



Citizenship ED+

Lignes directrices pour les cours
de citoyenneté active basés sur
l'apprentissage par les défis

Titre : Lignes directrices pour les cours de citoyenneté active basés sur l'apprentissage par les défis

Rédigé par : Vid Sever, Maja Drobne, Ružica Jurčević

Édité par : Maja Drobne

Publié par : Association for Culture and Education PiNA, www.pina.si

Droits d'auteur : Association for Culture and Education 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 s'appuyant sur une méthodologie d'apprentissage par les défis. 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.



pistes solidaires



Funded by
the European Union



Table des matières

Cadre de référence des lignes directrices 4

1. Cadre théorique de l'apprentissage par le défi 8

- [1.1](#) Qu'est-ce que l'apprentissage par le défi ? 8
- [1.2](#) Principes fondamentaux de l'apprentissage par défi (CBL) 9
- [1.4](#) Apprentissage par le défi (CBL) et citoyenneté active 15
- [1.5](#) Quelques remarques sur l'enseignement et l'apprentissage 16

2. Étapes de mise en œuvre de l'apprentissage par le défi (CBL) 20

- [2.1](#) Guide rapide pour la rédaction d'un projet 20
- [2.2](#) Étape par étape : accompagner un processus d'apprentissage par le défi (CBL) axé sur la communauté 21

3. Cadres méthodologiques 27

- [1.](#) Le World Café 28
- [2.](#) L'Aquarium 30
- [3.](#) Le Soleil 32
- [4.](#) Enquête appréciative 34
- [5.](#) LEGO® 36
- [6.](#) Municipo 38
- [7.](#) Cartographie communautaire 40

4. Exemples de projets CBL possibles 42

5. Liste de contrôle pour les enseignants 44

6. FICHES DE TRAVAIL 48

- Idée de projet (3xPourquoi) 48
- De l'idée au projet 49

Références 54

Ressources méthodologiques 55



Cadre de référence des lignes directrices

Les lignes directrices pour une citoyenneté active par l'apprentissage par les défis ont été élaborées dans le cadre du projet Erasmus+ « Citizenship ED+ ». Elles sont conçues comme un complément à la fois pratique et théorique au programme d'études sur la citoyenneté active créé dans le cadre du même projet. Elles comportent également une annexe contenant des fiches d'information et des activités à réaliser avec les jeunes en classe.

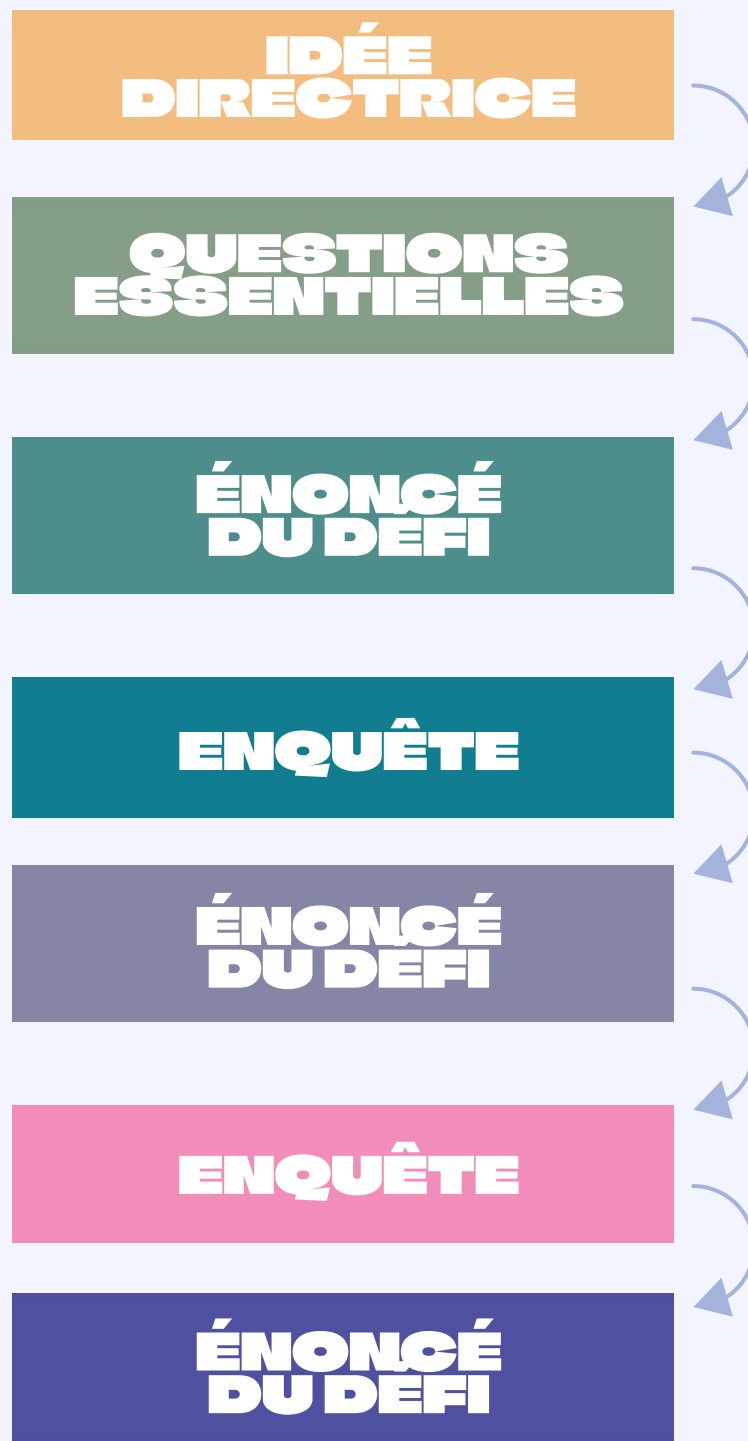
Le programme d'études sur la citoyenneté active est structuré en un programme de 30 heures. Les lignes directrices du programme d'études accompagnent la mise en œuvre d'un programme de 15 heures, tandis que les fiches d'information sont conçues pour accompagner l'intégralité du programme de 30 heures.

Ces lignes directrices visent à aider les enseignants, les éducateurs et les animateurs jeunesse à mettre en pratique le programme d'études en combinant des explications méthodologiques claires, des fiches thématiques et des activités pédagogiques prêtes à l'emploi. Elles ont pour objectif d'aider les éducateurs à favoriser la participation démocratique, la pensée critique et l'engagement civique chez les jeunes grâce à un apprentissage par les défis. En faisant le lien entre théorie et pratique, ce document offre une structure cohérente qui encourage les apprenants à passer de la réflexion à l'action tout en développant des compétences clés pour l'apprentissage tout au long de la vie.

Les lignes directrices s'articulent en quatre parties principales, chacune s'appuyant sur la précédente pour créer une progression logique allant de la compréhension à la mise en œuvre. La première partie présente l'objectif général des lignes directrices et explique comment celles-ci peuvent être utilisées tant dans l'éducation formelle que non formelle. Elle précise que le document vise à aider les éducateurs à relier la méthodologie de l'apprentissage par le défi (Challenge Based Learning-CBL) au développement des compétences de citoyenneté active, tout en proposant des outils et des exemples adaptables pouvant s'adapter à différents contextes éducatifs. L'introduction présente également la structure du document, qui comprend un cadre théorique pour le CBL, une série de fiches d'information fournissant un contexte conceptuel sur la citoyenneté active, ainsi qu'un ensemble d'activités pratiques en lien avec chaque thème.

La deuxième partie présente le cadre théorique de l'apprentissage par défi, qui sert de fondement pédagogique à l'ensemble de l'approche. Elle explique que le CBL est une méthodologie expérientielle, centrée sur l'apprenant et articulée autour de défis concrets, structurée en trois phases clés :

- S'engager
- Enquêter
- Agir





Dans ce cadre, les enseignants endossent le rôle de facilitateurs et de mentors, guidant les apprenants dans leur exploration des questions, leurs recherches, leur collaboration avec les parties prenantes et la mise en œuvre de solutions au sein de leurs communautés locales. Cette section présente également les principes fondamentaux de l'apprentissage par défi (CBL), tels que l'appropriation par les apprenants, la collaboration, la pertinence par rapport au monde réel et la réflexion, et établit un lien entre cette méthodologie et le cycle d'apprentissage expérientiel de Kolb, les compétences clés de l'UE pour l'apprentissage tout au long de la vie (2018) ainsi que les compétences plus générales du XXI^e siècle telles que la créativité, la communication et la résolution de problèmes. Elle se termine par des étapes pratiques de mise en œuvre et souligne l'importance de l'évaluation formative et de la réflexion à travers des portfolios, l'évaluation par les pairs et les retours de la communauté.

Une idée centrale de ce cadre est de créer un environnement « où l'on peut échouer en toute sécurité », dans lequel l'expérimentation, la curiosité et la réflexion critique sont encouragées dans le cadre d'un apprentissage significatif.

La troisième section propose des fiches d'information sur les aspects clés de la citoyenneté active qui constituent le fondement conceptuel des lignes directrices. Chaque fiche d'information synthétise les concepts théoriques, les modèles et les cadres essentiels que les éducateurs peuvent utiliser pour structurer les discussions et les activités avec les apprenants. Les huit fiches d'information couvrent les thèmes suivants :

- Démocratie
- Droits et responsabilités
- Citoyenneté active et participation
- Identité et communauté
- Défis communautaires et mondiaux et action en faveur du changement
- Planification de projets et action
- Éducation aux médias
- Éducation financière
- Esprit critique

Ensemble, ces thèmes couvrent l'ensemble des compétences civiques, depuis les valeurs démocratiques et la participation jusqu'à la sensibilisation aux médias et la prise de décision éthique. Chaque fiche thématique comprend des concepts clés, des fondements théoriques, des liens avec l'apprentissage par le défi (CBL) et l'éducation à la citoyenneté, des implications pédagogiques concrètes, ainsi que des lectures ou des cadres de référence recommandés. Elles fournissent aux enseignants un cadre théorique concis qui s'intègre directement à la pratique en classe.

La quatrième et dernière section des lignes directrices propose aux enseignants des activités pratiques directement liées à une ou plusieurs fiches thématiques. Chaque activité suit une structure cohérente, comprenant un titre, un objectif, une durée, le matériel nécessaire, un déroulement étape par étape, les acquis d'apprentissage et des questions de réflexion. Ces activités sont conçues pour impliquer les apprenants de manière expérientielle, favoriser la collaboration et développer des compétences civiques par le biais d'un apprentissage pratique. Elles aident les enseignants à traduire des concepts abstraits en expériences vécues, en encourageant les apprenants à relier leurs réalités personnelles à des enjeux démocratiques et sociaux plus larges. Les activités peuvent être utilisées comme des leçons autonomes ou dans le cadre d'un cycle complet d'apprentissage par le défi (CBL), ou encore adaptées à l'animation jeunesse et aux contextes communautaires.

Considérées dans leur ensemble, ces lignes directrices constituent à la fois un guide pratique et une référence théorique, venant directement en appui aux objectifs du projet Citizenship ED+.

Le cadre théorique explique comment enseigner, les fiches d'information définissent ce qu'il faut enseigner, et les activités montrent comment mettre tout cela en pratique. Chaque section vient renforcer les unes les autres, garantissant ainsi aux éducateurs une transition fluide entre la compréhension conceptuelle et l'application pratique. Cette structure permet aux lignes directrices de promouvoir une approche holistique, expérientielle et participative de l'apprentissage qui donne aux jeunes les moyens d'agir en tant que citoyens engagés, informés et responsables au sein de leurs écoles, de leurs communautés et de leurs sociétés.

1. Cadre théorique de l'apprentissage par le défi

1.1 Qu'est-ce que l'apprentissage par le défi ?

L'apprentissage par le défi (CBL) est une approche collaborative, axée sur la recherche, qui relie ce que les apprenants acquièrent en classe aux besoins et aux enjeux réels de leurs communautés. Construit autour de trois phases fondamentales (**S'engager, Enquêter et Agir**), le CBL offre une structure claire qui permet aux enseignants et aux travailleurs jeunesse de guider les apprenants de la curiosité à l'action significative. Développé à l'origine dans le cadre d'une initiative éducative d'Apple, puis perfectionné par le Challenge Institute et Digital Promise, le cadre du CBL est aujourd'hui utilisé à l'échelle internationale dans les écoles, les universités et les programmes destinés aux jeunes afin de favoriser un apprentissage authentique et axé sur les compétences.

Fondamentalement, l'approche CBL invite les apprenants à jouer un **rôle actif** dans la définition des problèmes qu'ils souhaitent explorer, dans la recherche sur ces problèmes et dans la conception de solutions concrètes. Au lieu de travailler sur des tâches hypothétiques, les apprenants se concentrent sur des défis réels qui comptent pour eux et leur environnement, qu'il s'agisse de problèmes quotidiens de la vie scolaire ou de thèmes sociaux, culturels ou environnementaux plus larges. Cela renforce la motivation, le sentiment d'appropriation et la pertinence, et crée un processus d'apprentissage qui semble avoir un sens.

L'apprentissage par le défi intègre naturellement les contenus du programme scolaire : les apprenants utilisent leurs connaissances en sciences, en mathématiques, en langues, en sciences sociales, en arts et en culture numérique pour comprendre leurs défis et élaborer des solutions fondées sur des données factuelles. Les enseignants jouent le rôle de facilitateurs, de mentors et de relais qui orientent la réflexion, aident à structurer la recherche et accompagnent les apprenants dans la planification et la mise à l'épreuve de leurs idées.

Comme l'apprentissage par le défi (CBL) s'ancre dans le monde réel, il développe des compétences transversales essentielles telles que la pensée critique, la collaboration, la communication, la créativité, la résilience et l'engagement civique. Il favorise également l'inclusion, grâce à des défis ouverts permettant à chaque apprenant de contribuer en s'appuyant sur ses propres points forts et perspectives.



Grâce à une réflexion documentée à chaque étape, les apprenants apprennent comment ils apprennent, et pas seulement ce qu'ils apprennent. Le processus s'achève par le partage de leurs solutions par les apprenants devant des publics réels (leur classe, la direction de l'établissement, les parents, des organisations communautaires ou des partenaires externes) afin de renforcer le sentiment d'impact et d'appartenance.

Le CBL relève donc davantage d'un **changement de mentalité** que d'une méthode pédagogique : il s'agit de passer de la transmission de contenus à la facilitation de l'apprentissage, de la consommation passive à la co-crédation active, et des tâches individuelles à l'action orientée vers la communauté. Il prépare les apprenants non seulement à comprendre le monde, mais aussi à participer à sa construction.

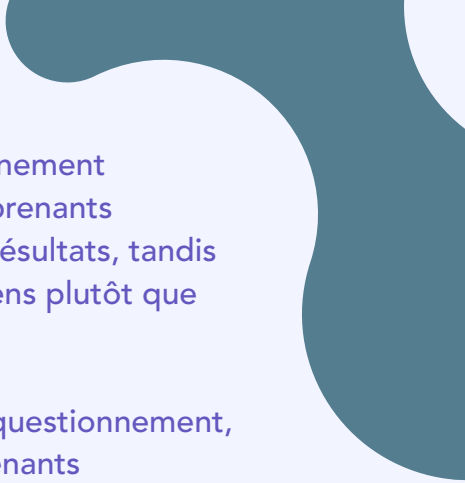
Le cadre du CBL s'articule autour de trois phases : S'engager, Enquêter et Agir. Ces phases sont formellement définies dans les guides officiels du CBL et la littérature scientifique (par exemple, le guide CBL du Challenge Institute/Apple, les guides de mise en œuvre universitaires, les ressources de Digital Promise), qui décrivent tous de manière cohérente la séquence S'engager–Enquêter–Agir comme la structure centrale du CBL.

Chaque phase comprend des activités spécifiques pour les apprenants et des rôles spécifiques pour les enseignants. Vous trouverez ci-dessous une présentation pratique pouvant être directement appliquée dans la pratique pédagogique.

1.2 Principes fondamentaux de l'apprentissage par défi (CBL)

L'apprentissage par le défi repose sur un ensemble de principes fondamentaux qui guident à la fois le processus d'apprentissage et le rôle de l'enseignant. Depuis sa création (Apple, 2008), le CBL relie l'apprentissage à **des enjeux concrets**, en veillant à ce que les apprenants travaillent sur des questions qui comptent pour eux et pour leurs communautés. Plutôt que d'aborder des sujets abstraits, les apprenants s'engagent face à des défis **authentiques et locaux**, ce qui renforce leur motivation, leur curiosité et leur sentiment d'utilité.

L'autonomie et l'appropriation par les apprenants constituent un principe central de l'apprentissage par le défi (CBL). Les apprenants ne sont pas de simples destinataires passifs de thèmes choisis par l'enseignant, mais participent activement à l'élaboration des **questions essentielles** et à



la définition du **défi**. Cette appropriation transforme l'environnement d'apprentissage en un espace collaboratif, dans lequel les apprenants assument la responsabilité des décisions, des progrès et des résultats, tandis que les enseignants jouent un rôle de facilitateurs et de soutiens plutôt que de dicter chaque étape.

Le CBL repose sur **l'apprentissage par l'enquête** et place le questionnement, l'investigation et les preuves au cœur du processus. Les apprenants développent des compétences de recherche en explorant de multiples sources, en interrogeant les parties prenantes, en collectant des données et en analysant les résultats. Grâce à cette enquête guidée, ils acquièrent une compréhension approfondie et apprennent à penser de manière critique et systématique.

L'apprentissage dans le cadre de l'apprentissage par le défi (CBL) est intrinsèquement **multidisciplinaire**, s'appuyant sur des connaissances issues de diverses disciplines telles que les sciences, les mathématiques, les langues, les arts, les sciences sociales et la culture numérique. Au lieu de compartimenter les contenus en cours isolés, les enseignants aident les apprenants à intégrer les connaissances disciplinaires afin d'appréhender leur défi sous plusieurs angles. Cette approche reflète la complexité des problèmes du monde réel, qui ne relèvent jamais d'une seule discipline.

Un autre principe fondamental est **la collaboration et l'engagement communautaire**. Les apprenants travaillent en équipe, se répartissent les rôles et prennent des décisions collectives. Ils impliquent également des personnes extérieures à la classe, telles que des experts, des organisations, des familles et des autorités locales, qui peuvent valider leurs idées et ancrer leur travail dans le monde réel. Cela enrichit non seulement l'apprentissage, mais développe également les compétences en communication et les compétences civiques.

Le CBL met l'accent sur un apprentissage axé sur l'action, dans lequel les apprenants conçoivent, réalisent des prototypes, testent et, finalement, mettent en œuvre une solution concrète. L'objectif n'est pas seulement

d'imaginer des améliorations, mais de passer à l'action et de créer un impact tangible. Les enseignants encouragent l'expérimentation et considèrent les prototypes, les retours d'expérience et les itérations comme des éléments essentiels du processus (plutôt que comme des signes d'inachèvement).

Tout au long des différentes phases, les apprenants produisent une **documentation continue** qui rend compte de leurs décisions, de leurs défis, de leurs conclusions et de leurs réflexions. Cette documentation les aide à comprendre l'évolution de leur réflexion et constitue un compte rendu transparent de leur parcours d'apprentissage. Elle les prépare également à présenter leur travail devant un public réel.

La réflexion est intégrée à chaque étape. Les apprenants font régulièrement le point pour examiner ce qu'ils ont appris, comment ils ont travaillé ensemble, ce qui les a surpris et ce qu'ils changeraient. La réflexion les aide à développer une conscience métacognitive et à devenir des apprenants actifs.

Le CBL exige également que les apprenants **partagent publiquement leurs solutions** et présentent les résultats ainsi que le processus qui les a menés à ces résultats. Les présentations, qu'elles s'adressent à la direction de l'établissement, aux parents, aux membres de la communauté ou à des partenaires externes, renforcent les compétences en communication et créent un sentiment de responsabilité et de fierté.

L'apprentissage par projet repose sur **l'itération et l'amélioration**. Ce processus, qui n'est pas linéaire, s'articule autour de cycles d'essais, d'échecs, d'apprentissage et de perfectionnement des idées. Les erreurs sont considérées comme des moments d'apprentissage précieux. Les apprenants développent ainsi leur résilience, leur capacité d'adaptation et leurs compétences en résolution de problèmes.

1. Phase d'engagement

Objectif : passer d'un thème général et porteur de sens à un défi clairement défini et approprié par les apprenants.

Tâches des apprenants :

- Explorer une « grande idée » (par exemple, la santé, l'environnement, l'inclusion) susceptible d'aider la communauté.
- Partager des expériences et des observations personnelles liées au sujet.
- Formuler une ou plusieurs questions essentielles.
- Cibler davantage la réflexion pour aboutir à un énoncé de défi concret (par exemple : « Comment pouvons-nous contribuer à la vie de la communauté locale en organisant un événement destiné aux personnes âgées ? »).
- Cette structure (grande idée > question essentielle > défi) est explicitement définie dans le cadre de l'apprentissage par le défi (CBL).

Tâches de l'enseignant :

- Présenter l'idée principale et créer un espace propice à une discussion ouverte.
- Faciliter l'élaboration des questions essentielles (favoriser l'approfondissement, encourager la curiosité).
- Aider les apprenants à s'assurer que leur défi est pertinent, réalisable et ancré dans le contexte.
- Favoriser l'inclusion en veillant à ce que toutes les voix soient entendues et valorisées.
- Relier le défi au programme scolaire (objectifs d'apprentissage, contenu de la matière, compétences).

Objectif de l'enseignant

Les enseignants utilisent cette phase pour renforcer l'appropriation du projet par les apprenants, un principe fondamental mis en avant dans les guides officiels de l'apprentissage par le défi (CBL) et les études de mise en œuvre. Le rôle de l'enseignant évolue : il ne s'agit plus d'« expliquer le sujet », mais de cadrer et de faciliter une réflexion collective.

2. Phase d'investigation

Objectif : développer les connaissances, les compétences et les données nécessaires pour proposer une solution éclairée.

La littérature sur l'apprentissage par le défi (CBL) décrit cette phase comme une recherche structurée au cours de laquelle les apprenants mènent des recherches et des travaux sur le terrain afin de mieux comprendre le défi.

Tâches des apprenants :

- Identifier ce qu'ils doivent apprendre et les personnes à qui ils doivent s'adresser.

- Mener des recherches : articles, rapports, entretiens, enquêtes, consultations d'experts et observations sur le terrain.
- Collecter et analyser les données.
- Évaluer la fiabilité et la pertinence des informations.
- Organiser les résultats et identifier des tendances ou des enseignements.
- Réfléchir à ce qu'ils ont découvert (la documentation et la réflexion continues sont des composantes obligatoires du CBL à toutes les étapes).

Tâches de l'enseignant :

- Guider les apprenants dans l'élaboration de sous-questions de recherche découlant de leur défi.
- Enseigner les compétences de recherche et d'enquête en situation, et non dans le cadre de cours isolés.
- Fournir un accompagnement pour une collaboration efficace (rôles, gestion du temps, communication).
- Aider les apprenants à relier les connaissances disciplinaires (mathématiques, sciences, langues, sciences sociales) au défi.
- Veiller à ce que la documentation et la réflexion soient continues.

Objectif de l'enseignant

Les enseignants permettent aux apprenants de devenir des chercheurs critiques. Les recherches sur le CBL soulignent que cette phase développe la pensée critique, la culture numérique et les compétences académiques.

3. Phase d'action

Objectif : concevoir, prototyper, mettre en œuvre et évaluer une solution concrète.

Selon le modèle du CBL, la « phase d'action » demande aux apprenants de proposer des solutions, de les tester, de les réviser et de partager les résultats avec un public réel.

Tâches des apprenants :

- Réfléchir à plusieurs idées.
- Sélectionner une solution réalisable.
- Réaliser un prototype ou tester l'idée (essai à petite échelle si possible).
- Mettre en œuvre la solution dans un contexte réel (école, communauté, classe).
- Recueillir les retours d'expérience et affiner la solution.
- Présenter les résultats aux parties prenantes concernées (dirigeants d'établissement, parents, partenaires locaux).
- Réfléchir aux résultats et à son propre apprentissage.

Tâches de l'enseignant :

- Animer les séances de conception et de prototypage.

- Encourager l'expérimentation et l'apprentissage par itération (présenté dans la littérature sur l'apprentissage par le défi comme un processus central).
- Fournir des outils pour planifier, mettre en œuvre et suivre les actions.
- Aider les apprenants à entrer en contact avec des partenaires ou des publics en dehors de la classe.
- Évaluer à la fois le produit et le processus (recherche, travail d'équipe, réflexion).
- Accompagner les présentations finales et les activités de réflexion.

Objectif de l'enseignant

Les enseignants jouent le rôle de facilitateurs et de relais, aidant les apprenants à donner à leurs idées un impact concret sur le monde réel. Les recherches sur l'apprentissage par le défi (CBL) établissent un lien entre cette phase et une augmentation de l'auto-efficacité, de l'autonomie et de l'engagement civique.

1.4 Apprentissage par le défi (CBL) et citoyenneté active

Le CBL offre un cadre convaincant pour relier **l'apprentissage démocratique à l'action dans le monde réel**. Cela s'appuie sur les traditions de l'éducation expérientielle décrites par **John Dewey (1938)**, qui affirmait que la démocratie devait être vécue à travers des expériences significatives plutôt que d'être mémorisée comme un principe abstrait. Dans le cadre du CBL, les apprenants identifient des défis authentiques au sein de leur établissement scolaire ou de leur communauté, ce qui reflète l'insistance de Dewey sur le fait que l'éducation doit être ancrée dans les problèmes du monde réel et favoriser la participation active. Ce lien entre la recherche, l'expérience et l'engagement démocratique est en outre étayé par le modèle d'apprentissage expérientiel de **David Kolb (1984)**, qui met en avant le cycle consistant à faire, réfléchir, conceptualiser et agir – c'est-à-dire précisément le rythme qui structure les phases « S'engager », « Enquêter » et « Agir » du CBL.

Grâce à ce processus, le CBL développe activement la **pensée critique, l'empathie et la responsabilité civique**. Les recherches sur le CBL, notamment les travaux de **Gallagher et Savage (2020)** et de **Galdames-Calderón, Pedersen et Rodríguez-Gómez (2024)**, montrent que les apprenants acquièrent une plus grande maîtrise de l'analyse de l'information, de la remise en question des hypothèses, de l'évaluation des biais et de l'élaboration de solutions fondées sur des preuves. Ces compétences s'alignent étroitement sur le **Cadre de référence des compétences pour une culture démocratique du Conseil de l'Europe (2018)**, qui identifie la pensée analytique, le respect d'autrui, l'engagement civique et la responsabilité comme des capacités démocratiques fondamentales que les écoles devraient cultiver. Lorsque les apprenants interrogent des parties prenantes, s'ouvrent à des perspectives diverses ou analysent des enjeux communautaires, ils développent l'empathie et la conscience civique mises en avant dans ce cadre.

L'apprentissage par le défi (CBL) renforce également le sentiment **d'autonomie** des apprenants, c'est-à-dire la conviction que leurs actions peuvent être source de changement. L'étude bibliographique réalisée en 2023 par le **Challenge Institute souligne que l'apprentissage par le défi (CBL)** positionne les apprenants comme des contributeurs à des solutions concrètes, et non comme de simples observateurs des problèmes de société. Cela fait écho aux théories contemporaines de l'éducation démocratique avancées par des chercheurs tels que **Biesta (2011)**, qui soutient que les écoles doivent offrir aux apprenants des occasions de mettre en pratique la participation démocratique en prenant des décisions, en négociant les divergences et en assumant la responsabilité des résultats collectifs.

L'un des atouts majeurs du CBL réside dans sa **capacité à établir des ponts entre les écoles, les ONG, les collectivités locales et les communautés.**

Les défis concrets nécessitant souvent l'expertise de spécialistes ou la collaboration de la communauté, les apprenants sortent naturellement du cadre de la salle de classe pour travailler avec des organisations de la société civile, les services des collectivités locales, des institutions culturelles et d'autres acteurs locaux. Cette approche s'inscrit dans la lignée des recherches sur la participation des jeunes (par exemple Hoskins & Crick, 2010), qui montrent que les jeunes apprennent mieux la démocratie lorsqu'ils s'engagent directement auprès des structures démocratiques et des acteurs de la communauté. À travers le dialogue, la consultation et la co-création, les apprenants sont témoins des processus démocratiques en action tout en contribuant à une amélioration significative de la communauté.

L'accent mis sur **l'apprentissage par la pratique, la réflexion et le partage** fait de l'apprentissage par le défi (CBL) une méthode pédagogique profondément démocratique. Des études sur l'apprentissage par projet et l'apprentissage par l'enquête (par exemple, Larmer, Mergendoller & Boss, 2015 ; Levy et al., 2015) soulignent le fait que lorsque les apprenants enquêtent sur des enjeux concrets, agissent et partagent publiquement leurs conclusions, ils mettent en pratique des comportements démocratiques fondamentaux tels que la discussion raisonnée, la résolution collaborative de problèmes et la communication avec des publics divers. L'apprentissage par le défi (CBL) formalise cela par une réflexion continue et un partage public au cours de la « phase d'action », renforçant ainsi l'idée que la participation démocratique exige transparence, dialogue et responsabilité.

En ancrant l'apprentissage dans des défis authentiques, en favorisant la curiosité intellectuelle, en encourageant la collaboration avec des partenaires communautaires et en guidant les apprenants à travers des cycles d'action et de réflexion, l'apprentissage par le défi (CBL) permet aux jeunes de **faire l'expérience de la démocratie** en tant que pratique vécue. Il les aide à se considérer non seulement comme des apprenants, mais aussi comme des citoyens actifs capables de façonner leur environnement et de contribuer au bien commun. Ce faisant, le CBL devient bien plus qu'une simple approche méthodologique ; il offre plutôt une voie pour cultiver les compétences, les attitudes et les valeurs essentielles à la vie démocratique.

1.5 Quelques remarques sur l'enseignement et l'apprentissage

L'apprentissage par le défi (CBL) est une approche de l'enseignement et de l'apprentissage qui synthétise les théories pédagogiques et les cadres politiques les plus influents des dernières décennies. À la base, le CBL incarne **l'apprentissage par l'expérience, l'éducation axée sur les compétences, la participation des jeunes et le développement** des compétences du

XXI^e siècle, s'alignant ainsi sur les attentes contemporaines en matière d'environnements d'apprentissage transformateurs et de haute qualité.

La structure de l'apprentissage par le défi reflète **le cycle d'apprentissage expérientiel de Kolb (1984)**, qui souligne qu'un apprentissage significatif résulte d'une alternance continue entre **expérience, réflexion, conceptualisation et expérimentation**. Au cours de la phase **« Engagement »** de l'apprentissage par le défi, les apprenants partent d'une expérience concrète ou d'un enjeu qu'ils vivent ou qu'ils peuvent observer au sein de leur établissement scolaire, de leur quartier ou de leur communauté au sens large. Cette immersion fait écho à l'insistance de John Dewey (1938) sur le fait que l'apprentissage démocratique et éthique doit s'ancrer dans l'expérience vécue, et non dans une théorie déconnectée de la réalité. À mesure que les apprenants passent à la phase **« Investigation »**, ils s'engagent dans une réflexion structurée en interrogeant la problématique, en recueillant des points de vue et en interprétant les données. Cela fait écho à l'étape d'observation réflexive de Kolb et les conduit vers une prise de conscience plus profonde d'eux-mêmes en tant qu'apprenants et citoyens. Au cours de la phase d'**« Action »**, les apprenants conçoivent et testent des solutions ; cela incarne l'expérimentation active de Kolb, où la théorie est remise en pratique et améliorée à travers des cycles d'essais et de réflexion. Cette nature cyclique du processus CBL, qui consiste à « prototyper, réfléchir et ajuster », garantit que l'apprentissage est dynamique, itératif et ancré dans une pratique authentique.

Parce qu'elle repose sur la recherche, la collaboration et l'action concrète, l'approche CBL s'inscrit parfaitement dans le cadre **des compétences clés de l'UE pour l'apprentissage tout au long de la vie (2018)**. Ces compétences mettent l'accent sur un apprentissage intégré couvrant les dimensions cognitives, sociales, émotionnelles et civiques. L'approche CBL soutient naturellement cette démarche en exigeant des apprenants qu'ils mobilisent leurs connaissances, leurs compétences et leurs attitudes dans des contextes concrets. Par exemple :

- **La maîtrise de la lecture et de l'écriture** ainsi que les compétences multilingues sont renforcées par le biais d'entretiens, de recherches, d'interactions avec la communauté et de présentations.
- **La compétence numérique** se développe grâce à la collecte de données, à la recherche numérique, aux plateformes collaboratives et à la documentation.
- **Les compétences personnelles, sociales et d'apprentissage de l'apprentissage** se développent grâce au travail d'équipe, à la résolution de conflits, à la gestion de projet et à l'autorégulation – des éléments largement mis en évidence dans la recherche sur l'apprentissage par le défi (par exemple, **Gallagher & Savage (2020)**).

- **La compétence en matière de citoyenneté** est centrale : le CBL inscrit explicitement l'apprentissage dans le cadre des enjeux civiques, faisant écho aux priorités **du Cadre de référence des compétences pour une culture démocratique du Conseil de l'Europe (2018)**.
- **Les compétences entrepreneuriales** se développent à travers l'idéation, le prototypage, la planification et la mise en œuvre de solutions concrètes.

Le CBL n'enseigne pas ces compétences de manière isolée ; il les intègre au contraire dans un processus cohérent et significatif qui reflète la manière dont elles sont utilisées dans la vie réelle.

Cette méthode reflète également les priorités clés de **la Stratégie de l'UE pour la jeunesse 2019-2027**, qui s'articule autour de trois piliers : **« Engager »**, **« Connecter »** et **« Autonomiser »**.

- L'apprentissage par le défi (CBL) soutient **l'engagement** (Engager) en impliquant directement les jeunes dans l'identification des défis sociétaux et en les faisant participer activement à la vie démocratique. Cela fait écho aux recherches sur la participation des jeunes et l'engagement civique, telles que celles de **Hoskins & Crick (2010)**, qui soulignent qu'une participation authentique renforce les compétences démocratiques et la confiance sociale.
- Le CBL renforce le pilier **« Connecter »** en exigeant une collaboration avec les pairs, les enseignants, les organisations communautaires, les collectivités locales et les partenaires de la société civile. Ces liens brisent l'isolement traditionnel du système scolaire et cultivent un sentiment d'appartenance et de responsabilité collective.
- Le CBL favorise le renforcement des capacités **« Autonomiser »** en développant la capacité d'agir, le leadership, l'esprit d'initiative et la confiance nécessaire pour influencer le changement. Comme le souligne l'étude bibliographique du **Challenge Institute (2023)**, les apprenants engagés dans l'apprentissage par le défi (CBL) se perçoivent comme des contributeurs actifs, et non comme des apprenants passifs.

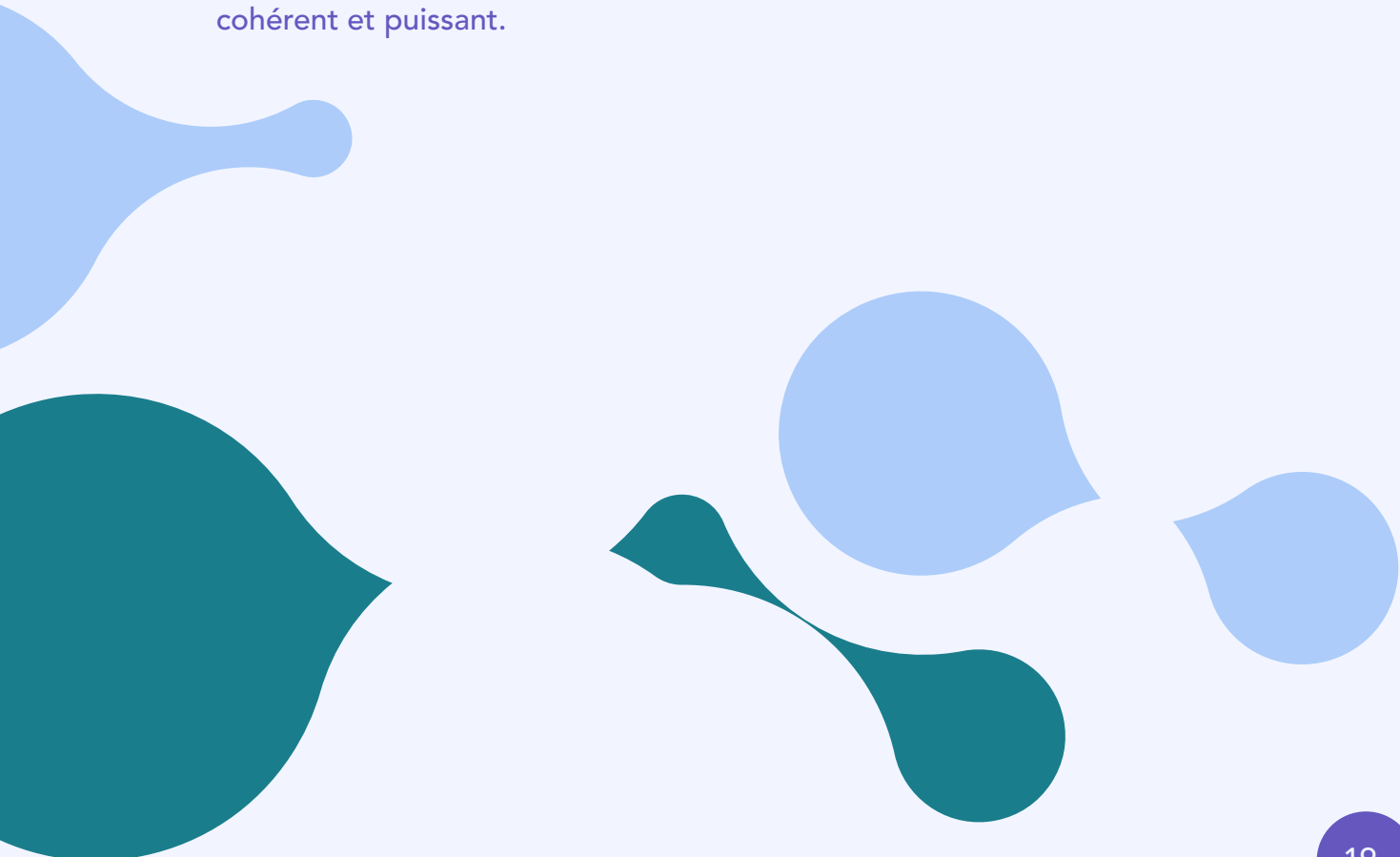
Parallèlement aux cadres européens, le CBL soutient également directement le développement **des compétences du XXI^e siècle**, largement reconnues dans les réseaux de recherche et d'innovation pédagogique. La pensée critique se construit à travers l'enquête fondée sur des preuves, l'analyse de problèmes, la comparaison de différentes perspectives et l'évaluation de la qualité de l'information – des compétences étayées par des études sur l'apprentissage par l'enquête et les approches basées sur les défis, telles que celles de **Galdames-Calderón et al. (2024)**. **La collaboration** est renforcée à mesure que les apprenants travaillent au sein d'équipes diversifiées, négocient les responsabilités et interagissent avec des parties prenantes externes. **La créativité** émerge à travers le brainstorming, le



prototypage et la résolution itérative de problèmes, faisant écho aux réflexions de **Larmer, Mergendoller et Boss (2015)** sur un apprentissage basé sur un projet authentique et créatif. **La communication** se développe à travers la présentation des résultats, les entretiens avec les membres de la communauté, la négociation de solutions et le partage public des conclusions ; cela va dans le sens de **Levy, Thomas et Stremmel (2015)**, qui soulignent que l'apprentissage démocratique et fondé sur l'enquête repose sur le dialogue et l'expression articulée.

En réunissant ces fondements théoriques et politiques, l'apprentissage par le défi (CBL) constitue **un cadre éducatif holistique** qui prépare les apprenants non seulement à la réussite scolaire, mais aussi à une participation active et responsable au sein de sociétés en mutation rapide. Les apprenants apprennent **à apprendre, à collaborer, à gérer la complexité et à agir de manière éthique dans un monde démocratique**. Ils mettent en pratique les compétences mêmes que l'Europe identifie comme essentielles pour l'apprentissage tout au long de la vie, et s'engagent dans le type de défis qui incarnent la vie démocratique : écouter les autres, évaluer les preuves, négocier les divergences, proposer des solutions et mener une action collective.

En ce sens, le CBL n'est pas simplement une méthode pédagogique : il s'agit **d'une approche éducative transformatrice** qui intègre l'apprentissage par l'expérience, le développement des compétences, la participation civique et les compétences nécessaires pour l'avenir au sein d'un cycle d'apprentissage cohérent et puissant.



2. Étapes de mise en œuvre de l'apprentissage par le défi (CBL)

2.1 Guide rapide pour la rédaction d'un projet

En résumé, la rédaction d'un projet doit s'articuler autour d'un enjeu important pour vos apprenants. Demandez-leur de partir d'une **idée porteuse** de sens – celle-ci doit trouver un écho auprès de tous les membres du groupe – c'est là que commence la **phase « Engagement »** de la méthodologie CBL. L'exercice « De l'idée au projet » à la page 49 peut aider vos élèves à réfléchir à ce qu'ils souhaitent accomplir à travers leur projet.

De plus, l'exercice « 3xPourquoi » de la page 48 est là pour les aider à réfléchir aux raisons pour lesquelles leur projet est important pour eux personnellement, pour les autres jeunes de la région et pour leur communauté en général. Le fait de réfléchir à un impact plus large confère davantage d'importance au projet et renforce la motivation. Revenez à la page 22 et formulez des « **questions essentielles** » qui permettront d'explorer leurs idées de projet de manière encore plus approfondie.

L'étape suivante consiste à insister sur l'importance de penser de manière concrète. Encouragez vos élèves à réfléchir aux groupes cibles spécifiques auxquels s'adresse leur projet, ainsi qu'aux parties prenantes avec lesquelles ils souhaitent coopérer (page 23). Servez-vous de la fiche de travail de la page 52 et effectuez des recherches sur votre groupe cible, ainsi que sur les parties prenantes qu'ils souhaitent atteindre.

Disposer d'étapes claires et concrètes pour la mise en œuvre de l'idée de projet est un élément essentiel du CBL : c'est maintenant le moment de passer à la **phase « Enquête »**. Notez toutes les étapes nécessaires à la mise en œuvre de l'idée de projet. Indiquez ce **qui** doit être fait, **qui** est responsable de chaque étape et dans **quel** délai chacune d'entre elles sera réalisée (utilisez l'exercice de la page 50). Les étapes doivent décrire les tâches concrètes que vos élèves doivent accomplir pour atteindre leurs objectifs.

Passez ensuite au plan financier : trouver des financements pour les idées de projet peut sembler difficile, mais demandez à vos élèves de noter tous les

coûts dans le tableau de la page 51. Savoir rechercher des coûts en ligne est une compétence utile qui aidera vos élèves à mieux préparer un projet et à envisager sa mise en œuvre de manière plus réaliste.

Un point important à aborder ici est la notion de capital social : il s'agit des ressources que vos élèves peuvent obtenir grâce à leurs réseaux sociaux, à leurs relations et à la confiance interpersonnelle. Demandez-leur de réfléchir à ce dont ils disposent déjà et aux personnes de leur entourage qui pourraient les aider à obtenir ce dont ils ont besoin. Peut-être que des proches de l'un d'entre eux possèdent une entreprise susceptible de parrainer votre projet, ou que vous connaissez un club qui pourrait vous prêter du matériel trop coûteux pour vos élèves. De plus, il est toujours judicieux d'écrire à votre conseil d'établissement ou à votre municipalité pour solliciter un éventuel soutien.

N'oubliez pas d'encourager vos élèves à faire preuve de parcimonie et d'inventivité : la réutilisation et le recyclage peuvent jouer un rôle majeur dans les projets où aucun financement n'est disponible, ce qui renforce encore davantage l'impact en matière de développement durable.

La gestion du projet constitue une part importante de **la phase « Action »** de l'apprentissage par le défi (CBL) : définir la durée des projets et établir un calendrier aidera vos élèves à décomposer le processus de mise en œuvre en tâches plus petites qu'ils pourront planifier et organiser de manière à faciliter leur travail (utilisez l'exercice de la page 53). Un autre aspect important de la mise en œuvre du projet consiste à communiquer sur son objectif et son impact – ce qui peut facilement se faire via les réseaux sociaux. Demandez à vos groupes de réaliser des vidéos et des photos et de les partager en ligne de manière à renforcer leur portée – cela peut se faire en désignant un responsable des réseaux sociaux au sein de chaque groupe.

Veillez à faire régulièrement le point avec vos élèves au cours de cette phase : le fait de résumer les activités (et de noter les dates de mise en œuvre sur la fiche de travail de la page 53) vous permettra, à vous comme à eux, de garder une vue d'ensemble des tâches achevées et de celles qui restent à accomplir. Prévoyez des comptes rendus réguliers des résumés d'activités avec chaque groupe afin que toute la classe soit informée de l'avancement des mises en œuvre.

2.2 Étape par étape : accompagner un processus d'apprentissage par le défi (CBL) axé sur la communauté

Il est important de comprendre que les projets d'apprentissage par le défi (CBL) s'inscrivent dans un cycle de vie. Cela signifie que chaque projet CBL suit un processus structuré, guidant les apprenants depuis l'identification

d'un défi pertinent jusqu'à la planification, la mise en œuvre, l'évaluation et la réflexion sur leurs actions. Les trois phases du CBL – S'engager, Enquêter et Agir – correspondent naturellement aux différentes étapes du cycle de projet. The project cycle is iterative rather than linear. This means that students can return to earlier stages whenever they gain new information, develop new ideas or receive feedback that helps them improve their work. The process of making changes allows students to develop better solutions while learning from their experiences. This flexible approach is a key part of CBL.

Il est important de comprendre que les projets d'apprentissage par le défi (CBL) s'inscrivent dans un cycle de vie. Cela signifie que chaque projet CBL suit un processus structuré, guidant les apprenants depuis l'identification d'un défi pertinent jusqu'à la planification, la mise en œuvre, l'évaluation et la réflexion sur leurs actions. Les trois phases du CBL – S'engager, Enquêter et Agir – correspondent naturellement aux différentes étapes du cycle de projet.

Phase 1 : S'engager

Le processus commence par une « Grande Idée » qui a du sens pour les jeunes et qui est pertinente pour leur communauté locale. Il peut s'agir, par exemple, du bien-être communautaire, des espaces publics, de la démocratie locale, de la mobilité et de la sécurité, de l'environnement et du développement durable, de la coopération intergénérationnelle ou de l'intégration des nouveaux arrivants. En tant qu'enseignant, vous aidez les apprenants à relier cette grande idée au monde extérieur à l'école en utilisant des récits communautaires, des données locales, des articles de presse et des exemples tirés de la vie du quartier. Vous encouragez les élèves à partager ce qu'ils observent dans leur ville, leur communauté locale, leur village ou leur quartier. L'objectif est de construire une compréhension commune des raisons pour lesquelles cette « grande idée » est importante ici, maintenant et pour nous, en ancrant le défi dans les réalités locales plutôt que dans des problématiques scolaires.

Une fois la « Grande Idée » définie, vous guidez les élèves dans la formulation de questions essentielles qui explorent en profondeur le contexte communautaire. Par exemple :

- Comment notre communauté peut-elle devenir plus accueillante pour les personnes âgées vivant seules ?
- Comment pouvons-nous réduire les déchets sauvages dans les parcs et les espaces de loisirs locaux ?
- Comment pouvons-nous renforcer le dialogue entre les jeunes et leur communauté locale ?
- Comment rendre les transports en commun plus accessibles aux jeunes de notre ville ?

Vous les aidez ensuite à formuler ces questions sous la forme d'un énoncé de défi communautaire précis, tel que :

- Comment pouvons-nous améliorer la sécurité au passage piéton local emprunté par les enfants et les personnes âgées ?
- Comment favoriser des interactions intergénérationnelles plus enrichissantes dans notre quartier ?

En tant qu'enseignant, votre rôle est de veiller à ce que le défi soit réalisable et pertinent au niveau local, et qu'il relève de la sphère d'influence des jeunes.

Le défi ne doit être ni trop ambitieux (par exemple, résoudre la politique climatique nationale), ni trop restreint, et doit avoir un impact communautaire réaliste mais significatif.

Phase 2 : Enquêter

L'enquête vise désormais à comprendre l'écosystème communautaire. Avec les apprenants, vous décomposez le défi en questions de recherche concrètes, telles que :

- Quelle est la situation actuelle dans notre quartier ?
- Qui est concerné et de quelle manière ?
- Quelles tentatives ou initiatives existent déjà au niveau local ?
- Quels sont les obstacles et les opportunités ?

Vous apprenez aux apprenants à recueillir des informations par le biais d'observations sur le terrain, d'entretiens avec les habitants, d'enquêtes, de visites auprès d'organisations locales et de recherches documentaires (plans des collectivités locales, statistiques locales, rapports communautaires).

Grâce à une cartographie des parties prenantes, vous les aidez à identifier :

- Les parties prenantes principales (les personnes concernées : les jeunes du quartier, les familles, les personnes âgées, les migrants, les habitants de la banlieue)
- Les parties prenantes secondaires (celles qui ont de l'influence : les autorités locales, les urbanistes, les ONG, les entreprises locales)
- Les partenaires potentiels (centres de jeunesse, associations environnementales, organisations culturelles, comités de quartier)

Votre rôle consiste à aider les apprenants à prendre conscience que les enjeux communautaires s'inscrivent dans des systèmes, et que la compréhension de ces systèmes est essentielle pour concevoir des solutions efficaces.

Phase 3 : Agir

En s'appuyant sur leurs réflexions, les apprenants commencent à concevoir un projet d'action communautaire. Vous animez des séances de brainstorming afin de générer le plus grand nombre d'idées possible : événements, campagnes, micro-interventions, prototypes, services, collaborations, initiatives de sensibilisation ou réorganisation des processus communautaires.

Vous les aidez à sélectionner une solution en fonction de critères tels que l'impact sur la communauté, la faisabilité compte tenu des ressources disponibles, le soutien des parties prenantes et la viabilité à long terme.

En fonction du défi à relever, les projets d'action communautaire peuvent inclure :

- la réorganisation ou l'amélioration d'un espace public local
- la co-crédation d'une activité intergénérationnelle en collaboration avec une maison de retraite
- la mise en place d'une campagne environnementale locale à titre expérimental
- l'organisation d'une table ronde réunissant des jeunes et les autorités locales
- la mise en place d'un projet de sensibilisation à la mobilité ou à la sécurité
- la collaboration avec des artistes locaux ou des ONG pour organiser une exposition communautaire

Vous accompagnez les apprenants en les aidant à planifier la mise en œuvre, à communiquer avec les partenaires, à coordonner les ressources, à relever les défis et à itérer les prototypes. Votre mission principale consiste à aider les apprenants à s'y retrouver dans la complexité concrète de l'action communautaire – délais, logistique, permis/autorisations, communication avec les parties prenantes, etc. – et à adapter le projet si nécessaire.

Réflexion, évaluation et bilan

À l'issue du projet d'action communautaire, vous animez une réflexion approfondie tant sur le processus d'apprentissage que sur l'impact sur la communauté. Les apprenants se penchent sur des questions telles que :

- Qu'est-ce qui a changé au sein de la communauté ?
- Quels retours avons-nous reçus des parties prenantes ?
- Qu'avons-nous appris sur notre ville, sur nous-mêmes et sur la collaboration ?
- Quelles compétences démocratiques et civiques avons-nous mises en pratique ?



Vous accompagnez les apprenants en les aidant à évaluer les résultats à l'aide des données recueillies pendant la mise en œuvre (enquêtes, observations, retours des partenaires) ; les apprenants préparent ensuite une présentation publique des résultats devant un public réel : habitants, autorités locales, ONG, parents et médias. Cette dernière étape renforce l'idée que les jeunes ont le pouvoir d'apporter une contribution significative à leur communauté et consolide leur identité de citoyens actifs.

Dans l'apprentissage par le défi, une évaluation de haute qualité combine portfolios, évaluation par les pairs, journaux de réflexion et retours de la communauté afin de saisir toute la richesse de l'apprentissage des élèves. Les portfolios permettent aux apprenants de documenter l'intégralité de leur parcours d'apprentissage, depuis les premières observations et notes de recherche jusqu'aux prototypes, entretiens avec les parties prenantes, données issues du travail de terrain et résultats finaux, rendant ainsi visibles les aspects invisibles de l'apprentissage.

L'évaluation par les pairs renforce les compétences en matière de collaboration en encourageant les apprenants à donner et à recevoir des retours constructifs, à reconnaître les contributions de chacun et à apprendre à s'améliorer grâce au dialogue. Les journaux de réflexion aident les apprenants à suivre l'évolution de leur réflexion, de leurs réactions émotionnelles, de leurs décisions et de leur compréhension au fil du temps, renforçant ainsi la métacognition et la capacité à tirer des enseignements de l'expérience.

Les retours d'expérience recueillis auprès des ONG, des acteurs locaux, des habitants ou des partenaires locaux impliqués dans le projet apportent une validation externe authentique et aident les apprenants à comprendre l'impact concret de leur travail.

L'évaluation dans le cadre de l'apprentissage par le défi (CBL) porte à la fois sur le processus et sur le produit de l'apprentissage. Le processus inclut les compétences d'investigation, la collaboration, la créativité, la résilience, la communication et la capacité à gérer un projet, de l'idée à la mise en œuvre. Le résultat (solution finale, action ou intervention communautaire) est évalué en fonction de sa pertinence, de sa faisabilité et de son impact. Cette approche équilibrée garantit que les apprenants ne sont pas récompensés simplement pour un résultat final soigné, mais aussi pour leur évolution, leurs efforts, leur prise de décision éthique et leur capacité à faire face à la complexité.



Fondamentalement, cette culture de l'évaluation repose sur un espace sûr où l'échec est autorisé, et où les erreurs sont considérées comme des opportunités d'apprentissage plutôt que comme des lacunes. Les enseignants donnent l'exemple et normalisent le processus d'itération, en encourageant les apprenants à tester leurs idées, à accepter les retours d'expérience

et à réessayer. Dans un tel environnement, les apprenants développent la confiance en soi, le courage et la motivation intrinsèque, qui sont autant de compétences clés pour l'apprentissage tout au long de la vie et la citoyenneté active. La création de cet espace sécurisant permet aux apprenants de prendre des risques intellectuels, d'innover et de s'investir pleinement dans des défis qui n'ont pas de réponses toutes faites.



3. Cadres méthodologiques

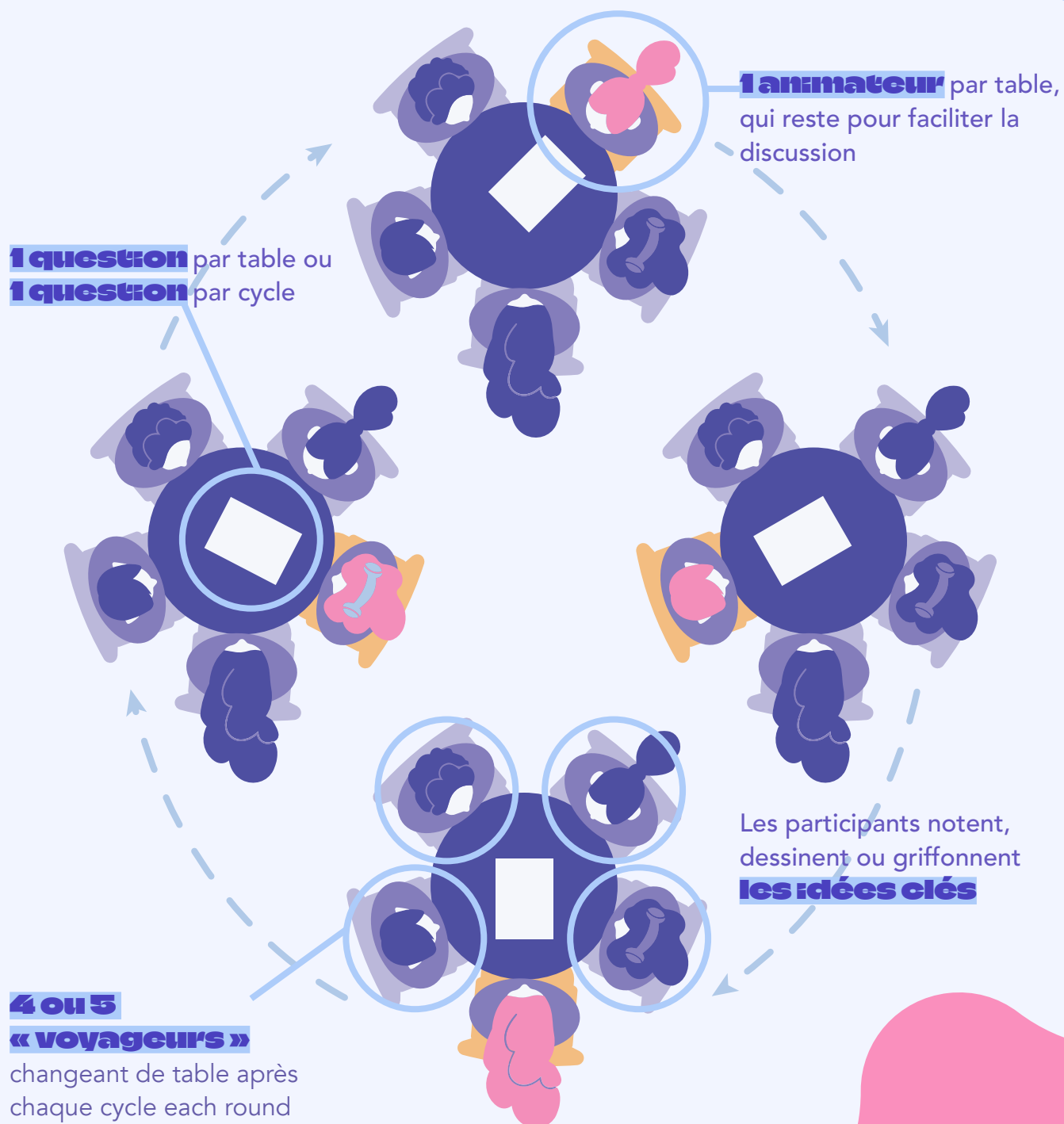
Les cadres méthodologiques soutiennent la mise en œuvre de l'apprentissage par le défi (CBL) en fournissant aux apprenants des moyens structurés d'explorer des idées, d'échanger des points de vue et d'élaborer des solutions. Ces cadres ne remplacent pas le processus du CBL ; ils servent plutôt d'outils pratiques pour explorer des idées générales, comprendre les défis sous différents angles, générer des idées et élaborer des solutions possibles. Les enseignants peuvent commencer par utiliser certains d'entre eux comme point de départ pour développer un projet de CBL, en les intégrant dans la phase « S'engager » du projet.



1. Le World Café

🔄 **3** cycles de conversation **ou plus**

🕒 d'environ **20 minutes chacun**





Objectif

Favoriser un dialogue civique inclusif, une consultation communautaire et l'élaboration d'une vision collective autour de questions d'intérêt public (par exemple : la participation des jeunes, la démocratie locale, les besoins de la communauté).

Durée

Entre 90 et 150 minutes

Taille du groupe

12 à 200+ participants

Déroulement

Les participants discutent de questions liées à la citoyenneté autour de petites tables de style café. Après chaque tour, les participants changent de place, ce qui permet de diffuser les différents points de vue dans toute la salle.

Les questions portent généralement sur

- Une expérience personnelle de la citoyenneté
- Les défis communautaires
- Les actions collectives possibles, la synthèse finale permettant d'identifier les priorités communes ou des recommandations politiques.

Matériel nécessaire

- De petites tables recouvertes de nappes en papier
- Des marqueurs
- 2 à 3 questions bien formulées
- Une cloche ou un minuteur
- Un mur pour afficher les contributions

En savoir plus

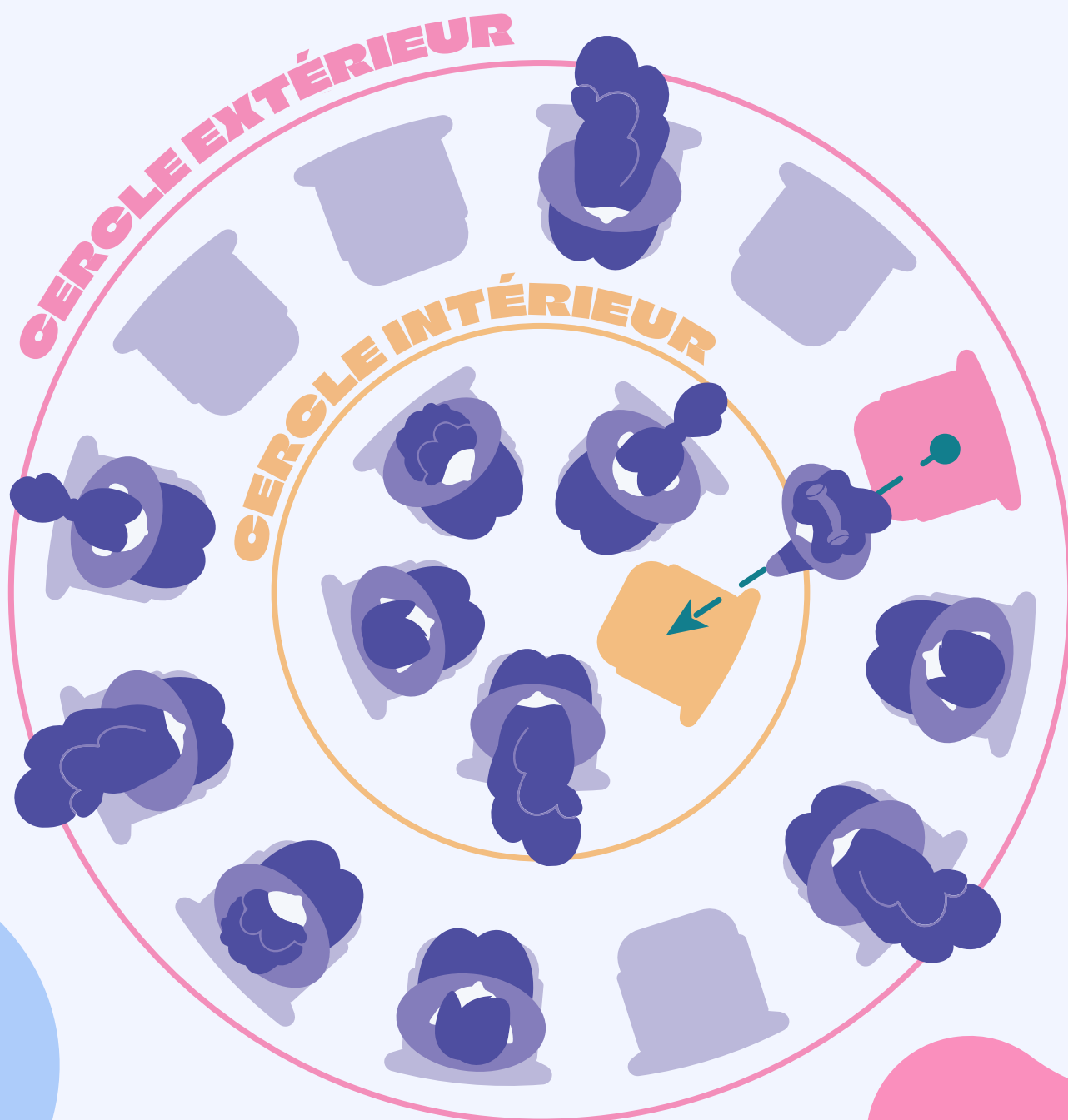
<https://www.theworldcafe.com/key-concepts-resources/world-cafe-method/>

2. L'Aquarium

Écoutez et réfléchissez dans le cercle extérieur.

Rejoignez le cercle intérieur **pour intervenir**

🕒 De **45** à **75 minutes**



Objectif

Créer un cadre sécurisant pour un dialogue démocratique sur des sujets civiques sensibles (par exemple : le vote, l'inclusion, les politiques publiques, les droits de l'homme).

Durée

45 à 75 minutes

Taille du groupe

10 à 60 participants

Déroulement

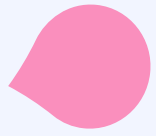
Un cercle intérieur discute d'une question civique (par exemple, l'influence des jeunes sur les décisions du conseil municipal) tandis que le cercle extérieur écoute. Les participants peuvent se relayer au sein du cercle intérieur, ce qui permet de mettre en pratique la démocratie participative et l'écoute active.

Matériel nécessaire

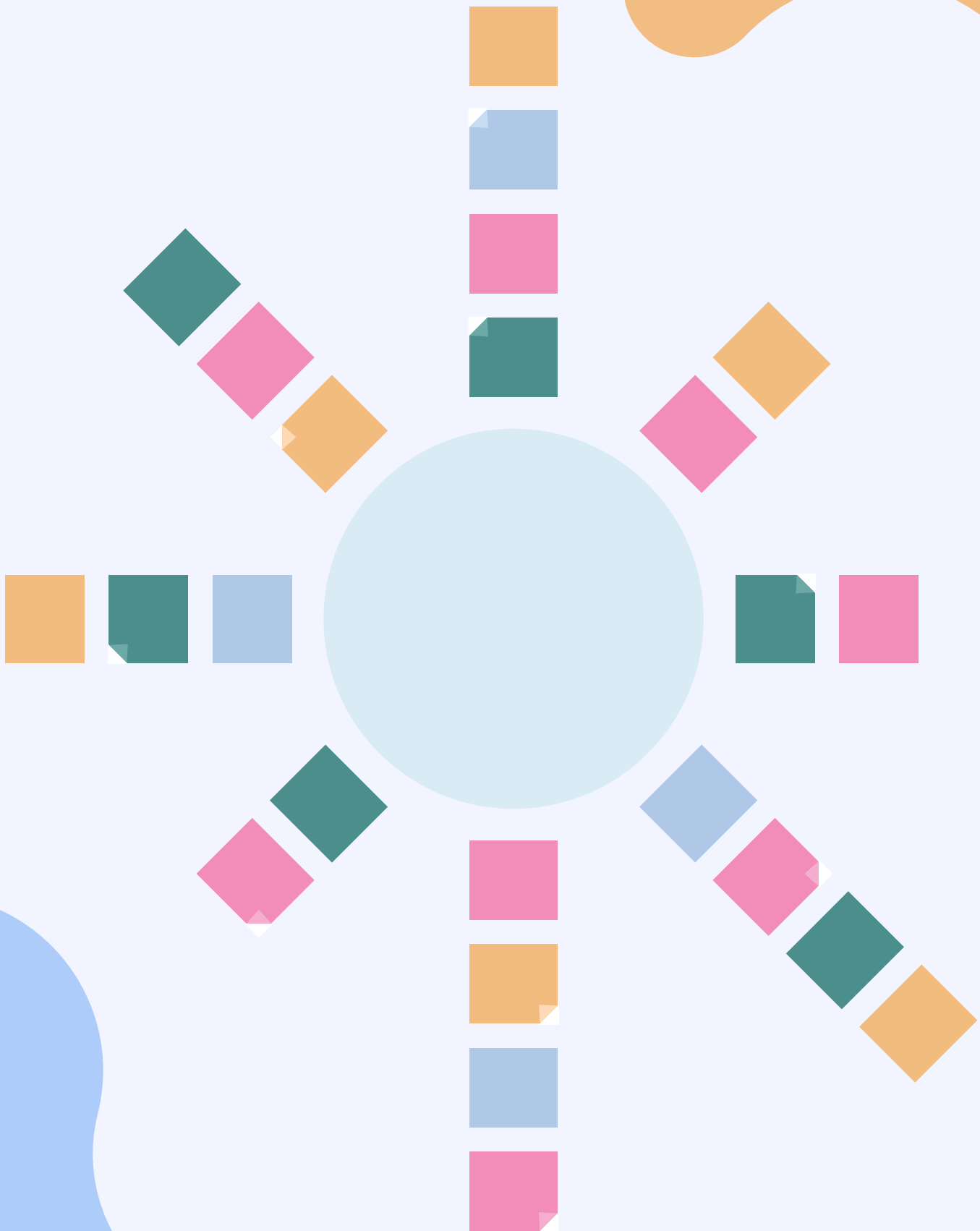
- Deux cercles de chaises
- Une question de discussion claire
- Un animateur pour gérer le déroulement des interventions
- Des rôles d'observateurs facultatifs (par exemple, pour noter les comportements démocratiques)

En savoir plus

<https://www.sessionlab.com/methods/fishbowl>



3. The Sun



Objectif

Permet de former des groupes en fonction d'intérêts communs et de créer des moments de cohésion d'équipe.

Durée

60 minutes

Taille du groupe

12 à 30 participants

Déroulement

Les participants regroupent leurs idées concernant leur défi et forment des rayons d'intérêt autour du Soleil.

Le regroupement s'effectue en trois tours : chaque participant présente une idée écrite sur un post-it et la place à côté du Soleil.

Cette activité permet de regrouper les participants partageant des intérêts communs grâce à une méthodologie ludique et informelle, agrémentée de questions favorisant la cohésion d'équipe.

Matériel nécessaire

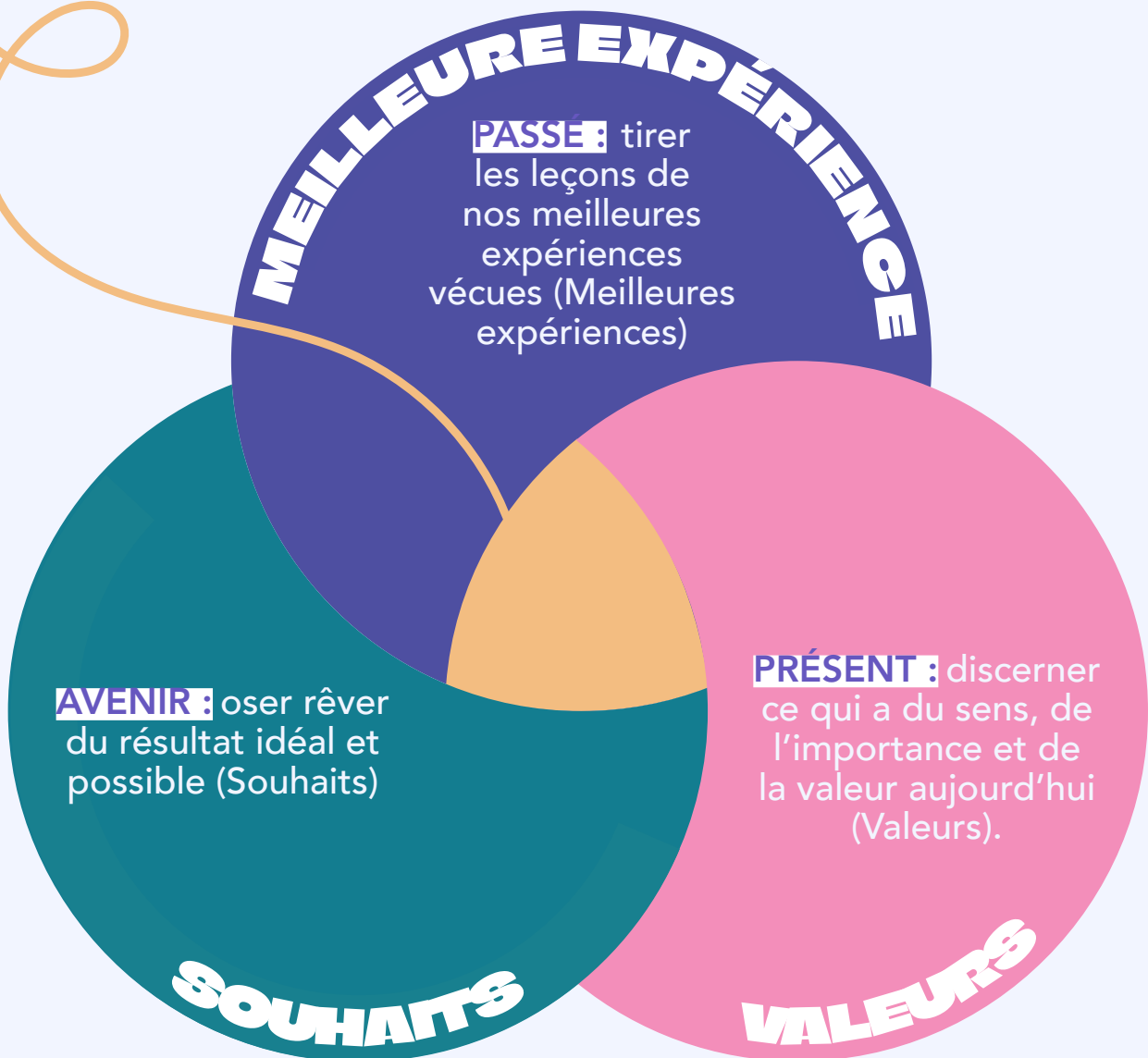
- Post-it
- Marqueurs
- Une silhouette en papier représentant le Soleil

En savoir plus

https://app.sessionlab.com/sessions/jNN87m/?t=T1WPQkzjRyC9Fsr6u-8j7g&utm_source=sessionlab.com&utm_medium=referral&utm_campaign=invitations-session-visitor-link

4. Enquête appréciative

PROCESSUS D'APPRECIATION



Objectif

Développer un engagement citoyen constructif en identifiant ce qui fonctionne déjà dans les écosystèmes participatifs, en se concentrant sur les aspects positifs et en s'appuyant sur ceux-ci pour aller de l'avant.

Durée

2 à 4 heures (ou un sommet plus long)

Taille du groupe

8 à 100+ participants

Déroulement

Les participants s'entretiennent mutuellement sur leurs expériences positives en matière de participation citoyenne, puis se réunissent pour concevoir des améliorations à l'aide du cycle 4-D :

- Découvrir (bonnes pratiques)
- Rêver (Dream) (avenir civique souhaité)
- Design (structures de participation)
- Destin (engagements concrets)

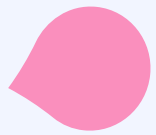
Matériel nécessaire

- Guides d'entretien
- Espace mural pour la visualisation
- Animation des phases 4-D
- Supports de documentation

Cette méthode est particulièrement efficace lorsque les communautés se sentent désengagées ou cyniques.

En savoir plus

<https://positivepsychology.com/appreciative-inquiry/>



5. LERO®



Objectif

Permettre aux participants d'explorer des systèmes civiques complexes (pouvoir, participation, parties prenantes) à travers la modélisation métaphorique.

Durée

2 à 4 heures

Taille du groupe

4 à 16 participants

Déroulement

Les participants élaborent des modèles en répondant à des questions telles que :

- « Construisez votre communauté participative idéale »
- « Modélisez les obstacles à l'expression des jeunes »

Les modèles sont partagés puis reliés entre eux pour former des représentations systémiques.

Matériel nécessaire

- Des briques LEGO®
- Tables pour construire
- Série de questions structurées

Idéal pour visualiser la gouvernance à plusieurs niveaux (UE > national > local).

En savoir plus

<https://www.lego.com/en-us/seriousplay>



6. Municipio





Objectif

Met en avant l'importance de la participation active grâce à un jeu conçu pour promouvoir l'importance de la démocratie locale auprès des jeunes.

Durée

75 à 90 minutes

Taille du groupe

3 à 6 participants par kit de jeu.

Déroulement

Les joueurs forment des équipes et déterminent les projets nécessaires dans leur environnement local (exemples : actions en faveur de l'environnement, promotion de la santé publique, nouveaux espaces culturels, lieux dédiés aux jeunes...).

Ils présentent ensuite ces projets aux autres équipes, et un vote a lieu à l'issue de chaque tour. L'évaluation des projets contribue à renforcer la cohésion de la communauté locale, et les équipes doivent s'entraider si elles veulent remporter la partie.

Matériel nécessaire

- Règles du jeu
- Kits de jeu ou applications

En savoir plus

https://www.youtube.com/watch?v=z7UQ_WVHefI

7. Cartographie communautaire



Identifier
les parties
prenantes

Analyser
l'écosystème
local

Identifier les
opportunités

Objectif

Permettre aux participants d'analyser leur écosystème local, d'identifier les parties prenantes et de repérer les opportunités d'action citoyenne.

Durée

60 à 120 minutes

Taille du groupe

8 à 40 participants

Déroulement

Les participants créent des cartes visuelles de leur communauté qui identifient :

- les institutions clés
- les décideurs
- les lieux destinés aux jeunes
- les lacunes et les opportunités

Ce processus débouche souvent sur l'élaboration d'un plan d'action concret.

Matériel nécessaire

- De grandes feuilles de papier ou un mur
- Des marqueurs et des post-it
- Cartes locales imprimées (facultatif)
- Questions guides

Conseil pour une citoyenneté active

À associer à une activité de terrain de type « marche et discussion » pour renforcer l'apprentissage ancré dans le territoire.

A savoir plus

<https://researchmethodstoolkit.com/more-approaches/participatory-mapping/>

4. Exemples de projets CBL possibles

Qu'est-ce qui fait un bon projet d'apprentissage par le défi (CBL) ?

Un bon projet doit être :

- ☐ en lien avec la vie des étudiants
- ☐ pertinent pour la communauté
- ☐ ouvert (sans réponse unique)
- ☐ pouvant être influencé par l'action des élèves
- ☐ en lien avec les objectifs du programme scolaire
- ☐ réalisable dans les délais et avec les ressources disponibles

Les exemples suivants illustrent comment l'apprentissage par le défi (CBL) peut être appliqué à différents thèmes liés à la citoyenneté active. Chaque projet part d'un défi concret qui revêt une importance particulière pour les élèves et leurs communautés :

Thème central : inclusion et participation à parts égales

Défi : Comment faire de notre école un lieu plus accueillant et plus inclusif pour tous les élèves ?

Thème central : Démocratie et participation

Défi : Comment pouvons-nous renforcer l'implication des jeunes dans les décisions qui les concernent ?

Thème central : Éducation aux médias et citoyenneté éclairée

Défi : Comment aider les jeunes à reconnaître les fausses informations et à y réagir ?

Thème central : Responsabilité environnementale et action communautaire

Défi : Comment réduire l'impact environnemental au sein de notre école ou de notre communauté locale ?

Thème central : Communauté et sentiment d'appartenance

Défi : Comment créer des liens plus solides entre les jeunes et les générations plus âgées au sein de notre communauté ?

Thème central : Santé, bien-être et communautés solidaires

Défi : Comment créer un environnement scolaire qui favorise davantage le bien-être des élèves ? students' wellbeing?

Thème central : Égalité et Droits humains

Défi : Comment promouvoir davantage l'égalité et lutter contre les stéréotypes au sein de notre école ou de notre communauté ?

Thème central : Développement communautaire et participation des jeunes

Défi : Comment améliorer les espaces publics afin qu'ils répondent mieux aux besoins des jeunes ?

Thème central : Diversité, inclusion et solidarité

Défi : Comment aider les nouveaux arrivants à se sentir davantage intégrés dans notre école ou notre communauté ?

Thème central : modes de vie durables et choix responsables

Défi : Comment encourager des habitudes de consommation plus durables chez les jeunes ?

Thème central : Identité, culture et communauté

Défi : Comment préserver et promouvoir les traditions, les récits ou le patrimoine culturel locaux ?

Thème central : Prise de décision responsable et sensibilisation à l'économie

Défi : Comment aider les jeunes à développer de meilleures compétences financières ?

Thème central : Citoyenneté numérique et responsabilité en ligne

Défi : Comment rendre les espaces en ligne plus sûrs et plus respectueux pour les jeunes ?

Thème central : Solidarité et citoyenneté active

Défi : Comment encourager davantage les jeunes à s'investir dans leur communauté ?

5. Liste de contrôle pour les enseignants

Consignes étape par étape

1. Préparation – Choisir un thème central

- ☐ Expliquez l'objectif de l'apprentissage par le défi (pourquoi font-ils cela ?)
- ☐ Établissez ensemble des règles de base (par exemple, rédigez un contrat de groupe précisant les règles et responsabilités essentielles)
- ☐ Créez un environnement où l'on peut se permettre d'échouer
- ☐ Explorez les thèmes centraux et discutez de leurs liens avec la communauté locale. Discutez de l'importance de chaque thème. Faites des recherches sur l'actualité récente, les tendances et les enjeux locaux. Recueillez les observations et les expériences des élèves.

CONSEIL : *utilisez l'un des cadres méthodologiques pour explorer les grandes idées.*

2. Mobilisation – Définir le défi

- ☐ Transformez un sujet général en un défi précis. Posez la question suivante : « Pourquoi cela se produit-il ? »
- ☐ Amenez les élèves à réfléchir à leur propre rôle et à leurs responsabilités en tant que membres de la communauté (demandez-leur ce qu'ils peuvent faire pour aider à relever les défis identifiés dans leur communauté locale. Que font les autres pays ? Comment gèrent-ils des défis identiques ou similaires ?
- ☐ Utilisez des fiches d'information et reliez-les au sujet.

CONSEIL : *Organisez une table ronde ou un débat au cours duquel les élèves partageront leurs conclusions et leurs observations. Faites le lien avec les fiches d'information.*

- ☐ Réfléchissez ensemble à des formulations possibles pour le défi. Créez un défi clair et réaliste que les élèves aimeraient relever : « Comment pouvons-nous améliorer ____ dans notre communauté pour ____ ? »

CONSEIL : *Écrivez-le sur un grand tableau pour que tout le monde puisse le voir.*

CONSEIL : *oute la classe n'a pas besoin de travailler sur le même défi. Les élèves peuvent travailler en petits groupes, chaque groupe explorant un défi différent et développant son propre projet.*

- ☐ Utilisez les fiches d'information et essayez de relier les défis à des concepts clés tels que la démocratie, la citoyenneté active ou le sentiment d'appartenance à une communauté.
- ☐ Présentez le cycle de projet et expliquez comment celui-ci se déroulera, depuis l'identification d'un enjeu jusqu'à la mise en œuvre d'actions et à la réflexion sur les résultats.

3. Enquête – Comprendre la situation

- ☐ Dressez la liste de toutes les personnes concernées par le problème (individus, groupes, organisations, entreprises, institutions publiques). Classez les parties prenantes en fonction de leur rôle :
 - Les personnes touchées par le problème (par exemple, les habitants, les élèves, les habitants de banlieues)
 - Les décideurs (par exemple, collectivités locales, responsables scolaires)
 - Les experts (par exemple, chercheurs, professionnels, ONG)
 - Les partenaires et soutiens (par exemple, entreprises locales, associations locales)
 - Les acteurs de terrain (par exemple, bénévoles, membres de l'équipe de projet)

CONSEIL : *Créez une carte simple des parties prenantes indiquant leur niveau d'influence et d'intérêt.*

- ☐ Recueillez les informations auprès des parties prenantes par le biais d'entretiens, d'enquêtes, d'observations et d'autres formes de recherche.

Exemples:

- Rendez-vous dans la communauté ou sur le lieu où le problème se pose.
- Menez des entretiens avec des habitants ou des personnes directement concernées par le problème.
- Organisez une réunion ou un entretien avec un responsable local (par exemple, le maire, un représentant municipal, un directeur d'école ou un responsable communautaire).
- Contactez des organisations locales, des ONG ou des entreprises travaillant sur des thèmes connexes.

- Observez les lieux et prenez des notes ou des photos.
- Réalisez une vidéo sur le problème.

- ☐ Recherchez ce qui a déjà été mis en œuvre localement ou dans d'autres communautés pour relever ce défi.
- ☐ Documentez le processus d'apprentissage à l'aide de notes, de photos, de portfolios ou de journaux d'apprentissage.
- ☐ Analysez les résultats, identifiez les points clés et explorez les causes possibles du défi.

CONSEIL : *Organisez une table ronde ou un débat au cours duquel les élèves partageront leurs conclusions et leurs observations. Faites le lien avec les fiches d'information.*

4. Action – Concevoir et mettre en œuvre

- ☐ Réfléchissez ensemble à des solutions possibles.
- ☐ Étudiez des exemples d'initiatives communautaires couronnées de succès.
- ☐ Sélectionnez la solution la plus adaptée en fonction de son impact potentiel, de sa faisabilité et des ressources disponibles.
- ☐ Élaborez un plan d'action :
 - ☐ Définissez les objectifs et les indicateurs du projet
 - ☐ Énumérez 3 à 4 activités principales du projet
 - ☐ Établissez un calendrier du projet
 - ☐ Identifiez le matériel, les autorisations et l'équipement nécessaires
 - ☐ Identifiez les partenaires et sponsors potentiels
 - ☐ Établissez un budget (réaliste)
 - ☐ Élaborez un plan de communication
 - ☐ Déterminez comment vous allez suivre l'avancement du projet
 - ☐ Déterminez comment vous allez documenter les activités du projet
 - ☐ Discutez des obstacles et risques potentiels ainsi que des mesures d'atténuation
 - ☐ Répartissez le travail entre les groupes et attribuez les rôles et les responsabilités

CONSEIL : *un plan d'action doit répondre à six questions clés : Que va-t-on faire ? Pourquoi est-ce important ? Qui est responsable ? Quand cela aura-t-il lieu ? Quelles ressources sont nécessaires ? Comment le succès sera-t-il mesuré ?*

- ☐ Mettez en œuvre les activités du projet.

5. Réflexion et Évaluation

- ☐ Comparez les résultats du projet aux objectifs initiaux et aux indicateurs de réussite.
- ☐ Discutez des changements induits par le projet et de l'impact de cette action.
- ☐ Recueillez les retours d'expérience des participants au projet, des partenaires, des parties prenantes ou des membres de la communauté.
- ☐ Réfléchissez à ce que les élèves ont appris sur le défi, la communauté et eux-mêmes.
- ☐ Évaluez ce qui a bien fonctionné, ce qui pourrait être amélioré et pourquoi.
- ☐ Réfléchissez aux aptitudes et compétences acquises au cours du projet.
- ☐ Mettez à jour les portfolios, les journaux de bord ou tout autre support documentant l'apprentissage.

6. Partage et prochaines étapes

- ☐ Présentez publiquement les résultats du projet (à l'école, au sein de la communauté, en ligne).
- ☐ Célébrez les réussites et reconnaissez les contributions de chacun.
- ☐ Partagez les supports et les résultats du projet (par exemple, rapports, affiches, vidéos, campagnes).
- ☐ Discutez de la possibilité de poursuivre et de développer le projet.
- ☐ Identifiez les enseignements tirés et les améliorations possibles

CONSEIL : Encouragez les élèves à réfléchir à la manière dont leur travail pourrait inspirer d'autres personnes ou contribuer à un changement positif à long terme au sein de la communauté.

6. FICHES DE TRAVAIL

Idee de projet

Pourquoi est-ce bénéfique pour moi ?

Pourquoi est-ce bénéfique pour les jeunes ?

Pourquoi est-ce bénéfique pour la communauté ?

De l'idée au projet

Section 1

Objectif :

- Présentez l'essence de votre projet en une à trois phrases. Décrivez ce que vous souhaitez réaliser.

Faire évoluer la communauté locale :

- Quel changement va-t-on observer au sein de la communauté locale, où va-t-on l'observer, qui va l'observer ?

- Collez un croquis du changement issu d'un travail précédent ou créez-en un nouveau.

Objectifs :

- Énoncez entre trois et cinq objectifs principaux pour votre projet. Ces objectifs doivent répondre à la question suivante : comment allez-vous atteindre votre but et réaliser le changement souhaité ? Formulez ces objectifs de la manière la plus claire possible.

Section 2

Processus de mise en œuvre : notez toutes les étapes nécessaires à la mise en œuvre de l'idée. Indiquez **CE QUI** doit être fait, **QUI** est responsable de chaque étape et **D'ICI QUELLE DATE** vous mettrez en œuvre chaque étape. Les étapes doivent décrire le processus nécessaire pour atteindre vos objectifs. Gardez à l'esprit que le délai maximal pour la mise en œuvre de l'idée est de six mois à compter d'aujourd'hui.

QUOI	QUI	D'ICI

Section 3

Plan financier : Notez tous les coûts dans le tableau.

CE QUE NOUS DEVONS PAYER	COMBIEN NOUS DEVONS PAYER (€)

Section 4

Groupes cibles :

Réfléchissez aux différents groupes de jeunes que vous aimeriez attirer. Essayez de répondre aux questions ci-dessous pour chaque groupe identifié séparément. Cela pourra vous aider à concevoir des messages promotionnels et à choisir les canaux de promotion.

- Quel est leur âge ? _____
- D'où tirent-ils leurs informations ? _____
- Où passent-ils leur temps libre ? _____
- Qu'est-ce qui les intéresse ? _____
- Quels sont leurs problèmes ? _____

Section 5

Parties prenantes :

Pensez aux différentes parties prenantes de la communauté locale. Essayez de répondre aux questions ci-dessous pour chaque partie prenante identifiée. Elles pourraient vous aider à mettre en œuvre l'activité.

- Qui peut soutenir notre activité ? _____
- Comment les convaincre de nous rejoindre ? _____
- Qui pourrait nous poser des difficultés ? _____
- Comment pouvons-nous éviter cela ? _____

Planificateur de défi :

S'ENGAGER

ENQUÊTER

AGIR

RÉFLÉCHIR

Références

Apple Inc. (2008). *L'apprentissage par les défis : guide pédagogique*. Apple Education.

Biesta, G. J. J. (2011). *Apprendre la démocratie à l'école et dans la société : éducation, apprentissage tout au long de la vie et politique de la citoyenneté*. Sense Publishers.

Conseil de l'Europe. (2018). *Cadre de référence des compétences pour la culture démocratique (RFCDC)*. Éditions du Conseil de l'Europe.

Dewey, J. (1938). *Expérience et éducation*. Macmillan.

Digital Promise. (s.d.). Cadre et ressources pour l'apprentissage par les défis. <https://digitalpromise.org>

Gallagher, S. E., & Savage, T. (2020). L'apprentissage par défi dans l'enseignement supérieur : une revue exploratoire de la littérature. *Teaching in Higher Education*.

Galdames-Calderón, M., Pedersen, S., & Rodríguez-Gómez, D. (2024). Revue systématique : réexamen des pratiques pédagogiques d'apprentissage par défi dans l'enseignement supérieur. *Educational Research Review*.

Hoskins, B., & Crick, R. D. (2010). Compétences pour « apprendre à apprendre » et citoyenneté active : des concepts distincts ou les deux faces d'une même médaille ? *European Journal of Education*.

Kolb, D. A. (1984). *L'apprentissage expérientiel : l'expérience comme source d'apprentissage et de développement*. Prentice Hall.

Larmer, J., Mergendoller, J., & Boss, S. (2015). *Établir la norme pour l'apprentissage par projet : une approche éprouvée pour un enseignement rigoureux en classe*. ASCD.

Levy, R., Thomas, C., & Stremmel, A. (2015). L'apprentissage par l'enquête et la participation démocratique dans l'éducation. *Journal of Educational Research*.

Union européenne. (2018). *Recommandation du Conseil relative aux compétences clés pour l'apprentissage tout au long de la vie*. Journal officiel de l'Union européenne.

Commission européenne. (2019). *Stratégie de l'UE pour la jeunesse 2019-2027*. Office des publications de l'Union européenne.

ASCD. (s.d.). *La promesse, le pouvoir et la pratique de l'autonomie des élèves*. <https://www.ascd.org/el/articles/the-promise-power-and-practice-of-student-agency>

Nichols, M., Cator, K. et Torres, M. (2016). *Guide de l'utilisateur pour l'apprentissage par défis*. Digital Promise. 30 activités créatives pour l'apprentissage par défis. <https://education-static.apple.com/cbl/cbl-activities.pdf>
https://www.challengebasedlearning.org/wp-content/uploads/2019/02/CBL_Guide2016.pdf

Ressources méthodologiques

Brown, J., & Isaacs, D. (2005). *The World Café : Façonner notre avenir grâce à des conversations qui comptent.* **Berrett-Koehler.**

Open Space World. (s.d.). *Open Space Technology.*
<https://www.openspaceworld.org>

Positive Change. (s.d.). *Présentation de l'enquête appréciative.*
<https://www.nonformal-education.eu/metody/appreciative-inquiry/>

Stanford d.school. (s.d.). *Design Thinking Bootleg.*
<https://dschool.stanford.edu/resources/design-thinking-bootleg>

SALTO-YOUTH. (s.d.). *Méthodes d'apprentissage entre pairs.*
<https://www.wgu.edu/blog/peer-learning2208.html>

SessionLab. (s.d.). *Méthode de discussion « fishbowl ».*
<https://www.sessionlab.com/methods/fishbowl>

SessionLab. (s.d.). *Méthode du jeu de rôle.*
<https://www.sessionlab.com/library/methods?q=role+play>

Méthodes participatives. (s.d.). *Cartographie communautaire.*
<https://www.maptionnaire.com/blog/guide-to-community-mapping-for-planning>

Pro Action Café. (s.d.). *Méthodologie du Pro Action Café.*
<https://aositoronto.weebly.com/proaction-cafe.html>

Groupe LEGO. (s.d.). *LEGO® Serious Play®.*
<https://www.lego.com/seriousplay>

EPALE. (s.d.). *L'apprentissage biographique dans la formation des adultes.*
<https://epale.ec.europa.eu>

World Café Community Foundation. (s.d.). *La méthode World Café.*
<https://www.theworldcafe.com>

