

Vivre, expérimen- ter et approfondir des méthodes et les relier aux prin- cipes et compé- tences de l'EDD

Résultats des ateliers

Expérimenter une méthode originale et inspirante et relier cette expérience aux principes et compétences de l'EDD.

Tâches à partager au sein du groupe :

- Modération de la discussion
- Gestion du temps
- Prise du compte rendu des résultats du groupe

Etape	Déroulement et questions
1.	<p>Connaître et expérimenter une méthode</p> <p>Le répondant de l'atelier présente une méthode et la contextualise si nécessaire. La méthode est mise en œuvre dans le groupe (inclus débriefing si nécessaire).</p>
2.	<p>Principes EDD en œuvre</p> <ul style="list-style-type: none">• Le groupe décrit en 1 à 3 phrases la méthode testée sur le flip-chart.• Quels principes EDD sont appliqués dans la méthode testée et avec quel degré d'importance? <p>Le groupe échange et indique ses résultats sur le spider « Principes pédagogiques » à l'aide des pastilles autocollantes oranges. (Mentionner principalement les principes centraux ou clairement présents.)</p> <p>Compétences EDD développées (à faire seulement si temps suffisant)</p> <ul style="list-style-type: none">• Quelles compétences EDD sont renforcées par la méthode utilisée ? <p>Le groupe échange et indique ses résultats sur le spider « Compétences » à l'aide des pastilles autocollantes oranges. (Mentionner principalement les compétences centrales ou clairement présentes.)</p> <p>En soutien, le groupe dispose de de deux exemplaires du flyer « Déployer l'EDD ». Le dépliant énumère 7 principes et 10 compétences qu'éducation21 a identifiés, dans un processus de développement en cours, comme particulièrement pertinents et efficaces pour l'EDD. Ce flyer est une synthèse de ce travail.</p>



Raid Cross – à la découverte du droit international humanitaire



Les jeunes sont régulièrement confrontés à la violence et aux conflits, que ce soit à travers les informations, les séries télévisées ou les jeux vidéo. Mais sont-ils en mesure d'en livrer une analyse pertinente? Comment protège-t-on la population civile en temps de guerre? A quelles difficultés l'aide humanitaire est-elle confrontée?

Groupes cibles: à partir de 13 ans,

Domaines concernés: sciences humaines et sociales (SHS), formation générale (FG), capacités transversales

Méthode: jeu de rôle

Durée: 2 à 2.5 heures

Langues: français, allemand, anglais

Prix: dès 500.- CHF

Minimum 30 participants, maximum 45 participants (nous l'avons animé avec 120 élèves à la fois, en modifiant un peu le jeu).

Objectifs d'apprentissage

- Les élèves découvrent sous différents angles en quoi le droit international humanitaire limite les répercussions des conflits.
- Les élèves discutent de questions humanitaires et sont sensibilisés à ces sujets.

Dans le cadre du jeu de rôle « Raid Cross », les élèves se mettent tour à tour dans la peau d'un civil touché par le conflit, d'un soldat engagé sur le front, d'un secouriste, d'un délégué du CICR ou d'un prisonnier de guerre. Ils se familiarisent ainsi avec les règles essentielles, mais aussi avec les difficultés du droit international humanitaire. Ce jeu de rôle stimule la réflexion en intégrant différents angles de vue; il montre aux jeunes la nécessité d'agir humainement et dans le respect des règles en temps de guerre.

Les différents postes :

Chaque poste répond à des objectifs particuliers :

- *Prisonniers de guerre*: mise en situation de victimes. Mais persistance de droits, même pour les prisonniers et rôle du CICR.
- *Blessés* : l'obligation de soigner tous les blessés, sans aucune autre priorité que celle médicale.
- *Artillerie* : distinction entre les cibles civiles et militaires, éviter les maux superflus tant au niveau des cibles militaires que civiles (choix approprié de l'armement, principe de proportionnalité).
- *Tireur isolé* : distinction entre civils et combattants, la difficulté pour les civils de vivre en temps de guerre.
- *Assistance humanitaire* : découverte de l'action humanitaire.
- *Quartier général* : souligner la difficulté de prendre des décisions sans être sur le terrain, et également le dilemme qui peut exister lors de la mise en œuvre de certaines règles.
- *Procès ou Débriefing général* : mise en œuvre de la responsabilité des personnes qui violent le droit international humanitaire.

Chaque poste dure 25 minutes (15 minutes de jeu, 10 minutes de débriefing). Il faut prévoir environ 8 animateurs pour animer le jeu (5 personnes formées au droit international humanitaire et 3 enseignants par ex). Ce jeu a été lancé par les Croix-Rouge française et belges. De nombreuses Sociétés nationales de la Croix-Rouge ou du Croissant-Rouge l'ont repris et adapté dans leur pays (Royaume Uni, Etats-Unis, Italie, Ile Maurice...). Pour plus d'infos, voir ce [film](#), et [ce film](#) (D) ainsi que : <https://ecoles.redcross.ch/node/1840>

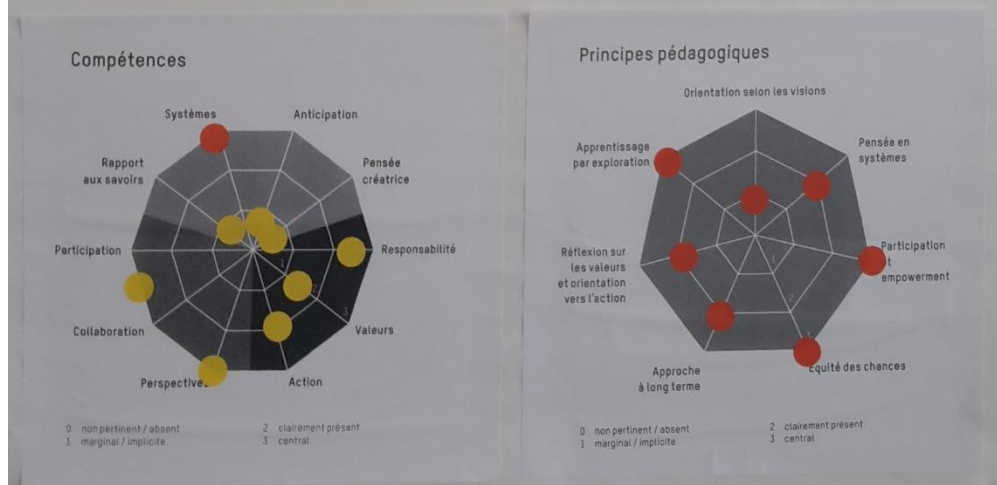


RAID CROSS

CROIX-ROUGE SUISSE

Méthode : jeu de rôle

- Mise en situation, par un intervenant dans un conflit armé
- Rôle à endosser & objectif à réaliser
- Jeux, puis débrief



Témoignages d'élèves

« Lorsque l'on se prend au jeu, c'est très intéressant car on vit une situation que certaines personnes vivent tous les jours. La première partie, celle où toute l'armée nous entoure m'a énormément bouleversé. On est tourné tous contre un mur et on entend des cris, des ordres et c'est assez déstabilisant. Le fait d'être humilié est également un moment déstabilisant. »

« J'ai trouvé que c'est une expérience très enrichissante qui m'a fait réfléchir. »



La Ville de demain

Le projet de la journée vaudoise 2019 de la politique de l'enfance et de la jeunesse (PEJ) a été imaginé pour, d'une part, travailler de manière spécifique la participation des enfants et des jeunes dans les décisions qui les concernent (art. 12 de la Convention des Nations Unies relative aux droits de l'enfant) dans le cadre scolaire et, d'autre part, soutenir les communes dans leur politique enfance et jeunesse.

De septembre à février 2018, huit classes d'élèves de 9^{ème}, provenant de sept établissements scolaires secondaires du Canton de Vaud, ont été accompagnées par [«Graines d'entrepreneurs»](#), programme d'innovation et d'entrepreneuriat pour les 10-18 ans, par le biais de leur méthode pédagogique « *Transformer des idées créatives en actions entrepreneuriales* » à raison d'une période de cours par semaine. Le but était d'amener les jeunes à identifier les pistes d'amélioration de la vie des enfants et des jeunes au sein de leur commune.

Les conseils d'établissement scolaire et les divers-e-s interlocuteur-ric-e-s en charge de la politique enfance et jeunesse au sein des communes, dans lesquelles sont implantés les établissements scolaires, ont été associé-s aux réflexions des élèves. Ils ont pu échanger et discuter sur la faisabilité des idées à deux reprises lors de leur venue en classe.

De février à mai 2019, les élèves ont remis leurs propositions, soit trente-deux, aux étudiants-e-s du cours de l'UNIL HEC « La Ville de demain » et de l'Atelier d'entrepreneuriat « Accélérateur » afin qu'elles soient modélisées en projets et en solutions innovantes. Quatre propositions ont été approfondies dans le cours d'entrepreneuriat et finalisées, sous forme de modèle d'affaire, remises aux communes de Cugy, Prévèrenges, Nyon/Rolle et Yverdon. Les étudiant-e-s du cours de la « Ville de demain » ont travaillé les trente-deux propositions sous l'angle de divers enjeux sociétaux, soit dix au total : « Forêt et Nature », « Voies/mobilité du future », « Divertissements et loisirs », « Energie », « Déchets », « Nourriture », « Eau », « Beauté des aménagements urbains », « Risques des consommations type drogue, nourriture, etc. », « Revenus du travail/activité ».

Les sept communes partenaires de ce projet (Corsier-sur-Vevey, Cugy, Epalinges, Payerne, Prévèrenges, Rolle/Nyon, Yverdon) ont reçu l'ensemble des projets et solutions émanant des trente-deux propositions des enfants et des jeunes. Les Communes qui le souhaitent pourront être accompagnées sur le plan méthodologiques par « J'ai un projet », prestation de soutien aux communes dispensée par la Centre vaudois d'aide à la jeunesse, et sur le plan financier en sollicitant les subventions PEJ afin de concrétiser les idées des jeunes.

[Film témoignage de l'expérience](#)

[Découvrez le bilan et la suite](#)

Méthode expérimentée : Elaborer un « pitch »

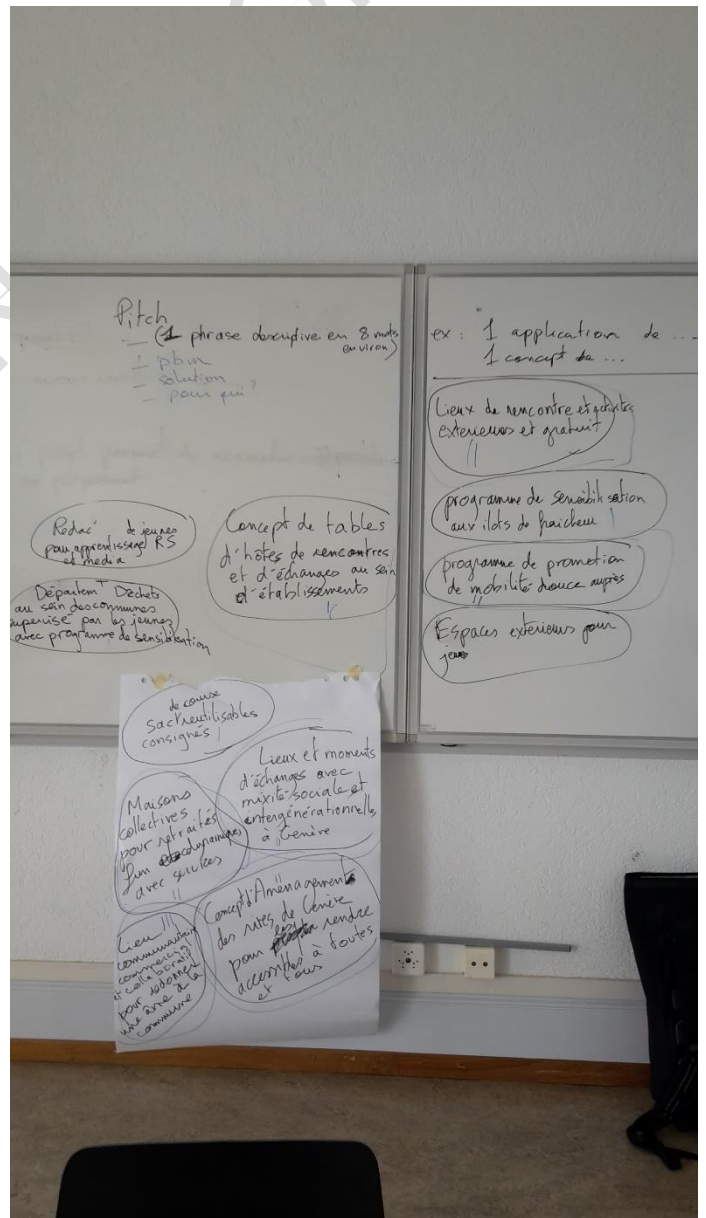
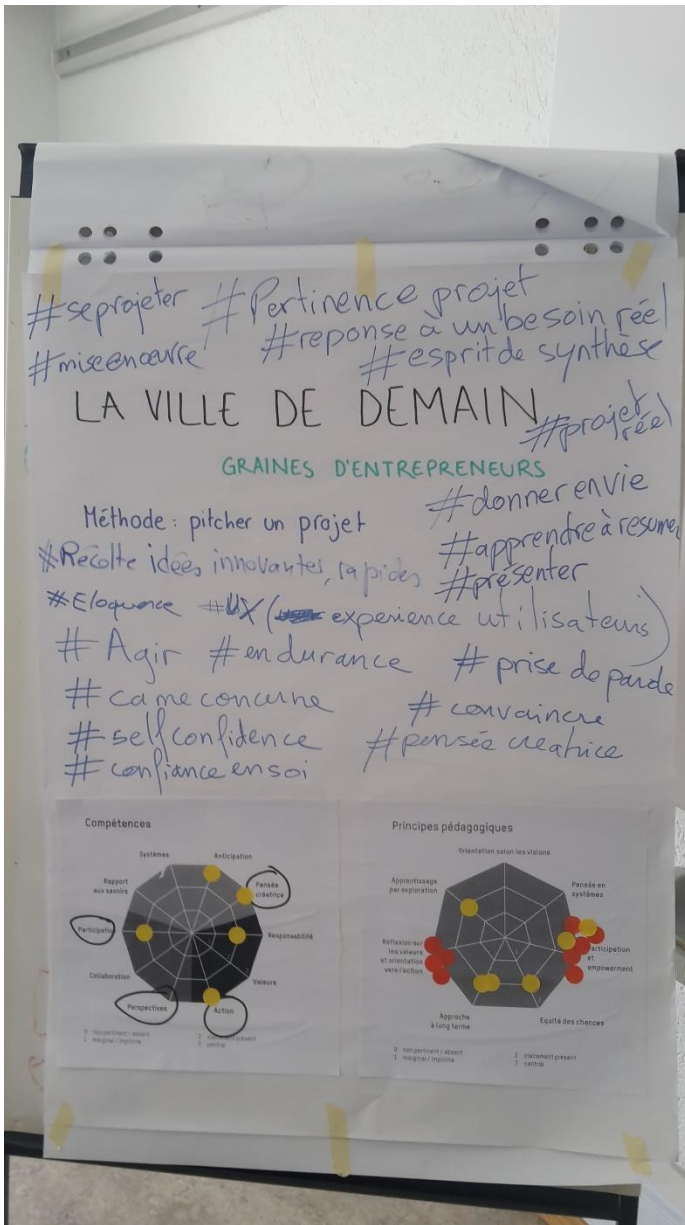
Les participants à l'atelier education 21 ont pu expérimenter la première étape du programme Graines d'Entrepreneurs :

- Brainstorming pour identification d'un problème,
- recherche d'une solution innovante
- Résumé de leur idée en une phrase clef

- Elaboration d'un « Pitch » en public de moins d'une minute, pour convaincre et fédérer une équipe autour de son idée, en vue de la développer ultérieurement en projet. Présentation orale de la phrase clef, du problème et de la solution.

Discussions : Le fait de partir d'un problème, ou d'un manque, et de rechercher des solutions pour améliorer la vie des gens concernés, donne par nature des projets avec un fort impact sociétal et durable, qui couvrent les 17 ODD.

Les participants ont pu se sentir écoutés dans leur créativité et instantanément impliqués. Ils ont eu le sentiment qu'ils pouvaient devenir de véritables acteurs du changement, d'où un fort sentiment d'empowerment et d'envie de passer à l'action.



Mes ficelles en plastique



L'activité « Mes ficelles en plastique » aborde les enjeux complexes de notre consommation de plastique et favorise la pensée systémique. Les élèves découvrent, de façon ludique, comment les décisions d'achat, la consommation de plastique et les impacts des déchets sont étroitement liés.

L'activité démarre par un jeu de rôle où chaque élève reçoit une « identité », qui correspond à un objet en plastique de sa consommation quotidienne, ou à tout autre élément en lien. Ils visualisent les liens d'interdépendances entre ces différentes identités à l'aide d'une ficelle qui passe entre elles. Les diverses étapes offrent la possibilité d'approcher ses émotions, de décoder les liens et enfin de réfléchir et construire des alternatives individuelles ou collectives, tout en interrogeant le rôle d'élève-consomm'acteur.

La ressource pédagogique est une adaptation suisse du jeu de la ficelle, développé par l'ONG belge Quinoa, et se base sur la ressource « Les ficelles de mon assiette ».

[Mes ficelles en plastique cycle 1](#)

[Mes ficelles en plastique cycle 2](#)

[Tirer les ficelles, article paru dans l'Educateur](#)

[Ventuno « Jeux et EDD », 01.2019, page 4 \(expérience en classe\)](#)


Discussion suite à l'expérimentation en atelier

Les participant-e-s de l'atelier ont relevé l'aspect concret apporté par les identités, que ce soit sous forme de dessin (cycle 1) ou de texte (cycle 2). La ficelle permet vraiment de visualiser les liens entre les objets (une barre de chocolat emballée, une brosse-à-dents), les personnages (Lara qui boit de l'eau dans une bouteille en PET, Mei l'ouvrière chinoise) et les lieux (l'usine de recyclage, le pré). Certain-e-s participant-e-s exploitent déjà ce concept, avec une pelote de laine ou des cordes d'escalade en extérieur. Cette méthode peut aussi être exploitée dans l'enseignement spécialisé, où il est important d'avoir quelque chose de palpable. Et pourquoi pas, apporter une vraie brosse-à-dents et des figurines en classe.

MES FICELLES EN PLASTIQUE

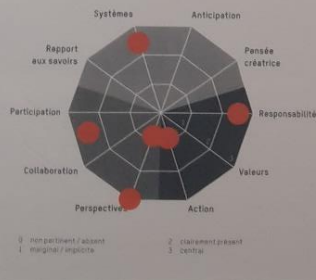
EDUCATION 21

Méthode: jeu des ficelles

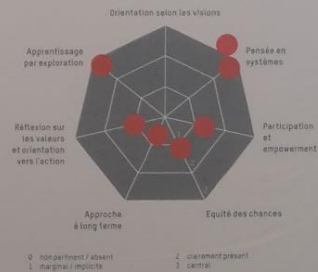
1. DISTRIBUTION DES CARTES "JEU DE RÔLE" : IDENTITÉ - OBJET
↳ LECTURE ET APPROPRIATION
2. AUTOUR D'UNE MAISON DESSINÉE AU SOL, LES JOUEURS SE REPARTISSENT COMME ÇA: 
3. AVEC UNE PELOTE DE FICELLE, ON CRÉE DES LIENS ENTRE CHACUN. DISCUSSION & ÉCHANGE DE LA PELOTE

OBJECTIF: REPRÉSENTER LES LIENS D'INTERDÉPENDANCE SUR UN SUJET SPÉCIFIQUE (PLASTIQUE)

Compétences



Principes pédagogiques





30 ANS
DE DROITS
DE L'ENFANT

Enfants Reporters

L'activité « A la recherche des droits de l'enfant » est une méthode d'interprétation d'image qui fait partie de l'animation conçue pour les 5P/8P (9/12 ans) dans le cadre de la sensibilisation aux droits de l'enfant menée dans les classes par Enfants du Monde et Terre des Hommes Suisse à l'occasion des 30 ans de la convention internationale des droits de l'enfant, et plus précisément du projet Enfants Reporters. Il s'agit d'un dessin en format A3 présentant une ville mettant en scène une dizaine de droits principaux de l'enfant respectés et non respectés. Après une introduction permettant de souligner leurs connaissances sur les droits de l'enfant et la convention, les élèves sont invités à repérer sur l'image en petits groupes les droits respectés de ceux qui ne le sont pas. Lors de la mise en commun, les élèves donnent leurs réponses et échangent sur différents aspects de l'image. Cette discussion permet aux élèves de partager leur interprétation de l'image, leur vision du respect ou non des droits de l'enfant à Genève et ailleurs, mais également de connaître les personnes/institutions ressources lorsque ces droits sont bafoués.



Plateforme des 30 Ans de droits de l'enfant : <http://childrightshub.org/>

Témoignage d'une enseignante :

« C'est intéressant de montrer des droits qui sont respectés et d'autres qui ne le sont pas sur une même image. Les élèves cherchent et découvrent les droits de l'enfant de manière ludique. »

ENFANTS REPORTERS
ASSOC. "30 ANS DES DROITS DE L'ENFANT"

Méthode : interprétation d'image

- PROJET BENEVOIS ET INTERNATIONAL POUR DES ENFANTS DE 7 à 18 ANS
UNE COLLABORATION TOH SUISSE/EDM/ASSO 30 ANS/HETS/DIP/UNIGE
- SENSIBILISATION AUX DROITS DE L'ENFANT
- PRODUCTION DE REPORTAGES (AUDIO/VIDEO/PHOTO/ECRITURE) PARTANT DES INTÉRÊTS DE L'ENFANT

COOPERATION # EXPLORATION # D'EST CHARLIE?
BESOINS & DROITS # REMISE EN QUESTION # DROITS DE L'ENFANT
TOUS CITOYENS

Compétences

Compétence	0 (non pertinent / absent)	1 (marginal / implicite)	2 (clairement présent)	3 (central)
Systèmes				
Anticipation				
Pensée créatrice				
Responsabilité				
Valeurs				
Action				
Perspectives				
Collaboration				
Participation				
Rapport aux savoirs				

Principes pédagogiques

Principe	0 (non pertinent / absent)	1 (marginal / implicite)	2 (clairement présent)	3 (central)
Orientation selon les visions				
Pensée en systèmes				
Participation et empowerment				
Equité des chances				
Approche à long terme				
Réflexion sur les valeurs et orientation vers l'action				
Apprentissage par exploration				



Migration et éducation aux droits humains

Le jeu des positions/débat mouvant

Il s'agit d'une activité qui peut être utilisée comme un outil pédagogique de facilitation au débat et échanges d'idées. Cette activité peut facilement être utilisée comme « brise-glace » au début d'une intervention, afin de sonder les connaissances préalables/représentations des participant.e.s et les encourager à la participation.

Déroulement de l'activité :

- Placer les participant.e.s sur une ligne.
- Leur demander de se déplacer dans l'espace selon leur accord/désaccord avec l'affirmation donnée.
(A gauche de la ligne s'ils/elles sont d'accord, au centre s'ils/elles sont partagés, à droite s'ils/elles sont en désaccord)
- Lire l'affirmation à débattre, en lien avec le sujet à aborder.
Ex : Les droits humains sont valables partout, en tout temps.
- Modérer le débat, permettre aux participant.e.s de se déplacer en fonction de l'évolution de leurs avis

Astuces de modération :

- Valider les avis. Il ne s'agit pas de juger les avis, mais de favoriser les débats. Apporter néanmoins des éclairages factuels/concrets lorsque cela est nécessaire.
- Reformuler. Souvent, les avis des uns et des autres ne sont pas forcément contradictoires, mais apportent des éclairages à différents niveaux.
- Bien choisir son affirmation. Utiliser une affirmation tranchée et/ou ambiguë favorise souvent des débats plus intéressants et moins consensuels ou binaires.
- En cas de difficulté d'écoute des participant.e.s (ou de ping-pong entre certain.e.s participant.e.s), utiliser un « bâton de parole ». Cela permet un partage plus équitable du temps de parole.

MIGRATION ET EDUCATION AUX DROITS HUMAINS

AMNESTY INT.

Méthode : Jeu de position

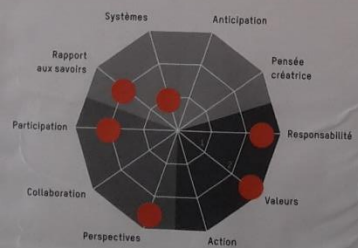
Débat autour de questions fondamentales en prenant position physiquement sur la question.

La position debout permet la mobilité des avis et des influences. Le débat sert de support pour amener des notions concrètes.

Les enfants se positionnent sur leurs opinions, qui sont validées.

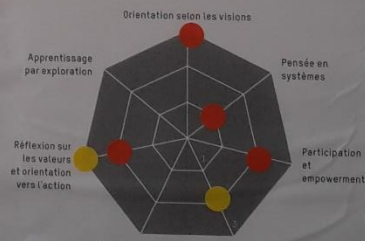
Favorise l'inclusion.

Compétences



0 non pertinent / absent
1 marginal / implicite
2 clairement présent
3 central

Principes pédagogiques



0 non pertinent / absent
1 marginal / implicite
2 clairement présent
3 central