Inconvénient : en quittant l'orbite, votre autonomie n'est que de 5 ans... après cette période, si vous n'avez toujours pas trouvé de planète habitable... vous mettez fin à votre civilisation.</p> <p>- Choix 3 : Statu quo Avantage : Décider de rester sur l'orbite terrestre : la solution la moins risquée.</p>

	<p>Inconvénient : la vie à bord d'un vaisseau n'est pas toujours facile, les astéroïdes menacent et mettent fréquemment en danger notre civilisation.</p> <p>Étape 1 : Préparation de la campagne - 10 mn - Les équipes choisissent leur programme, leur nom et leur slogan Dans ce tour, chaque équipe doit faire 3 choix : - Créer son programme, c'est-à-dire définir un choix (voir les 3 choix mentionnés ci-dessus) et (en prime) dire pourquoi. - Trouver un nom de parti politique - Trouver un slogan Une fois ces choix effectués, chaque parti lance officiellement sa campagne et présente son programme, son slogan et le nom de son parti à l'ensemble du groupe. Présentation des équipes et vote - Chaque équipe se présente en 2 minutes. Les participants doivent ensuite voter pour l'équipe qui les a le plus convaincus.</p> <p>Étape 2 : Le premier grand oral → 10 min. C'est un moment extrêmement important de la campagne : les candidats passent leur premier grand oral et s'affrontent sur la chaîne la plus regardée de la société du navire. Le grand oral est un quiz sur les élections municipales.</p> <p>Étape 3 : Votre première action - 15 minutes Maintenant que nous connaissons votre méthode pour parler aux jeunes, les citoyens aimeraient savoir quelle sera votre première action une fois que vous serez élu (par exemple, légaliser la marijuana sur le navire). Que ferez-vous pour améliorer la vie des habitants du navire ? Chaque équipe dispose de 5 minutes pour décider de sa première action. Pendant la présentation rapide, chaque équipe adverse est autorisée à poser une question. Question piège, connaissance des dossiers, à vous d'y répondre habilement.</p> <p>Étape 4 : Jour du vote - 2 min Les intentions de vote de chaque équipe sont additionnées et celle qui obtient le score le plus élevé est élue et applaudie.</p> <p>Ensuite, discussion en groupe : Selon vous, à votre niveau, comment pourriez-vous vous impliquer individuellement ou collectivement dans la politique locale ?</p>
Débriefing et évaluation	<p>Posez les questions suivantes aux participants :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Comment vous êtes-vous senti pendant l'activité ? 2. Dans quelle mesure cet exercice était-il réaliste ? 3. Quelle a été la qualité des présentations faites par les délégations ? Une telle présentation pourrait-elle être faite pour le directeur/conseil d'administration de l'école ou les autorités éducatives, ou devrait-elle être améliorée ? <p>Transférabilité Comment pouvez-vous transposer ce que vous avez pratiqué aujourd'hui dans votre vie quotidienne ? Dans quelles situations pensez-vous pouvoir jouer un rôle plus actif au sein de votre communauté ?</p>

UTILISATION DE L'ESPACE

DÉBAT MOUVANT SUR LA PARTICIPATION DES ÉLÈVES (OU TOUT AUTRE SUJET)	
Adapté par Joana Franco, ECOS CRL, de : "Walking Debate" par Aoife Dare publié https://www.creativityandchange.ie/exercise/walking-debate/	
Thème/sujets	Participation des étudiants ou tout sujet préparé par l'animateur
Taille du groupe	Minimum de 6
L'heure	20 à 40 minutes - En fonction de la taille du groupe et du nombre de déclarations
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - encourager les participants à réfléchir aux déclarations, - de partager leur point de vue avec d'autres, - et d'avoir la possibilité d'approfondir leur compréhension d'une question et de renforcer leurs arguments, - aider les participants à voir les choses du point de vue d'une autre personne, en développant l'empathie et la compréhension. - Améliorer les capacités d'écoute, de communication et de réflexion critique
Préparation	Préparer les déclarations Fixer un panneau "accord/désaccord" sur les murs de la pièce
Matériaux	<ul style="list-style-type: none"> - Au moins 6 déclarations préparées sur le sujet/la question sur lequel/laquelle vous travaillez - Panneaux d'accord/désaccord pour chaque côté de la pièce - Scotch ou patafix
Lieu	Salle vide ou suffisamment spacieuse pour que tous les participants puissent se déplacer d'une déclaration à l'autre.
Instructions	<ol style="list-style-type: none"> 1. Affichez les mots "Je suis d'accord" et "Je ne suis pas d'accord" aux deux extrémités de la pièce (si vous le souhaitez, vous pouvez placer une troisième affiche avec "Je ne suis pas sûr" au milieu de la pièce). 2. Demandez aux participants de se placer au milieu de la salle et lisez-leur une déclaration 3. Invitez les participants à se déplacer vers l'une des extrémités de la salle en fonction de leur degré d'accord ou de désaccord avec cette affirmation, ou à rester au milieu s'ils ne sont pas sûrs. 4. Encouragez les participants à expliquer les raisons pour lesquelles ils ont choisi de se placer à tel ou tel endroit. Au cours de la discussion, ils peuvent se déplacer si quelqu'un soulève un point qui influence leur point de vue sur le sujet. 5. Si l'ensemble du groupe est d'accord, vous pouvez vous faire l'avocat du diable pour faire avancer la discussion. 6. Donner aux participants la possibilité d'expliquer leur point de vue et d'apporter des nuances à la discussion. <p>Notes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cette activité peut parfois devenir très animée, surtout si le sujet abordé est sensible. Il est bon d'en être conscient et d'animer l'activité en conséquence. - Si cette activité offre un espace de contribution aux participants les plus calmes, elle peut aussi être dominée par les plus bruyants et les plus francs. Notez qui donne son avis et

	<p>ouvrez le débat pour que chacun ait la possibilité de s'exprimer.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il s'agit d'un débat en mouvement - les participants doivent se déplacer physiquement dans la salle. Si des personnes à mobilité réduite se trouvent dans le groupe, il convient de procéder aux ajustements nécessaires.
Débriefing et évaluation	<p>Posez les questions suivantes aux participants :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Que pensez-vous de cet exercice ? 2. Était-il intéressant d'écouter d'autres opinions ? Qu'avez-vous ressenti lorsque vous n'étiez pas d'accord avec quelqu'un ? Avez-vous été surpris par l'opinion de quelqu'un ? Avez-vous changé votre perception initiale sur l'une ou l'autre question ? 3. Quels sont les apprentissages et les progrès futurs que cet exercice pourrait entraîner ? La capacité d'écouter des points de vue opposés, la capacité de discuter de questions avec des personnes qui ne sont pas d'accord avec vous et de respecter les points de vue des autres. Présenter l'échelle de participation et/ou l'approche RMSOS.

FISHBOWL	
Adapté par Joana Franco, ECOS CRL,	
Thème/sujets	Tout sujet préparé par l'animateur
Taille du groupe	Toute taille
L'heure	1,5 heures
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Encourager la contribution de chacun - Relier des idées et des points de vue différents sur un sujet - Inclure le "public" dans les discussions en petits groupes - Promouvoir l'échange d'opinions - Recueillir les points de vue et la compréhension dans un cadre ouvert et informel
Préparation	<p>Communiquez à l'avance avec les personnes que vous souhaitez voir participer à l'activité, en leur expliquant le fonctionnement du processus et leur rôle.</p> <p>Définir les rôles (5-8 personnes pour le cercle), préparer les questions pour l'animation.</p> <p>Préparez un lieu.</p>
Matériaux	<p>Microphones si nécessaire</p> <p>Il est parfois utile de disposer de chevalets ou de feuilles de papier sur les murs pour noter les idées clés par écrit ou sous forme graphique.</p> <p>Suffisamment de chaises</p>
Lieu	Salle avec quelques chaises en cercle intérieur (surélevées si nécessaire pour être visibles de tous, anneaux concentriques de chaises et/ou tables rondes autour du cercle intérieur, allées pour permettre un accès facile au cercle intérieur.
Instructions	<ol style="list-style-type: none"> 1. Accueil et introduction : L'hôte commence par un accueil chaleureux et une introduction au processus et aux règles du Fishbowl. Il existe de nombreuses façons d'organiser une conversation en aquarium. Parfois, les formateurs demandent à la moitié de la classe de s'asseoir dans le bocal pendant 10 à 15 minutes avant d'annoncer "Switch", moment où les auditeurs actifs entrent dans le bocal et où les orateurs deviennent le public. Un autre format standard de discussion en fishbowl est le système de "tapotement", où les apprenants à l'extérieur de l'aquarium tapotent doucement un apprenant à l'intérieur, pour indiquer qu'ils doivent changer de rôle. Quelles que soient les règles que vous établissez, assurez-vous qu'elles sont décrites aux participants à l'avance. Donnez des instructions aux apprenants présents dans le public. Avant de commencer l'activité d'apprentissage en aquarium, vous pouvez passer en revue les lignes directrices pour une conversation respectueuse. Parfois, les formateurs demandent aux membres de l'auditoire d'être attentifs au respect de ces normes en notant des aspects spécifiques du processus de discussion, tels que le nombre d'interruptions, les exemples de langage respectueux ou irrespectueux utilisés, ou les temps de parole. 2. Ouvrez le débat avec une question provocante, en invitant les participants des petits groupes (fishbowl) à commenter. Poursuivez le débat selon les règles de l'aquarium que vous avez prédéfinies. 3. Ouvrez la parole au "public". Les participants du public peuvent maintenant se joindre à la discussion en changeant de place avec un ou plusieurs participants du petit groupe, selon les règles que vous avez prédéfinies.

	4. Récolte : Tout au long du processus, les participants sont invités à écrire leurs réflexions, leurs questions et leurs conclusions, qui seront partagées à la fin de la session. Ces résultats sont reflétés visuellement de diverses manières, le plus souvent à l'aide d'un enregistrement graphique à l'avant de la salle.
Débriefing et évaluation	<p>Posez les questions suivantes aux participants :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Que pensez-vous de cet exercice ? 2. Était-il intéressant d'écouter d'autres opinions ? Qu'avez-vous ressenti lorsque vous n'étiez pas d'accord avec quelqu'un ? Avez-vous été surpris par le point de vue de quelqu'un ? Avez-vous changé votre perception initiale sur l'une ou l'autre question ? 3. Quels sont les apprentissages et les progrès futurs que cet exercice pourrait entraîner ? La capacité d'écouter des points de vue opposés, la capacité de discuter de questions avec des personnes qui ne sont pas d'accord avec vous et de respecter les points de vue des autres.

WORLD CAFE	
Adapté par Joana Franco, ECOS CRL, de : "The World Cafe" " https://theworldcafe.com/key-concepts-resources/world-cafe-method/	
Thème/sujets	Démocratie scolaire ou tout autre sujet préparé par l'animateur
Taille du groupe	Minimum de 20
L'heure	2,5 heures
Objectifs	<p>En général :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Encourager la contribution de chacun - Connecter des perspectives diverses - Partager les découvertes collectives - Promouvoir le partage d'opinions - Recueillir les points de vue et la compréhension dans un cadre ouvert et informel <p>Sur ce sujet en particulier :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaître le point de vue des participants sur l'état actuel de la démocratie scolaire - Comprendre qui est exclu de la participation scolaire et pourquoi - Réfléchir et débattre sur ce qui peut être fait pour promouvoir la démocratie à l'école.
Préparation	<p>Préparation des menus et étiquette des cafés</p> <p>Créer une atmosphère de café</p> <p>Inviter la communauté scolaire à participer</p>
Matériaux	<ul style="list-style-type: none"> - Ordinateur et projecteur - Système de sonorisation (transportable de préférence si vous disposez d'un grand espace) - Menus avec instructions pour chaque table - Articles sur la démocratie à l'école ou sur le thème choisi (petits articles de journaux, de magazines ou autres) - facultatif - Grandes serviettes en papier ou tableaux de papier - Post-it et marqueurs - Boissons pour les participants

Lieu	Créez un environnement "spécial", le plus souvent inspiré d'un café, c'est-à-dire de petites tables rondes recouvertes d'une nappe en lin blanc ou à carreaux, de papier de boucherie, de stylos de couleur, d'un vase de fleurs et d'un "bâton de parole" facultatif. Il doit y avoir quatre chaises par table (dans l'idéal) - et pas plus de cinq.
Instructions	<ol style="list-style-type: none"> 1. Accueil et introduction : L'hôte commence par un accueil chaleureux et une introduction au processus du World Café, en établissant le contexte, en partageant l'étiquette du café et en présentant le menu : <ul style="list-style-type: none"> - Starter "Que voyez-vous/sentez-vous actuellement en ce qui concerne les niveaux de démocratie dans les écoles ?" - Cours principal "Quels sont les acteurs qui participent le moins ou qui ont le moins de pouvoir de décision dans votre école ? Pourquoi ?" - Dessert "Que devrait-il se passer dans les écoles pour permettre la pleine participation démocratique de tous les acteurs ? Quels sont les changements qui dépendent de vous et des personnes qui vous entourent ?" 2. Rondes en petits groupes : Le processus commence par le premier de trois ou plusieurs cycles de conversation de vingt minutes pour des petits groupes de quatre (cinq au maximum) personnes assises autour d'une table. À la fin de chaque tour, jouez de la musique pendant deux minutes afin que les participants puissent changer de table et discuter du tour suivant avec d'autres participants. Laissez une personne comme "hôte de table" pour le tour suivant, qui accueille le groupe suivant et l'informe brièvement de ce qui s'est passé lors du tour précédent. Vous pouvez servir des boissons pendant les tours. 3. Récolte : Tout au long du processus, les participants sont invités à écrire leurs réflexions, leurs questions et leurs conclusions sur les serviettes en papier ou les tableaux qui se trouvent au-dessus de la table du café. Après les petits groupes (et/ou entre les tours, si nécessaire), les individus sont invités à partager les idées ou autres résultats de leurs conversations avec le reste du grand groupe. Ces résultats sont reflétés visuellement de diverses manières, le plus souvent à l'aide d'un enregistrement graphique situé à l'avant de la salle.
Débriefing et évaluation	<p>Comment s'est déroulée cette expérience pour vous ?</p> <p>Avez-vous découvert de nouveaux éléments contextuels qui influencent la démocratie à l'école et dont vous n'aviez pas connaissance ?</p> <p>Avez-vous eu l'impression de briser de vieux schémas de pensée, de catalyser de nouvelles idées et de nouvelles réflexions ? Comment ? Quand ?</p> <p>Dans quelles situations avez-vous ressenti un intérêt, une préoccupation ou un enthousiasme communs ? Et le contraire ?</p> <p>Comment s'est déroulée l'exploration de ce sujet à partir de perspectives multiples et variées ?</p> <p>Comment était-ce de s'asseoir et de partager sur un pied d'égalité avec les autres participants, y compris ceux que vous n'aviez jamais rencontrés auparavant ou que vous ne fréquentez pas habituellement ?</p> <p>Quelle est la prochaine étape ? Que pouvons-nous faire avec ces nouvelles connaissances ?</p> <p>Comment aller de l'avant ?</p>

OUVERTURE DES ÉCOLES

SALON DU PARTAGE DES CONNAISSANCES	
Adapté par Joana Franco, ECOS CRL, de : "How to organize a knowledge share fair" https://www.fao.org/in-action/kore/good-practices/good-practices-details/en/c/1103726/	
Thème/sujets	Démocratie scolaire ou tout autre sujet préparé par l'animateur
Taille du groupe	Minimum de 20
L'heure	D'une matinée ou d'un après-midi à plusieurs jours
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Créez un espace de travail interactif et collaboratif, avec des discussions animées et des démonstrations pratiques. - Apprendre les uns avec les autres. - la mise en réseau, qui permet aux personnes de se connecter et d'échanger des idées et des opinions - Créer de nouveaux partenariats, de nouveaux échanges entre des personnes qui souhaitent travailler ensemble, d'une manière différente. <p>Les différents types de sessions peuvent être : Sessions plénières, Sessions de discussion, Projections, projections (clips, vidéos, diaporamas...), Sessions vidéo, Sessions posters, Sessions de formation, Pièces de théâtre, Démonstrations Stands, stands d'information...</p>
Matériaux	<ul style="list-style-type: none"> - Matériel d'animation : Chaque animateur doit disposer d'un kit d'animation et d'un tableau à feuilles mobiles. Dans chaque salle, il doit y avoir un kit d'animation qui doit toujours être prêt et rempli pendant la foire. Un kit d'animation est généralement composé de marqueurs et de papier de couleur, d'ongles de pouce, de petites cartes, de post-it, de colle, de corde, de ciseaux, d'une agrafeuse, de ruban adhésif, d'étiquettes nominatives et d'autres petits articles de papeterie. - Informatique, électricité et connectivité Internet (WiFi) - Matériel spécifique en fonction du type de session
Lieu	Le lieu doit disposer de suffisamment de salles et d'espaces pour le nombre de sessions qui se dérouleront simultanément.
Instructions	<p>Idéalement, un an avant la foire aux actions : mettre en place le comité de pilotage. Décider du thème, de la date et du lieu. Réserver le lieu. Constituer l'équipe chargée du contenu, l'équipe chargée de la logistique et l'équipe chargée de la communication (identifier au moins les chefs d'équipe). Préparer les appels à propositions. Envoyer des notes préliminaires aux partenaires clés, afin qu'ils soient prévenus à l'avance.</p> <p>Six mois avant la foire : nommer les équipes. Lancer les appels à propositions. Rédiger le programme. Confirmer les réservations de salles. Commander le matériel d'animation. Commander les articles portant le logo. L'équipe de communication se met au travail. Mise en place d'un site web de base.</p> <p>Quatre mois avant la foire d'échange : examiner les propositions. Recruter davantage de personnes (volontaires pour les sessions, animateurs). Ouvrir l'inscription générale.</p> <p>Trois mois avant la foire aux actions : confirmer les propositions. Intégrer les propositions acceptées dans le calendrier. Confirmer les besoins et les dispositions en matière de technologies de l'information. Au sein de l'équipe de communication, identifiez le(s) rapporteur(s), mettez en place des équipes chargées des rapports sociaux et convenez des</p>

	<p>hashtags. Mettre en place une équipe de facilitation. Mettre en place une équipe de formation, le cas échéant.</p> <p>Un mois avant la foire d'échange : confirmer la disponibilité de tous les animateurs, rapporteurs, assistants de salle, rapporteurs sociaux et traiteurs. Apporter les dernières modifications au programme et le publier sur le site web. Vérifier les salles, l'informatique, la sécurité et la restauration.</p> <p>Pendant la foire aux actions : discuter, organiser, faciliter, rapporter et communiquer. Participez et profitez !</p> <p>Juste après la foire aux actions : faites un bilan après action et partagez un résumé avec les principales parties prenantes. Remerciez toutes les personnes impliquées et félicitez votre équipe pour le travail bien fait.</p> <p>Dans le mois qui suit la fin de la foire d'échange, rédiger un rapport final contenant des conclusions, des recommandations et des enseignements tirés de l'expérience.</p> <p>Par la suite : continuez sur votre lancée ! La foire aux actions n'est pas la conclusion d'un processus, elle n'en est que le début.</p> <p>Suivez les instructions détaillées à l'adresse suivante : https://www.fao.org/3/aq228e/aq228e.pdf</p>
--	---

CAFÉ DES LANGUES	
Adapté par Joana Franco, ECOS CRL	
Thème/sujets	Tout sujet préparé par l'animateur
Taille du groupe	Toute taille (toutes les communautés devraient être invitées)
L'heure	D'une matinée ou d'un après-midi à plusieurs jours
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Pratiquer plusieurs langues et mettre en place de véritables échanges linguistiques de manière informelle et détendue, autour d'un thème particulier, d'un pays, de l'actualité... - Engager la communauté autour de l'école et de la communauté scolaire
Préparation	<ul style="list-style-type: none"> - Matériel et lieu - Invitez la communauté - utilisez les réseaux sociaux, les affiches, le bouche-à-oreille - Invitez des leaders ou choisissez parmi les membres de votre groupe
Matériaux	<ul style="list-style-type: none"> - Espace adapté : avec tables, fauteuils, canapés... - Jeux de société, jeux de cartes, vidéo imprimée ou projetée, feuilles de papier, selon les activités choisies. - Café, thé, boissons non alcoolisées, gobelets... (éviter le "tout plastique").
Lieu	Un véritable café, un centre communautaire ou un lieu de rencontre dans l'école
Instructions	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sélectionnez une ou plusieurs langues. 2. Choisissez un lieu pour votre café des langues, de préférence un café/bar, mais vous pouvez aussi l'installer dans vos locaux. 3. Choisissez au minimum un animateur par langue. 4. Avec les animateurs, sélectionnez des activités à réaliser dans les différentes langues pour favoriser les échanges. Sélectionnez des thèmes adaptés à votre public et préparez des questions : sur les études, la culture, l'emploi, les voyages, les sports, la vie quotidienne...

	<p>5. Organisez des petits jeux, au début, pour briser la glace, comme un quiz ou une petite présentation de chaque participant.</p> <p>6. Dans la salle, préparez des zones séparées, par exemple avec des tables différentes (une pour chaque langue) et placez un drapeau ou un objet représentant la langue sur chaque zone pour l'orientation.</p> <p>7. Installer un espace "boissons" avec du café, du thé, des boissons non alcoolisées...</p> <p>8. Décorez la pièce pour créer une atmosphère chaleureuse (petites lampes, banderoles, chaises...).</p> <p>IDÉES DE JEUX</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Catégories dispersées (animal, végétal, géographie, métier, alimentation...) ➤ Tabou : Dans ce jeu, vous devez faire deviner un mot à vos coéquipiers à partir des descriptions que vous débitez / exemples de mots : eau, vieux, nuit, nourriture, maison, école, ami, sœur, jeu, argent... ➤ Association d'idées dans un champ lexical : Le jeu commence par un mot et chaque joueur doit poursuivre avec un mot apparenté dans un délai de 10 secondes ➤ Se présenter avec une carte, en montrant l'endroit d'où je viens, l'endroit que j'ai préféré, l'endroit où je rêve d'aller... Le pilote prend des notes et à la fin, pose des questions : par exemple, qui rêve d'aller en Australie, qui vient d'Italie....
--	---

ÉCOLE DE SECONDE MAIN	
Préparé par l'école secondaire supérieure de Tietotie Valkeakoski en Finlande	
Thème/sujets	Durabilité. Charité. Communauté.
Taille du groupe	Toute taille
L'heure	Une matinée ou un après-midi
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Redonner vie à des objets anciens - Engager la communauté autour de l'école et de la communauté scolaire - Soutenir un projet local
Matériaux	<ul style="list-style-type: none"> - Articles d'occasion - Tables ou comptoirs pour exposer les objets
Lieu	Le lieu doit être suffisamment spacieux pour que les gens puissent circuler librement entre les comptoirs du marché.
Instructions	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fixer la date, l'heure et le lieu de l'événement et sélectionner le projet que l'événement soutiendra. 2. Préparer la publicité et diffuser votre événement 3. Collecter des articles de seconde main auprès des élèves et des enseignants 4. Sélectionnez les articles, nettoyez-les, lavez-les si nécessaire, séparez-les par type, etc... Fixez le prix de vos articles. 5. Décorer le lieu et préparer les objets de l'exposition 6. Musique, vente de boissons et d'amuse-gueules, etc. 7. Faire don du montant au projet à la fin de l'événement 8. Créez un petit rapport et informez les gens des résultats de cet événement.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et opinions exprimés sont ceux des auteurs 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 peuvent en être tenus responsables.