

OUTILS CLASSIQUES D'EDUCATION A LA CITOYENNETE ET A LA SOLIDARITE (ECS) RESPECTANT LES DISTANCIATIONS SOCIALES

L'ECS préfère largement des animations en présentiel. Eh oui, on apprécie les rencontres en vrai ! D'une part, il est possible d'adapter les outils en présentiel pour respecter les gestes barrière. D'autre part, il est envisageable de proposer des outils sous format numérique. Les outils en distanciel doivent être participatifs, ludiques, collaboratifs, faciles d'utilisation et accessibles (aussi bien pour les personnes en situation de handicap, que dans des configurations économiques et logistiques). Ils doivent remplir les objectifs pédagogiques, de réflexion critique, de questionnement des représentations, de compréhension systémique des enjeux, d'élaboration de solutions et alternatives pour finalement favoriser l'engagement citoyen et solidaire.

Le Débat Mouvant

Objectifs et publics

Cet outil permet aux participants et participantes d'écouter et analyser des arguments, les connecter entre eux et à un contexte, les confronter, et de réagir en proposant ses propres arguments en se positionnant. Cet outil peut être utilisé avec des publics de tous les âges, à partir de l'école primaire. Le débat mouvant est généralement proposé sur une thématique.

Déroulement

L'animatrice ou animateur pose un cadre (respect des autres, écoute, partage de la parole, non-violence, non-discrimination, respect de la diversité, tolérance, positionnement sur des arguments de fond, non-jugement des personnes, etc). Elle ou il explique l'objectif de se positionner sur une phrase énoncée. Elle ou il énonce une phrase clivante (par ex, « tous les métiers ne sont pas pour les femmes » si la thématique est l'égalité femmes/hommes). Les participantes et participants doivent se positionner à gauche ou à droite de la pièce selon qu'elles et ils sont d'accord avec la phrase. Se forment alors deux groupes. Dans un premier temps, au sein de chaque groupe (d'accord ou pas d'accord), les personnes se concertent, discutent et trouvent des arguments divers qui les rassemblent dans leur position. Puis, en collectif, chacun son tour, chaque groupe est invité à présenter un argument à voix haute. Chaque personne peut décider de se déplacer de l'autre côté pour rejoindre l'autre groupe si l'édition d'un argument le convainc, elle peut rester dans ce nouveau groupe si elle a changé d'avis et s'est repositionnée. Au milieu, il est possible d'instaurer une ligne imaginaire, la « rivière du doute » si l'on souhaite laisser la possibilité de ne pas se positionner du côté droite ou gauche.

Une fois l'ensemble des arguments énoncés, on peut refaire le jeu avec plusieurs autres phrases clivantes amenant de nouveaux positionnements (ex, « l'éducation primaire et secondaire est égale pour les filles et les garçons »). Dans un second temps, une analyse du jeu, ou « débrief » permet à chaque personne d'exprimer son ressenti sur le jeu, les difficultés rencontrées, les surprises, les moments forts. Ce temps est essentiel pour renforcer l'esprit critique et faire émerger collectivement et individuellement des solutions.

En présentiel

Dans le cadre d'un débat mouvant en présentiel, il est essentiel de respecter les gestes barrières, porter le masque, se désinfecter les mains avec du gel hydroalcoolique, respecter une distance de 1 mètre, il est préférable de se trouver dans un espace aéré, comme à l'extérieur.

En ligne

Un débat mouvant peut se réaliser en distanciel. Pour cela, il suffit d'utiliser une plateforme en ligne proposant une page blanche sur laquelle représenter chaque personne participant au débat, dessiner les deux côtés, positionner le centre, et éventuellement la rivière du doute, et de titrer au centre chaque phrase clivante. Chaque personne doit pouvoir modifier l'emplacement de son personnage. En parallèle, les personnes sont réunies par visio conférence, ce qui permet à tout le monde de s'entendre et de débattre. L'animateur ou animatrice peut faire un partage d'écran, mais tout.e.s les participant.e.s auront dans tous les cas accès à la plateforme pour déplacer leurs personnages sur la page du débat.

Au moment de discuter en petits groupes, les personnes seront réunies dans deux « salons » distincts.

- La plateforme [Sketchboard](https://sketchboard.me/vCkRhh1idRYt#/) permet de créer cette page où se déplacent les personnages. L'aile droite de la page propose de nombreuses formes, couleurs, écritures, pouvant être sélectionnées et positionnées sur la page. (attention, cette plateforme est payante au-delà de 4 participant.e.s). Illustration : <https://sketchboard.me/vCkRhh1idRYt#/>
- La plateforme [WBO](https://wbo.ophir.dev/boards/25%2F09%20-%20Atelier%205%20(d%C3%A9bat%20mouvant)#216,212,1.5) permet la même chose gratuitement. Illustration : [https://wbo.ophir.dev/boards/25%2F09%20-%20Atelier%205%20\(d%C3%A9bat%20mouvant\)#216,212,1.5](https://wbo.ophir.dev/boards/25%2F09%20-%20Atelier%205%20(d%C3%A9bat%20mouvant)#216,212,1.5)

Le pas en avant

Objectifs et publics

Cet outil permet aux participantes et participants de se mettre dans le rôle d'un personnage, prendre conscience de la diversité des situations dans la société, à différentes échelles (locale, nationale ou internationale), comparer des inégalités en lien avec une thématique. Cet outil peut être adapté à différents publics, à partir du niveau collège.

Déroulement

Dans le cadre du pas en avant, l'animatrice ou animateur distribue à chaque personne participant un papier sur lequel se trouve une fiche personnage plus ou moins détaillée (par ex, « un agriculteur sénégalais » ou « une étudiante cambodgienne fille d'un riche propriétaire terrien, expatriée aux Etats-Unis, vivant dans un campus universitaire). Chaque personne découvre individuellement sa fiche distribuée au hasard et prend 3 minutes pour s'imprégner de son personnage et imaginer sa vie. Chaque personne garde l'identité de son personnage secrète durant la première partie du jeu. L'animatrice ou animateur invite les personnes à s'aligner à l'extrémité d'une pièce face à l'autre extrémité. Elle ou il énonce des phrases, dans lesquelles, les personnes, selon qu'elles y reconnaissent leur personnage, vont se positionner. Elles pourront faire un pas en avant à chaque fois qu'elles estiment qu'une affirmation (par ex « vous allez manifester dans l'espace public »), concerne son personnage.

Ce jeu interroge notre liberté, notre pouvoir, nos droits et espaces de libre arbitre. Le pas en avant peut être décliné sous plusieurs thématiques (ex, climat, engagement, etc.), et propose généralement une vingtaine d'affirmations permettant donc une vingtaine d'avancées.

Le second temps du jeu est le débrief, durant lequel chaque personne interroge son avancée par rapport aux autres, et compare les situations en fonction des fiches personnages. Ces réflexions sur les inégalités peuvent faire émerger des solutions pour renforcer l'égalité et la solidarité.

En présentiel

Dans le cadre d'un pas en avant en présentiel, il est essentiel de respecter les gestes barrières, porter le masque, se désinfecter les mains avec du gel hydroalcoolique, respecter une distance de 1 mètre, il est préférable de se trouver dans un espace aéré, comme à l'extérieur.

En ligne

Le pas en avant peut se réaliser en distanciel. Pour cela, il suffit d'utiliser une plateforme en ligne proposant une page blanche sur laquelle représenter chaque personne participant au pas en avant, alignée au départ avec les autres. Chaque personne doit pouvoir modifier l'emplacement de son personnage, en avançant sur sa ligne représentée par des points de couleur. En parallèle, les personnes sont réunies par visio conférence, ce qui permet à tout le monde d'entendre les affirmations de l'animateur.ice, puis de s'entendre lors du débrief. L'animateur ou animatrice peut faire un partage d'écran, mais tout.e.s les participant.e.s auront dans tous les cas accès à la plateforme pour déplacer leurs personnages au fil du jeu.

- La plateforme [Sketchboard](https://sketchboard.me/dCkQU6bbsPBr#/) permet de créer cette page où se déplacent les personnages. L'aile droite de la page propose de nombreuses formes, couleurs, écritures, pouvant être sélectionnées et positionnées sur la page. (attention, cette plateforme est payante au-delà de 4 participant.e.s). Illustration : <https://sketchboard.me/dCkQU6bbsPBr#/>
- La plateforme [WBO](https://wbo.ophir.dev/boards/24%2F09-%20Atelier%203%20-%20Pas%20en%20avant#0.0.1.0) permet la même chose gratuitement. Illustration : <https://wbo.ophir.dev/boards/24%2F09-%20Atelier%203%20-%20Pas%20en%20avant#0.0.1.0>
- La plateforme metroretro.io permet la même chose, mais elle est accessible en anglais uniquement. Et elle requiert l'inscription préalable de chaque participant.e pour pouvoir accéder à la page de l'animation. Illustration : <https://metroretro.io/board/LB4MDKX6SZ2E>

Les nappes tournantes

Objectifs et publics

Cet outil est destiné à un public de jeunes adultes ou adultes. Il est utilisé dans le cadre d'un travail de réflexion en groupes, soit à partir d'un texte, soit d'une problématique, soit d'une phrase, ou tout support pertinent.

Déroulement

Le public se divise en autant de groupes que de sujets de réflexion, énoncés sur des nappes distinctes. Chaque groupe réfléchit collectivement et écrit ses propositions sur un sujet, puis tourne à une autre nappe. A la fin, un rendu collectif permet de comparer les différentes pistes de réflexion.

En présentiel

En présentiel, il est essentiel de respecter les gestes barrière.

En ligne

En distanciel, la plateforme libre [Colibris](#) permet aisément de partager un tableau divisé en thèmes, sur lequel placer des post-it. Les personnes sont réunies en parallèle en visio conférence, et occasionnellement en salons pour le travail en groupes. Illustration : <https://postit.colibris-outilslibres.org/>

L'évaluation d'une animation « Pépité, besace, râteau »

Les participantes et participants peuvent évaluer une animation, en retenant le génialissime (pépité), la piste à explorer (besace) et le point à améliorer (râteau).

- Par ex via [metroretro](#) en distinguant 3 panneaux collaboratifs. Illustration : <https://metroretro.io/board/LBHYH9DF14F4> (attention, cette plateforme requiert l'inscription préalable de chaque participant)
- La plateforme libre [Colibris](#) permet aussi cette animation, sans inscription préalable. En créant 3 colonnes (pépité / besace / râteau), vous pouvez inviter les participant.e.s à s'exprimer à travers des post-it.