



Citizenship ED+

Fiches d'information et exercices
pratiques pour l'enseignement
de la citoyenneté active dans
l'enseignement secondaire

Titre : Fiches d'information et exercices pratiques pour l'enseignement de la citoyenneté active dans les établissements secondaires

Auteurs : Vid Sever, Maja Drobne, Ružica Jurčević

Édité par : Maja Drobne

Publié par : Association pour la culture et l'éducation PiNA, www.pina.si

Droits d'auteur : Association pour la culture et l'éducation PiNA

Année de publication : 2026

Relecture de la version française : Soha Lemaître-El Jammal

Conception graphique : Jovana Đukić, Michela Colorito

Le projet Citizenship ED+ vise à élaborer un programme pédagogique destiné à améliorer l'enseignement de la citoyenneté active dans les établissements d'enseignement secondaire, en recourant à une méthodologie d'apprentissage par le défi. Les enseignants et les animateurs jeunesse aideront les élèves de chaque établissement participant à élaborer et à mettre en œuvre un projet dont ils seront les maîtres d'œuvre, afin de relever les défis de leur communauté locale. Financé par l'Union européenne.



pistes solidaires



Funded by
the European Union

Table des matières

Comment utiliser les fiches d'information et les activités	4
--	---

Fiche d'information n° 1 : Démocratie, Droits et Responsabilités	6
Fiche d'information n° 2 : Citoyenneté Active et Participation	10
Fiche d'information n° 3 : Identité et Communauté	13
Fiche d'information n° 4 : Communauté, Défis Mondiaux et Action pour le Changement	17
Fiche d'information n° 5 : Planification et Mise en Œuvre du Projet	22
Fiche d'information n° 6 : Éducation aux Médias	25
Fiche d'information n° 7 : Éducation Financière	30
Fiche d'information n° 8 : Pensée Critique	34

Activités pour les enseignants	39
--------------------------------	----

Mission Impossible : Comment Fonctionnent les Systèmes – de l'UE au Niveau Local	40
Nouvelle Planète	43
Un Pas en Avant	45
Comment Graver l'Echelle de la Participation	48
Qu'est-ce que la Participation ? Découvrons-le Ensemble!	50
Changez de Perspective	52
L'histoire d'Ashique	54
Qui Suis-Je ?	57
Euro-Rail « à La Carte »	60
Analyse PESTEL	62
Écrire une Lettre à un Décideur	65
Canvas de l'Apprentissage par le Défi	67
La Pensée Systémique avec LEGO® Serious Play®	70
Découvrons les Objectifs de Développement Durable (ODD)	73
Cartographie du Réseau des Parties Prenantes et des Relations de Pouvoir	75
Euphorigen	78
Ma Vie n'Est Pas un Spectacle !	80
Le Plus Grand Mensonge de l'Histoire	83
Est-Ce Vrai ?	86
Utilisation des Paiements en Ligne et Remplissage d'un Formulaire UPN	88
Comment je Dépense Mon Argent	90
Faire ses Achats en Ligne en Toute Sécurité	92
Débat « Aquarium » – Discussion Inclusive Entre Jeunes	94
Débat sur Karl Popper	97

Comment utiliser les fiches d'information et les activités

Les fiches d'information et les activités qui les accompagnent dans cette publication sont conçues pour aider les enseignants à présenter les concepts clés de la citoyenneté active de manière structurée, accessible et pertinente sur le plan pédagogique. Chaque fiche d'information offre un aperçu conceptuel concis d'un thème important afin de permettre aux apprenants d'acquérir des connaissances de base avant de participer à des activités d'apprentissage participatives. Les fiches d'information constituent donc un point d'entrée théorique qui prépare les apprenants à analyser les enjeux sociaux et à réfléchir à leur propre rôle en tant que citoyens.

Cette publication comprend huit fiches thématiques qui, ensemble, offrent un cadre complet pour explorer les différentes dimensions de la vie civique. La fiche « **Démocratie, Droits et Responsabilités** » présente les principes fondamentaux de la gouvernance démocratique et des droits de l'homme, et met en évidence la relation entre les citoyens, les institutions et l'État de droit. La fiche « **Citoyenneté Active et Participation** » explore les différentes manières dont les individus peuvent contribuer aux processus démocratiques et à la vie communautaire, et souligne l'importance de la participation, du dialogue et de l'engagement civique. La fiche « **Identité et Communauté** » se concentre sur les questions d'identité personnelle, de diversité et d'appartenance, en encourageant les apprenants à réfléchir à la manière dont les identités individuelles se forment à travers l'interaction sociale et l'appartenance à une communauté.

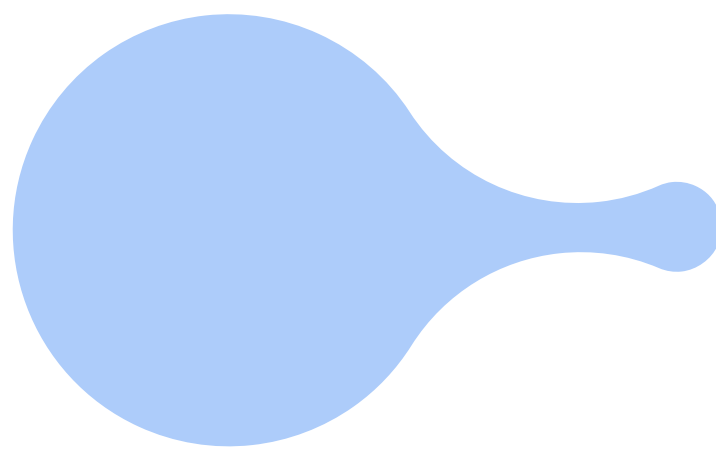
La fiche « **Communauté, Défis Mondiaux et Action pour le Changement** » replace les enjeux locaux dans un contexte mondial plus large afin de montrer comment les défis contemporains dépassent souvent les frontières nationales et nécessitent une action collective, tandis que la fiche « **Planification de Projet et Action** » initie les apprenants aux principes de l'élaboration structurée d'un projet en expliquant comment les idées de changement social peuvent se traduire en initiatives concrètes grâce à la planification, à la collaboration



et à l'évaluation. **L'Éducation aux Médias** aborde l'importance croissante d'une approche critique des médias et de l'information dans l'environnement numérique, et vise à aider les apprenants à reconnaître la désinformation, à comprendre l'influence des médias et à participer de manière responsable à la sphère publique numérique. **L'Éducation Financière** présente les principes de base d'une prise de décision financière responsable et met en avant le rôle de la culture financière dans l'autonomie personnelle et la participation à la vie économique. Enfin, la fiche « **Pensée Critique** » souligne l'importance de recourir au raisonnement analytique, de remettre en question les sources d'information et d'élaborer des arguments solidement étayés – des compétences indispensables dans un paysage informationnel de plus en plus complexe.



Les enseignants peuvent utiliser ces fiches pédagogiques comme supports d'apprentissage introductifs qui encadrent les discussions en classe et fournissent aux apprenants les outils conceptuels nécessaires pour comprendre les enjeux civiques contemporains. Associées aux activités qui les accompagnent, ces fiches forment un parcours pédagogique cohérent qui intègre l'apprentissage conceptuel à des méthodes expérientielles et participatives. Notre objectif est de vous accompagner, vous, l'enseignant, dans votre démarche visant à aider les jeunes à développer des compétences civiques clés, telles que la réflexion critique, le dialogue démocratique, l'empathie et la participation responsable à la société, dans le but plus large de renforcer la citoyenneté active chez les jeunes.



Fiche d'information n° 1

Démocratie, Droits et Responsabilités

« Personne ne naît bon citoyen ; aucune nation ne naît démocratique. Il s'agit plutôt de deux processus qui ne cessent d'évoluer tout au long de la vie. Les jeunes doivent être inclus dès leur naissance. Une société qui se coupe de sa jeunesse coupe le cordon ombilical de sa propre existence. »

Kofi Annan, ancien secrétaire général des Nations Unies

La démocratie est une valeur universelle fondée sur la volonté librement exprimée des citoyens de déterminer leurs propres systèmes politiques, économiques, sociaux et culturels, ainsi que sur leur pleine participation à tous les aspects de leur vie [1]. Le mot « démocratie » vient des mots grecs demos, qui signifie « peuple », et kratos, qui signifie « pouvoir ». On peut donc considérer la démocratie comme « le pouvoir du peuple » [2].

La démocratie n'appartient à aucun pays ni à aucune région en particulier. Son fondement théorique s'enracine dans des philosophies et des traditions qui soulignent que le pouvoir politique émane du peuple et doit servir le bien commun. Depuis Aristote [3] et John Locke [4], puis Jean-Jacques Rousseau [5] et John Stuart Mill [6], la démocratie est considérée comme un système qui protège les droits individuels, favorise la participation active des citoyens et garantit que le gouvernement rend des comptes et répond aux besoins de la communauté.

Il n'existe pas de modèle unique de démocratie. Elle s'appuie sur un ensemble de valeurs et de principes [7] qui favorisent une plus grande participation, l'égalité, la sécurité et le développement humain. Les valeurs constituent le « pourquoi » de la démocratie (les idéaux), tandis que les principes en constituent le « comment » (les structures et les pratiques qui concrétisent ces idéaux).

La démocratie revêt différentes formes, chacune reflétant la manière dont

[1] Résolution adoptée par l'Assemblée générale le 16 septembre 2005. <https://docs.un.org/en/A/RES/60/1>

[2] Démocratie. <https://www.coe.int/en/web/compass/democracy>

[3] Aristote. La Politique. <https://classics.mit.edu/Aristotle/politics.html>

[4] John Locke (1689). Deux traités du gouvernement. <https://www.yorku.ca/comninel/courses/3025pdf/Locke.pdf>

[5] Jean-Jacques Rousseau (1762). Le Contrat social. <https://www.earlymoderntexts.com/assets/pdfs/rousseau1762.pdf>

[6] John Stuart Mill (1859). De la liberté. <https://www.gutenberg.org/files/34901/34901-h/34901-h.htm>

[7] Commission des droits de l'homme des Nations unies (2002). Mesures supplémentaires visant à promouvoir et à consolider la démocratie. <https://www.un.org/en/global-issues/democracy>

les citoyens participent au processus décisionnel et la répartition du pouvoir [8]. D'une manière générale, les démocraties peuvent être classées en fonction du rôle du peuple, de la structure du gouvernement et du mode de prise de décision. Les principaux types de démocratie sont les suivants :

La démocratie directe (démocratie participative, délibérative ou pure) est une forme de démocratie dans laquelle les citoyens votent directement sur les questions politiques, sans s'en remettre à des représentants élus pour prendre des décisions à leur place.	La démocratie représentative est une forme de démocratie dans laquelle les citoyens élisent des représentants qui votent ensuite sur les questions politiques en leur nom.
---	--

Chaque type présente ses propres atouts et défis, mais tous visent à garantir que le gouvernement rende des comptes au peuple et réponde à ses besoins.

Les 20 Compétences pour une Culture Démocratique, souvent désignées sous le nom de « papillon » du CCD, couvrent quatre domaines clés : les valeurs, les attitudes, les aptitudes, ainsi que les connaissances et la compréhension critique (voir *figure 1*).

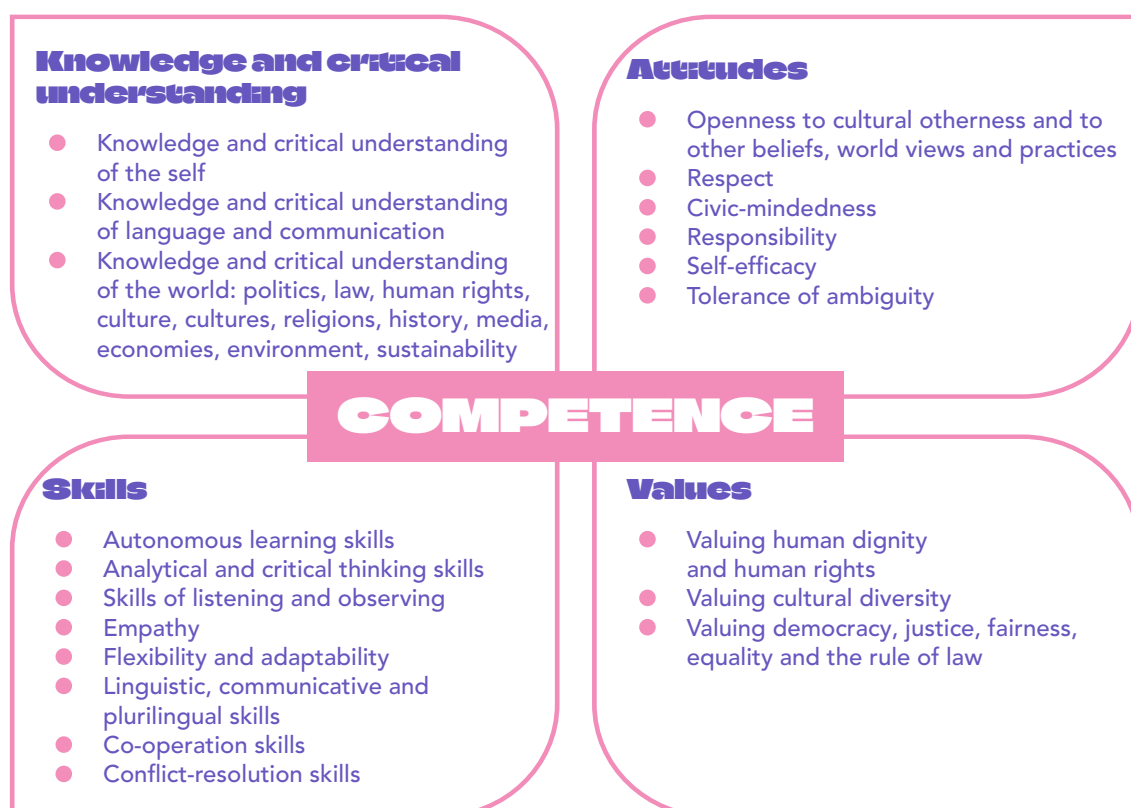


Figure 1. Les 20 compétences de la culture démocratique. Source : <https://rm.coe.int/16809382f9>

[8] Différents types de démocratie et leurs principales caractéristiques : <https://www.liberties.eu/en/stories/types-of-democracy/44801>

La démocratie est étroitement liée aux droits humains. Les droits humains sont les libertés fondamentales auxquelles toute personne a droit, indépendamment de sa nationalité, de son origine ethnique, de son genre, de sa religion ou de tout autre statut. Ces droits sont inhérents à tous les êtres humains et sont essentiels au maintien de la dignité, de l'égalité et de la justice. Ils sont universellement reconnus et protégés dans les cadres internationaux, la Déclaration universelle des droits de l'homme constituant un document clé qui incarne et défend ces libertés essentielles pour tous.

La démocratie et la citoyenneté active sont étroitement liées. Une démocratie saine exige que ses citoyens participent aux processus décisionnels afin de garantir que la voix du peuple soit entendue et prise en compte. En d'autres termes, la participation active est la colonne vertébrale de toute démocratie qui fonctionne. Lorsque les citoyens s'engagent, que ce soit en votant, en défendant les groupes marginalisés ou en s'attaquant à des problèmes systémiques, ils contribuent à façonner une société dans laquelle chacun a voix au chapitre et se voit offrir la possibilité de s'épanouir.

Cependant, cette participation s'accompagne de la responsabilité, pour chaque individu, de contribuer à la démocratie en agissant de manière réfléchie, en respectant les droits d'autrui et en s'engageant de manière à promouvoir le bien commun. La citoyenneté active ne consiste pas seulement à faire valoir ses propres droits, mais aussi à reconnaître l'importance de la responsabilité collective. Cela implique de se sentir responsable du bon fonctionnement du système démocratique, de se tenir informé et d'agir pour garantir l'équité, la justice et l'égalité pour tous les membres de la société.

La Journée Internationale de la Démocratie est célébrée chaque année le 15 septembre.

L'apprentissage par le défi (CBL) est un moyen efficace de s'initier à la démocratie. Il permet aux apprenants de se confronter à des problèmes concrets sur lesquels ils doivent travailler ensemble, réfléchir de manière critique et prendre des décisions – exactement comme dans une démocratie. Grâce au CBL, les élèves apprennent à collaborer, à partager leurs idées et à assumer leurs responsabilités, acquérant ainsi les compétences nécessaires pour devenir des citoyens actifs et engagés au sein d'une société démocratique.

Références et ressources suggérées

Charte des droits fondamentaux de l'Union européenne : https://www.europarl.europa.eu/charter/pdf/text_en.pdf

COMPASS. Manuel pour l'éducation aux droits de l'homme auprès des jeunes : <https://rm.coe.int/compass-2023-eng-final-web/1680af992c>

Cadre de référence du Conseil de l'Europe sur les compétences pour une culture démocratique (RFCDC) : <https://www.coe.int/en/web/reference-framework-of-competences-for-democratic-culture>

Democracy Reloading : <https://democracy-reloading.eu/>

Indice de démocratie (Economist Intelligence Unit) : <https://ourworldindata.org/grapher/democracy-index-eiu>

Note d'orientation du Secrétaire général sur la démocratie : https://www.un.org/democracyfund/sites/www.un.org.democracyfund/files/un_sg_guidance_note_on_democracy.pdf

Encyclopédie de philosophie de Stanford. Démocratie : <https://plato.stanford.edu/entries/democracy/>

Déclaration universelle des droits de l'homme : <https://www.un.org/en/about-us/universal-declaration-of-human-rights>

Activités recommandées

- **Mission impossible : comment fonctionnent les systèmes – de l'UE au niveau local**
- **Nouvelle planète**
- **Un pas en avant**

Fiche d'information n° 2

Citoyenneté active et participation

« Ne doutez jamais qu'un petit groupe de personnes réfléchies et engagées puisse changer le monde. En effet, c'est la seule chose qui ait jamais changé le monde. »

Margaret Mead

La citoyenneté active consiste, pour les citoyens, à s'engager au sein de leur communauté et de leur société afin d'apporter des changements positifs. Elle implique une participation significative aux processus et institutions démocratiques, ainsi que l'exercice de droits et de responsabilités dans les sphères économique, sociale, culturelle et politique de la vie. Ce concept repose sur l'idée que les individus ne se contentent pas de jouir de droits, mais qu'ils partagent également la responsabilité de façonner un avenir meilleur et plus inclusif. En substance, la citoyenneté active consiste à utiliser sa voix, ses compétences et ses actions pour avoir un impact positif et renforcer la démocratie.

La citoyenneté active repose sur l'idée que les individus doivent participer activement à la vie de leur communauté et de leur gouvernement, et exercer une influence sur ceux-ci, en allant au-delà du simple accomplissement de devoirs fondamentaux tels que le vote. Elle implique une combinaison de droits, de responsabilités et de comportements, notamment s'engager dans la vie civique, contribuer à la société et partager un sentiment d'objectif commun et de responsabilité collective.

La citoyenneté active peut être appréhendée à différents niveaux : local, national, européen et mondial. Au niveau local, elle implique un engagement dans la vie communautaire et la prise en charge des enjeux locaux, tandis qu'au niveau national, elle inclut la participation aux processus civiques et politiques au sein de son pays. La dimension européenne de la citoyenneté met l'accent sur les valeurs, les droits et les responsabilités partagés par les États membres de l'UE [9].

Les citoyens peuvent participer de différentes manières : à titre individuel, par des actions personnelles telles que le vote, le bénévolat ou la défense

[9] Guide rapide sur la citoyenneté européenne active. <https://www.eesc.europa.eu/eptac/en/quickguide-to-active-citizenship.html>

d'une cause ; **collectivement**, en rejoignant des groupes, des mouvements ou des organisations œuvrant pour des objectifs communs ; et par **voie numérique**, en utilisant des plateformes en ligne pour partager des idées, sensibiliser le public ou se mobiliser en faveur de causes sociales et politiques.

La participation revêt deux dimensions principales : directe et indirecte :

Dimension	Description	Exemples
Direct participation	Involves influencing political decisions through an established and structured system	Voting, participating in public consultations, serving in representative bodies
Indirect participation	Refers to engagement in discussions, opinion-sharing and community activities that indirectly influence decision-making	Public debates, opinion surveys, workshops, participation in associations or NGOs, volunteering

La participation active peut être limitée par plusieurs facteurs : des barrières sociales telles que la discrimination ou l'exclusion ; des barrières économiques telles que la pauvreté ou le manque d'accès aux ressources ; et des barrières culturelles, telles que les différences linguistiques, les traditions ou les normes qui découragent certains groupes de prendre part à la vie civique. Il est essentiel de surmonter ces barrières pour garantir que tous les citoyens puissent contribuer de manière significative à la société démocratique.

La citoyenneté active et l'apprentissage par le défi (CBL) sont étroitement liés. Grâce au CBL, les apprenants travaillent sur des enjeux significatifs au sein de leur communauté ou au-delà, ce qui leur permet de mettre en pratique les éléments fondamentaux de la citoyenneté active : la pensée critique, l'empathie, le travail d'équipe et la responsabilité sociale. Le CBL donne aux apprenants les moyens de se considérer comme des acteurs du changement capables d'influencer leur environnement et de contribuer activement aux principes et aux pratiques de la démocratie.

Références et ressources suggérées

Participation numérique et élections (2024). <https://participationpool.eu/resource/digital-participation-and-elections/>

Stratégie de participation des jeunes (2020). https://participationpool.eu/wp-content/uploads/2020/11/ParticipationStrategy_SinglePage_Online_EN.pdf

Donner aux jeunes les moyens de participer à la société (2015). https://ec.europa.eu/assets/eac/youth/events/documents/youthweek_brochure_en.pdf

Stratégie de l'UE en faveur de la jeunesse (2019-2027). <https://eur-lex.europa.eu/EN/legal-content/summary/eu-youth-strategy-2019-2027.html>

Manuel sur la promotion d'une culture de la citoyenneté active. https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/b4a4651e-a3eb-4d3d-8a7c-3cdd7c11f267/Manual_on_Fostering_Culture_of_Active_Citizenship.pdf

Guide rapide sur la citoyenneté européenne active. <https://www.eesc.europa.eu/eptac/en/quickguide-to-active-citizenship.html>

Boîte à outils pour la participation des jeunes (2024). <https://participationpool.eu/wp-content/uploads/2021/05/Youth-Participation-Toolkit.pdf>

Manifeste de la jeunesse (2024). <https://www.youthforum.org/files/231114-Youth-Manifesto-folder-digi-EN.pdf>

Lignes directrices pour la participation citoyenne dans la formation des enseignants – Relier l'enseignement et la pratique (2017). <https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/3e13a96e-97d3-4c1f-b011-89eb125403f4/GUIDELINES%20FOR%20TEACHER%20EDUCATION%20Linking%20research%20and%20practice.pdf>

Modèles : l'échelle de participation de Hart, l'échelle de participation citoyenne d'Arnstein, les cinq degrés de participation de Treseder. https://www.nonformality.org/wp-content/uploads/2012/11/Participation_Models_20121118.pdf

Activités recommandées

- **Comment gravir l'échelle de la participation**
- **Qu'est-ce que la participation ? Découvrons-le ensemble !**

Fiche d'information

n° 3 : Identité et communauté

« L'identité est composée de plusieurs appartenances (Culture, langue, religion, expériences...) Ce n'est pas une seule chose, mais un mélange unique propre à chaque personne. »

Margaret Mead

L'identité est l'ensemble des qualités, des croyances, des traits de personnalité, des apparences et des expressions qui définissent une personne ou un groupe. L'identité correspond à la façon dont nous nous percevons (identité auto-construite et attribuée), à la façon dont les autres nous perçoivent (étiquettes attribuées par autrui), et elle se forge à travers des forces sociales (expériences présentes ou historiques) [10]. Elle inclut des attributs personnels tels que le genre, l'origine ethnique ou la nationalité, ainsi que les liens sociaux et culturels qui façonnent la façon dont les individus se perçoivent et interagissent avec les autres. En ce sens, l'identité peut être comprise à la fois comme individuelle et collective.

Une communauté peut être définie comme un groupe de personnes vivant dans une même zone géographique ou partageant des intérêts, des liens sociaux ou des origines culturelles communs. Elle peut être physique (un quartier), culturelle (un groupe ethnique ou religieux) ou virtuelle (un groupe numérique). La communauté joue un rôle central dans la construction de l'identité individuelle et collective, car les individus développent un sentiment d'identité à travers l'appartenance, les expériences partagées et les interactions sociales. La relation entre communauté et identité est donc réciproque : **les communautés façonnent les identités et les identités partagées soutiennent les communautés.**

De nombreuses communautés se forment autour de traits culturels communs tels que l'ethnicité, la religion ou le patrimoine. Ces communautés jouent un rôle clé dans la construction et le maintien de l'identité culturelle. **L'identité culturelle** désigne le sentiment d'appartenance d'un individu à un groupe particulier et repose sur des facteurs tels que la nationalité, l'ethnicité, la religion, la langue et les coutumes. Les individus peuvent posséder plusieurs identités culturelles qui, à des degrés divers, influencent la façon dont ils se perçoivent et interagissent avec le monde.

[10] Srivastava, R. (2023). Cadre de prise en charge culturelle. Dans Srivastava, R. (dir.), *Guide de la compétence culturelle à l'intention des professionnels de santé* (2e éd., p. 53-85). Elsevier.

L'identité culturelle n'affecte pas seulement l'identité personnelle et le sentiment d'appartenance des individus, mais elle est également étroitement liée à l'interaction sociale et à la communication interculturelle. Grâce à l'identité culturelle, les individus peuvent comprendre leur place au sein d'un groupe et tisser des liens avec les autres [11].

Reconnaître et valoriser sa propre identité culturelle, ainsi que celles des autres, est essentiel pour développer la compétence interculturelle. La compétence interculturelle est la capacité à comprendre, à respecter et à communiquer efficacement avec des personnes issues de milieux culturels différents. Elle implique des connaissances, des compétences et des attitudes qui permettent aux individus de gérer les différences culturelles, de nouer des relations positives et d'agir de manière appropriée dans des contextes sociaux variés [12].

Le développement de la compétence interculturelle aide les individus à reconnaître et à comprendre les différences culturelles, ce qui est essentiel pour lutter contre les effets négatifs des stéréotypes et de la discrimination. Les stéréotypes et les a priori peuvent conduire à des malentendus, à l'exclusion sociale et à des inégalités de traitement, tandis que la valorisation de la diversité exige une prise de conscience et le respect des différentes perspectives, expériences et identités.

Lorsque les individus reconnaissent et valorisent la diversité des identités culturelles, ils contribuent à l'émergence d'une communauté dans laquelle chacun se sent respecté, inclus et capable de participer pleinement.

La compétence interculturelle permet aux individus de devenir des citoyens actifs et responsables. Par conséquent, la citoyenneté active est étroitement liée à la compétence interculturelle et aux communautés inclusives, car les individus sensibilisés aux questions culturelles sont mieux à même de contribuer à des environnements sociaux inclusifs, démocratiques et respectueux, tout en aidant à construire des communautés résilientes. La compétence citoyenne requiert « une prise de conscience de la diversité et des identités culturelles en Europe et dans le monde », « une compréhension des dimensions multiculturelles et socio-économiques de la société » et « la capacité à s'engager efficacement avec les autres dans l'intérêt commun ou public » ; elle inclut également « le soutien à la diversité sociale et culturelle », la « promotion d'une culture de paix et de non-violence », « un intérêt et

[11] Fu, G. (2024). Recherche sur les facteurs influençant l'identité culturelle et les voies de son renforcement. *International Journal of Humanities, Social Sciences and Education*, 11(12), p. 120-127. <https://doi.org/10.20431/2349-0381.1112012>

[12] Commission européenne (2007). *Compétences clés pour l'apprentissage tout au long de la vie*. https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/5719a044-b659-46de-b58b-606bc5b084c1?utm_source=chatgpt.com

une curiosité pour [...] la communication interculturelle » et une disposition à « surmonter les préjugés et à faire des compromis » [13]. Ce sont là autant d'aspects de la compétence interculturelle.

L'apprentissage par le défi (CBL) renforce le lien entre l'identité et la communauté en proposant des expériences collaboratives ancrées dans le monde réel, au cours desquelles les individus réfléchissent à leur identité et s'ouvrent à des perspectives diverses.

[13] Recommandation du Conseil relative aux compétences clés pour l'apprentissage tout au long de la vie (2018). https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CONSIL:ST_9009_2018_INIT

Fiche d'information n° 4 : Communauté, défis mondiaux et action pour le changement

« Dans un monde où tous les problèmes sont mondiaux, les pays ne peuvent en aucun cas y faire face seuls ; nous avons besoin de réponses mondiales. » Antonio Guterres

Les défis mondiaux [14] sont des problèmes qui touchent les populations et les communautés de nombreux pays et régions, ce qui signifie qu'ils nécessitent souvent une action collective et une coopération internationale pour être traités de manière adéquate. Ces défis sont complexes, interdépendants et ont des répercussions sociales, économiques, environnementales et politiques de grande envergure. En voici quelques exemples :

Catégorie	Exemples de défis mondiaux
Environnementaux	Changement climatique, perte de biodiversité, déforestation, pollution
Sanitaires	Pandémies, accès aux soins de santé, malnutrition
Sociales et économiques	Inégalités, pauvreté, chômage, migrations
Politiques et gouvernance	Conflits, faiblesse des institutions, corruption, violations des droits humains
Technologiques et numériques	Fracture numérique, menaces pour la cybersécurité, défis éthiques liés à l'IA
Culturels et communautaires	Déplacement culturel, érosion du patrimoine, cohésion sociale

[14] United Nations. Global Issues. <https://www.un.org/en/global-issues>

Les communautés sont en première ligne face à ces défis, et les décisions, les actions et les relations que les personnes tissent au niveau local déterminent souvent dans quelle mesure ces problèmes sont résolus avec succès à l'échelle mondiale. Pour relever ces défis, nous devons comprendre leur nature systémique : leurs seuils critiques, leurs points d'inflexion clés, leurs interconnexions et leur résilience. La prise en compte de ces dynamiques permet aux communautés d'anticiper le changement, d'adapter leurs stratégies et d'agir de manière proactive pour prévenir les conséquences négatives. C'est pourquoi la pensée systémique est essentielle.

La pensée systémique fournit un cadre pour relever les défis mondiaux en mettant l'accent sur l'exploration des interconnexions entre les différentes composantes d'un système (environnementales, sociales et économiques). Elle dépasse les approches linéaires pour reconnaître que ces défis sont interdépendants et nécessitent des solutions holistiques, à long terme et collaboratives. En bref, cette approche privilégie « la vision d'ensemble » et la compréhension de la manière dont les différents éléments s'influencent mutuellement afin de développer des solutions plus efficaces et plus résilientes [15] (voir *figure 2*).

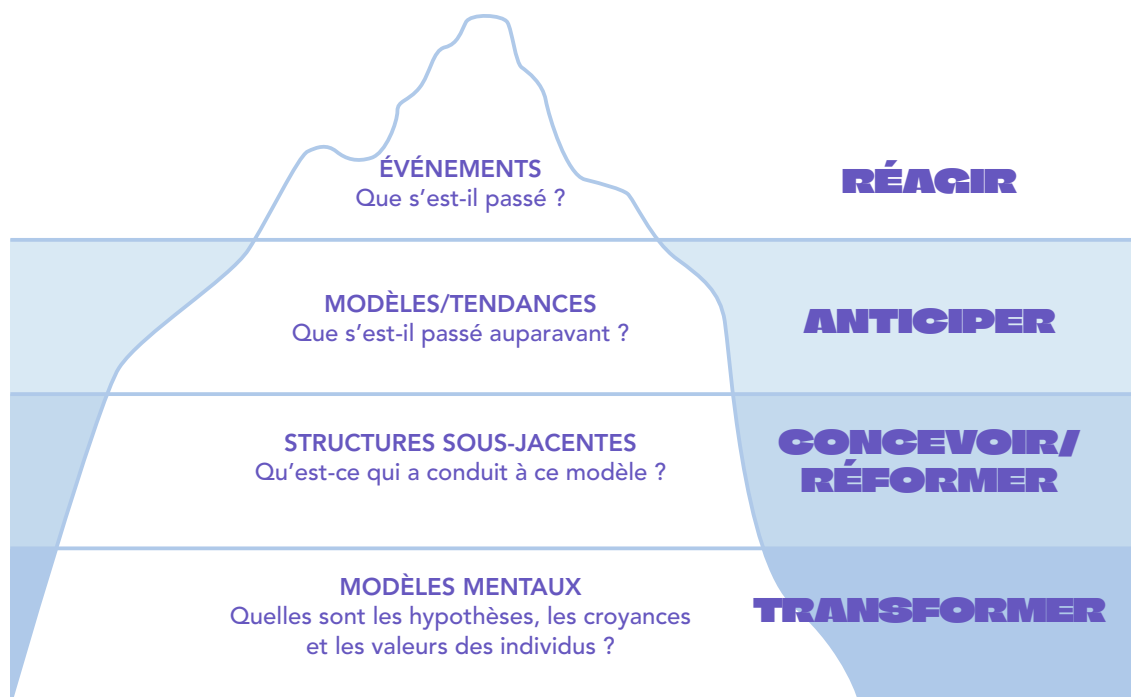


Figure 2. Source : Goodman, M. (2018). *Pensée systémique : quoi, pourquoi, quand, où et comment ?* <https://katherinesandersphd.com/systems-thinking/>

[15]. Arnold, R.D. et Wade, J.P. (2015). Une définition de la pensée systémique : une approche systémique. *Procedia Computer Science* 44, 669–678.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877050915002860>

Cette approche est essentielle au concept de développement durable, car l'obtention de résultats durables nécessite de concilier la santé écologique, le bien-être social et le développement de l'économie de manière intégrée et durable. **Le développement durable** est défini comme un développement qui répond aux besoins du présent sans compromettre la capacité des générations futures à répondre à leurs propres besoins [16].

L'Agenda 2030 pour le développement durable [17] offre une vision commune et un cadre permettant aux pays, aux communautés et aux individus d'œuvrer ensemble en faveur d'un avenir durable, inclusif et résilient. Adopté par les Nations Unies en 2015, ce plan mondial oriente les efforts collectifs visant à parvenir au développement durable à l'échelle mondiale. Il définit **17 objectifs de développement durable (ODD)** qui visent à éliminer la pauvreté, à protéger la planète et à promouvoir la paix et la prospérité pour tous (voir figure 3). Les ODD appellent à une action collective de la part des gouvernements, des organisations et des individus.



Figure 3. Source : <https://www.agenda-2030.fr/17-objectifs-de-developpement-durable/>

[16] Commission Brundtland des Nations Unies (1987).

<http://www.un-documents.net/our-common-future.pdf>

[17] Programme de développement durable à l'horizon 2030 des Nations Unies.

<https://sdgs.un.org/2030agenda>

La **citoyenneté active** joue un rôle clé dans la réalisation des ODD, car elle encourage les personnes à s'impliquer dans leurs communautés, à prendre des décisions éclairées et à assumer leurs responsabilités face aux changements sociaux et environnementaux. Dans ce contexte, la citoyenneté active s'étend naturellement à **une citoyenneté mondiale active**, où les individus s'engagent non seulement au sein de leurs propres communautés, mais reconnaissent également leur responsabilité partagée face aux défis mondiaux (voir *figure 4*). Cela signifie que la citoyenneté active doit dépasser les frontières locales et nationales.

Cadre de Référence pour la Citoyenneté Mondiale Active

APPRÉCIER ET S'IDENTIFIER
à un monde commun et
diversifié

PORTER UN REGARD
CRITIQUE sur le monde au-
delà de son environnement
immédiat

AGIR en faveur du bien-
être collectif

COMPRENDRE LES AUTRES
et établir des liens avec eux au-
delà des différences

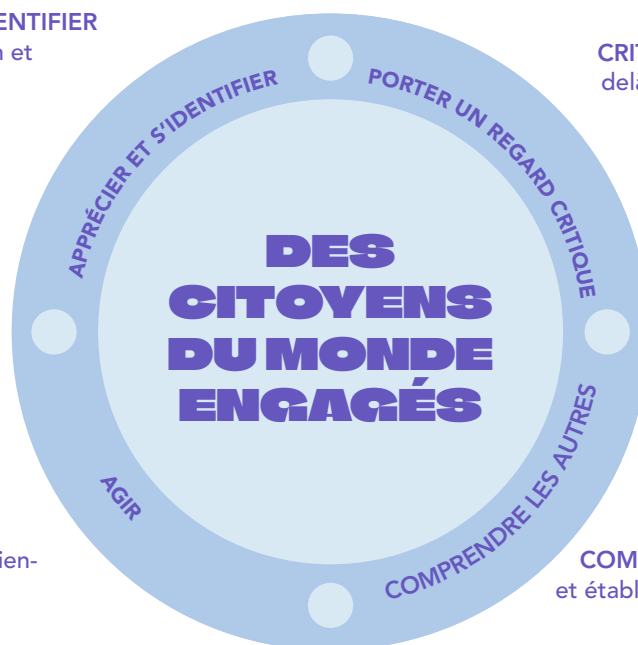


Figure 4. AFS Intercultural Programs (2024). *Developing Active Global Citizens: A Framework for Active Global Citizenship.* <https://www.eaie.org/resource/educating-global-citizens-new-educational-framework.html>

Grâce à l'**apprentissage par le défi (CBL)**, les apprenants peuvent relever des défis au niveau local tout en tenant compte de leurs dimensions mondiales. Cela les aide à comprendre l'interdépendance entre les enjeux locaux et mondiaux, et les encourage à prendre conscience de l'impact que des actions menées dans un contexte donné peuvent avoir sur les communautés et les systèmes à l'échelle mondiale. En s'engageant dans le CBL, les apprenants peuvent également découvrir comment d'autres communautés à travers le monde répondent à des défis similaires dans leur propre contexte local. De cette manière, l'apprentissage par le défi soutient les objectifs des ODD en donnant aux apprenants les moyens d'agir en connaissance de cause, de promouvoir le développement durable et de contribuer à la résolution de problèmes concrets qui s'inscrivent dans l'agenda mondial du changement.

Fiche d'information n° 5

Planification et mise en œuvre du projet

« Un objectif sans plan n'est qu'un vœu pieux. »

Antoine de Saint-Exupéry

La planification et la mise en œuvre d'un projet désignent le processus structuré consistant à identifier, concevoir, mettre en œuvre et évaluer des projets qui répondent à des besoins ou à des défis spécifiques au sein d'une communauté ou d'une organisation. Ce processus s'appuie sur des concepts issus de la gestion, de la pensée systémique et de l'apprentissage par l'expérience, qui soulignent l'importance d'allier planification stratégique, flexibilité et « apprentissage au fur et à mesure ».

La gestion du cycle de projet (PCM) est une approche structurée qui guide les projets à travers quatre phases distinctes : identification, formulation, mise en œuvre et évaluation.

Phase	Description
Identification	Définir l'idée de projet, évaluer les besoins et déterminer la faisabilité
Formulation	Élaborer des plans détaillés, fixer des objectifs, concevoir des activités et allouer les ressources
Mise en œuvre	Exécuter les activités prévues, coordonner les parties prenantes et gérer les ressources
Évaluation	Suivre les progrès, évaluer les résultats, identifier les enseignements tirés et garantir la pérennité

La planification et la mise en œuvre des projets sont étroitement liées aux principes de l'apprentissage par le défi (CBL) et au développement des compétences de citoyenneté active. Le CBL encourage les apprenants à aller au-delà des connaissances théoriques et à s'engager activement sur des enjeux concrets qui touchent leurs communautés. Au lieu de se contenter d'étudier les problèmes sociaux, les apprenants mènent des enquêtes sur ces derniers, collaborent avec d'autres et travaillent à l'élaboration de solutions pertinentes.

Dans cette approche, les apprenants commencent par identifier un défi pertinent pour leur environnement local ou leur communauté. Ils explorent ensuite les causes du problème, collectent des informations, analysent différents points de vue et élaborent des réponses possibles. La planification de projet fournit la structure qui permet aux apprenants de transformer leurs idées en actions concrètes.

Les étapes de la gestion du cycle de projet (PCM) correspondent étroitement aux phases de l'apprentissage par le défi. Au cours de la **phase d'identification**, les apprenants explorent et définissent un défi qu'ils souhaitent relever. Lors de la **phase de formulation**, ils étudient la question plus en profondeur, définissent des objectifs et conçoivent des solutions possibles. La **phase de mise en œuvre** se concentre sur la prise d'initiatives, l'organisation d'activités et la collaboration avec différentes parties prenantes. Enfin, la **phase d'évaluation** encourage les apprenants à réfléchir aux résultats de leur projet, à évaluer son impact et à tirer des enseignements pour de futures initiatives.

Grâce à ce processus, les apprenants développent des compétences importantes liées à **la citoyenneté active**, telles que la pensée critique, la collaboration, la communication et la résolution de problèmes. Ils acquièrent également une expérience de la participation démocratique et apprennent que l'engagement civique ne consiste pas seulement à exprimer des opinions, mais aussi à travailler avec les autres pour apporter des changements positifs au sein des communautés. L'apprentissage par le défi (CBL) aide ainsi les jeunes à développer leur autonomie, leur sens des responsabilités et une compréhension plus approfondie de la manière dont les individus et les groupes peuvent influencer les processus sociétaux.

En associant la planification de projets à l'apprentissage par le défi (CBL), les apprenants découvrent comment une action structurée et la réflexion peuvent contribuer à relever de véritables défis sociaux et à renforcer leur rôle de citoyens actifs et responsables.

Références et ressources suggérées

Apple Inc. (2019). *Cadre de référence de l'apprentissage par défi*. <https://www.challengebasedlearning.org/>

Conseil de l'Europe (2018). *Cadre de référence des compétences pour la culture démocratique*. <https://www.coe.int/en/web/reference-framework-of-competences-for-democratic-culture>

Commission européenne (2004). *Lignes directrices sur la gestion du cycle de projet*. https://capacity4dev.europa.eu/library/aid-delivery-methods-project-cycle-management-guidelines-europeaid-2004_en

Oxfam (2015). *La citoyenneté mondiale en classe – Guide à l'intention des enseignants*. <https://oxfamilibrary.openrepository.com/bitstream/handle/10546/620105/edu-global-citizenship-teacher-guide-091115-en.pdf>

UNESCO (2015). *Éducation à la citoyenneté mondiale : thèmes et objectifs d'apprentissage*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000232993>

Activités recommandées

- **La pensée systémique avec LEGO® Serious Play®**
- **Découvrons les ODD**
- **Cartographie du réseau des parties prenantes et des relations de pouvoir**

Fiche d'information n° 6

Éducation aux médias

« L'éducation aux médias ne consiste pas seulement à reconnaître les fausses informations ; il s'agit de donner aux citoyens les moyens de naviguer dans le paysage numérique avec discernement et esprit critique, afin de garantir une participation démocratique éclairée. »

Teresa Ribeiro

L'éducation aux médias désigne la capacité à accéder, analyser, évaluer et créer des contenus médiatiques sous diverses formes. Elle implique d'être conscient de la manière dont les médias influencent notre perception du monde, de comprendre les techniques et les outils utilisés dans la production médiatique, et d'être capable d'aborder les contenus avec un esprit critique. Il s'agit d'une forme d'alphabétisation tout au long de la vie, essentielle à une pleine participation à la société [18] [19].

L'éducation aux médias encourage les individus à poser des questions critiques sur les médias et les technologies médiatiques, telles que :

1. **Institutions** > Qui a produit ce média et pourquoi l'a-t-il produit ?
2. **Publics** > À qui ce média est-il destiné et comment ce public est-il susceptible d'y réagir ?
3. **Représentations** > Comment les personnes, les lieux ou les idées sont-ils représentés dans ce média et quels en sont les impacts ?
4. **Technologies** > Quelle technologie a été utilisée pour produire, consulter et diffuser ce média ? Cette technologie collecte-t-elle des données personnelles auprès des utilisateurs ?
5. **Langages** > Comment ce média communique-t-il à travers l'image, le son et le texte écrit ?
6. **Relations** > Quels types de relations se développent à travers la diffusion et l'utilisation de ce média ?

[18] Commission européenne : Agence exécutive « Éducation et culture » (2021). *Enseigner l'éducation aux médias et lutter contre la désinformation avec eTwinning*. <https://data.europa.eu/doi/10.2797/268>

[19] Cadre de référence pour l'éducation aux médias. <https://medialiteracy.org.au/media->

Un citoyen doté d'une culture médiatique :

UTILISE	• Utilise différents outils et formats pour consommer et produire des contenus médiatiques • Communique efficacement à travers diverses formes médiatiques
COMPREND	• Reconnaît et comprend comment les médias influencent les personnes, la culture et la politique • Sait qu'un éventail d'institutions a un impact sur la participation aux médias • Comprend que les médias construisent des versions de la réalité
RÉUSSIT À	• Gère avec succès différentes relations à l'aide des médias • Atteint avec assurance ses objectifs personnels grâce aux médias • Utilise les médias de manière responsable pour participer à la vie civique
RÉFLÉCHIT	• Réfléchit à sa propre utilisation des médias • Fait preuve de curiosité quant à la manière dont les médias sont produits • Remet en question les motivations qui sous-tendent les messages médiatiques

L'éducation aux médias est essentielle à la démocratie car elle dote les apprenants des compétences de réflexion critique nécessaires pour analyser les messages médiatiques, comprendre le fonctionnement des médias et évaluer les informations afin de prendre des décisions éclairées. Elle permet aux apprenants de se repérer face à la désinformation, d'identifier et d'enrayer la propagation des fausses informations et des contenus trompeurs, ainsi que de reconnaître la propagande, la publicité et d'autres formes de partialité ou de manipulation. En favorisant une communication responsable et un engagement réfléchi, l'éducation aux médias permet aux citoyens d'exprimer leurs opinions et de participer de manière significative à la vie de leur communauté.

L'éducation aux médias favorise la citoyenneté active, qui revêt autant d'importance en ligne que hors ligne. C'est là qu'intervient le concept de citoyenneté numérique. La citoyenneté numérique est la capacité à participer activement, de manière continue et responsable aux communautés en ligne et hors ligne, grâce à une utilisation compétente et positive des technologies numériques (en créant, travaillant, partageant, socialisant, enquêtant, jouant, communiquant et apprenant) [20].

En bref, elle consiste à évoluer dans les environnements numériques de manière sûre et responsable, tout en interagissant respectueusement avec les autres. Elle favorise la sécurité en ligne en apprenant aux individus à reconnaître les risques et à comprendre les comportements appropriés en ligne.

L'éducation aux médias est renforcée par le biais de projets

communautaires. En s'impliquant dans des projets tels que la production d'un podcast, la création d'une campagne sur les réseaux sociaux ou l'élaboration d'un bulletin d'information local, les apprenants analysent et évaluent les messages médiatiques tout en appliquant des stratégies de communication dans des contextes concrets. Grâce à ces expériences, les apprenants prennent davantage conscience de l'influence des médias et sont mieux armés pour participer de manière réfléchie et active à la société.

La Semaine mondiale de l'éducation aux médias et à l'information est célébrée chaque année **du 24 au 31 octobre**.

L'éducation aux médias est directement liée à l'ODD 4 : Éducation de qualité, en particulier à la cible 4.7, qui souligne l'importance de doter les apprenants des connaissances et des compétences nécessaires pour promouvoir le développement durable, notamment la citoyenneté mondiale, les droits humains et la diversité culturelle. Elle soutient également indirectement :

> **l'ODD 5 : Égalité entre les sexes** – lorsque les programmes d'éducation aux médias permettent à toutes les personnes, quel que soit leur genre, d'accéder aux contenus médiatiques, de les produire et de les analyser de manière critique.

> **l'ODD 16 : Paix, justice et institutions efficaces** – en favorisant l'émergence de citoyens informés et responsables, capables d'évaluer de manière critique l'information, de lutter contre la désinformation et de participer aux processus démocratiques.

- Comprendre comment les médias façonnent l'opinion publique et la démocratie
- Identifier la désinformation, la désinformation et les biais
- Analyser de manière critique les messages médiatiques : qui les crée, dans quel but ?
- Développer une citoyenneté numérique responsable et la participation en ligne

Résultats clés : consommation critique, création responsable, participation active à la sphère publique numérique.

[20] Éducation à la citoyenneté numérique. <https://www.coe.int/en/web/education/digital-citizenship-education#:~:text=What%20is%20Digital%20Citizenship?.playing%2C%20communicating%20and%20learning>

Guide pédagogique sur la citoyenneté numérique. <https://www.coe.int/en/web/education/digital-citizenship-education#:~:text=What%20is%20Digital%20Citizenship?,playing%2C%20communicating%20and%20learning>

Guide pédagogique sur la citoyenneté numérique guide pratique. <https://rm.coe.int/16809382f9>

Cadre de référence des compétences numériques pour les citoyens (DigComp). https://joint-research-centre.ec.europa.eu/projects-and-activities/education-and-training/digital-transformation-education/digital-competence-framework-citizens-digcomp_en

Activités recommandées

- Euphorigen
- Ma vie n'est pas un spectacle !
- Le plus grand mensonge de l'histoire
- Est-ce vrai ?

Fiche d'information n° 7

Éducation financière

« L'argent est un bon serviteur, mais un mauvais maître. »

Francis Bacon

La **culture financière** est une compétence qui englobe la compréhension des concepts et des risques financiers, ainsi que les aptitudes et les attitudes nécessaires pour mettre en pratique ces connaissances afin de prendre des décisions financières éclairées et judicieuses dans divers contextes financiers. Son objectif est d'améliorer le bien-être financier des individus et de la société afin de favoriser une participation active à la vie économique [21] [22].

L'acquisition de l'éducation financière peut aider les individus à **éviter de prendre de mauvaises décisions financières**, et les aider à devenir autonomes et à atteindre la stabilité financière.

Aider les apprenants à acquérir des connaissances et des compétences financières leur permet de faire **des choix judicieux et éclairés concernant leur argent**. À mesure que les outils numériques et les produits financiers durables se généralisent, il devient de plus en plus important de développer une solide culture financière. Elle aide les apprenants à comprendre comment gérer leur argent de manière responsable et à prendre des décisions qui profiteront à leur avenir.

[21] Éducation financière.

https://finance.ec.europa.eu/consumer-finance-and-payments/financial-literacy_en

[22] Éducation financière des élèves.

<https://www.oecd.org/en/topics/student-financial-literacy.html>

Cadre de référence de l'UE/OCDE-INFE en matière de compétences financières [23]

Zone de contenu	Description	Dimensions de la compétence
1. L'argent et les transactions	Comprendre et gérer les transactions financières quotidiennes, telles que l'utilisation de l'argent, les paiements, la compréhension des prix et la gestion des comptes. Dimensions de la compétence :	• Sensibilisation/Connaissances/Compréhension – comprendre le fonctionnement de l'argent et les différents moyens de paiement ; • Compétences/Comportements – utiliser l'argent liquide, les cartes ou les paiements numériques en toute sécurité, suivre ses dépenses ; • Confiance/Motivation/Attitudes – se sentir à l'aise avec les outils financiers numériques, valoriser la précision et la responsabilité dans les transactions.
2. Planification et gestion des finances	Gérer ses revenus, établir un budget, épargner et planifier ses objectifs financiers à court et à long terme. Dimensions de la compétence :	• Sensibilisation/Connaissances/Compréhension – comprendre les concepts de budget, d'épargne et d'intérêts ; • Compétences/Comportements – établir et respecter un budget, se fixer des objectifs financiers ; • Confiance/Motivation/Attitudes – se sentir capable de gérer son argent, être motivé pour épargner régulièrement.
3. Risques et rendements	Reconnaître la relation entre le risque financier et le rendement, et comprendre comment se prémunir contre les risques financiers. Dimensions de la compétence :	• Sensibilisation/Connaissances/Compréhension – connaître les risques liés à l'investissement, la diversification et l'assurance ; • Compétences/Comportements – évaluer le risque avant d'investir, choisir des produits d'assurance adaptés ; • Confiance/Motivation/Attitudes – être disposé à prendre des risques calculés, accorder de l'importance à la sécurité et à la protection financières.
4. Paysage financier	Comprendre l'environnement financier au sens large, y compris les droits financiers, les responsabilités et les sources de conseil ou de recours. Dimensions de la compétence :	• Sensibilisation/Connaissances/Compréhension – connaître la réglementation financière, les droits des consommateurs et les principales institutions ; • Compétences/Comportements – rechercher des informations et des conseils auprès de sources fiables ; • Confiance/Motivation/Attitudes – faire confiance aux institutions financières légitimes, être proactif dans la recherche de conseils financiers.

[23] Union européenne/OCDE (2022). Cadre de référence sur les compétences financières des adultes dans l'Union européenne. https://finance.ec.europa.eu/system/files/2022-01/220111-financial-competence-framework-adults_en.pdf

L'éducation financière et la démocratie sont étroitement liées. Dans une société démocratique, on attend des citoyens qu'ils prennent des décisions éclairées, non seulement en matière politique, mais aussi dans leur vie personnelle et économique. Des citoyens dotés d'une bonne éducation financière peuvent contribuer à la prise de décision au niveau local et national, soutenir des initiatives économiques durables et plaider en faveur de politiques qui favorisent l'équité et l'inclusion. Tous ces éléments constituent les fondements essentiels d'une démocratie saine.

L'éducation financière est un élément clé de la citoyenneté active, car elle donne aux individus les moyens d'assumer la responsabilité de leur vie financière. Elle améliore non seulement le bien-être personnel, mais renforce également la confiance en soi et améliore la capacité des apprenants à agir de manière responsable et efficace au sein de leurs communautés.

La culture financière est renforcée grâce à des projets communautaires. La participation à des initiatives telles que l'organisation d'une collecte de fonds locale, la gestion d'une petite entreprise sociale ou la mise en place de campagnes de sensibilisation aide les apprenants à comprendre l'impact social des décisions financières, tout en favorisant le travail d'équipe, la résolution de problèmes et la responsabilité civique.

La culture financière est liée à plusieurs ODD :

- > **ODD 1 : Pas de pauvreté** – Aide les individus à gérer leurs ressources, à épargner et à planifier, réduisant ainsi leur vulnérabilité face à la pauvreté.
- > **ODD 4 : Éducation de qualité** – Favorise l'apprentissage tout au long de la vie et dote les apprenants des connaissances et des compétences qui leur permettent de prendre des décisions financières éclairées.
- > **ODD 5 : Égalité entre les sexes** – Donne aux femmes les moyens d'accéder à l'indépendance économique et à l'égalité des chances grâce à des connaissances financières.
- > **ODD 8 : Travail décent et croissance économique** – Favorise un comportement financier responsable, l'esprit d'entreprise et la participation à l'économie formelle.
- > **ODD 10 : Inégalités réduites** – Contribue à réduire les inégalités économiques en améliorant l'accès aux services financiers et aux compétences pour les groupes défavorisés.

Principaux résultats : autonomisation en vue de la participation économique, prise de décision éclairée, compréhension de la valeur sociale des ressources.

Références et ressources suggérées

Union européenne/OCDE (2022). Cadre de référence sur les compétences financières des adultes dans l'Union européenne. https://finance.ec.europa.eu/system/files/2022-01/220111-financial-competence-framework-adults_en.pdf

Recommandation du Conseil de l'OCDE sur la culture financière. <https://legalinstruments.oecd.org/en/instruments/OECD-LEGAL-0461>
Financial Literacy. https://finance.ec.europa.eu/consumer-finance-and-payments/financial-literacy_en

Éducation financière. https://finance.ec.europa.eu/consumer-finance-and-payments/financial-literacy_en

Éducation financière des élèves. <https://www.oecd.org/en/topics/student-financial-literacy.html>

Résultats du PISA 2022 (Volume IV). Quel est le niveau de culture financière des élèves ? https://www.oecd.org/en/publications/pisa-2022-results-volume-iv_5a849c2a-en.html

Activités recommandées

- **Utilisation des paiements en ligne et remplissage d'un formulaire UPN**
- **Comment je dépense mon argent**
- **Faire ses achats en ligne en toute sécurité**

Fiche d'information n° 8

Pensée Critique

« Le rôle de l'éducation est d'apprendre à réfléchir de manière approfondie et critique. L'intelligence alliée au caractère : tel est le but de la véritable éducation. » Martin Luther King, Jr.

La pensée critique est la capacité à analyser des informations avec soin et objectivité, à évaluer des preuves, à reconnaître les hypothèses et les biais, et à utiliser le raisonnement pour prendre des décisions éclairées ou résoudre des problèmes. Elle fait appel à des compétences logiques qui peuvent s'enseigner, ainsi qu'à un état d'esprit ouvert et réfléchi, susceptible de se développer au fil du temps [24]. En termes simples, la pensée critique sert à résoudre des problèmes, à prendre des décisions et à mener des discussions approfondies en appliquant systématiquement la logique et les preuves.

Le terme « pensée critique » a été utilisé pour la première fois par le philosophe et pédagogue américain John Dewey dans son ouvrage de 1910 intitulé **How We Think**. Il a été adopté par le mouvement de l'éducation progressiste comme un objectif pédagogique clé, offrant une approche plus dynamique et moderne par rapport aux méthodes traditionnelles telles que l'apprentissage par cœur.

La pensée critique implique un ensemble de compétences importantes [24] :

Capacité à poser des questions	L'aptitude à formuler des questions pertinentes et réfléchies afin d'explorer des idées, de clarifier la compréhension et de remettre en question les hypothèses
Compétences analytiques	La capacité à décomposer des informations ou des problèmes complexes en éléments plus simples afin de comprendre les relations, les schémas et la logique sous-jacente
Compétences d'évaluation	La capacité à évaluer la crédibilité, la pertinence et l'exactitude d'informations ou d'arguments afin de déterminer leur valeur ou leur validité
Compétences de synthèse	La capacité à combiner différentes idées, informations ou perspectives pour créer une nouvelle compréhension ou proposer des solutions

La pensée critique consiste à décomposer l'information pour en comprendre les composantes, et à évaluer sa crédibilité et sa pertinence. Elle exige de mettre de côté ses préjugés et ses convictions personnelles pour examiner l'information d'un point de vue neutre. L'objectif est d'aller au-delà de la simple acceptation de l'information telle quelle, et d'utiliser la raison pour aboutir à une conclusion logique et bien étayée.

Faire preuve d'esprit critique ne signifie pas être négatif ou se contenter de souligner les défauts. Cela signifie être capable de clarifier sa réflexion, de décomposer un problème ou une information, de l'interpréter avec soin et d'utiliser cette compréhension pour prendre une décision ou émettre un jugement éclairé.

Le cadre de pensée critique de Paul-Elder est conçu pour favoriser le développement des compétences en matière de pensée critique. Il organise la réflexion en trois composantes : les normes intellectuelles essentielles, les éléments de raisonnement et les traits intellectuels. Les normes intellectuelles essentielles sont des critères utilisés pour évaluer la qualité du raisonnement et de la réflexion ; les éléments de raisonnement sont les composantes de la réflexion qui guident notre façon de raisonner ; et les traits intellectuels sont les habitudes mentales développées grâce à la pratique régulière de la pensée critique (voir figure 5).

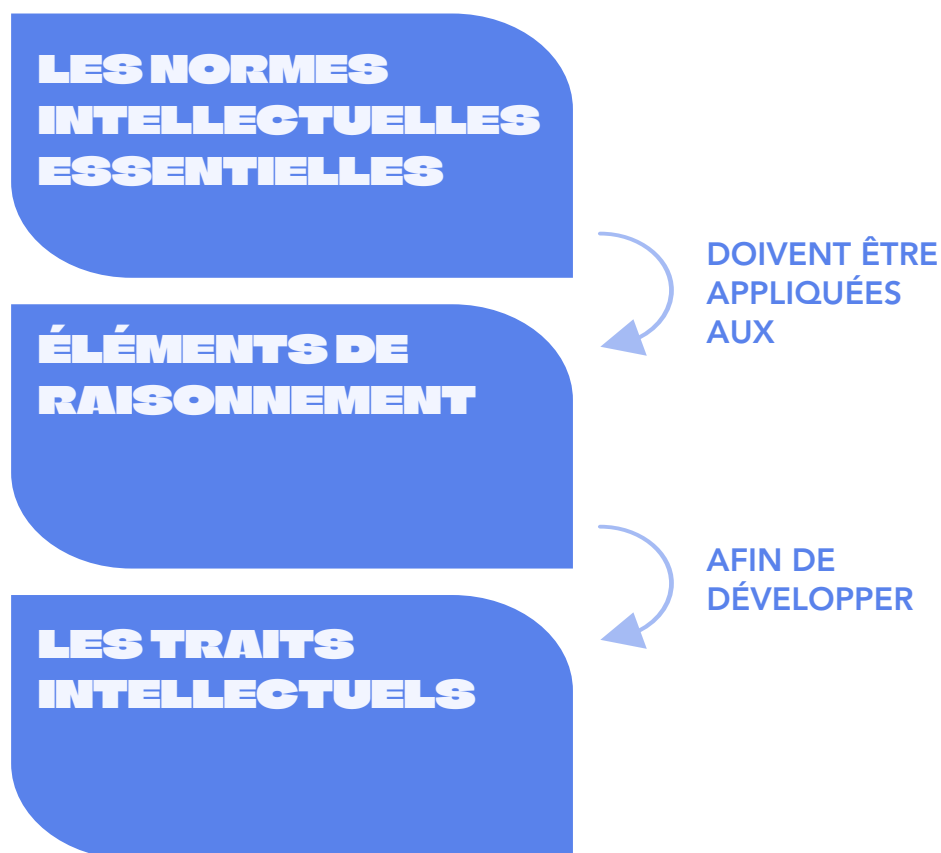


Figure 5. Cadre de réflexion critique de Paul-Elder. Source: <https://www.damiantgordon.com/EducationalModels/CriticalThinking/PaulElder/CriticalThinking-PaulElder-Details.pdf>

Le cadre de Paul-Elder

Le cadre de Paul-Elder est un modèle largement utilisé pour enseigner, évaluer et améliorer les compétences en matière de pensée critique. Il a été développé par le Dr Richard Paul et le Dr Linda Elder dans les années 1990.

Il organise la pensée critique en **trois composantes principales** :

Normes intellectuelles essentielles

- **Clarté** : ma réflexion est-elle facile à comprendre ?
- **Exactitude** : est-ce vrai ?
- **Précision** : est-ce exact et spécifique ?
- **Pertinence** : est-ce en rapport avec la question posée ?
- **Profondeur** : aborde-t-il les aspects complexes ?
- **Étendue** : tient-il compte d'autres points de vue ?
- **Logique** : ces idées s'articulent-elles de manière cohérente ?
- **Importance** : est-il important de se concentrer sur ce point ?
- **Équité** : suis-je juste et impartial ?

Éléments de raisonnement

- **Objectif** : qu'est-ce que j'essaie d'accomplir ?
- **Problématique** : quelle est la question centrale que j'aborde ?
- **Informations** : quelles données, quels faits ou quelles preuves est-ce que j'utilise ?
- **Interprétation et déduction** : comment tire-je des conclusions à partir de ces informations ?
- **Concepts** : quelles théories, définitions ou principes est-ce que j'utilise ?
- **Hypothèses** : quelles sont les hypothèses que je tiens pour acquises ?
- **Implications et conséquences** : Quelles sont les implications de mon raisonnement ?
- **Point de vue** : sous quel angle est-ce que j'aborde cette question ?

Qualités intellectuelles

- **Humilité** : savoir que l'on peut se tromper et être ouvert à l'apprentissage.
- **Courage** : être prêt à remettre en question des idées, même si elles sont impopulaires.
- **Empathie** : prendre sincèrement en considération le point de vue des autres.
- **Intégrité** : se conformer aux mêmes normes que celles que l'on attend des autres.
- **Persévérance** : s'atteler à des problèmes complexes jusqu'à ce qu'ils soient résolus.
- **Confiance en la raison** : privilégier une logique solide plutôt que les préjugés ou les impulsions.
- **Impartialité** : traiter tous les points de vue sans favoritisme.

Le cadre de Paul-Elder fournit un guide clair et pratique pour améliorer la pensée critique en établissant un lien entre notre façon de penser, les normes que nous appliquons et les habitudes que nous développons.

La pensée critique est un élément central de l'engagement démocratique et civique, car elle donne aux apprenants la capacité d'analyser minutieusement les informations, de remettre en question les a priori et d'évaluer différents points de vue. Dans une démocratie, les citoyens sont régulièrement confrontés à des enjeux complexes, à des opinions diverses et à une quantité considérable d'informations (y compris de fausses informations). En mettant en œuvre leurs compétences de réflexion critique, les citoyens peuvent prendre des décisions éclairées, participer de manière constructive aux débats publics et demander des comptes aux dirigeants et aux institutions. Cela contribue à former une citoyenneté, mieux informée, plus active et plus responsable – ce qui est essentiel à la santé et à la force de toute société démocratique.

Le recours à la pensée critique dans le cadre de projets communautaires aide les apprenants à décomposer des problèmes complexes, à prendre en compte différentes perspectives et à anticiper les résultats potentiels. De plus, la pensée critique favorise la collaboration et le travail d'équipe, car les apprenants apprennent à écouter les autres, à évaluer différentes idées et à travailler ensemble vers des objectifs communs, renforçant ainsi leur épanouissement personnel et celui de la communauté.

Références et ressources suggérées

Union européenne (2018). *Compétences clés pour l'apprentissage tout au long de la vie*. <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/297a33c8-a1f3-11e9-9d01-01aa75ed71a1/language-en>

Lai, E. R. (2011). *Pensée critique. Une revue de la littérature*.
<https://www.dau.edu/sites/default/files/2023-12/CriticalThinkingReview.pdf>

Encyclopédie de philosophie de Stanford. Pensée critique.
<https://plato.stanford.edu/entries/critical-thinking/>

Activités recommandées

- **Débat « Aquarium »**
- **Débat sur Karl Popper**

Activités pour les enseignants

Cette section contient un ensemble d'activités pédagogiques prêtes à l'emploi que les enseignants, les animateurs jeunesse ou les éducateurs peuvent intégrer dans leurs cours ou dans le cadre d'un apprentissage par le défi (CBL). Chaque activité est présentée avec un objectif clair, une durée, des instructions étape par étape, le matériel nécessaire, les acquis d'apprentissage et des questions de réflexion ; cela permet de les adapter facilement au contexte pédagogique.

Les activités abordent des thèmes tels que l'éducation aux médias, la responsabilité financière, la participation démocratique, les inégalités sociales, l'identité et la pensée systémique. En recourant à des méthodes telles que les débats, les simulations, les formats de dialogue, l'analyse collaborative et les exercices de mise en situation, les enseignants peuvent impliquer activement les apprenants dans l'exploration de problématiques sociales concrètes. Plutôt que de se concentrer uniquement sur les connaissances théoriques, ces activités encouragent les apprenants à discuter, analyser et réfléchir ensemble, aidant ainsi les enseignants à créer des environnements d'apprentissage participatifs qui renforcent la pensée critique, l'empathie et les compétences de citoyenneté active.

Nom de l'activité	Mission impossible : comment fonctionnent les systèmes – de l'UE au niveau local
Objectif	Aider les participants à comprendre comment les décisions et les politiques évoluent à travers les différents niveaux de gouvernance, de l'Union européenne aux contextes nationaux et locaux, et comment ces processus influencent la vie quotidienne. Les participants explorent les points d'entrée où les jeunes peuvent s'impliquer dans ces systèmes et les influencer.
Durée	45 minutes
Contenu et description étape par étape	1. Briefing de mission (0 à 5 minutes) Présentez l'activité de manière captivante : les participants forment une « équipe de mission » dont la tâche est de comprendre comment une question passe du niveau européen à la vie quotidienne. Expliquez brièvement que les politiques et les systèmes sont interconnectés et qu'un changement significatif nécessite souvent une coopération entre plusieurs niveaux de gouvernance. 2. Choix de l'enjeu commun (5 à 8 minutes) Présentez 4 à 5 enjeux liés à la jeunesse, tels que : le soutien à la santé mentale des jeunes, les transports publics pour les jeunes, les espaces pour les jeunes dans les communes, l'action climatique ou la sécurité numérique dans les écoles. Les participants votent rapidement (à main levée ou à l'aide de jetons de vote) pour sélectionner un enjeu. Notez le thème choisi sur un tableau sous la forme « Notre enjeu : _____ ». 3. Construire l'échelle des niveaux de gouvernance (8 à 20 minutes) Tracez quatre colonnes sur un mur ou un grand tableau : • Niveau européen • Niveau national • Niveau municipal/local • Vie quotidienne Les participants cartographient le système de manière collaborative à l'aide de post-it, en répondant à des questions telles que :

- Que se passe-t-il au niveau européen ? (stratégies, directives, programmes de financement)
- Que se passe-t-il au niveau national ? (lois, ministères, politiques)
- Que se passe-t-il au niveau local ? (services municipaux, écoles, centres de jeunesse)
- Comment cette question se manifeste-t-elle dans la vie quotidienne des jeunes ?

L'animateur accompagne le processus tout en laissant les participants diriger le contenu. L'objectif est de rendre visible ce système invisible.

4. Trouver des points d'entrée – Le pouvoir des jeunes (20 à 32 minutes)

Les participants ajoutent de nouveaux post-it en répondant à la question : « Où les jeunes peuvent-ils influencer ce système ? » Encouragez les idées à tous les niveaux, telles que les consultations de l'UE sur la jeunesse, les conseils nationaux de la jeunesse, les conseils d'école ou d'étudiants, les initiatives de jeunesse, les pétitions, les campagnes ou le dialogue avec les décideurs. Regroupez les idées similaires et discutez brièvement des possibilités de participation qui semblent les plus réalistes.

5. Débriefing de la mission – Qu'avons-nous découvert ? (32 à 40 minutes)

Animez une réflexion de groupe sur les enseignements tirés de l'exercice de cartographie. Explorez comment les systèmes interagissent, où l'influence existe et où la participation des jeunes peut encore être limitée.

6. Tour de table de clôture (40 à 45 minutes)

Concluez par un tour de table rapide : les participants partagent un mot décrivant comment ils perçoivent désormais la possibilité d'un changement. L'animateur résume le message clé : même si les systèmes peuvent paraître complexes, il existe de multiples points d'entrée par lesquels la voix des jeunes peut contribuer au changement.

Matériel nécessaire	• Un grand espace mural ou un tableau • Des post-it (de préférence de plusieurs couleurs) • Marqueurs • Liste préparée à l'avance de questions liées à la jeunesse • Pastilles de vote ou vote à main levée • Du ruban adhésif ou de la pâte adhésive (facultatif)
Objectifs pédagogiques	Les participants seront en mesure de : • Comprendre le concept de gouvernance à plusieurs niveaux (UE > national > local) • Reconnaître l'influence des politiques sur la vie quotidienne des jeunes • Identifier des possibilités concrètes de participation pour les jeunes • Développer une réflexion systémique et des compétences analytiques • Renforcer leur sentiment d'autonomie au sein des processus démocratiques • S'exercer à la cartographie collaborative et au dialogue
Questions de réflexion	Pour les participants : • Quelle partie du système vous a paru nouvelle ou surprenante ? • Où les jeunes ont-ils actuellement le plus d'influence ? • Où la voix des jeunes fait-elle défaut ? • Qu'est-ce qui faciliterait la participation des jeunes ? • Quelle action pourriez-vous envisager de mener vous-même ? À l'intention des animateurs (facultatif) : • Les participants ont-ils compris la logique de la gouvernance à plusieurs niveaux ? • Les liens entre les niveaux européen, national et local étaient-ils clairs ? • Cette activité a-t-elle renforcé le sentiment d'autonomie des participants ? • De quel soutien supplémentaire ou de quelle simplification pourrait-on avoir besoin pour les groupes plus jeunes ?

Nom de l'activité	Nouvelle planète
Objectif	Explorer le concept des droits humains à travers une prise de décision collaborative. En imaginant la création d'une nouvelle société, les participants identifient les droits fondamentaux nécessaires à une communauté juste et démocratique. L'activité présente également la Charte des droits fondamentaux de l'Union européenne et encourage la réflexion sur le rôle de l'Union européenne dans la protection des droits humains et de l'État de droit.
Durée	120 minutes
Contenu et description étape par étape	1. Présentation du scénario (10 minutes) Répartissez les participants en petits groupes de 3 à 5 personnes. Présentez le scénario : une catastrophe a détruit toute vie sur Terre et les participants font partie des rares survivants voyageant à bord d'un vaisseau spatial européen vers une nouvelle planète. Cette planète est similaire à la Terre et ils en seront les premiers colons. Ils doivent décider quelles règles régiront la nouvelle société. 2. Travail en groupe – Élaboration des règles (30 minutes) Chaque groupe discute des règles qui devraient s'appliquer à tous les habitants de la nouvelle planète. Ils doivent se mettre d'accord sur 10 règles fondamentales qui permettront à chacun de mener une vie agréable et équitable. Les groupes notent les règles sur une grande feuille de papier et peuvent également choisir un nom pour leur planète. 3. Présentations et discussion (25 minutes) Chaque groupe présente sa planète et ses règles. Les autres groupes peuvent poser des questions et discuter des similitudes ou des différences entre les règles proposées. 4. Comparaisons avec la Charte des droits fondamentaux de l'UE (30 minutes) Remettez à chaque groupe un exemplaire de la Charte des droits fondamentaux de l'Union européenne.

Contenu et description étape par étape	Les participants comparent leurs règles avec la Charte et identifient les articles qui correspondent à leurs règles. Ils notent les numéros des articles correspondants à côté de leurs règles. 5. Réflexion finale et discussion en plénière (25 minutes) Animez une réflexion en groupe sur les similitudes entre les règles de la nouvelle planète et la Charte, les droits manquants et le rôle des institutions dans la protection des droits humains.
Matériel nécessaire	• Une feuille de papier A3 par groupe • Des marqueurs ou des stylos • Des exemplaires imprimés de la Charte des droits fondamentaux de l'Union européenne (un par groupe) • Un mur ou un tableau pour les présentations
Objectifs pédagogiques	Les participants seront en mesure de : • Réfléchir aux règles nécessaires pour garantir la qualité de vie dans les sociétés démocratiques • Se familiariser avec la Charte des droits fondamentaux de l'Union européenne • Prendre conscience de l'importance des droits humains, de l'égalité et de la non-discrimination • Comprendre le rôle de l'UE dans la défense de l'État de droit et des droits humains
Questions de réflexion	• Avez-vous trouvé intéressant d'être amenés à prendre des décisions concernant les droits humains? • Les règles de votre planète comprenaient-elles de nombreux droits figurant dans la Charte de l'UE ? Pourquoi pensez-vous qu'elles soient similaires ? • Pourquoi avez-vous choisi certains droits qui ne figurent pas dans la Charte de l'UE ? • Pourquoi est-il important que les citoyens réfléchissent aux règles qui devraient régir la société ? • Quel rôle l'UE joue-t-elle dans la promotion et la défense des droits humains en Europe et dans le monde ? • Pourquoi l'UE dispose-t-elle de sa propre Charte des droits fondamentaux alors que la Déclaration universelle des droits de l'homme existe déjà ?

Nom de l'activité	Un pas en avant
Objectif	Sensibiliser aux inégalités sociales et aux droits humains en permettant aux participants de découvrir comment des conditions de vie différentes influencent les opportunités, les privilèges et la participation à la vie en société.
Durée	60 minutes (adaptable à une durée comprise entre 45 et 90 minutes)
Contenu et description étape par étape	1. Mise en ambiance (0 à 5 minutes) Créez un environnement calme et propice à la concentration. Demandez aux participants de se placer en file indienne à travers la salle. Présentez brièvement l'activité : « Dans cet exercice, vous allez vous mettre à la place de quelqu'un d'autre et découvrir que les opportunités dans la vie ne sont pas les mêmes pour tout le monde. » 2. Répartition des rôles et réflexion (5 à 15 minutes) Chaque participant tire au hasard une carte de rôle et la garde pour lui. Invitez-les à imaginer la vie de la personne décrite. Facilitez la réflexion à l'aide de questions guides telles que : • Comment s'est déroulée votre enfance ? • À quoi ressemble votre quotidien aujourd'hui ? • Où passez-vous votre temps ou où avez-vous une vie sociale ? • Qu'est-ce qui vous préoccupe concernant l'avenir ? Prévoyez de courtes pauses entre les questions afin que les participants puissent pleinement s'imprégner de cette perspective. 3. Simulation « un pas en avant » (15 à 30 minutes) Les participants se tiennent côte à côte. Expliquez la règle : « Je vais lire une série d'affirmations. Si votre personnage peut répondre OUI, faites un pas en avant. Sinon, restez où vous êtes. » Lisez les affirmations lentement (par exemple : accès à l'éducation, sentiment de sécurité, possibilité de voyager ou de participer à la vie publique). Maintenez le silence pendant le déplacement afin que les participants puissent observer comment la distance entre les individus évolue progressivement.

Contenu et description étape par étape	4. Observation visuelle (30 à 35 minutes) Demandez aux participants de s'arrêter et de regarder autour d'eux sans parler. Invitez-les à observer les positions qui se sont formées. Suscitez la réflexion à l'aide de questions telles que : • Que remarquez-vous concernant les distances entre les participants ? • Qui est en avant et qui est en arrière ? • Que nous apprend cette représentation visuelle sur les inégalités ? 5. Sortie des rôles et partage en petits groupes (35 à 50 minutes) Demandez aux participants de sortir de leur rôle afin de garantir un climat de sécurité émotionnelle. En petits groupes (3 à 4 personnes), discutez des points suivants : • qu'avez-vous ressenti en avançant ou en restant à l'arrière ? • À quel moment l'écart est-il devenu perceptible ? • Qu'est-ce qui vous a surpris pendant l'exercice ? Après les discussions en petits groupes, revenez en plénière. 6. Débriefing en plénière et lien avec les droits humains (50 à 60 minutes) Animez une discussion établissant un lien entre cette expérience et les inégalités structurelles ainsi que les droits humains. Demandez-vous si les différences observées sont justes et quels droits pourraient être affectés. Résumez les principaux enseignements concernant l'égalité, les privilèges et la justice sociale.
Matériel nécessaire	• Fiches de rôle imprimées (une par participant) • Liste des affirmations à prononcer • Grand espace ouvert permettant de se déplacer • Un tableau et des marqueurs pour la discussion de débriefing • Musique d'ambiance douce (facultatif)

Objectifs pédagogiques	Les participants seront en mesure de : • Faire l'expérience des inégalités à travers un exercice participatif et corporel • Développer de l'empathie envers des personnes issues de milieux sociaux différents • Reconnaître l'influence des facteurs structurels sur les chances dans la vie • Prendre davantage conscience des privilèges et de l'exclusion • Faire le lien entre leurs expériences quotidiennes et les droits humains ainsi que les concepts de justice sociale • Renforcer la réflexion critique sur l'équité et l'égalité dans la société
Questions de réflexion	Pour les participants : • Qu'avez-vous ressenti pendant l'exercice ? • À quel moment l'inégalité est-elle apparue ? • Quels rôles vous ont semblé les plus favorisés ou les plus défavorisés ? • Quel est le lien avec les inégalités réelles dans la société ? • Quelles responsabilités les personnes ont-elles lorsqu'elles se retrouvent « en tête » ? • Quelles mesures pourraient contribuer à réduire ces inégalités ? À l'attention des animateurs (facultatif) : • La sécurité émotionnelle a-t-elle été suffisamment prise en compte pendant l'activité ? • Les participants ont-ils dépassé les stéréotypes au cours de la discussion ? • Le lien avec les droits humains était-il clair et pertinent ? • Quelles activités de suivi pourraient permettre d'approfondir la compréhension des inégalités et de l'inclusion ?

Nom de l'activité	Comment gravir l'échelle de la participation
Objectif	Présenter aux participants « l'échelle de la participation » de Hart, en les aidant à faire la distinction entre la non-participation et des niveaux progressivement plus élevés de participation authentique. Les participants analysent des scénarios concrets et réfléchissent à la manière dont la participation peut passer d'un engagement symbolique à une prise de décision partagée et significative.
Durée	15 minutes
Contenu et description étape par étape	1. Introduction à l'échelle de Hart (3 minutes) Présentez brièvement l'échelle de participation de Hart, en expliquant que la participation peut être visualisée comme une échelle allant de faibles niveaux de participation à des niveaux élevés de prise de décision partagée. Expliquez que les trois échelons du bas (manipulation, décoration et participation symbolique) représentent la non-participation, c'est-à-dire que les individus semblent impliqués mais n'ont que peu d'influence réelle. 2. Analyse de scénarios (7 minutes) Répartissez les participants en 8 binômes ou petits groupes. Remettez à chaque binôme ou groupe un scénario imprimé décrivant une situation réelle impliquant la participation des jeunes. Les participants doivent déterminer à quel échelon de l'échelle de Hart correspond le scénario et le placer en conséquence sur l'échelle imprimée. 3. Comparaison et justification en groupe (3 minutes) Comparez les placements en groupe. Chaque binôme ou groupe explique brièvement pourquoi il a placé son scénario sur un échelon particulier de l'échelle. 4. Réévaluation et réflexion (2 minutes) Les participants peuvent déplacer les scénarios vers d'autres échelons s'ils estiment qu'un emplacement plus approprié existe, mais doivent justifier leur décision. Concluez en passant en revue les emplacements corrects et en soulignant les caractéristiques clés d'une participation significative.

Matériel nécessaire	• Une image imprimée de l'échelle de participation de Hart (avec les noms des échelons) • Huit scénarios imprimés, chacun représentant un niveau de participation • Du ruban adhésif ou des aimants si les scénarios sont placés sur un tableau
Acquis d'apprentissage	Les participants seront en mesure de : • Faire la distinction entre la non-participation (manipulation, décoration et participation symbolique) et la participation authentique • Comprendre les différents niveaux de participation décrits dans le modèle de Hart • S'exercer à analyser des situations réelles et à identifier les niveaux de participation • Reconnaître que les situations réelles peuvent se situer entre différents échelons de l'échelle
Questions de réflexion	• Quels scénarios vous ont clairement donné l'impression d'une absence de participation ? Qu'est-ce qui vous a donné cette impression (par exemple, l'absence de choix, une implication symbolique) ? • Sur quels cas vos avis divergeaient-ils quant au classement ? Quels facteurs ont influencé le fait qu'un cas remonte ou descende dans l'échelle (par exemple, les informations fournies, le pouvoir de décision, l'initiateur de l'action) ? • Comment un exemple situé à un échelon inférieur pourrait-il être repensé pour aboutir à une prise de décision partagée ? • Dans votre établissement scolaire ou votre centre de jeunes, où observez-vous des exemples de différents niveaux de participation ? Que faudrait-il changer pour améliorer la participation ?

Nom de l'activité	Qu'est-ce que la participation ? Découvrons-le ensemble!
Objectif	Aider les participants à comprendre le concept de participation dans différents domaines de leur vie, à identifier les situations où ils sont actifs ou passifs, et à réfléchir à la manière dont ils peuvent accroître leur influence et leur engagement.
Durée	45 minutes
Contenu et description étape par étape	1. Discussion d'ouverture – Qu'est-ce que la participation ? (0 à 5 minutes) Commencez par demander aux participants : « Que signifie pour vous la participation ? » Recueillez quelques réponses. Expliquez brièvement que la participation ne se limite pas au vote, mais englobe également les situations quotidiennes dans lesquelles nous avons notre mot à dire, une influence ou un rôle dans les décisions qui nous concernent. 2. Présentation des sphères de participation (5 à 10 minutes) Dessinez quatre quadrants sur un tableau et intitulez-les : • Sphère privée (foyer, famille, amis proches) • Sphère éducative (école, associations, équipes sportives) • Sphère communautaire (quartier, espaces locaux, centres de jeunes) • Sphère mondiale (mouvements sociaux, politique, participation en ligne) Expliquez brièvement chaque sphère. 3. Réflexion individuelle à l'aide de post-it (10 à 25 minutes) Remettez à chaque participant trois post-it de couleurs différentes : • Couleur A – Participation active (lorsqu'ils se sentent écoutés et peuvent influencer les décisions) • Couleur B – Participation passive (où il a le sentiment d'avoir peu ou pas d'influence) • Couleur C – L'idéal (où ils aimeraient participer mais ne le peuvent pas actuellement) Les participants notent des exemples sur chaque post-it et les placent dans la zone correspondante sur le tableau.

Contenu et description étape par étape	4. Observation et analyse en groupe (25 à 35 minutes) Invitez les participants à observer le tableau et à identifier des tendances : • quelles sphères présentent la participation la plus active ? • Dans quelles sphères les personnes se sentent-elles les plus passives ? • Quelles similitudes ou différences peut-on observer au sein du groupe ? Animez une brève discussion à partir de ces observations. 5. Passer à l'action (35 à 45 minutes) Demandez aux participants de choisir un exemple « passif » et de réfléchir : « Quelle petite mesure pourriez-vous prendre pour rendre cela plus actif ? » Invitez quelques participants à partager leurs idées. Concluez en soulignant que la participation peut commencer par de petites actions quotidiennes.
Matériel nécessaire	• Post-it (trois couleurs différentes) • Marqueurs ou stylos • Tableau blanc
Objectifs pédagogiques	Les participants seront en mesure de : • Comprendre que la participation s'exerce dans différents domaines de la vie quotidienne • Distinguer les rôles actifs et passifs dans divers contextes • Réfléchir à leur propre niveau de participation • Identifier les possibilités d'accroître leur implication et leur influence • Prendre conscience que la participation est un élément clé de la citoyenneté active
Questions de réflexion	Pour les participants : • Dans quel domaine avez-vous observé les exemples les plus « actifs » ? Pourquoi ? • Dans quel domaine vous êtes-vous sentis les plus passifs ? Que faudrait-il changer ? • Quelle petite mesure pourriez-vous prendre pour devenir plus actif dans votre vie quotidienne ? • En quoi la participation influence-t-elle votre sentiment d'appartenance ou de responsabilité ?

Nom de l'activité	Changez de perspective
Objectif	Encourager les participants à explorer leur environnement local du point de vue de personnes susceptibles d'être marginalisées. Grâce à l'observation et à la réflexion, les participants développent leur empathie et prennent davantage conscience des inégalités sociales au sein de leur communauté.
Durée	90 minutes
Contenu et description étape par étape	1. Remue-méninges sur les perspectives des personnes marginalisées (10 minutes) Commencez par une discussion de groupe sur les personnes susceptibles d'être défavorisées ou de vivre en marge de la société, telles que les personnes sans domicile fixe, les personnes en situation de handicap, les personnes âgées vivant seules, les migrants ou les personnes disposant de ressources financières limitées. Notez les suggestions sur un tableau. 2. Choix d'un point de vue (5 minutes) Demandez à chaque participant de choisir une personne ou un groupe sur lequel il aimerait en savoir plus. Expliquez-leur qu'ils vont explorer le quartier tout en imaginant à quoi pourrait ressembler l'environnement et quelle impression il pourrait donner du point de vue de cette personne. 3. Exploration du quartier (30 minutes) Les participants se rendent dans le quartier et observent leur environnement tout en réfléchissant à des questions telles que : • cet endroit serait-il accessible ou accueillant pour la personne qu'ils ont choisie ? • Quels services ou espaces pourraient-ils facilement utiliser ? • À quels obstacles pourraient-ils se heurter ? Insistez sur le fait que les participants ne doivent pas jouer le rôle, mais plutôt observer et imaginer l'expérience. Pendant la promenade, les participants consignent leurs observations en prenant des photos avec un téléphone portable ou un appareil photo numérique. Convenez d'une heure à laquelle tout le monde se retrouvera.

Contenu et description étape par étape	4. Création de récits visuels (20 minutes) De retour, les participants transfèrent leurs photos sur un ordinateur et sélectionnent deux à quatre images qui illustrent le mieux leurs observations. Ils impriment les photos et les collent sur une grande feuille de papier, puis les affichent au mur sans les intituler. 5. Interprétation et présentation des points de vue (25 minutes) Les participants se déplacent dans la salle et tentent de deviner quelle perspective ou quel groupe chaque série d'images représente. Ensuite, chaque participant explique son choix d'images et les raisons qui l'ont conduit à retenir cette perspective.
Matériel nécessaire	• Grandes feuilles de papier et marqueurs • Du ruban adhésif pour afficher les images • De vieux magazines, des cartes postales ou du matériel pour réaliser des collages (facultatif) • Appareils photo numériques ou smartphones permettant de prendre des photos • Ordinateur et imprimante
Objectifs pédagogiques	Les participants seront en mesure de : • Prendre davantage conscience des inégalités sociales et des obstacles au sein de leur communauté • Développer leurs capacités d'observation et de réflexion critique • Renforcer leur empathie et leur compréhension des différentes situations de vie • Réfléchir à l'importance de la solidarité et de la justice sociale
Questions de réflexion	• Que s'est-il passé pendant l'activité ? Avez-vous apprécié cette expérience ? Pourquoi ou pourquoi pas ? • Quelle a été la chose la plus surprenante que vous ayez découverte en observant votre quartier ? • Pourquoi avez-vous choisi cette perspective ou ce groupe en particulier sur lequel vous vous êtes concentrés ? • Avez-vous remarqué des idées préconçues ou des stéréotypes concernant la personne que vous avez imaginée ? En quoi cela a-t-il influencé vos observations ? • Cette activité vous a-t-elle aidé à faire preuve d'empathie envers les personnes victimes de marginalisation ? Pourquoi ou pourquoi pas ? • Qu'avez-vous appris sur vous-même au cours de cette activité ?

Nom de l'activité	L'histoire d'Ashique
Objectif	Aider les participants à explorer la question du travail des enfants, ses causes et ses solutions possibles. À travers une étude de cas, les participants analysent les facteurs sociaux, économiques et politiques complexes qui contribuent au travail des enfants, et réfléchissent aux actions qui pourraient contribuer à l'éradiquer.
Durée	90 minutes
Contenu et description étape par étape	1. Introduction et brainstorming (10 minutes) Commencez par demander aux participants ce qu'ils savent déjà sur le travail des enfants. Encouragez-les à partager des exemples, des faits ou des impressions personnelles. Notez les idées clés sur un tableau. 2. Présentation de l'étude de cas (5 minutes) Expliquez que l'activité porte sur la situation réelle d'Ashique, un enfant travaillant dans une briqueterie au Pakistan. Les participants analyseront la situation, réfléchiront à des moyens possibles d'améliorer la vie d'Ashique et aborderont la question du travail des enfants de manière plus générale. 3. Exercice d'échauffement : narration collective (10 minutes) Pour susciter l'intérêt pour l'étude de cas, organisez un tour de table de « narration collective ». Demandez aux participants d'imaginer une journée type dans la vie d'Ashique. À tour de rôle, chaque participant ajoute une phrase pour construire l'histoire ensemble. 4. Lecture et première discussion (10 minutes) Répartissez les participants en petits groupes (cinq personnes maximum) et remettez à chacun une copie de l'étude de cas d'Ashique. Prévoyez du temps pour la lecture et pour le partage des premières réactions.

Contenu et description étape par étape	5. Brainstorming sur les solutions (30 minutes) Remettez à chaque groupe une fiche de travail intitulée « Idées de solutions ». Les groupes réfléchissent ensemble à des actions susceptibles d'améliorer la situation d'Ashique et de contribuer à réduire le travail des enfants. Ils notent leurs idées dans trois colonnes : • « D'ici demain » – actions immédiates. • « D'ici le mois prochain » – solutions à court terme • « D'ici 2030 » – solutions structurelles à long terme. Chaque groupe désigne un porte-parole chargé de présenter ses idées. 6. Retour d'expérience et discussion en plénière (15 minutes) Recueillez les retours des groupes en passant en revue chaque colonne tour à tour. Résumez les idées sur un tableau et lancez une discussion sur la faisabilité et l'impact des solutions proposées. 7. Réflexion finale et débriefing (10 minutes) Animez une discussion plus large sur la persistance du travail des enfants, le rôle des gouvernements, des organisations et des consommateurs, ainsi que la pertinence des cadres internationaux tels que la Déclaration universelle des droits de l'homme (DUDH) et la Convention des Nations unies relative aux droits de l'enfant.
Matériel nécessaire	• Des copies de l'étude de cas d'Ashique (une par participant) • Stylos ou marqueurs • Tableau ou grandes feuilles de papier (A3) • Une fiche de travail « Idées de solutions » pour chaque groupe
Objectifs pédagogiques	Les participants seront en mesure de : • Mieux comprendre le travail des enfants et ses causes mondiales • Explorer cette question en lien avec les Objectifs de développement durable (ODD) • Développer leur esprit critique et leurs capacités de résolution de problèmes lors de l'analyse de questions sociales complexes • Renforcer les valeurs de justice, de solidarité et de responsabilité face aux violations des droits humains

Questions de réflexion

- Que savaient déjà les participants sur le travail des enfants avant cette activité ? D'où provenaient ces connaissances ?
- Le travail des enfants existe-t-il dans votre pays ou votre communauté ? Quels types de travaux les enfants effectuent-ils et pourquoi ?
- Faut-il autoriser les enfants à travailler s'ils le souhaitent ? Pourquoi ou pourquoi pas ?
- Certaines personnes affirment : « Le travail des enfants apporte un revenu indispensable aux familles. Sans lui, les enfants souffriraient encore davantage. » Comment répondriez-vous à cet argument ?
- De quelles manières les consommateurs pourraient-ils bénéficier indirectement du travail des enfants ?
- Quelle colonne (d'ici demain, d'ici le mois prochain ou d'ici 2030) vous a semblé la plus difficile à remplir ? Pourquoi ?
- Pourquoi le travail des enfants reste-t-il un problème très répandu malgré les accords et initiatives internationaux ?
- Comment la Déclaration universelle des droits de l'homme et la Convention relative aux droits de l'enfant protègent-elles les enfants contre l'exploitation ?
- Qui devrait être responsable de la résolution de ce problème : les gouvernements, les entreprises, les communautés ou les consommateurs ?
- Quelles mesures les individus peuvent-ils prendre pour contribuer à la réalisation des Objectifs de développement durable, en particulier ceux liés à la réduction de la pauvreté et à l'accès à l'éducation ?

Nom de l'activité	QUI SUIS-JE ?
Objectif	Encourager les participants à réfléchir à ce qui façonne leur identité personnelle et aux différents groupes auxquels ils appartiennent. Cette activité favorise la prise de conscience de la diversité au sein du groupe et encourage une discussion respectueuse sur l'identité, les similitudes et les différences.
Durée	45 minutes
Contenu et description étape par étape	1. Introduction et activité en binôme (5 minutes) Demandez aux participants de former des binômes et d'imaginer qu'ils sont des inconnus qui se rencontrent pour la première fois. Invitez-les à se présenter l'un à l'autre. 2. Brainstorming sur les catégories d'identité (5 minutes) Invitez les participants à réfléchir aux types d'informations qu'ils jugent importantes lorsqu'ils rencontrent quelqu'un de nouveau. Réfléchissez ensemble à différentes catégories, par exemple : nom, âge, nationalité, genre, rôle familial, religion, origine ethnique, études ou profession, loisirs, goûts musicaux, sport et centres d'intérêt généraux. Notez-les sur un tableau. 3. Création d'étoiles d'identité (5 minutes) Donnez à chaque participant une feuille de papier et des stylos. Demandez-leur de dessiner une « étoile de l'identité » avec eux-mêmes au centre. À partir du centre, ils tracent 8 à 10 rayons représentant les aspects les plus importants de leur identité. Il peut s'agir de caractéristiques personnelles, d'intérêts, de valeurs ou de rôles sociaux. 4. Comparaison des étoiles d'identité (5 à 10 minutes) Les participants se déplacent dans la salle et comparent leurs étoiles de l'identité avec celles des autres. Chaque fois qu'ils trouvent quelqu'un qui partage le même aspect identitaire (par exemple, un loisir, un rôle ou un centre d'intérêt), ils notent le nom de cette personne à côté du rayon correspondant sur leur étoile.

Contenu et description étape par étape	5. Discussion en plénière (5 minutes) Réunissez le groupe pour réfléchir aux similitudes et aux différences. Animez une discussion sur la diversité au sein du groupe et sur les façons dont les personnes partagent leur identité avec les autres. 6. Identités choisies et identités attribuées (discussion facultative) Terminez par un brainstorming au cours duquel les participants dressent la liste des aspects de l'identité que l'on choisit (par exemple, les loisirs, la profession, les centres d'intérêt) et de ceux avec lesquels on naît ou qui nous sont attribués (par exemple, le milieu familial, la nationalité, les caractéristiques biologiques). Notez-les dans deux colonnes sur le tableau.
Matériel nécessaire	• Papier (une feuille par participant) • Stylos ou marqueurs de couleur • Tableau et marqueurs
Objectifs pédagogiques	Les participants seront en mesure de : • Développer une meilleure compréhension de l'identité personnelle et sociale • Améliorer leur conscience de soi et leur réflexion sur leurs caractéristiques personnelles et leur appartenance à un groupe • Renforcer leurs compétences en matière de communication et de dialogue • Promouvoir le respect, la solidarité et la valorisation de la diversité
Questions de réflexion	• Qu'avez-vous appris sur vous-même au cours de cette activité ? Avez-vous eu du mal à choisir les aspects les plus importants de votre identité ? • Avez-vous été surpris par tout ce que vous aviez en commun avec les autres membres du groupe ? • Qu'avez-vous pensé de la diversité au sein du groupe ? Cela a-t-il rendu le groupe plus intéressant ou plus difficile à gérer ? • Y a-t-il eu des aspects de l'identité pour lesquels vous avez fortement ressenti « Ce n'est pas moi » ? Pourquoi ? • Comment l'identité évolue-t-elle au fil du temps ? Quels aspects sont influencés par la société et lesquels semblent plus immuables ?

Questions de réflexion

- Dans quelle mesure les personnes sont-elles jugées en tant qu'individus et dans quelle mesure en fonction des groupes auxquels elles appartiennent ?
- Dans quelle mesure les personnes sont-elles libres de choisir leur propre identité, et qu'est-ce que cela implique en termes d'égalité, de respect et de droits humains?

Nom de l'activité	Euro-Rail « à la carte »
Objectif	Remettre en question les stéréotypes et les préjugés des participants en les amenant à réfléchir aux personnes avec lesquelles ils choisiraient de voyager dans un compartiment de train partagé. L'activité encourage une réflexion critique sur la manière dont les a priori, les images et les stéréotypes influencent nos jugements sur les autres.
Durée	90–120 minutes
Contenu et description étape par étape	1. Introduction et mise en situation (0 à 10 minutes) Présentez le scénario : les participants montent à bord d'un train reliant Lisbonne à Moscou et doivent partager un compartiment-couche avec trois autres passagers. Expliquez que chaque participant recevra une liste de passagers potentiels et devra décider avec qui il préférerait partager le compartiment (et qui il préférerait éviter). 2. Réflexion individuelle (10 à 20 minutes) Distribuez la fiche d'activité contenant les descriptions des passagers potentiels. Demandez aux participants de lire attentivement la liste et de choisir : trois passagers avec lesquels ils aimeraient le plus voyager, et trois passagers avec lesquels ils aimeraient le moins voyager. Les participants doivent également réfléchir aux raisons de leurs choix. 3. Discussion en petits groupes (20 à 60 minutes) Les participants forment des groupes de 4 à 5 personnes. Au sein de leur groupe, ils : partagent leurs choix individuels et expliquent leur raisonnement ; comparent les similitudes et les différences entre leurs décisions ; tentent de parvenir à un consensus sur une liste commune des trois compagnons de voyage préférés et des trois moins appréciés. 4. Présentations en plénière (60 à 80 minutes) Chaque groupe présente ses conclusions à l'ensemble du groupe. Encouragez-les à expliquer : • quels passagers ont été le plus souvent choisis ou rejetés • quels arguments ont été avancés lors de leur discussion • où des désaccords sont apparus au sein du groupe.

Contenu et description étape par étape	5. Débriefing et réflexion (80 à 120 minutes) Animez une discussion comparant les différents résultats des groupes. Profitez de ce moment pour explorer comment les stéréotypes, les informations incomplètes et les expériences personnelles influencent la prise de décision. Encouragez les participants à réfléchir aux hypothèses qu'ils ont formulées au sujet des passagers et à la manière dont celles-ci peuvent se rapporter aux attitudes réelles envers les groupes minoritaires.
Matériel nécessaire	- Fiches imprimées présentant les scénarios des passagers (une par participant) - Stylos ou crayons - Tableau blanc pour résumer les réponses des groupes
Objectifs pédagogiques	Les participants seront en mesure de : - Reconnaître l'influence des stéréotypes et des préjugés sur les décisions - Réfléchir aux limites de leur tolérance personnelle - Prendre conscience de la manière dont les images sociales et les récits médiatiques façonnent les perceptions des minorités - S'exercer au dialogue et à la recherche de consensus au sein d'un groupe - Développer une meilleure conscience de soi concernant les préjugés implicites
Questions de réflexion	Pour les participants : - Dans quelle mesure les descriptions des passagers vous semblent-elles réalistes ? - Quels facteurs ont le plus influencé vos choix ? - Quels stéréotypes sont apparus au cours de la discussion ? - Ces stéréotypes proviennent-ils des descriptions ou de nos propres a priori ? - Comment se sentirait-on si l'on était quelqu'un avec qui personne ne souhaite voyager ? - D'où viennent nos images et nos perceptions de certains groupes ? À l'attention des animateurs (facultatif) : - La discussion a-t-elle mis en évidence des stéréotypes sous-jacents au sein du groupe ? - Les participants ont-ils pu examiner leurs a priori d'un œil critique ? - L'ambiance était-elle respectueuse et propice à un dialogue ouvert ? - Quelles activités de suivi pourraient approfondir la réflexion sur la discrimination et l'inclusion ?

Nom de l'activité	Analyse PESTEL
Objectif	Analyser de manière systématique l'environnement externe susceptible d'influencer un projet, une organisation, une politique ou une initiative en examinant six dimensions clés : les facteurs politiques, économiques, sociaux, technologiques, environnementaux et législatifs. Cette méthode aide les participants à comprendre les opportunités et les risques liés au contexte, et facilite la prise de décision stratégique.
Durée	45 à 90 minutes (selon le niveau d'approfondissement et la taille du groupe)
Contenu et description étape par étape	1. Introduction au cadre (0 à 10 minutes) L'animateur explique brièvement le modèle PESTEL et son objectif : comprendre l'environnement global dans lequel s'inscrit un projet, une organisation ou une politique. Présentez les six dimensions sur un tableau ou une diapositive : politique, économique, sociale, technologique, environnementale, juridique. 2. Définition du thème central (5 à 10 minutes) Définissez clairement le sujet à analyser. Exemples : • élaboration d'un programme pour la jeunesse • lancement d'une initiative sociale • élaboration d'une politique locale • introduction d'outils numériques dans l'éducation. Écrivez la question centrale au tableau : « Quels facteurs externes influencent cette question ? » 3. Analyse en petits groupes (10 à 40 minutes) Répartissez les participants en six petits groupes (ou en un nombre réduit de groupes couvrant plusieurs catégories). Attribuez à chaque groupe une dimension PESTEL. Chaque groupe réfléchit aux facteurs externes susceptibles d'influencer le sujet. Encouragez les participants à identifier à la fois les opportunités et les risques.

Contenu et description étape par étape	Questions d'orientation : • Politique : priorités gouvernementales, politiques publiques, programmes de financement, stabilité • Économique : disponibilité des financements, taux d'emploi, inflation, croissance économique • Social : tendances démographiques, attitudes culturelles, inégalités sociales, niveaux d'éducation • Technologique : outils numériques, innovation, accès à la technologie, infrastructure de données • Environnemental : questions climatiques, politiques de développement durable, risques environnementaux • Législatif : lois, réglementations, exigences de conformité, cadres relatifs aux droits de l'homme Les groupes notent leurs idées sur des post-it ou sur un tableau à feuilles mobiles. 4. Présentations et regroupement des idées (40 à 60 minutes) Chaque groupe présente ses conclusions. L'animateur regroupe les idées apparentées avant d'encourager la discussion sur la manière dont ces facteurs peuvent influencer le projet ou l'enjeu. 5. Réflexion stratégique (60 à 90 minutes) Animez une réflexion en plénière en mettant l'accent sur les questions suivantes : quels facteurs représentent des opportunités ? Quels facteurs représentent des risques ou des obstacles ? Quels facteurs sont les plus importants pour planifier les actions futures ?
Matériel nécessaire	• Tableau blanc • Post-it • Marqueurs • Modèle du cadre PESTEL imprimé ou projeté • Grand espace mural pour regrouper les idées
Objectifs pédagogiques	Les participants seront en mesure de : • Comprendre comment les environnements externes influencent les projets et les politiques • Développer leur réflexion stratégique et leurs compétences en analyse contextuelle

Objectifs pédagogiques	• Identifier les opportunités et les risques qui affectent une initiative • Mettre en pratique l'analyse structurée et la discussion collaborative • Améliorer leurs capacités de planification et de prise de décision
Questions de réflexion	Pour les participants : • Quelle dimension PESTEL a eu le plus fort impact sur la question analysée ? • Quels facteurs vous ont surpris ou vous avaient échappé auparavant ? • Quels risques faut-il prendre en compte dans la planification ? • Quelles opportunités pourraient être exploitées ? • Comment les organisations peuvent-elles adapter leurs stratégies à ces facteurs externes ? À l'attention des animateurs (facultatif) : • Les participants ont-ils clairement fait la distinction entre les six dimensions ? • La discussion a-t-elle été équilibrée entre les opportunités et les risques ? • L'analyse a-t-elle débouché sur des enseignements exploitables pour la planification ? • Quels outils de suivi (par exemple, analyse SWOT, cartographie des parties prenantes) pourraient approfondir l'analyse ?

Nom de l'activité	Écrire une lettre à un décideur
Objectif	Comprendre le lien entre les défis quotidiens locaux et les personnes ou institutions ayant le pouvoir d'y remédier. Les participants identifient les parties prenantes concernées avant de rédiger une lettre de plaidoyer formelle proposant une solution concrète à un problème local.
Durée	45 minutes pour l'activité, plus une séance de suivi de 15 minutes environ deux semaines plus tard
Contenu et description étape par étape	1. Identifier un problème local (10 minutes) Répartissez les participants en groupes de 4 à 6 personnes. Demandez à chaque groupe de discuter et d'identifier un problème local qu'ils ont récemment constaté dans leur communauté (par exemple, manque de poubelles dans les parcs, trottoirs endommagés, absence de fontaines à eau dans les cours d'école, passages piétons dangereux, etc.). 2. Recenser les parties prenantes (10 minutes) À l'aide de post-it, les participants réfléchissent ensemble aux personnes ou institutions susceptibles de contribuer à résoudre ce problème. Exemples : le maire, les conseillers municipaux, les services municipaux, les conseils d'établissement ou les associations locales. 3. Sélection du décideur (5 minutes) Demandez aux groupes : « Quelle partie prenante a le plus d'influence ou de responsabilité concernant cette question ? » Chaque groupe sélectionne un décideur et recherche ses coordonnées publiques (adresse e-mail ou adresse postale) à l'aide d'un ordinateur, d'une tablette ou d'un smartphone. Les participants doivent consulter les rubriques « Contact » ou « À propos de nous » des sites web officiels. 4. Rédaction de la lettre de plaidoyer (15 minutes) Chaque groupe rédige une lettre ou un e-mail à l'intention de l'acteur concerné. La lettre doit comporter : • une introduction mentionnant le nom de la ville et de l'établissement scolaire ou le centre de jeunes

Content and step-by-step description	• une description claire du problème et de son impact sur la communauté • une proposition d'action ou de solution concrète • et une demande de réponse. 5. Révision par les pairs et envoi de la lettre (5 minutes) Les groupes échangent leurs lettres et examinent les messages les uns des autres, en vérifiant qu'ils sont clairs, respectueux et constructifs. Après révision, les participants envoient les lettres ou les e-mails à l'acteur choisi. 6. Séance de suivi (15 minutes – environ deux semaines plus tard) Organisez une brève séance de réflexion pour discuter des réponses éventuelles reçues par les participants et de ce qu'ils ont appris de ce processus.
Matériel nécessaire	• Post-it • Marqueurs ou stylos • Papier et enveloppes (si vous envoyez des lettres papier) • Ordinateurs, tablettes ou smartphones avec accès à Internet
Objectifs pédagogiques	Les participants seront en mesure de : • Comprendre que les parties prenantes sont des personnes ou des institutions qui influencent les décisions ou qui sont concernées par celles-ci • Apprendre à transformer un problème local en une demande citoyenne constructive • Développer des compétences en matière de communication formelle et de plaidoyer • Apprendre à trouver des informations publiques et à contacter les décideurs concernés • Prendre confiance en eux pour participer aux processus démocratiques locaux
Questions de réflexion	• Avez-vous reçu une réponse ? Si oui, lisez-la à haute voix. Était-ce la réponse à laquelle vous vous attendiez ? • Qu'avez-vous ressenti si vous n'avez pas reçu de réponse ? Quelles pourraient en être les raisons ? • Quelles mesures pourriez-vous prendre si vous receviez une réponse positive ? • Que pourriez-vous faire si vous n'aviez pas reçu de réponse ? • Comment les citoyens peuvent-ils continuer à militer pour le changement au sein de leur communauté ?

Nom de l'activité	Canvas de l'apprentissage par le défi
Objectif	Aider les équipes à structurer un processus d'apprentissage par le défi en définissant clairement le défi, les parties prenantes, les connaissances nécessaires, ainsi que les solutions et actions possibles. Le canvas aide les participants à passer de l'identification d'un problème à la conception de solutions pratiques et à leur mise à l'essai dans des contextes concrets.
Durée	60 à 120 minutes (selon la complexité du défi)
Contenu et description étape par étape	1. Présentation de l'approche par défi (0 à 10 minutes) L'animateur explique brièvement le concept d'apprentissage par le défi (CBL) : les participants partent d'un défi concret, en étudient les causes et conçoivent des solutions pratiques pouvant être testées dans la vie réelle. Présentez la structure du canvas et ses principaux éléments. 2. Définir le défi central (10 à 20 minutes) Les participants définissent un « énoncé de défi » clair. Encouragez-les à le formuler sous forme de question ouverte commençant par « Comment pourrions-nous... ? ». Exemple : « Comment pourrions-nous améliorer la participation des jeunes à la prise de décision locale ? » 3. Explorer le contexte (20 à 40 minutes) Les participants analysent le défi en remplissant les sections clés du canvas : • Contexte : Quel est le problème ? Pourquoi est-ce important ? • Parties prenantes : qui est concerné ou impliqué ? • Données et connaissances : de quelles informations ou recherches disposons-nous déjà ? Que devons-nous encore apprendre ? • Causes profondes : quels facteurs contribuent à ce défi ? 4. Générer des solutions possibles (40 à 70 minutes) Les équipes réfléchissent ensemble à des réponses possibles au problème. Encouragez la réflexion créative et la multiplication des idées avant de choisir une orientation. Les participants identifient ensuite : • les solutions ou interventions potentielles • les ressources et partenaires nécessaires • les obstacles ou risques éventuels.

Contenu et description étape par étape	5. Concevoir l'action (70 à 100 minutes) Les participants choisissent l'idée la plus prometteuse et définissent un plan d'action comprenant : • les activités clés • le calendrier • les rôles et responsabilités • les résultats attendus ou les indicateurs d'impact. 6. Partage et réflexion (100 à 120 minutes) Chaque équipe présente son canvas au groupe. L'animateur anime une brève réflexion axée sur la faisabilité, l'impact et les opportunités d'apprentissage.
Matériel nécessaire	• Canvas d'apprentissage par défi imprimé (grand format recommandé) • Post-it • Marqueurs • Tableau ou espace mural • Outils de collaboration numérique (Miro, Mural, Jamboard) (facultatif)
Sections du canvas	• Énoncé du défi (Comment pourrions-nous... ?) • Contexte/historique • Parties prenantes • Connaissances et données factuelles • Causes profondes • Solutions possibles • Solution retenue • Ressources et partenaires • Plan d'action • Impact attendu / indicateurs
Résultats d'apprentissage	Les participants seront en mesure de : • Comprendre la méthodologie d'apprentissage par les défis • Développer leur capacité de réflexion systémique et leurs compétences en analyse de problèmes • Apprendre à faire le lien entre la recherche, la créativité et l'action • S'exercer à la conception collaborative de solutions • Renforcer leur capacité à traduire des idées en initiatives concrètes

Questions de réflexion

Pour les participants :

- Qu'avez-vous découvert sur le défi en remplissant le canvas ?
- Quelles sont les parties prenantes les plus importantes pour résoudre ce problème ?
- Quelles hypothèses avez-vous remises en question au cours du processus ?
- Quelle solution vous semble la plus réaliste à mettre en œuvre ?
- Quelle serait la première étape pour tester votre idée dans la pratique ?

À l'attention des animateurs (facultatif) :

- Les participants ont-ils clairement défini le défi avant de se précipiter sur les solutions ?
- Les parties prenantes et les causes profondes ont-elles été suffisamment analysées ?
- Le canvas a-t-il aidé à structurer le processus de réflexion ?
- Quels outils supplémentaires (par exemple, le prototypage, la cartographie des parties prenantes) pourraient permettre d'approfondir le travail ?

Nom de l'activité	La pensée systémique avec LEGO® Serious Play®
Objectif	Aider les participants à comprendre les systèmes complexes en construisant et en visualisant les relations entre les acteurs, les facteurs et les dynamiques à l'aide de modèles LEGO®. L'activité permet aux participants d'explorer les interconnexions, les boucles de rétroaction et les points d'influence à travers la narration et la réflexion collective.
Durée	90–120 minutes
Contenu et description étape par étape	1. Défi d'échauffement : Construction (0 à 10 minutes) Commencez par un bref exercice d'échauffement de construction LEGO afin de stimuler la motricité et la créativité des participants. Demandez-leur de construire rapidement un modèle représentant « un système » ou « quelque chose qui est lié à beaucoup d'autres choses ». Les participants présentent brièvement leurs modèles afin d'établir le rythme « construire – partager – réfléchir » utilisé dans la méthode LEGO® Serious Play®. 2. Définition du système ou du défi (10 à 20 minutes) Présentez le sujet ou le défi que le groupe va explorer (par exemple : la participation des jeunes, le bien-être numérique, la résilience communautaire, l'action climatique). Expliquez que les participants vont explorer comment différents éléments interagissent au sein d'un système plus large. Notez la question du défi sur un tableau blanc, par exemple : « Quels facteurs influencent la participation des jeunes dans notre communauté ? » 3. Éléments individuels du système (20 à 40 minutes) Demandez à chaque participant de construire une maquette LEGO représentant un élément important influençant le système. Ces éléments peuvent inclure des institutions, des comportements, des normes sociales, des ressources, des politiques ou des acteurs. Une fois la construction terminée, chaque participant présente l'histoire de sa maquette et en explique la signification. Disposez les maquettes sur la table afin que chacun puisse voir le tableau qui se dessine.

Contenu et description étape par étape	4. Construction du système commun (40 à 70 minutes) Les participants relient alors leurs modèles à l'aide de briques LEGO, de ficelles ou de marqueurs pour représenter les relations. Encouragez les participants à expliquer : • comment les éléments s'influencent mutuellement • quelles connexions sont fortes ou faibles • où se situent les boucles de rétroaction • quels éléments renforcent ou atténuent certaines dynamiques. L'animateur aide les participants à élaborer un modèle collectif du système qui visualise la complexité de la question. 5. Identifier les leviers d'action (70 à 95 minutes) Demandez aux participants de modifier le modèle en ajoutant de nouvelles briques ou de nouveaux éléments représentant des interventions ou des changements possibles. Discutez des endroits où un petit changement pourrait influencer le système le plus efficacement. Les participants peuvent physiquement repositionner ou adapter des éléments du modèle pour représenter le changement. 6. Réflexion et synthèse (95 à 120 minutes) Animez une discussion sur ce que les participants ont appris grâce au modèle de système. Encouragez la réflexion sur les schémas, les relations cachées et les voies potentielles de changement. Notez les idées clés sur un tableau blanc.
Matériel nécessaire	• Kits LEGO® Serious Play® ou briques LEGO assorties • Plaques de base ou grande table • De la ficelle, des connecteurs ou des marqueurs pour relier les modèles • Tableau blanc • Marqueurs
Objectifs pédagogiques	Les participants seront en mesure de : • Acquérir une compréhension de la pensée systémique grâce à la modélisation physique • Identifier les interconnexions entre les différents acteurs et influences

Objectifs pédagogiques	• Visualiser les boucles de rétroaction et les relations systémiques • Découvrir des leviers de changement • Renforcer la réflexion collaborative et la compréhension commune des enjeux complexes
Questions de réflexion	Pour les participants : • Quelles nouvelles perspectives ont émergé lorsque le système est devenu visible grâce au modèle LEGO ? • Quels liens entre les éléments vous ont le plus surpris ? • Où avez-vous identifié des leviers potentiels de changement ? • En quoi cette perspective systémique influence-t-elle votre approche du défi ? • Quelles actions pourraient, de manière réaliste, faire évoluer le système dans une direction positive ?

Nom de l'activité	Découvrons les Objectifs de Développement Durable (ODD)
Objectif	Présenter aux participants les 17 Objectifs de développement durable (ODD) et les aider à comprendre comment les défis mondiaux tels que la pauvreté, les inégalités, le changement climatique et l'éducation sont liés entre eux. Cette activité encourage les participants à explorer les liens entre les ODD et leur vie quotidienne ainsi que leurs communautés.
Durée	45–60 minutes
Contenu et description étape par étape	1. Mise en route – Que savons-nous déjà ? (0 à 10 minutes) Commencez par demander aux participants ce qu'ils savent déjà sur les défis mondiaux tels que la pauvreté, le changement climatique, l'égalité des sexes ou l'accès à l'éducation. Présentez le concept des Objectifs de développement durable (ODD) en tant que cadre mondial adopté par les Nations unies pour relever ces défis d'ici 2030. Affichez les icônes des ODD ou une affiche présentant les 17 objectifs. 2. Découvrir les objectifs (10 à 20 minutes) Répartissez les participants en petits groupes et remettez à chaque groupe 2 à 3 cartes ODD. Demandez-leur de discuter des questions suivantes : • Selon vous, que signifie cet objectif ? • Pourquoi cet objectif pourrait-il être important ? • Pouvez-vous citer des exemples tirés de votre communauté qui se rapportent à cet objectif ? Chaque groupe prépare ensuite une brève explication de ses ODD. 3. Parcours de la galerie des ODD (20 à 35 minutes) Les groupes affichent leurs cartes des ODD et leurs idées au mur ou sur un tableau. Les participants se déplacent dans la salle pour lire les contributions des autres groupes. Encouragez-les à ajouter des post-it avec des exemples, des questions ou des commentaires sur la manière dont les objectifs s'inscrivent dans les réalités locales.

Contenu et description étape par étape	4. Relier les objectifs mondiaux à la vie locale (35 à 50 minutes) Animez une discussion de groupe sur la manière dont les ODD s'inscrivent dans la vie des participants. Demandez aux participants d'identifier les objectifs les plus pertinents pour leur communauté et les actions que les jeunes pourraient mener pour y contribuer. 5. Réflexion de clôture (50 à 60 minutes) Terminez par un bref tour de table au cours duquel les participants partagent un ODD auquel ils se sentent le plus liés et une action qu'ils pourraient mener pour le soutenir.
Matériel nécessaire	• Cartes ou affiches imprimées sur les ODD • Tableau ou grand espace mural • Post-it • Marqueurs
Objectifs pédagogiques	Les participants seront en mesure de : • Se familiariser avec les 17 objectifs de développement durable • Comprendre le lien entre les défis mondiaux et les réalités locales • Reconnaître comment les ODD sont interconnectés • Réfléchir au rôle des jeunes dans la contribution au développement durable • Développer une prise de conscience de la citoyenneté mondiale et de la responsabilité
Questions de réflexion	Pour les participants : • Quel ODD vous semble le plus pertinent pour votre vie ou votre communauté ? • Quels sont les objectifs qui vous semblent les plus urgents à l'échelle mondiale ? • Comment les différents objectifs sont-ils liés les uns aux autres ? • Quelles actions les jeunes peuvent-ils mener pour contribuer aux ODD ? • Quel petit changement pourriez-vous personnellement apporter pour soutenir l'un de ces objectifs ?

Nom de l'activité	Cartographie du réseau des parties prenantes et des relations de pouvoir
Objectif	Aider les participants à identifier les principales parties prenantes liées à un projet, un enjeu ou un système, et à analyser les relations, l'influence et les dynamiques de pouvoir entre elles. Cette activité renforce la capacité des participants à comprendre qui prend les décisions, qui est concerné et où se trouvent les opportunités de collaboration ou de changement.
Durée	60–90 minutes
Contenu et description étape par étape	1. Introduction aux parties prenantes et au pouvoir (0 à 10 minutes) L'animateur présente le concept de parties prenantes (individus, groupes ou institutions) qui influencent ou sont affectées par un enjeu, un projet ou une décision particuliers. Il explique que les parties prenantes disposent de niveaux différents de pouvoir, d'influence, d'intérêt et de ressources, et que cela détermine la manière dont les décisions sont prises au sein d'un système. 2. Définir l'enjeu central (10 à 15 minutes) Présentez le sujet ou l'enjeu à analyser (par exemple : la participation des jeunes à la prise de décision locale, l'action climatique dans la commune, l'éducation numérique à l'école). Écrivez clairement l'enjeu au centre d'un grand mur ou d'un tableau blanc. 3. Identification des parties prenantes (15 à 35 minutes) Les participants réfléchissent ensemble à tous les acteurs liés à l'enjeu. Il peut s'agir d'institutions, d'organisations, de groupes informels, de membres de la communauté, d'entreprises ou de pouvoirs publics. Chaque partie prenante est notée sur un post-it et placée autour de l'enjeu central. Encouragez les participants à inclure aussi bien les acteurs visibles que ceux qui le sont moins. 4. Cartographie des relations – le réseau des parties prenantes (35 à 55 minutes) Les participants tracent des lignes entre les parties prenantes pour représenter les relations.

Contenu et description étape par étape	Différents types de liens peuvent être indiqués par des couleurs ou des symboles différents, par exemple : • coopération ou partenariats • influence ou pouvoir de décision • conflit ou tension • flux d'informations. Cela permet de créer un réseau visuel (« réseau des parties prenantes ») montrant comment les acteurs interagissent au sein du système. 5. Analyse des rapports de force (55 à 75 minutes) Les participants analysent le réseau en discutant des questions suivantes : • Quelles parties prenantes exercent le plus d'influence ou de pouvoir de décision ? • Quels groupes sont concernés mais ont peu de voix au chapitre ? • Où apparaissent des alliances ou des conflits ? • Quelles parties prenantes pourraient soutenir le changement ? L'animateur peut inviter les participants à mettre en évidence les acteurs clés ou les leviers d'action au sein du réseau. 6. Réflexion et discussion sur la stratégie (75 à 90 minutes) Animez une discussion sur la manière dont la compréhension des relations entre les parties prenantes peut éclairer les stratégies d'action. Encouragez les participants à réfléchir à la façon dont la collaboration, le plaidoyer ou le dialogue avec des acteurs spécifiques pourraient influencer les résultats.
Matériel nécessaire	• Grande feuille de papier pour tableau ou espace mural • Des post-it • Marqueurs (différentes couleurs recommandées) • Du ruban adhésif ou de la pâte adhésive

Objectifs pédagogiques	Les participants seront en mesure de : • Identifier et cartographier les parties prenantes liées à un système ou à un enjeu • Comprendre les dynamiques de pouvoir et les structures d'influence • Reconnaître les relations entre les acteurs et les institutions • Développer une réflexion stratégique sur la collaboration et le changement • Renforcer leur capacité à analyser des systèmes sociaux complexes
Questions de réflexion	Pour les participants : • Quels sont les acteurs qui ont le plus d'influence sur cette question ? • Quels groupes sont concernés mais sous-représentés ? • Quelles relations entre les acteurs vous ont surpris ? • Dans quels domaines des alliances pourraient-elles favoriser un changement positif ? • Quelle partie prenante serait la plus importante à impliquer en premier lieu ?

Nom de l'activité	Euphorigen
Objectif	Développer l'esprit critique et les compétences en matière d'éducation aux médias des participants en explorant comment la désinformation et les contenus générés par l'IA peuvent influencer l'information en ligne. Grâce à un format interactif de « escape room », les participants apprennent à identifier les techniques de manipulation et à réfléchir à un comportement numérique responsable.
Durée	90 minutes
Contenu et description étape par étape	1. Présentation de l'activité (10 minutes) Répartissez les participants en groupes de 4 à 6 personnes. Présentez les kits « escape room », qui contiennent des documents imprimés et des énigmes liés à la désinformation et aux contenus générés par l'IA. Expliquez que chaque groupe doit travailler en collaboration pour résoudre les défis. Les groupes doivent être assis séparément afin que chaque équipe puisse mener l'activité de manière indépendante. 2. Défi « escape room » (60 minutes) Les participants progressent dans le kit d'escape game en résolvant une série d'énigmes liées aux tactiques de désinformation, telles que les titres trompeurs, les graphiques manipulés, les bots sur les réseaux sociaux, ainsi que les images et vidéos deepfake. L'animateur suit la progression des groupes et leur apporte son aide s'ils sont bloqués (en évitant toutefois de donner des indices ou des pistes trop évidents). 3. Débriefing et discussion en groupe (20 minutes) Une fois l'activité terminée, rassemblez tous les participants pour une discussion de réflexion. Encouragez-les à partager ce qu'ils ont remarqué, les stratégies qu'ils ont utilisées pour résoudre les énigmes et en quoi cette activité est liée à leurs expériences réelles de consommation et de partage d'informations en ligne. Utilisez les questions de réflexion préparées pour guider la discussion.

Matériel nécessaire	• Un kit d'échappement imprimé par groupe - Achetez-les ici • Des tables ou des espaces permettant aux groupes de travailler de manière autonome • Des stylos ou des crayons
Objectifs pédagogiques	Les participants seront en mesure de : • Réfléchir à l'importance d'une utilisation sûre et responsable d'Internet • Prendre conscience des techniques de désinformation et de manipulation en ligne • Améliorer leur capacité à évaluer de manière critique les contenus en ligne • Reconnaître la manipulation des médias visuels par l'IA, notamment les photos et vidéos « deepfake »
Questions de réflexion	• Comment s'est passée votre expérience de jeu ? • Le jeu comportait des titres trompeurs, des graphiques manipulés, des bots sur les réseaux sociaux, ainsi que des images et vidéos « deepfake ». Ces tactiques vous ont-elles paru nouvelles ou surprenantes ? • L'énigme des visages était-elle difficile ? Dans la vie réelle, les gens consacrent-ils généralement autant d'efforts à la vérification des informations ? • Avez-vous cru ce que disait la première vidéo ? Pourquoi ou pourquoi pas ? • Qu'avez-vous ressenti lorsque vous avez découvert que la vidéo était un deepfake ? • Dans le jeu, vous ne pouviez que partager les vidéos. Dans quelle mesure avez-vous l'impression d'avoir le choix lorsque vous partagez des informations sur les réseaux sociaux dans la vie réelle ? • Dans le dernier énigme, vous avez corrigé l'erreur en partageant la vraie vidéo. Comment pensez-vous que cette situation se déroulerait dans la vie réelle ? • Selon vous, quel rôle les individus jouent-ils dans la diffusion de fausses informations ? Quelles mesures pouvez-vous prendre pour limiter leur propagation ?

Nom de l'activité	Ma vie n'est pas un spectacle !
Objectif	Sensibiliser à l'utilisation abusive des technologies de l'information et de la communication (TIC), en mettant particulièrement l'accent sur le cyberharcèlement. Les participants explorent comment les comportements en ligne peuvent affecter les autres, réfléchissent à l'impact du cyberharcèlement sur les individus et les communautés, et examinent les moyens de prévenir et de lutter contre les pratiques numériques préjudiciables.
Durée	90 minutes
Contenu et description étape par étape	1. Brainstorming sur le harcèlement (10 minutes) Commencez par une brève séance de brainstorming sur le harcèlement. Demandez aux participants de réfléchir à ce qu'est le harcèlement et à la manière dont il peut se manifester dans la vie quotidienne. Recueillez les réponses et notez-les sur un tableau. 2. Brainstorming sur le cyber-harcèlement (10 minutes) Sur un nouvel espace du tableau, répétez le processus de réflexion, en vous concentrant cette fois-ci sur le cyberharcèlement. Demandez aux participants quelles formes peut prendre le cyberharcèlement (par exemple, le harcèlement sur les réseaux sociaux, la diffusion de rumeurs en ligne, le partage d'images embarrassantes, l'exclusion de groupes en ligne). Notez leurs idées. 3. Préparation de l'activité « La ligne du oui » (5 minutes) Tracez une longue ligne au sol à l'aide de ruban adhésif ou de ficelle et expliquez qu'il s'agit de la « ligne du oui ». Demandez aux participants de se placer en deux rangées de part et d'autre de la ligne tracée. 4. Répondre aux affirmations (40 minutes) Expliquez que vous allez lire une série d'affirmations liées à des expériences de cyberharcèlement. Les participants doivent répondre sans parler. S'ils répondent « oui » à une affirmation, ils doivent faire un pas vers la « ligne du oui ». Encouragez les participants à répondre honnêtement.

Contenu et description étape par étape	Encouragez les participants à répondre honnêtement. Après chaque affirmation, laissez le temps aux participants d'observer combien de personnes se trouvent sur la ligne. Demandez-leur ensuite de regagner leur position initiale avant la lecture de l'affirmation suivante. 5. Débriefing et discussion de groupe (25 minutes) Une fois toutes les affirmations lues, invitez les participants à former un cercle et entamez une discussion de réflexion sur leurs observations, leurs sentiments et les enseignements tirés de l'activité. Utilisez les questions de réflexion pour guider la discussion.
Matériel nécessaire	• Tableau • Liste préparée d'affirmations liées au cyberharcèlement • Du ruban adhésif ou de la ficelle pour tracer une longue ligne au sol
Objectifs pédagogiques	Les participants seront en mesure de : • Prendre davantage conscience des utilisations abusives des téléphones portables et d'Internet • Reconnaître les différentes formes et conséquences du cyberharcèlement • Développer leur capacité à mener une réflexion critique sur les comportements numériques • Renforcer leur empathie et leur solidarité envers les personnes victimes de cyberharcèlement • Explorer les mesures possibles pour prévenir et lutter contre le harcèlement en ligne
Questions de réflexion	• Que saviez-vous du cyberharcèlement avant cette activité ? • Toutes ces affirmations sont-elles suffisamment graves pour être qualifiées de cyberharcèlement ? Pourquoi ou pourquoi pas ? • Existe-t-il d'autres formes de cyberharcèlement qui n'ont pas été mentionnées ? • Le cyberharcèlement est-il courant dans votre communauté ou votre pays ? • Quels droits humains le cyberharcèlement est-il susceptible de violer ? • Pourquoi certaines personnes harcèlent-elles les autres en ligne ? Pourquoi certaines personnes en deviennent-elles victimes ?

Questions de réflexion

- Pourquoi les personnes qui ont été victimes peuvent-elles parfois se mettre à harceler à leur tour d'autres personnes ?
- Que peut-on faire pour mettre fin au cyberharcèlement ? Que peuvent faire les victimes, les témoins et les communautés ?
- Quelles mesures pouvez-vous prendre pour vous protéger et protéger les autres contre le cyberharcèlement ?

Nom de l'activité	Le plus grand mensonge de l'Histoire
Objectif	Renforcer l'éducation aux médias des participants en les aidant à analyser les informations de manière critique, à reconnaître les fausses informations et les techniques de manipulation, et à réfléchir à la manière dont les récits mensongers se propagent et influencent les opinions au sein de la société.
Durée	60 minutes (adaptable à une durée comprise entre 45 et 75 minutes)
Contenu et description étape par étape	1. Mise en route – Qu'est-ce qu'un mensonge en ligne ? (0 à 10 minutes) Commencez par une question stimulante : « Quel est le plus gros mensonge que vous ayez jamais vu sur Internet ? » Les participants partagent brièvement des exemples par deux ou lors d'une brève discussion de groupe. L'animateur note les mots-clés sur un tableau (par exemple : fausses informations, pièges à clics, photos retouchées, théories du complot). Cette étape mobilise les connaissances préalables des participants et introduit le thème de la désinformation. 2. Défi en petits groupes – Repérer le mensonge (10 à 25 minutes) Répartissez les participants en petits groupes de 3 à 5 personnes. Chaque groupe reçoit 3 à 4 exemples issus des médias, tels qu'un titre trompeur, une image manipulée, une fausse statistique ou une publication à caractère émotionnel. Les groupes analysent les exemples et déterminent lequel est le plus trompeur (« le plus gros mensonge »). Ils préparent une brève explication répondant à des questions telles que : • Qu'est-ce qui rend cela crédible ? • Qu'est-ce qui éveille la méfiance ? • À qui ce message pourrait-il profiter ? • Quelles émotions cherche-t-il à susciter ? L'animateur circule parmi les groupes et apporte son aide si nécessaire.

Contenu et description étape par étape	3. Débat « Aquarium » – Le plus grand mensonge de l'histoire (25 à 45 minutes) Disposez les chaises pour un débat « Aquarium » avec un cercle intérieur composé d'intervenants et un cercle extérieur composé d'auditeurs. Invitez un représentant de chaque groupe à rejoindre le cercle intérieur pour débattre de la question suivante : « Quel exemple constitue le mensonge le plus dangereux et pourquoi ? » Les participants échangent leurs points de vue tandis que les autres observent. L'animateur veille au bon déroulement du débat, encourage les arguments fondés sur des preuves et invite d'autres participants à se joindre à la discussion en occupant la chaise vide. 4. Outils pour une utilisation responsable des médias (45 à 55 minutes) Demandez aux participants : « Comment pouvons-nous nous protéger contre le fait de croire ou de partager des fausses informations en ligne ? » Recueillez des stratégies pratiques sur un tableau à feuilles mobiles, telles que vérifier la source, effectuer des recherches d'images inversées, lire au-delà des titres, vérifier les dates, comparer plusieurs sources et reconnaître la manipulation émotionnelle. L'animateur peut ajouter d'autres techniques d'éducation aux médias si nécessaire. 5. Réflexion de clôture (55 à 60 minutes) Organisez un bref tour de table de clôture au cours duquel les participants complètent la phrase : « Une chose que je ferai différemment en ligne à partir d'aujourd'hui, c'est... » Concluez en résumant les principaux enseignements de la session.
Matériel nécessaire	• Exemples de médias imprimés ou numériques (à la fois fiables et trompeurs) • Tableau blanc • Marqueurs • Des chaises disposées pour une discussion de type « aquarium » • Minuteur ou horloge bien visible • Accès à Internet pour les démonstrations de vérification des faits

Objectifs pédagogiques	Les participants seront en mesure de : • Reconnaître les formes courantes de désinformation et les techniques de manipulation • Développer des compétences pour évaluer la crédibilité des contenus médiatiques • Comprendre le rôle des émotions et de la persuasion dans la communication médiatique • S'exercer à l'argumentation et à la discussion fondées sur des preuves • Élaborer des stratégies pour une consommation et un partage responsables des médias • Renforcer les compétences en matière de pensée critique et de citoyenneté numérique
Questions de réflexion	Pour les participants : • Qu'est-ce qui rendait certaines fausses informations convaincantes ? • Quelles techniques de manipulation avez-vous remarquées ? • À quel moment les jeunes sont-ils les plus vulnérables à la désinformation ? • Quelle habitude pourriez-vous changer pour devenir un consommateur de médias plus responsable ? • Pourquoi l'éducation aux médias est-elle importante pour une démocratie saine ? À l'intention des animateurs (facultatif) : • Les participants sont-ils allés au-delà de la simple identification des informations comme « vraies ou fausses » pour s'engager dans une analyse plus approfondie ? • Les participants les plus discrets ont-ils pu contribuer à la discussion ? • Quels exemples ont le plus stimulé la réflexion critique ? • Que pourrait-on adapter à cette tranche d'âge lors des prochaines sessions ?

Nom de l'activité	Est-ce vrai ?
Objectif	Aider les participants à développer leur éducation aux médias et leur esprit critique en analysant des contenus médiatiques réels et en évaluant si les informations sont crédibles, trompeuses ou fausses. Les participants s'entraînent à vérifier leurs sources et à réfléchir à la manière dont la désinformation se propage en ligne.
Durée	45 minutes
Contenu et description étape par étape	1. Exemples tirés des médias (5 minutes) Demandez aux participants d'apporter un article de presse ou une publication en ligne qu'ils ont récemment consulté (sur papier ou sur leur téléphone). Il peut s'agir d'un article d'actualité, d'une publication sur les réseaux sociaux ou d'une capture d'écran d'un titre. Préparez plusieurs exemples de secours au cas où certains participants n'en auraient pas. 2. Discussion initiale par deux (10 minutes) Les participants travaillent par deux, partagent leurs articles et discutent des questions suivantes : • Pourquoi ai-je choisi cet article ? • Est-ce que j'y crois ? (Oui/Non/Je ne sais pas) • Qu'est-ce qui m'a incité à y croire ou à en douter ? 3. Classification des informations (5 minutes) Créez trois catégories au tableau : • « Semble vrai » • « Je ne sais pas » • « Semble faux » Chaque binôme classe son article dans l'une de ces catégories à l'aide de post-it ou de titres imprimés. 4. Analyse de l'article (15 minutes) Chaque binôme choisit un nouvel article à analyser plus en détail. À l'aide d'Internet, ils effectuent des recherches sur l'article en : • Identifiant l'auteur et la source originale

Contenu et description étape par étape	• Réfléchissant à l'intention possible de l'auteur (informer, vendre, persuader ou provoquer) • Trouvant au moins deux sources fiables qui confirment ou remettent en cause l'affirmation. 5. Présentation des résultats (10 minutes) Chaque binôme présente les résultats de ses recherches au groupe. Si nécessaire, il peut reclasser l'article dans une autre catégorie en fonction de ses conclusions. Terminez par une discussion à l'aide des questions de réflexion.
Matériel nécessaire	• Articles de presse des élèves (sur téléphone ou en version imprimée) • Accès à Internet (téléphones, tablettes ou ordinateurs de la classe) • Post-it • Tableau
Objectifs pédagogiques	Les participants seront en mesure de : • S'exercer à recouper des informations à l'aide de sources fiables • Apprendre à évaluer la fiabilité des sources médiatiques • Prendre confiance en eux pour remettre en question les informations et en discuter de manière respectueuse • Prendre davantage conscience de la désinformation et de son impact sur la société
Questions de réflexion	• Qu'est-ce qui vous a incité à faire confiance à cet article ou à en douter au départ ? • Avez-vous changé d'avis sur cet article après avoir effectué des recherches ? Pourquoi ? • Pourquoi pensez-vous que la désinformation se propage si facilement sur Internet ? • Que pouvons-nous faire, en tant que citoyens, pour limiter la propagation des fausses informations ? • Comment devrions-nous réagir lorsqu'un ami ou un membre de notre famille partage une fausse information ?

Nom de l'activité	Utilisation des paiements en ligne et remplissage d'un formulaire UPN
Objectif	Montrer aux participants comment remplir un formulaire UPN (ordre de paiement universel) et explorer comment les transactions financières quotidiennes (par exemple, payer des cotisations, acheter des billets pour des événements, faire des dons ou soutenir des initiatives communautaires) peuvent s'inscrire dans le cadre d'une citoyenneté active et d'une participation responsable à la société.
Durée	45 minutes
Contenu et description étape par étape	1. Discussion d'échauffement (5 minutes) Commencez par poser aux participants des questions telles que : « À quand remonte la dernière fois où vous avez payé quelque chose, par exemple un abonnement à un club de sport, un billet de concert ou une paire de baskets ? » Enchaînez avec : « Savez-vous comment l'argent parvient réellement au bénéficiaire ? ». Expliquez aux participants qu'ils vont apprendre à remplir et à comprendre un formulaire de paiement UPN, un outil administratif couramment utilisé pour les transactions financières. 2. Présentation du formulaire UPN (10 minutes) Affichez un formulaire UPN réel ou vierge à l'aide d'un projecteur et expliquez les champs clés à l'aide d'exemples concrets : • Payeur : la personne qui effectue le paiement (par exemple, Charles Lemaître, Pau) • Bénéficiaire : l'organisation qui reçoit le paiement (par exemple, le Club de Tennis de Lescar) • Montant : Exemple : 55 € (cotisation mensuelle) • IBAN : numéro de compte bancaire (utilisez un numéro fictif pour vous entraîner) • Référence : Exemple : FR00 2026-TENNIS • Objet : Exemple : Cotisation mensuelle de Tennis, achat de matériel sportif, etc. • Code de motif : Exemple : CHAR (charité), ENTR (divertissement), EDUC (éducation) , SPRT (sport)

Acquis d'apprentissage	Les participants seront en mesure de : • Apprendre à remplir correctement un formulaire de paiement UPN • Gagner en assurance dans l'utilisation d'outils administratifs et financiers concrets • Comprendre comment les gestes financiers quotidiens peuvent soutenir les activités communautaires et les initiatives citoyennes • Reconnaître l'importance de la précision, de la transparence et de la responsabilité dans les transactions financières
Questions de réflexion	• Qu'avez-vous ressenti en remplissant vous-même un formulaire financier «d'adulte» ? • Qu'est-ce qui vous a surpris dans les informations à fournir ? • En quoi la compréhension d'outils tels que les formulaires UPN peut-elle vous rendre plus autonome et mieux informé en tant que citoyen ? • Pourquoi la transparence est-elle importante lors des paiements liés à des activités publiques ou communautaires ? • En quoi le fait d'être responsable de son argent est-il lié à la confiance et à l'équité dans la société ?

Nom de l'activité	Comment je dépense mon argent
Objectif	Aider les participants à développer leur conscience financière en analysant la manière dont ils dépensent leur argent pour des achats essentiels et non essentiels. Cette activité encourage la réflexion sur la manière dont les décisions financières quotidiennes influencent le bien-être personnel, l'autonomie et, plus largement, la responsabilité sociale et environnementale.
Durée	45 –60 minutes
Contenu et description étape par étape	1. Discussion d'introduction – Où va l'argent ? (0 à 10 minutes) Commencez par une brève discussion en posant la question suivante aux participants : « Où va généralement votre argent chaque semaine ? » Présentez le concept de culture financière comme la capacité à gérer son argent de manière responsable par l'épargne, les dépenses et la planification. Insistez sur le fait que les décisions financières sont également liées aux valeurs, au mode de vie et à la citoyenneté. 2. Tableau de suivi des dépenses personnelles (10 à 20 minutes) Remettez à chaque participant un tableau de suivi des dépenses. Demandez-leur de noter ou d'estimer leurs dépenses hebdomadaires dans deux catégories : • Les dépenses essentielles (besoins) – telles que l'alimentation, les transports, les fournitures scolaires • Les dépenses non essentielles (envies) – telles que les loisirs, les en-cas, les vêtements ou les abonnements. Les participants estiment ensuite le montant mensuel et annuel que ces dépenses représenteraient. 3. Comparaison en petits groupes (20 à 35 minutes) Les participants forment des petits groupes (3 à 4 personnes) et discutent de leurs résultats. Encouragez-les à identifier des tendances dans leurs dépenses à l'aide de questions telles que : • Qu'est-ce qui vous a surpris ? • Quelles catégories représentent la plus grande part de vos dépenses ? • Y a-t-il des dépenses qui pourraient être réduites ou évitées ?

Contenu et description étape par étape	4. Visualisation des tendances au sein des groupes (35 à 45 minutes) Chaque groupe crée un simple diagramme circulaire ou un graphique à barres représentant l'équilibre entre les dépenses essentielles et non essentielles au sein du groupe. Affichez les graphiques dans la salle et comparez brièvement les résultats entre les groupes. 5. Relier les dépenses aux valeurs (45 à 60 minutes) Animez une discussion sur la manière dont les habitudes de consommation reflètent les choix personnels et la responsabilité sociale. Abordez des questions relatives à la pression des pairs, à la publicité et à la manière dont les décisions financières peuvent soutenir des pratiques durables ou les communautés locales.
Matériel nécessaire	• Tableau « Suivi des dépenses » imprimé (un par participant) • Stylos ou feutres • Grande feuille de papier ou tableau pour les graphiques • Calculatrices ou tableurs numériques (facultatif)
Objectifs pédagogiques	Les participants seront en mesure de : • Suivre et classer leurs habitudes de dépenses personnelles • Faire la distinction entre les besoins et les envies • Reconnaître l'importance de l'établissement d'un budget et de l'épargne • Comprendre le lien entre les décisions financières et les valeurs, la durabilité et la citoyenneté • Acquérir des connaissances financières de base et développer une conscience critique en matière de consommation
Questions de réflexion	• Qu'est-ce qui vous a le plus surpris dans vos habitudes de consommation ? • Quelles dépenses pourriez-vous réduire sans que cela n'affecte votre qualité de vie ? • Dans quelle mesure la pression des pairs ou la publicité influencent-elles vos achats ? • Que signifie être un citoyen responsable sur le plan financier ? • Comment pourriez-vous réorienter une partie de vos dépenses pour soutenir une cause qui vous tient à cœur (par exemple, des commerces locaux, des initiatives communautaires ou des projets environnementaux) ? • Si vous suiviez vos dépenses pendant un mois entier, quel changement chercheriez-vous à apporter ?

Nom de l'activité	Faire ses achats en ligne en toute sécurité
Objectif	Aider les participants à développer un esprit critique lorsqu'ils naviguent sur des boutiques en ligne et des places de marché numériques. Les participants apprennent à identifier les signes avant-coureurs d'un site web suspect (« signaux d'alerte ») et à réfléchir aux types d'informations personnelles qui peuvent être communiquées en toute sécurité et à celles qui doivent toujours rester protégées.
Durée	45 minutes
Contenu et description étape par étape	1. Discussion d'ouverture (5 minutes) Commencez par une question pour lancer la discussion : « Vous avez trouvé une excellente offre en ligne pour un article en édition limitée (par exemple, des baskets, des vêtements, une carte à collectionner) pour seulement 5 euros. Quelle est votre première réaction ? » Demandez si quelqu'un souhaite partager une expérience d'achat en ligne qui s'est avérée être une contrefaçon ou une arnaque. 2. Activité de groupe – Le coffre-fort d'informations (20 minutes) Répartissez les participants en groupes de 4 à 6 personnes. Chaque groupe dessine un grand coffre-fort au milieu d'une feuille de papier. À l'intérieur du coffre-fort, les participants notent les types d'informations pouvant être communiquées à des boutiques en ligne de confiance (par exemple, adresse e-mail, adresse de livraison, informations de paiement via des systèmes sécurisés). À l'extérieur du coffre-fort, ils notent les informations qui ne doivent jamais être communiquées à des boutiques en ligne (par exemple, le code PIN d'un compte bancaire, les mots de passe, les réponses aux questions de sécurité personnelles telles que le nom de jeune fille d'un parent). 3. Présentation et comparaison (10 minutes) Chaque groupe présente son « coffre-fort ». Comparez les similitudes et les différences entre les groupes. Animez une discussion sur les raisons pour lesquelles certaines informations doivent rester protégées et sur la manière dont les escrocs peuvent tenter d'obtenir des données sensibles.

Contenu et description étape par étape	4. Élaboration d'un contrat pour des achats en ligne en toute sécurité (10 minutes) En groupe, rédigez un « contrat d'achats en ligne sécurisés » – une liste de règles que les participants doivent toujours respecter lorsqu'ils font des achats en ligne. Voici quelques exemples : • vérifier l'URL du site web et les indicateurs de sécurité • lire les avis provenant de sources fiables • demander conseil à un adulte de confiance ou à un tuteur en cas de doute • contacter sa banque en cas d'activité suspecte. N'incluez que les règles sur lesquelles tout le groupe s'accorde. Discutez du nombre de règles établies et de celles que les participants considèrent comme les plus importantes.
Matériel nécessaire	• Post-it • Marqueurs ou stylos • Papier A4 • Tableau
Objectifs pédagogiques	Les participants seront en mesure de : • Comprendre quels types d'informations personnelles peuvent être partagés en ligne en toute sécurité et lesquels ne le peuvent pas • Reconnaître les signes avant-coureurs courants des boutiques en ligne suspectes • Développer un esprit critique face aux offres ou publicités en ligne • Faire preuve de plus de prudence et de responsabilité lorsqu'ils naviguent ou font des achats en ligne
Questions de réflexion	• Vous considérez-vous comme compétent pour naviguer en toute sécurité sur Internet ? Pourquoi ou pourquoi pas ? • Selon vous, qui est le plus exposé aux risques lorsqu'il navigue sur Internet aujourd'hui ? • Que ressentez-vous lorsque vous vous rendez compte qu'un site web tente peut-être de vous piéger ? • Consultez-vous généralement les avis sur les sites web avant d'acheter quelque chose ? Que pensez-vous des produits qui n'ont que des avis cinq étoiles ?

Nom de l'activité	Débat « Aquarium » – Discussion inclusive entre jeunes
Objectif	Permettre aux jeunes d'explorer une question commune à travers un dialogue structuré. Cette activité renforce la participation démocratique, l'écoute active et l'échange respectueux de points de vue divers, tout en encourageant les participants à s'impliquer à la fois en tant qu'orateurs et auditeurs attentifs.
Durée	45 minutes
Contenu et description étape par étape	1. Accueil et création d'un espace sécurisant (0 à 5 minutes) L'animateur accueille les participants et présente brièvement la méthode du « Débat Aquarium », en expliquant que parler et écouter sont deux formes importantes de participation. Organisez un bref tour de table au cours duquel les participants partagent un mot décrivant pourquoi ils ont décidé de participer à la session. 2. Présentation du sujet et des règles de discussion (5 à 10 minutes) Présentez clairement une question directrice sur un tableau blanc. Expliquez que l'objectif n'est pas de trouver une seule bonne réponse, mais d'explorer différentes perspectives. Présentez la structure de l'« Aquarium » : • cercle intérieur (intervenants actifs) • cercle extérieur (auditeurs et observateurs) • une chaise vide (invitation ouverte à toute personne souhaitant se joindre à la conversation). Convenez de règles de base pour le groupe, telles que : • une communication respectueuse • ne pas interrompre • s'exprimer à partir de son expérience personnelle • le droit de passer son tour • considérer l'écoute comme une forme de participation 3. Débat « Aquarium » – Tour principal (10 à 30 minutes) Invitez 4 à 5 volontaires à commencer dans le cercle intérieur. Les participants partagent leurs réflexions en réponse à la question directrice. L'animateur se contente

Contenu et description étape par étape	principalement d’observer et n’intervient qu’en cas de besoin, en posant des questions incitatives (par exemple : « Pourriez-vous développer ce point ? » ou « Quelqu’un voit-il les choses différemment ? »). Les participants peuvent se joindre à la discussion en s’asseyant sur la chaise vide, ce qui permet à la conversation de tourner naturellement. Vers la 25e minute, interrompez brièvement la discussion et demandez aux participants ce qu’ils remarquent à propos du débat avant de poursuivre. 4. Réflexion en cercle extérieur (30 à 38 minutes) Rassemblez l’ensemble du groupe et invitez les participants du cercle extérieur à partager leurs réflexions. Les participants peuvent faire part d’une brève réflexion ou observation en s’appuyant sur des questions telles que : qu’est-ce qui les a surpris, quels points de vue manquaient à l’appel, ou encore ce que les adultes ou les décideurs devraient entendre. 5. Synthèse et conclusion (38 à 45 minutes) Sur le tableau, notez trois éléments issus de la discussion : • une idée clé • une action possible • une question ouverte Concluez par un bref tour de table où les participants partagent un mot décrivant ce qu’ils ressentent en quittant le débat, suivi d’un remerciement de la part de l’animateur et d’un bref résumé.
Matériel nécessaire	• Des chaises disposées en deux cercles (avec une chaise vide dans le cercle intérieur) • Tableau • Marqueurs • Question guide préparée • Minuteur ou horloge visible (facultatif)
Objectifs pédagogiques	Les participants seront en mesure de : • S’exercer à mener un débat respectueux sur des sujets complexes ou sensibles • Renforcer leurs compétences en matière d’écoute active et de communication réflexive • Faire l’expérience de la participation démocratique à travers un format de discussion structuré

Objectifs pédagogiques	• Apprendre à exprimer leurs points de vue personnels et à répondre de manière constructive aux autres • Reconnaître l'écoute comme une forme active et précieuse de participation • Identifier les idées collectives et les actions potentielles issues du débat
Questions de réflexion	À l'intention des participants : • Qu'avez-vous remarqué dans le déroulement du débat ? • À quel moment vous êtes-vous senti le plus impliqué, que ce soit en parlant ou en écoutant ? • Quels points de vue vous ont paru nouveaux ou surprenants ? • Qu'est-ce qui a contribué à créer un espace de débat respectueux et ouvert ? • Que retiendrez-vous de cette conversation pour l'appliquer dans la vie de tous les jours ? Pour les animateurs (facultatif) : • La participation a-t-elle été équilibrée au sein du groupe ? • La rotation autour de la « chaise vide » s'est-elle déroulée sans heurts ? • Quand une intervention de l'animateur s'est-elle avérée nécessaire ? • Que modifieriez-vous ou amélioreriez-vous lors des prochaines sessions ?

Nom de l'activité	Débat sur Karl Popper
Objectif	Développer les compétences des participants en matière d'argumentation structurée, de pensée critique et de débat respectueux à l'aide du format de débat de Karl Popper. Les participants apprennent à analyser un sujet sous différents angles, à construire des arguments fondés sur des preuves et à répondre aux points de vue opposés dans le cadre d'un dialogue constructif et démocratique.
Durée	60–90 minutes
Contenu et description étape par étape	1. Introduction au format de débat (0 à 10 minutes) L'animateur présente le format du débat de Karl Popper, en expliquant qu'il s'agit d'un modèle de débat structuré utilisé dans l'enseignement pour encourager la pensée critique et une discussion équilibrée. Le débat oppose deux équipes : la Proposition (qui soutient la motion) et l'Opposition (qui la conteste). Chaque équipe se compose généralement de trois intervenants. L'animateur explique les rôles et l'ordre des interventions. 2. Présentation de la motion (10 à 15 minutes) Présentez une affirmation claire et sujette à débat (thèse), par exemple : • « Les réseaux sociaux font plus de mal que de bien aux jeunes. » • « Les uniformes scolaires devraient être obligatoires. » • « Les gouvernements devraient réglementer l'intelligence artificielle. » Répartissez les participants en deux équipes et laissez-leur le temps de préparer leurs arguments. 3. Préparation des équipes (15 à 30 minutes) Les équipes travaillent séparément pour préparer leur argumentation. Encouragez-les à : • définir les termes clés de la thèse • élaborer des arguments clairs étayés par des preuves • anticiper les contre-arguments • répartir les rôles d'intervenants au sein de l'équipe

Contenu et description étape par étape	4. Séance de débat (30 à 60 minutes) Le débat se déroule selon un déroulement structuré. Une version simplifiée peut suivre l'ordre suivant : • orateur 1 de la proposition – argument d'ouverture • orateur 1 de l'opposition – réponse et contre-argument • orateur 2 de la proposition – argument supplémentaire et réfutation • orateur 2 de l'opposition – réponse et nouvel argument • orateur 3 de la proposition – réfutation et synthèse • orateur 3 de l'opposition – réfutation et synthèse. Les participants doivent se concentrer sur les preuves, la logique et un échange respectueux. 5. Questions du public et réflexion (60 à 80 minutes) À l'issue du débat principal, le public peut poser des questions ou contester certains arguments. L'animateur veille à ce que la discussion reste respectueuse et équilibrée. 6. Évaluation et débriefing (80 à 90 minutes) Animer une réflexion sur le déroulement du débat. Les participants discutent des stratégies qui se sont avérées efficaces, de la manière dont les arguments ont été construits et de l'influence qu'a eue l'écoute des points de vue opposés sur leur réflexion.
Matériel nécessaire	• Thèse du débat écrite sur un tableau • Papier et stylos pour la préparation • Minuteur ou horloge bien visible • Fiches d'évaluation pour les observateurs (facultatif)
Objectifs pédagogiques	Les participants seront en mesure de : • Développer leurs compétences en matière d'argumentation et de prise de parole en public • S'exercer à l'analyse critique de questions complexes • Apprendre à construire et à évaluer des arguments fondés sur des preuves • Renforcer leur capacité d'écoute active et leur aptitude à exprimer leur désaccord de manière respectueuse • Vivre une expérience de dialogue démocratique et de débat structuré

Questions de réflexion

Pour les participants :

- Quelles stratégies ont rendu les arguments plus convaincants ?
- En quoi le fait d'écouter l'équipe adverse a-t-il influencé votre réflexion ?
- Quels ont été les arguments les plus convaincants et pourquoi ?
- Quelle est l'importance des preuves dans un débat ?
- Quelles compétences avez-vous développées au cours du débat ?