

Année 2022-2023
Support pédagogique de la formation :
« Citoyenneté numérique »



Rue Henri Maus, 29 | B-4000 Liège

Tel : 04/223.58.71 | Fax : 04/237.00.31

Contact : benjamin@c-paje.info (Benjamin BONHOMME assistant
administratif)

Site : www.c-paje.net



CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

26-29 & 30 septembre 2022 - Avenue de la Porte de Hal, 38/39, 1060 Saint-Gilles

Avec le soutien de :

Opérateur de formation

C-paje

Rue Henri Maus, 29 | B-4000 Liège

Tel : 04/223.58.71 Fax : 04/237.00.31

Site : www.c-paje.net



Sommaire

I. Introduction

II. Matrices théoriques

- Éléments théoriques
- Approche de la citoyenneté par compétences de C.Leleux
- Approche par les injustices, de Quinoa (ONG d'éducation à la citoyenneté mondiale et solidaire)

III. Détails des activités proposées lors de la formation

IV. Ressources

Annexe I : C-Paje, Qui sommes-nous ?



I. INTRODUCTION

La citoyenneté, concept fourre-tout, est un terme polysémique. Que recouvre-t-il ? Que met-il en lumière ? En tension ? Comment se l'approprier dans sa pratique ?

Cette formation a pour but de se réapproprier le concept de citoyenneté et de le rendre opérationnel dans sa pratique pédagogique. L'idée n'est pas d'en donner une définition univoque, mais de l'élaborer, de le mettre en perspective, d'identifier d'où il vient, quelles compétences il mobilise, quelles tensions il provoque,...

Concrètement, à travers cette formation, nous proposons d'expérimenter différents outils pédagogiques, provenant de disciplines variées (théâtre, arts plastique, écriture, débat philo,...) pour les mettre au service d'une réflexion plus globale sur le sens et les enjeux de la citoyenneté dans une pratique pédagogique.

II. MATRICES THÉORIQUES

Éléments théoriques

Le concept de citoyenneté doit être mis en perspective par rapport au concept de démocratie. Être citoyen aujourd'hui est un droit politique qui est, entre autres conditionné par le territoire et l'époque. Être citoyen à Athènes à l'époque antique n'implique pas la même chose qu'être citoyen aujourd'hui en Belgique.

Différents éléments sont constitutifs du système politique de démocratie représentative :

- ◆ **Souveraineté populaire** : le citoyen se déclare auteur et bénéficiaire du droit (via le système de démocratie représentative).
- ◆ **La séparation des pouvoirs exécutif, législatif et judiciaire.**
- ◆ **L'égalité de droit** : tous les citoyens naissent égaux en droit, ce qui implique que chaque droit pour être garanti, nécessite un devoir. « Ma liberté s'arrête là où commence celle des autres ».
- ◆ **Le concept de laïcité**
- ◆ **La séparation du pouvoir politique et religieux.**
- ◆ **Le pluralisme des valeurs et convictions** : la démocratie existe parce qu'elle permet la coexistence de points de vue divergents.
- ◆ **La participation à la « vie publique »** de manière « instituée » via différents types d'engagement : vote, manifestation, pétition, lobbying, partis politiques...

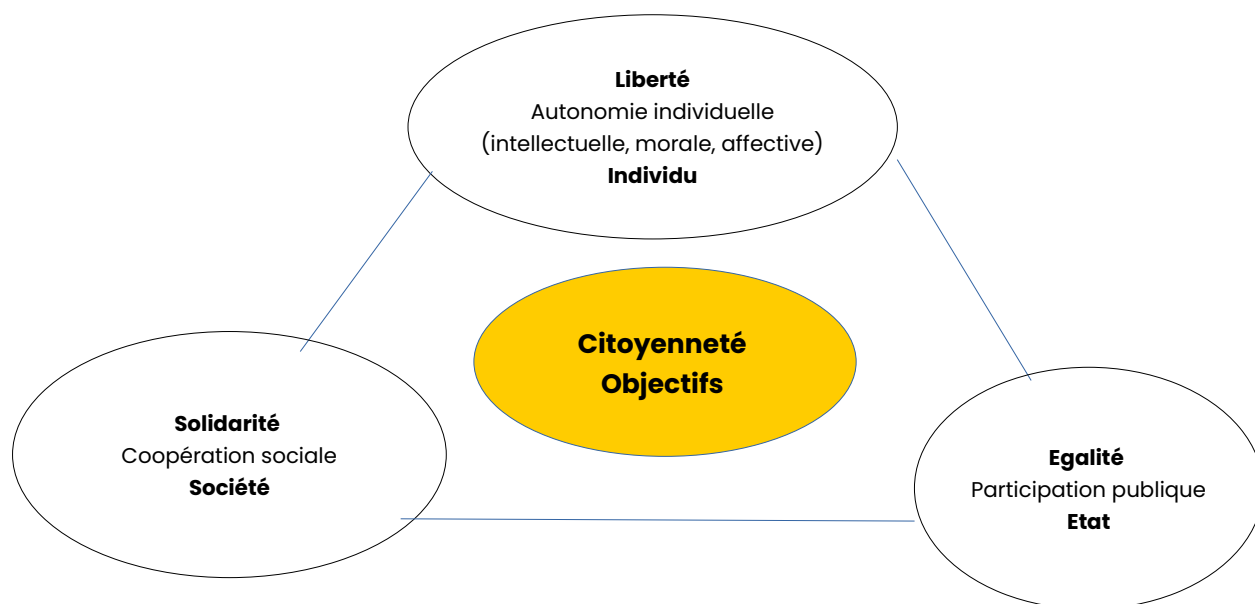
Ces éléments caractéristiques d'un contexte « démocratie » induisent une certaine conception de la citoyenneté, entendue ici comme un ensemble de droits et devoirs dont jouit le citoyen reconnu par un État de droit, dans un contexte temporel et géographique défini.

A cette conception plus « politique » de la citoyenneté, s'ajoute une dimension plus idéologique. La citoyenneté est à l'heure d'aujourd'hui de plus en plus définie comme une manière de participer à la société, au collectif, au bien commun, au vivre ensemble. C'est donc dans cette vision qu'on voit apparaître différents programmes associatifs et/ou scolaires qui parlent de renforcer / d'activer la citoyenneté de leurs publics, entendue ici comme des capacités/ des compétences (sensibilisation, esprit critique, expression citoyenne, action collective, responsabilisation au niveau de la consommation, projets citoyens, projets solidaire,...). La citoyenneté n'est plus ici entendue uniquement comme un statut politique qui n'appartiendrait qu'à ceux qui sont citoyens d'un État de droit (quid des prisonniers ? Des mineurs d'âge ? Des migrants ?).

Approche de la citoyenneté par compétences de C. Leleux

Ce modèle a été théorisé par Claudine Leleux dans « Éduquer à la philosophie et la citoyenneté. Didactique et séquences. » Cette approche vise à identifier les compétences à travailler pour répondre aux grandes valeurs de la citoyenneté, à savoir la liberté, l'égalité et la solidarité. A chaque valeur correspond des compétences à travailler, comme par exemples l'autonomie (liberté de penser et de juger) ; la coopération ; la participation citoyenne.

Autonomie intellectuelle : penser par soi même
autonomie morale : juger par soi même
autonomie affective : libérer ses désirs et maîtriser ses pulsions par le jugement
Autonomie : capacité à (dés)obéir librement à la règle



Ce qui nous rend capable de coopérer avec les autres (identifier un objectif commun, les besoins des autres, savoir demander de l'aide, se décentrer,...)

Participer : être capable de critiquer positivement et négativement l'organisation du vivre ensemble dans l'espace public.

Cette matrice est intéressante pour penser les objectifs des animations/leçons qu'on propose aux jeunes. Que vise-t-on ? Travailler au renforcement de l'autonomie des jeunes, à développer leurs compétences de coopération ou de participation ?

Ces objectifs sont inévitablement liés aux contextes d'intervention des enseignants, à savoir : le type de public avec lequel on travaille, la cohésion du groupe et la confiance mutuelle, le respect des uns et des autres, le temps de cours qu'on a, les moyens et ressources de l'équipe pédagogique, ...

Approche par les injustices, de Quinoa (ONG d'éducation à la citoyenneté mondiale et solidaire)

Injustices vécues

Révolte

Injustices perçues

Indignation

VS

Action émancipatrice

Action solidaire

Quinoa distingue alors 2 types d'injustices :

- Les injustices vécues, qui peuvent potentiellement mener à la révolte.
- Les injustices perçues, qui peuvent potentiellement mener à l'indignation.

Là où l'indignation mène à l'action solidaire (entraide, action qui vise à transformer une situation qui ne nous touche pas directement, mais pour laquelle on est sensibilisée), la révolte peut mener à l'action émancipatrice (tenter de faire changer / évoluer une situation qui nous touche personnellement, et qui cause de l'injustice, de l'oppression, qui bafoue ou ne respecte pas un droit, qui met en jeu des rapports de domination, ...).

III. DÉTAILS DES ACTIVITÉS PROPOSÉES LORS DE LA FORMATION

Jour 1

Quelques jeux « brise-glace »

3 éléments : 3 personnes pour 3 éléments. La première personne « présente » son voisin de droite en donnant/inventant 1 suite d'éléments (ex : nom et prénom, l'âge, la profession) ; les 2 autres personnes qui suivent font de même (1 suite d'éléments : la situation familiale, puis les loisirs). Puis on passe à la personne suivante. A la fin de l'exercice, on vérifie la véracité d'éventuels éléments .

Claps : se mettre en cercle et faire tourner le clap le plus vite possible. Importance de prendre le regard du voisin et de le donner au voisin suivant. Une fois que la sauce a pris, varier le sens du clap, effectuer des croisés. Puis donner une lettre de l'alphabet lorsqu'on tourne vers la gauche ; un nombre entre 1 et 30 lorsqu'on tourne vers la droite ; une ville européenne lorsqu'on se croise.

Exercice du sens-son : L'ensemble du groupe balance, en même temps, le bras droit. Le premier lance un mot, le deuxième répond de suite au mot lancé soit au niveau du sens (cheminée-toit*-nous...) ou au niveau du son (parfum-emprunt-empreinte...). La troisième personne réagit sur le mot du précédent (et non du premier). Importance de respecter un rythme commun (un bras balance de bas en haut, dire le mot quand le bras est en haut). Si on se trompe (ce n'est pas grave!), le suivant enchaîne. On évite les énumérations et les mots déjà dits précédemment.

** Peu importe l'orthographe du mot. Il est toujours intéressant de rebondir sur un autre champ lexical.*

Fresque d'émergence tournante

- Les participants sont debout autour d'une table recouverte du papier Kraft; les marqueurs sont au centre de la bâche
- Chacun inscrit sur le papier kraft un mot qui lui tient à cœur (ou un dessin pour les plus petits) en lien avec le mot central. Ici «Citoyenneté numérique»
- Au signal de l'animateur, chacun se décale d'une place vers la gauche et va compléter, bonifier, enrichir avec les pastels, le mot du précédent par un dessin (ou pictogramme)
- On décale, à nouveau, d'un rang vers la gauche et on prend possession du mot et du dessin réalisés par les deux voisins précédents. On complète/ bonifie la zone déterminée (soit on se fixe sur le mot ou sur le dessin ou sur les deux) par une phrase (un slogan, un proverbe ou ...)
- On décale, à nouveau, d'un rang vers la gauche et on se retrouve devant une nouvelle zone (avec un mot, un dessin et une phrase) que l'on complète/ bonifie avec soit un autre mot OU un autre dessin OU une autre phrase
- On tourne à nouveau jusqu'à ce que chacun soit revenu à sa place initiale
- Quand la boucle est bouclée, l'idée est de faire des liens entre des idées complémentaires (ou opposées) en faisant des flèches, des échelles, en écrivant une nouvelle phrase
- Enfin, chacun est invité à raconter ce qu'il voit dans sa propre zone, c'est-à-dire à, peut-être, interpréter des infos (mot, dessin ou phrase) laissées par d'autres (ces derniers ne devront pas justifier leur intervention)

Remarque :

Cet exercice fonctionne bien pour amorcer un projet. En effet, il permet d'étaler les savoirs froids des uns et des autres. Il est alors intéressant d'afficher le résultat fini : il servira de référence tout au long du projet (« Souviens-toi, tu avais mis ça sur la fresque. Es-tu toujours d'accord ? »).

Variantes :

Si le groupe est composé de plus de 8 personnes, proposer deux fresques à partir de thématiques différentes, avec possibilité d'aller compléter l'autre fresque.

Avec des enfants de 1ère et 2ème primaires ou de maternelle, proposer uniquement des dessins.

Objectifs :

Cet exercice permet de s'exprimer, s'adapter, s'approprier, s'intéresser, varier les moyens d'expression.

Exercice d'écriture : association d'idées

- 16 mots jetés au hasard ou en rapport à la thématique (ici « citoyenneté »)
- Les participants se mettent en duo
- Le principe : associer les 16 mots, sans trop réfléchir et de façon aléatoire, 2 par 2 > on obtient ainsi 8 paires de mots
- Pour chaque paire, on va écrire (par association d'idées) un nouveau mot auquel font penser les deux mots constituant la paire > on obtient une colonne de 8 nouveaux mots (et donc 4 nouvelles paires de mots).
- Nouvelle association d'idées pour les nouvelles paires constituées. On obtient 4 nouveaux mots (et donc 2 paires)
- Même processus jusqu'à l'obtention d'un ultime mot.

(NB) deviner le dernier mot des autres groupes

Variante pour les plus jeunes:

Des tas de pictogrammes sont mis à disposition. En choisir 16 au hasard ; constituer 8 paires et comme avec des mots, réaliser des associations d'idées afin de dégager de nouveaux pictogrammes.

Exercice d'écriture : libérez l'imaginaire « C'est comme... »

Écrire une phrase qui commence par « c'est comme ... qui... » et l'associer aléatoirement avec un mot de la fresque tournante et du jeu des 16 mots.. Ensuite commenter pour concilier les deux, c'est-à-dire donner du sens à ce qui, a priori, n'en a pas.

Ce petit exercice permet de lâcher prise, d'interpréter et de donner/rechercher du sens.

Voici le fruit de nos créations... :

- le partenariat, c'est comme un carton qui est toujours dans le salon
- la citoyenneté numérique, c'est comme des trous dans un jeans qui interpellent nos vieux
- les réseaux, c'est comme une pause café en formation
- Les écrans, c'est comme un panda sans bras
- l'équité, c'est comme un chien beige qui se roule de bonheur dans une mare de boue
- les enjeux, c'est comme une voix de radio qui nous parle, qui nous berce...
- l'engagement, c'est comme une horloge qui ne tourne plus rond
- la responsabilité, c'est comme rattraper une plume qui arrive vers nous.

Jeu de la ficelle

Les participants se divisent en trois cercles, de plus en plus large. Le premier doit compter entre deux et cinq personnes. Le second, de six à dix personnes. Le troisième accueille le reste des participants.

L'animateur distribue, sans rien dire, une fiche à chaque participant. Ces dernières ont été conçues en amont et représentent différentes entités, en fonction des cercles :

- 1^{er} cercle : « matières premières », objets du quotidien (un smartphone, une carte postale, une chaîne Youtube...)
- 2^{ème} cercle : « acteurs », firmes et institutions qui régissent le numérique (Google, Amazon, le Règlement Général sur la Protection des Données de l'Union Européenne, les bloqueurs de publicités...)
- 3^{ème} cercle : « conséquences », impacts positifs et négatifs de l'avènement du numérique (le travail des enfants dans les mines de cobalt, la mobilisation citoyenne facilitée grâce aux réseaux sociaux...)

Une fois que chacun a lu sa fiche, une personne du premier groupe prend la parole. Elle peut « jouer » son rôle, en se réappropriant des éléments de sa fiche (elle peut en ajouter de nouveaux, tant qu'ils lui semblent avérés) pour incarner l'entité qu'elle représente. Si elle se sent moins à l'aise, elle peut simplement lire sa fiche. Les autres participants doivent, dans un premier temps, tenter de deviner qui/qu'est-ce que le lecteur incarne. Ensuite, l'animateur peut donner quelques informations complémentaires à propos de cette entité, ajouter du contexte, laisser les autres intervenir brièvement, etc. Enfin, l'animateur demande qui se sent « connecté », « en lien avec » l'entité qui vient d'être décrite (exemple : Google se sent en lien avec le smartphone parce qu'il est le moteur de recherche par défaut présent sur tous les téléphones Android ; le commerce de proximité se sent en lien avec Amazon car il décline de plus en plus à cause de la vente en ligne...). La personne qui avait la parole tient une extrémité de la ficelle (en pelote) et lance l'autre extrémité vers le participant qui se sent connecté avec elle. Le processus se répète, avec la lecture/interprétation de la fiche de la personne qui vient de recevoir la ficelle. A la fin de l'animation, on peut voir un réseau qui lie tous les intervenants du numérique entre eux.

EN ANNEXES : une version pour plus grands et une autre plus adaptée pour le primaire

Les définitions connotées

Atelier d'écriture où la citoyenneté doit être définie en petit groupe suivant une consigne donnée.

Un premier groupe donnera une définition «complotiste» :

- *La citoyenneté numérique est un concept mis en place par les gouvernements pour répondre au lobbying des GAFAM. Il serait notamment demander aux citoyens de déclarer annuellement son historique de navigation de l'ensemble des usagers d'un même foyer au service informatique de la Région wallonne*

Un second groupe donnera une définition « dystopique» :

- *Toute l'activité humaine est répartie en ligne, archivée et accessible à toutes et tous. Le contact humain n'existe plus. Tout est robotisé*

Un troisième groupe donnera une définition « bisounours » :

- *C'est l'utilisation en pleine conscience et en connaissance de cause de l'outil informatique sans nuire à autrui ou à l'environnement grâce à la mise en place de l'info des tenants et aboutissements et chacune des activités possibles.*

Chaque groupe lit, à tour de rôle, sa définition. Aux autres groupes de retrouver la consigne imposée.

Objectif : permettre d'identifier différents éléments constitutifs de la définition de la citoyenneté sans passer par l'angoisse de la page blanche. Aborder les choses sous un autre angle (sans pression de jugement), permet de faire émerger différents éléments des représentations qu'ont les participants du concept de citoyenneté.

Un petit jeu « brise-glace » en reprise l'après-midi

Échauffement corporel : par segments : un sparadrapp imaginaire est collé ...aux pieds, genoux, jambes, bassin, épaules, mains, bras, cou, tout le corps. A nous d'essayer de l'enlever en secouant les membres cités.

Activité « Fake news »

- A faire individuellement ou en petit groupe (de 2 ou 3)
- Chaque participant choisit une image de presse (recadrée) parmi celles qui lui sont proposées. **Cfr annexe**
- Commenter, au sein de son groupe, ce qu'on voit et ce qu'on pense qu'il se passe dans la partie de l'image qui est laissée vierge.
- Compléter l'espace vierge avec des dessins (techniques au choix) + trouver un titre et/ou rédiger un article, un communiqué de presse.
- Les résultats sont affichés. Les morceaux manquants des images de presse originales sont proposées aux participants. Chaque groupe doit retrouver le morceau de son image et la repositionner pour recréer l'image originale.
- Debriefing commun face aux images reconstituées. Amener chacun à s'interroger sur le contexte de la prise de vue. Leur donner oralement un contexte complètement inventé.
- Après un certain temps (ou un temps certain), avouer que les contextes expliqués sont totalement faux et remettre dans leur vrai contexte chaque image.
- Expliquer comment vérifier la source d'une image et/ou d'une information.

Lien vers "Recadrage et vérification d'image" :

<https://www.dropbox.com/sh/6gf8u67v4ea6zp6/AADV6gWmnfm1ZZJWVt4TZ-aca?dl=0>

En guise d'évaluation :

Position dans l'espace

Plus on a aimé (ici, la journée de formation), plus on se place haut dans l'espace imparti. Moins on a apprécié et plus on se rapproche du sol. Jusqu'où est-on prêt à prendre des risques (monter sur une table, grimper sur une armoire, se glisser sous le lino...) ?

1 mot

Dire 1 mot qui traduit son ressenti par rapport à la journée

Jour 2**Quelques jeux « brise-glace »**

Wizz (= passage de l'énergie tjs dans le même sens) + **chteguedem** (= faire écran avec son corps afin d'envoyer le wizz dans l'autre sens) + **pan** (= « casser » le wizz et le renvoyer à qqun – pas son voisin direct-).

Claps et ses variantes : même principe que le jeu donné la veille, si ce n'est qu'ici, que s'ajoute au clap le prénom de chacun des participants (1 même prénom fait tout le tour du groupe, puis on passe au suivant)

Jeu des chaises symboliques

Se positionner, ensemble, sur base d'un espace scénographié (ex : société, travail, école. Ici : l'espace numérique) en posant aux participants trois questions : « Quelle place occupez-vous actuellement dans l'espace numérique (ou société, école, ...) ? » « Quelle place voudriez-vous bien avoir dans l'espace numérique (ou société, école, ...) ? » « Quelle place ne voudriez-vous pas du tout avoir ». Ensuite les participants, à tour de rôle, reprennent les 3 positions et les expliquent.



Technique de débat : le débat mouvant

- Mettre les participants en ligne.
- Variante 1: : d'accord/pas d'accord
 - une affirmation est lancée : "Le numérique nuit à l'implication politique"
 - Ceux en accord avec l'affirmation font un pas vers la droite ; ceux en désaccord font un pas vers la gauche. (personne au milieu)
 - Ce sont d'abord ceux en désaccord qui sont amenés à s'exprimer, à argumenter leur choix, leur position. Les autres ne peuvent pas réagir.
 - Si qqun est convaincu par l'argumentation d'un autre, il peut changer de « camp ».
 - A ceux qui sont d'accord de s'exprimer (et peut-être d' « attirer » dans leur camp des personnes d'en face)

- Variante 2 : D'accord/pas d'accord + possibilité de rester au centre
 - une affirmation est lancée : "Si j'ai le sentiment qu'un jeune fait absolument n'importe quoi sur les réseaux sociaux, je me dois d'intervenir"
 - le camp minoritaire a 1 minute pile pour argumenter (les autres doivent se taire) ; l'autre camp a, à son tour, 1 minute pour s'exprimer. Puis 30 secondes pour chacun des 2 camps
 - les indécis doivent choisir leur camp à la fin de l'exercice
- Variante 3 : D'accord/pas d'accord + faisable/pas faisable
 - une affirmation est lancée : "Je m'engage à utiliser les compétences en numérique des jeunes pour lancer une action politique qui les concerne"
 - 4 zones sont précisées : d'accord/pas d'accord/faisable/pas faisable
 - Aux occupants des 4 zones de s'exprimer...

Quelques projets/actions mené(e)s

- Les « Yes men »
 - <https://youtu.be/W2cmh38VeIA>
- Théâtre forum, projet mené par le C-paje dans des écoles sur la thématique du cyberharcèlement
 - <https://www.dropbox.com/s/a1qepdz2topyiza/Theatre%20forum%20-%20cyberharcèlement.mp4?dl=0>

Technique de débat : le bocal à poissons

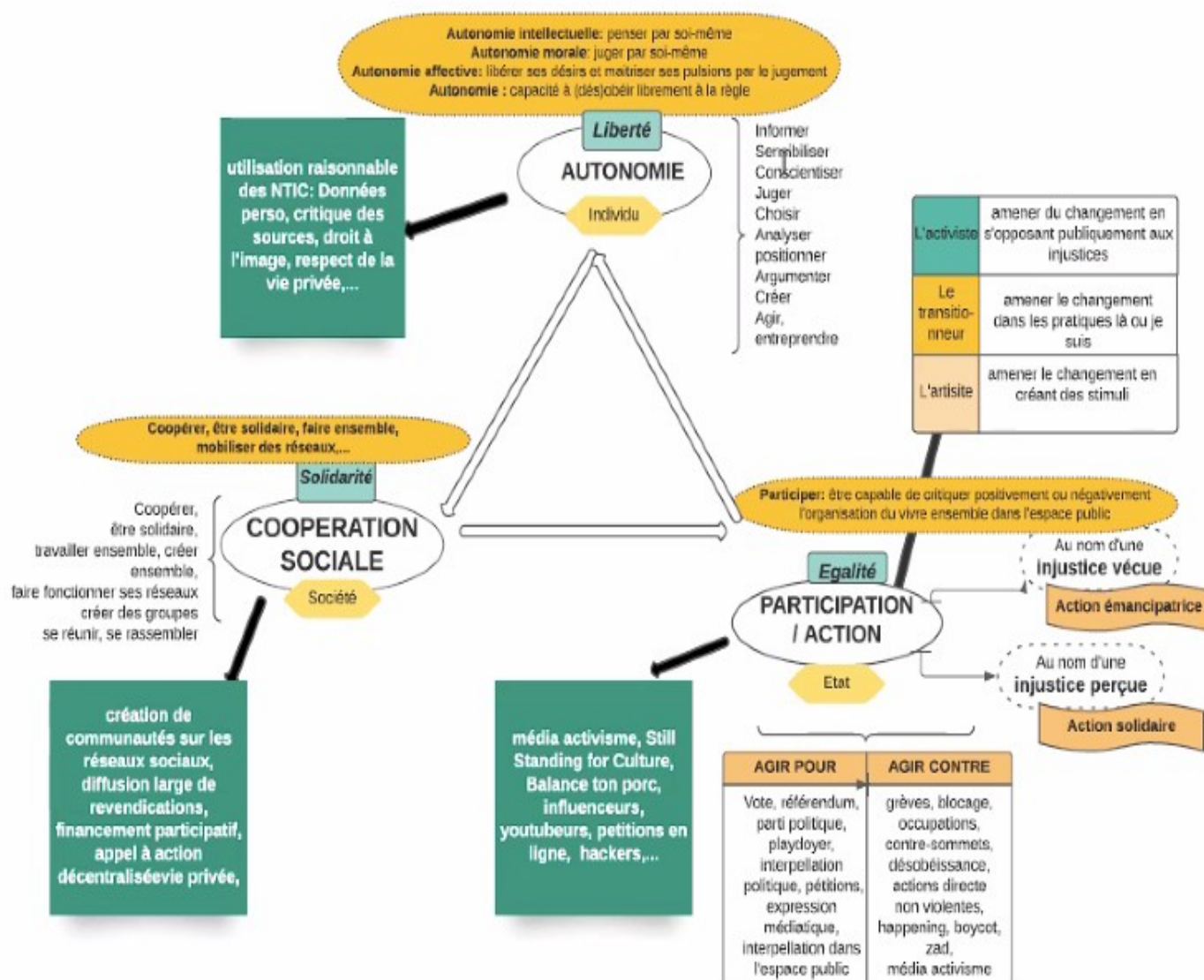
2 cercles de chaises : un plus petit au centre (...d'un plus grand)

Les consignes :

- peuvent parler uniquement les personnes qui sont au centre
- les chaises du centre (petit cercle) doivent être sans cesse occupées
 - lorsque quelqu'un se retire du petit cercle, quelqu'un du grand cercle doit immédiatement la remplacer
 - lorsque quelqu'un du grand cercle veut intervenir, il se lève : à quelqu'un du petit cercle de lui céder sa place.
- À l'animateur de proposer des sujets de discussion (ex : « quelle est mon attitude, en tant que professionnel, dans une situation de cyberharcèlement ? »)

Apports théoriques

Voir chapitre 2 du présent dossier *Petit schéma récapitulatif* :



Quelques jeux « brise-glace » en reprise l'après-midi

- Compter **VITE, FORT et ENSEMBLE** jusque 10 en secouant la main droite, puis la gauche, puis le pied droit, puis le gauche. Recommencer en comptant jusque 9. Puis 8... jusque 1.
- **Compter jusque 20** : le groupe est en cercle. Sans aucune concertation, sans aucun signe quel qu'il soit, chacun doit prononcer (au moins) un nombre entre 1 et 20, dans l'ordre et jamais en même temps que quelqu'un d'autre.

Photo-langage

Choisir une image, parmi une panoplie, qui nous parle, nous évoque une thématique citoyenne numérique. Expliquer aux autres pourquoi ce choix. Toute personne qui trouve un lien entre son image et celle qui vient d'être présentée appelle une pelote de laine et garde un bout de la pelote avant de renvoyer la pelote au suivant --> image de la toile d'araignée qui symbolise les liens et connexions entre les gens, ainsi que l'aspect systémique des problématiques qu'on travaille.

Fonctionne aussi sans pelote de laine/ La preuve : nous l'avons fait.

Photo-calligraphie

Sur base de l'image choisie lors du photo-langage, décalquer une partie de l'image (sur un plexi avec un marqueur indélébile) et ensuite y ajouter un titre, un slogan, une phrase choc... afin d'illustrer une idée, une réflexion, un questionnement...



Animation autour du GIF

Voir Document ANNEXE « Mèmes et gifs contestataires »

Voir Document ANNEXE « Liens vers des exemples d'utilisation politiques du numérique »

Pour créer des Mèmes : <https://imgflip.com/memegenerator>

Pour créer des GIF : l'application Gif Maker / Gif Shop

Voici vos créations :

<https://www.dropbox.com/sh/eiqfkrhlylqwg23/AACBvWLBDrXqHZbEGbrfxIzJa?dl=0>

En guise d'évaluation

5 doigts

- pouce : ce que j'ai trouvé top
- index : ce sur quoi je veux attirer l'attention
- majeur : ce que je n'ai pas aimé
- annulaire : ce dans quoi je m'engage
- auriculaire : ce qui me titille.

Jour 3

En guise de brise-glace

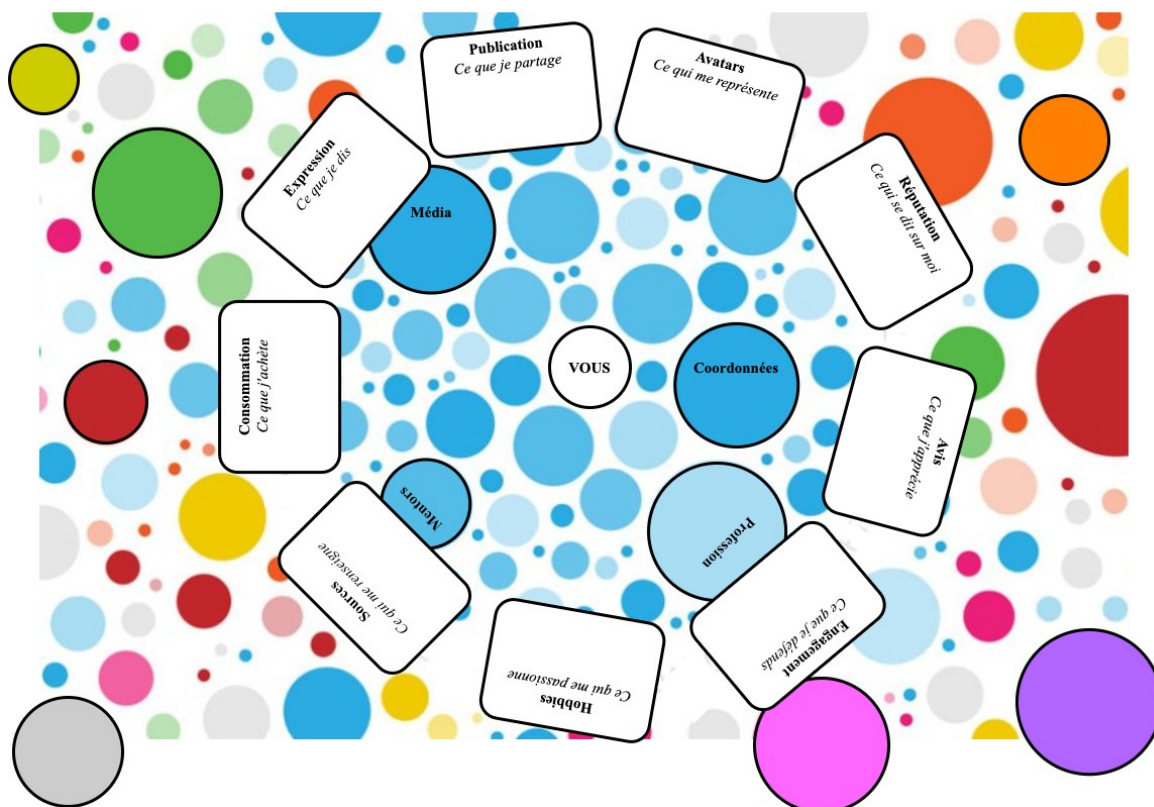
Tapotements : se tapoter (avec énergie... et bienveillance!) les différentes parties de son corps : commencer par les bras, le torse, les pieds, les jambes, le bassin, ...

« **Je n'ai jamais...** » : les participants sont assis en cercle. Il manque une chaise. Qqun est au milieu, il pose une affirmation (ex : je n'ai jamais mis les pieds dans un parc d'attraction). Ceux qui ont (mis les pieds dans un parc d'attraction) doivent changer de place ; celui qui était au milieu doit alors trouver une place assise. Le nouveau perdant lance une nouvelle phrase : « je n'ai jamais... »

Mimes à la chaîne : le groupe est en file, l'un derrière l'autre. Le dernier appelle la personne qui est devant lui et lui mime une petite situation. Ce dernier fera de même avec la personne qui le précède. On remonte la chaîne jusqu'au premier. On vérifie

Travail sur l'identité numérique

- Voir ANNEXE « Identité numérique »
- Chacun remplit le document suivant : (aussi en annexe)



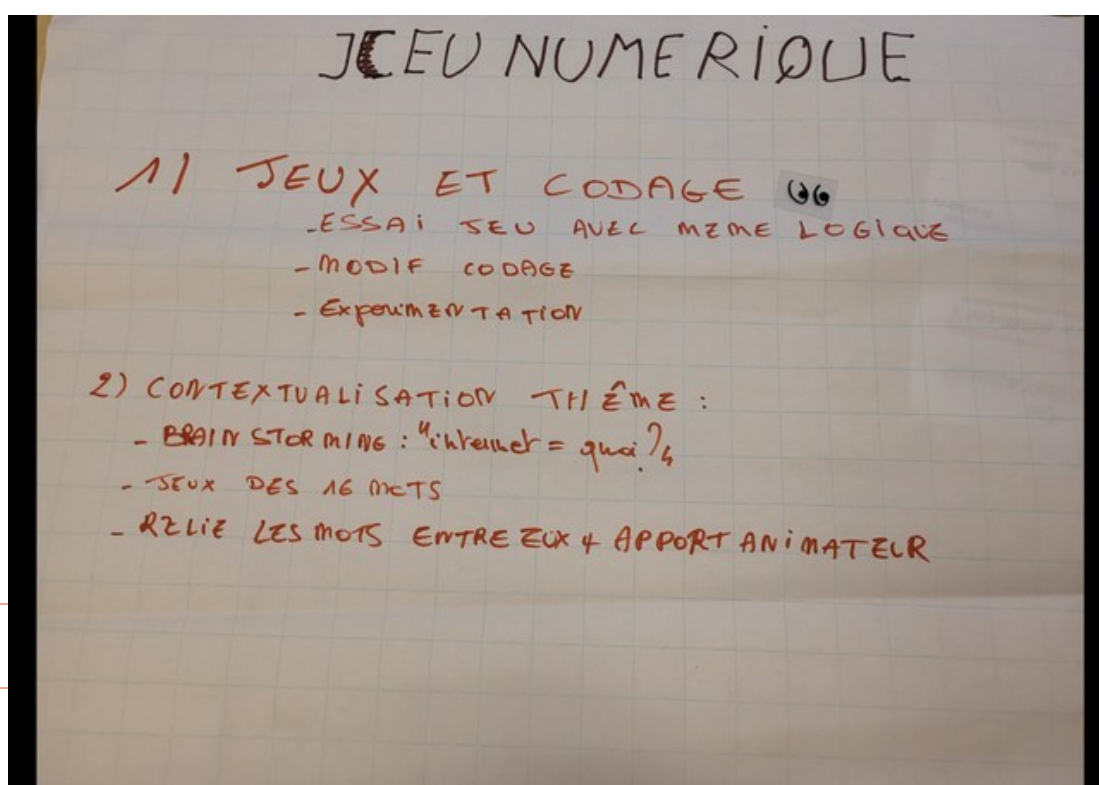
- L'animateur lit quelques infos sur une personne, au groupe de l'identifier.
- Réflexions sur les bulles de filtrage
 - https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/04/24/comment-les-reseaux-sociaux-accentuent-l-enfermement-dans-ses-idees_5289874_4408996.html

Regards sur nos pratiques professionnelles via la technique du world café

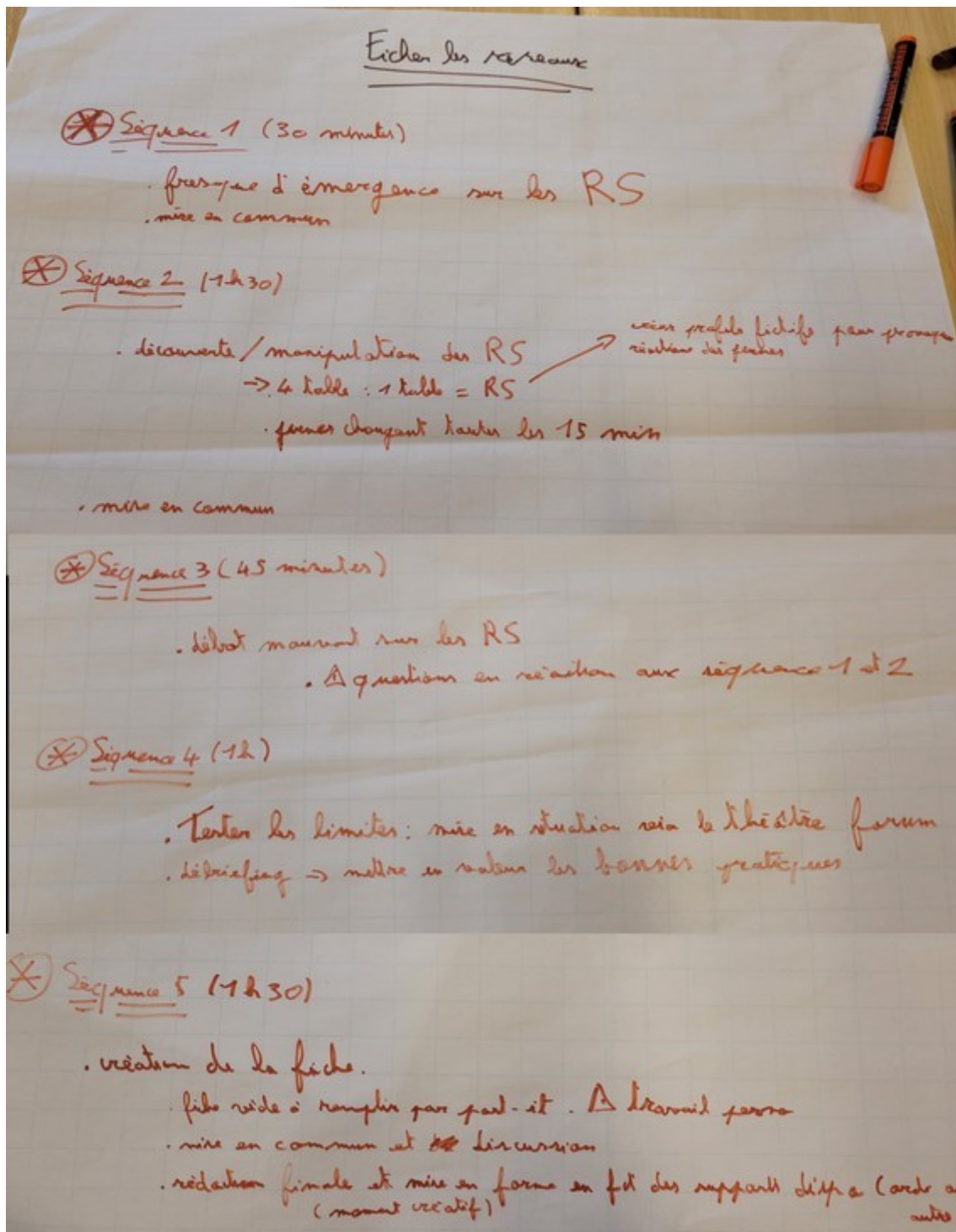
- 3 tables sont disposées. Avec 1 piste de réflexion par table :
 - **Autonomie** « Individu » → capacité à penser, à juger par soi-même, désobéir librement à la règle
 - **Coopération** (société) → capacité à coopérer, fonctionner collectivement, participer à des processus démocratiques, faire preuve d'empathie et de solidarité
 - **Participation publique** « État » → capacité à critiquer, positivement et négativement, l'organisation du vivre-ensemble dans l'espace public, réel ou virtuel
- Les participants, répartis en 3 sous-groupes, circulent de table en table : 10 minutes par table.
- Ils sont invités à noter leurs expériences de pratiques professionnelles en lien avec la thématique indiquée sur la table.
- Mutualisation des différents contenus.

Construction de 2 projets

- création d'un jeu vidéo (pour la tranche 8 -12)



- création d'une boîte à outils pour les réseaux



Évaluation « smiley »

Tracer sur un bout de feuille des grands arcs de cercle (ils peuvent se croiser), puis des plus petits. Sur un petit morceau de plexi, dessiner 2 yeux.

→ placer les yeux sur la bouche (= un des arcs de cercles) qui correspond à notre ressenti.

Vibratone

- Le groupe est en cercle. Les yeux fermés, mimer 5 actions, l'une après l'autre (surfer, stalker, interagir, partager, ...) le temps d'un son de l'instrument « vibratone »
- Toujours les yeux fermés, dessiner (de façon intuitive, abstraite) les mêmes actions, l'une après l'autre, sur une feuille (une par action), avec un fusain (et toujours le temps d'un son)
- Étaler les dessins de tout le monde et choisir celui qui nous plaît, nous parle.
- Ajouter un élément avec une couleur
- Écrire un titre sous forme d'une question
- Dire aux autres pourquoi on l'a choisi et ce qu'on en a fait.

Cet exercice permet le lâcher-prise et de développer l'imagination. Il permet aussi de valoriser la création de quelqu'un d'autre.

IV. RESSOURCES

- ★ « **L'éducation permanente, une définition qui se cherche** », Jean-Pierre Nossent, Les analyses de l'IHOES.
http://www.ihoes.be/PDF/Nossent_education_permanente_definition.pdf
- ★ « **Éducation et citoyennetés, Démocratie ou barbarie** », Fédération Wallonie Bruxelles.
http://www.democratieoubarbarie.cfwb.be/index.php?eID=tx_nawsecuredl&u=0&g=0&hash=2373003d163cc74b634055336772afabd40274b7&file=fileadmin/sites/dob/upload/dob_super_editor/dob_editor/documents/Education_et_citoyennetes.pdf
- ★ Sur le concept de citoyenneté européenne : « **L'Europe Des Citoyens ; Une Nouvelle Feuille De Route Politique Pour L'europe** » de Celine Schoen
- ★ Sur la nécessité de se comporter collectivement et institutionnellement comme des Cracs en vue de montrer l'exemple : « **Testament d'un travailleur du développement en ONG de Vincent Stevaux** » <http://www.iteco.be/antipodes/reforme-de-la-cooperation-belge/article/testament-d-un-travailleur-du-developpement-en-ong>
- ★ Des textes fondateurs tels que « **La déclaration universelle des Droit de l'Homme** », « **La Déclaration des Droits de l'enfant** », etc.
- ★ Des textes et outils pédagogiques disponibles sur enseignement.be ou via Annoncer la couleur : « **Réforme de la formation initiale des enseignants : des enseignants mieux outillés en matière d'ECM** », Note d'ACODEV et d'Annoncer la Couleur à destination du Cabinet du Ministre de l'enseignement supérieur de la Fédération Wallonie –Bruxelles, 2015. Et L'Education à la citoyenneté mondiale dans les écoles de l'enseignement secondaire en FWB, 2015 et sa synthèse.
- ★ « **L'Europe des citoyens, une nouvelle feuille de route politique pour l'Europe** », Céline Schoen, Ed Recherche midi, mars 2017.
- ★ « **Citoyenneté des jeunes et partenariat. Questions d'enjeux et de méthodes** », Céline Martin et Julie Reynaert, édition Cerisier, 2013

- ★ **« Apprentis philosophes, discussions à visée philosophiques »**, Claudine Leleux, Jan Lantier, édition de Boeck. D'autres références sur <http://users.skynet.be/claudine.leleux/>
- ★ **« Les intelligences citoyennes, Comment se prend et s'invente la parole collective »**, Majo Hansotte, De Boeck, novembre 2004.
- ★ **Débat à visée philosophique (Philocité) :**
http://www.philocite.eu/blog/wp-content/uploads/2017/11/PhiloCite_Presentation_DVDP_Tozzi.pdf
- ★ **« Apprentis philosophes. Discussions à visée philosophique à partir de contes pour les 5 à 14 ans »**, Claudine Leleux et Jan Lantier, De Boeck, 2010.

ANNEXE I : C-PAJE, QUI SOMMES-NOUS ?

Une asbl



- *Collectif pour la Promotion de l'Animation Jeunesse Enfance
- *une équipe pluridisciplinaire
- *un siège social à Liège (rue Henri Maus, 29 4000 Liège)
- *une reconnaissance d'Organisation de Jeunesse (Communauté française)

Un réseau



L'asbl C-paje est un réseau qui réunit plus d'une centaine de structures regroupant divers acteurs de l'animation jeunesse enfance (animateur socioculturel, éducateur, accompagnateur social, enseignant). Toutes personnes proposant un travail d'animation peut intégrer le réseau C-paje.

Objectif



Notre objectif : soutenir, développer et promouvoir une animation de qualité au service de l'épanouissement social et culturel de l'enfant et du jeune.

Activités

Point commun de nos activités : la créativité comme outil favorisant le développement de savoirs, de savoir-faire et de savoir-être.

Formation



L'objectif de nos formations est de renouveler ou d'approfondir les compétences, de varier les possibilités d'actions en fonction des différents publics ou de simplement échanger avec d'autres travailleurs du secteur. Participer à nos formations permet de bénéficier de l'expérience et de la créativité d'artistes-formateurs et de praticiens confirmés.



Le C-paje orchestre, depuis plusieurs années, des projets communautaires d'envergure où se mêlent le travail social, culturel et créatif. Ceux-ci réunissent plusieurs structures d'animation et bénéficient d'une large diffusion. Ces projets valorisent et développent les capacités d'expression et les ressources créatives des enfants et des jeunes, au sein d'une dynamique collective.

Information



Nous proposons à travers nos différents canaux d'informations un large panel d'idées, d'outils d'animation et de personnes-ressources. Nous permettons aux acteurs du secteur de se tenir au courant de ce qui se passe dans le réseau C-paje et dans le monde socioculturel.

Diffusion



Par diverses publications, C-paje fait connaître le travail ambitieux et de longue haleine du secteur de l'animation jeunesse-enfance, la variété de ses méthodes et l'impact socioculturel de ses actions.