

# PLACES

L'apprentissage ludique et le storytelling pour susciter l'engagement en faveur des ODD parmi les enfants et les jeunes.



<http://www.play-2-learn.eu>

# Introduction

## Qu'est-ce que c'est ?

PLACES est l'acronyme de : *Playful Learning and Storytelling that Create Engagement for the SDGs among Children and Young People* (*Apprentissage ludique et storytelling pour susciter l'engagement des enfants et des jeunes en faveur des ODD*). Le projet PLACES a été développé pour soutenir la mise en œuvre des ODD (Objectifs de Développement Durable des Nations Unies) dans un contexte européen. Le projet utilise l'ODD 3, "Santé et bien-être", l'ODD 4, "Éducation de qualité", et l'ODD 10, "Réduction des inégalités", comme domaines d'étude. Il démontre comment l'*apprentissage ludique* et l'utilisation du *storytelling* peuvent créer une éducation participative et inclusive. Ceci peut promouvoir l'engagement et la participation active des enfants et des jeunes, et ce, en vue d'un développement durable de notre société européenne. Le projet propose une méthodologie de l'apprentissage avec des recommandations et du matériel pédagogique concret, facile à utiliser et engageant pour les enseignants et les élèves des écoles primaires et secondaires inférieures en Europe.

Le matériel PLACES est basé sur l'*approche de la promotion du bien-être et de la santé, et de l'éducation de manière globale*. L'école est considérée comme un lieu où les enfants doivent faire l'expérience du bien-être physique, mental et social en tant que cadre de vie, d'apprentissage et de jeu.

Les méthodes didactiques de PLACES sont basées sur le *storytelling* et l'*apprentissage ludique*:

Le *storytelling* est l'une des activités les plus anciennes de l'humanité, et elle est toujours d'actualité. Nous sommes entourés d'histoires dans les espaces privés et publics, car la narration est cruciale pour la façon dont nous nous comprenons nous-mêmes et ce qui nous entoure.

L'*apprentissage ludique* a été testé et s'est avéré utile pour développer une pédagogie active, engageante et innovante.

## Pourquoi ?

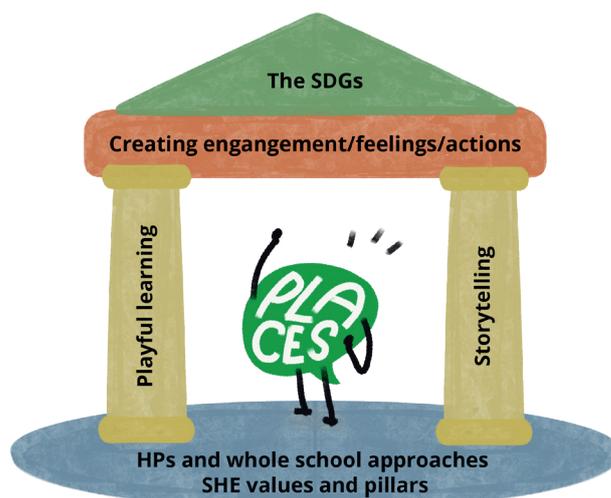
En 2015, l'ONU a défini les 17 *Objectifs de développement durable (ODD)* dans le but de mettre fin à l'extrême pauvreté, de réduire les inégalités et de protéger la planète contre les changements climatiques. Avec le matériel PLACES, nous voulons nous assurer que les enfants et les jeunes en Europe acquièrent des connaissances, du courage et des compétences d'action pour devenir des ambassadeurs dans la mise en œuvre des ODD et du projet d'intégration européenne afin de promouvoir un avenir durable et inclusif pour tous. Le matériel PLACES soutient l'apprentissage des ODD qui sont pertinents pour une approche globale de l'école.

## Comment ?

Le matériel pédagogique PLACES contient les éléments suivants :

- Des vidéos avec des *histoires de référence* qui se rapportent aux trois ODD sélectionnés ainsi qu'au projet d'intégration européenne et des introductions pratiques à la narration d'histoires qui peuvent être utilisés directement en classe.
- Un ensemble de *cartes d'information, de cartes d'activités ludiques et de matériel imprimable sur les histoires*, ainsi que des *cartes de réflexivité*.
- Un site web contenant des instructions et des lignes directrices pour l'utilisation du matériel.

Visitez la page web à <http://www.play-2-learn.eu> ou scannez le code QR ci-dessus.



# INTÉGRATION EUROPÉENNE ET NATIONS UNIES



# Intégration européenne & Nations Unies

## L'intégration européenne

### Qu'est-ce que c'est ?

L'intégration européenne est le processus d'intégration industrielle, économique, politique, juridique, sociale et culturelle d'états situés entièrement ou partiellement en Europe ou à proximité immédiate. L'intégration européenne a été principalement établie par l'Union européenne, ses institutions et ses politiques. Aujourd'hui, l'UE est impliquée dans les domaines politique, juridique, culturel, économique et industriel, social et éducatif.

### Pourquoi ?

La raison initiale de l'intégration dans l'UE était le maintien de la paix après les deux guerres mondiales de 1914-1918 et de 1939-1945. L'intégration progressive a commencé juste après la Seconde Guerre mondiale afin de prévenir les conflits en intégrant les industries du charbon et de l'acier de la France et de l'Allemagne, ainsi que de 4 autres pays : la Belgique, l'Italie, le Luxembourg et les Pays-Bas. Depuis, l'intégration a été un moyen de faire face à une interdépendance économique croissante et d'établir un marché commun qui faciliterait l'échange d'argent et de biens entre les États membres. La collaboration a évolué des années 1950 aux années 1990 pour devenir l'Union européenne (UE) avec le traité de Maastricht en 1992. Aujourd'hui, l'intégration européenne est passée d'un simple marché commun à une vaste tentative d'établir une communauté pacifique et collaborative sur les plans économique, juridique, social et culturel et éducatif, qui permettra une meilleure utilisation des ressources et une plus grande solidarité entre les États membres.

### Comment ?

Le succès de l'UE réside dans l'élimination des barrières commerciales et l'harmonisation des réglementations. Cette intégration facilite la libre circulation des biens, des services, des capitaux et des personnes, favorisant ainsi l'efficacité économique, la compétitivité et la création d'emplois. Les écoles, en tant qu'éléments cruciaux de cette intégration, jouent un rôle essentiel dans la promotion de la coopération et de l'unité en inculquant un sentiment d'identité européenne et de compréhension mutuelle aux étudiants. En outre, des initiatives telles que le programme

Erasmus+, intégrées dans les établissements d'enseignement, contribuent activement à l'intégration européenne en favorisant les échanges interculturels et les expériences d'apprentissage en collaboration. En encourageant la coopération et l'unité, l'intégration européenne vise à transcender les conflits historiques et à contribuer à une vision commune de la paix et de la prospérité entre les États membres.

## Les Nations Unies

### Qu'est-ce que c'est ?

L'Organisation des Nations Unies (ONU) est une organisation internationale fondée en octobre 1945 après la fin de la Seconde Guerre mondiale. Au début du 21<sup>e</sup> siècle, plus de 190 pays étaient membres des Nations Unies. Les principaux organes des Nations Unies sont l'Assemblée générale, le Conseil de sécurité, le Conseil économique et social, le Conseil de tutelle, la Cour internationale de justice et le Secrétariat de l'ONU. Tous ces organes ont été créés en vertu de la Charte des Nations unies, lors de la fondation de l'organisation en 1945. L'ONU a adopté les objectifs de développement durable (ODD) en 2015 en tant qu' "appel universel à l'action pour mettre fin à la pauvreté, protéger la planète et faire en sorte que, d'ici à 2030, tous les peuples jouissent de la paix et de la prospérité". Ils constituent la base du projet PLACES.

### Pourquoi ?

L'un des principaux objectifs de l'ONU est de résoudre les problèmes économiques, sociaux, culturels et humanitaires par le biais de la coopération internationale. Le but ultime de l'ONU est de maintenir la paix dans le monde.

### Comment ?

Plusieurs agences spécialisées ont été créées pour atteindre les objectifs des Nations Unies. À l'heure actuelle, l'ONU compte un total de 15 agences spécialisées qui remplissent diverses fonctions. Il s'agit notamment :

- de la FAO, l'Organisation des Nations Unies pour l'alimentation et l'agriculture ;
- de l'UNESCO, l'Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture ;
- de l'OMS, l'Organisation mondiale de la santé ;
- de l'UNICEF, le Fonds des Nations Unies pour l'enfance.

# Les Objectifs de Développement Durable (ODD)

## Qu'est-ce que c'est ?

En 2015, les Nations Unies ont défini les 17 objectifs de développement durable (ODD) en tant que plan stratégique mondial visant à créer un monde meilleur axé sur "les personnes, la planète, la prospérité, la paix et le partenariat". Il s'agit d'un plan qui engagera toutes les parties prenantes - y compris les institutions européennes et internationales, les gouvernements nationaux, régionaux et locaux, les acteurs privés et les ONG, ainsi que les associations de base et les citoyens individuels - à travailler ensemble pour mettre fin à l'extrême pauvreté, réduire les inégalités et protéger la planète contre les changements climatiques. Les ODD ont été adoptés par 193 nations, dont tous les États membres de l'UE. En guise de réponse européenne commune aux ODD, la Commission européenne, en collaboration avec les États membres, a élaboré et met en œuvre une série de stratégies, de plans et de programmes qui soutiennent la mise en œuvre des ODD.

une sensibilisation accrue aux ODD qui y sont travaillés.



## Pourquoi ?

L'un des grands défis des Nations Unies en ce qui concerne les ODD est d'atteindre les citoyens au niveau individuel. Le projet PLACES relève ce défi en s'adressant tout particulièrement aux enfants et aux jeunes. S'ils peuvent s'engager davantage et agir en tant qu'ambassadeurs, il pourrait en résulter un effet domino, des enfants aux parents, puis sur le lieu de travail et dans la société. Ce n'est qu'ainsi que l'UE sera en mesure de créer les changements durables dont nous avons besoin de toute urgence et que nous souhaitons pour notre société. Le projet PLACES vise à inciter la population européenne à s'engager activement dans la création d'une société durable.

## Comment ?

PLACES part de l'hypothèse que si l'Europe veut réussir à contribuer à la mise en œuvre des ODD, un effort substantiel est nécessaire pour impliquer les citoyens et les rendre plus attachés émotionnellement aux valeurs véhiculées par les ODD. Nous devons donc trouver des moyens d'atteindre les citoyens. Le projet PLACES propose une approche permettant d'aborder certains ODD par le biais de matériel d'enseignement et d'apprentissage facile à utiliser, motivant et amusant. Cela garantira une expérience plus personnelle et

# Objectifs de Développement Durable 3 & 4

## Objectif de Développement Durable 3

### Qu'est-ce que c'est ?

*ODD 3 : Bonne santé et bien-être*

*Permettre à tous de vivre en bonne santé et promouvoir le bien-être de tous à tout âge.*

### Pourquoi ?

La recherche montre qu'il est de la plus haute importance pour les pays d'investir dans la santé de leurs populations, non seulement parce qu'une meilleure santé est un objectif souhaitable, mais aussi parce que c'est un facteur important de croissance économique globale et de stabilité, tant pour les individus que pour les communautés.

### Comment ?

La Commission européenne (CE) a proposé des initiatives qui complètent les politiques nationales et encouragent la collaboration entre les États membres de l'Union européenne. Ces initiatives concernent des domaines tels que la recherche, le suivi, l'évaluation et l'échange de bonnes pratiques, la détection précoce des maladies, les normes de qualité et de sécurité des produits médicaux, la santé transfrontalière ainsi que la protection de la santé publique en ce qui concerne le tabac et l'abus d'alcool.

## Objectif de Développement Durable 4

### Qu'est-ce que c'est ?

*ODD 4 : Éducation de qualité*

*Assurer à tous une éducation équitable, inclusive et de qualité et des possibilités d'apprentissage tout au long de la vie.*

### Pourquoi ?

La création d'un monde pacifique et prospère passe par une éducation de qualité pour tous. L'éducation donne aux gens les connaissances et les compétences dont ils ont besoin pour rester en bonne santé, trouver un emploi et favoriser la tolérance.

L'une des citations les plus populaires de Nelson Mandela est la suivante : "L'éducation est l'arme la plus puissante que l'on puisse utiliser pour changer le monde". Et l'ODD 4 est une réponse directe au fait que nous savons, grâce à la recherche, que les sociétés où le taux d'achèvement des études et les niveaux d'éducation sont plus élevés semblent être généralement en meilleure santé, ont des taux de stabilité économique plus élevés, des taux de criminalité plus faibles et des niveaux d'égalité plus élevés.

### Comment ?

Au niveau européen, l'éducation est une priorité absolue. La politique et les initiatives en matière d'éducation soutiennent le développement éducatif, professionnel et personnel des personnes dans leurs activités d'éducation, de formation, de jeunesse et de sport tout au long de leur vie. L'objectif d'une éducation de qualité est de contribuer à une croissance durable, à des emplois de qualité et à la cohésion sociale, de stimuler l'innovation et de renforcer l'identité européenne et la citoyenneté active.



# Objectifs de Développement Durable 10

## Objectif de Développement Durable 10

### Qu'est-ce que c'est ?

*ODD 10 : Inégalités réduites*

*Réduire les inégalités dans les pays et d'un pays à l'autre.*

### Pourquoi ?

Les inégalités sociales, les inégalités d'apprentissage et les inégalités en termes de santé sont étroitement liées et constituent un défi éthique pour notre société. L'espérance de vie d'un individu dépend de ses revenus et de son niveau d'éducation. L'inclusion sociale est un moyen important de lutter contre l'inégalité.

### Comment ?

La Commission européenne a récemment publié le plan d'action du pilier européen des droits sociaux, qui constitue le guide d'une Europe plus "juste, inclusive et riche en opportunités". Dans ce plan, les questions liées aux inégalités et à la vie dans la dignité figurent parmi les principes les plus importants, au même titre que la promotion de la santé et la garantie de soins de santé pour tous. Le plan indique qu'il est important d'investir dans les enfants et dans les interventions en faveur de la petite enfance afin d'éviter que les inégalités (en matière de santé) ne s'installent dès le début de la vie. Atteindre les objectifs d'équité et d'égalité pour tous devrait être un effort commun des institutions de l'UE ainsi que des autorités nationales et régionales, des partenaires sociaux et de toutes les organisations de la société civile et des communautés.



# L'Apprentissage Ludique



# L'Approche Globale de la Santé à l'École

## Qu'est-ce que c'est ?

L'approche globale de l'école est une philosophie éducative qui préconise une approche holistique de l'apprentissage et du développement au sein de l'ensemble de la communauté scolaire. Elle met l'accent sur l'idée que chaque aspect d'une école, y compris ses politiques, ses pratiques et sa culture, devrait être orienté vers la promotion d'un environnement d'apprentissage positif et favorable. Cette approche reconnaît qu'une éducation efficace va au-delà de l'enseignement traditionnel en classe et implique la collaboration de toutes les parties prenantes, y compris les enseignants, les administrateurs, les élèves, les parents et la communauté dans son ensemble.

L'approche globale de l'école répond aux besoins des apprenants, du personnel et de la communauté dans son ensemble, non seulement dans le cadre du programme, mais également dans les autres activités de l'école et de son environnement. Cela implique une action collective et collaborative dans et par une communauté scolaire pour améliorer l'apprentissage, le comportement et le bien-être des élèves, ainsi que les conditions qui les favorisent. (Source: UNESCO-BIE, 2013)

## Pourquoi ?

L'importance de l'approche globale réside dans son potentiel à créer une atmosphère positive et propice à l'apprentissage, mais aussi au bien-être et à la croissance en général. En favorisant une culture scolaire de collaboration et de soutien, elle contribue au développement holistique des élèves, les préparant non seulement sur le plan académique, mais aussi sur le plan social et émotionnel, à relever les défis futurs.

## Comment ?

L'approche globale peut être mise en œuvre grâce à une combinaison de stratégies et de pratiques qui impliquent diverses parties prenantes au sein de la communauté scolaire, par exemple :

- Développer une vision commune et un ensemble de valeurs qui reflètent les objectifs éducatifs et les priorités de l'ensemble de la communauté scolaire.

- Offrir aux enseignants et au personnel des possibilités de développement professionnel continu afin d'améliorer leurs connaissances et leurs compétences.

- Encourager la planification en collaboration entre les enseignants afin d'intégrer des concepts interdisciplinaires et de promouvoir un programme d'études cohérent qui réponde aux divers besoins d'apprentissage.

- Favoriser des partenariats solides avec les parents et la communauté locale en les associant aux activités de l'école, aux processus décisionnels et aux initiatives éducatives.

- Impliquer les élèves dans les processus de prise de décision, en leur donnant la possibilité d'y participer, d'apporter des idées et un retour d'information sur leur expérience éducative.

- Adopter des pratiques d'enseignement inclusives qui répondent aux divers besoins des élèves, en promouvant l'équité et en créant un environnement où tous les apprenants peuvent s'épanouir.

- Favoriser une culture scolaire positive et inclusive qui encourage le respect, l'empathie et le sentiment d'appartenance de tous les membres de la communauté scolaire.

# Un Enseignement Diversifié et Engageant I

## Enseigner par des Parcours d'Apprentissage Engageants, Actifs et Diversifiés

L'analyse des entretiens avec des élèves de différents âges et des enseignants de tous les pays partenaires a permis de dégager des pistes.

### Qu'est-ce que c'est ?

*L'enseignement doit offrir aux élèves différentes voies et options d'apprentissage.*

### Pourquoi ?

Les élèves interrogés ont tous demandé que l'enseignement et l'apprentissage s'adaptent à eux plutôt qu'ils ne s'adaptent au matériel d'enseignement. Ils n'aiment pas non plus les programmes rigides, mais préfèrent avoir un objectif et trouver leur propre voie, ce qui les rend plus impliqués et plus actifs.

### Comment ?

Le matériel PLACES vise à encourager l'implication, l'exploration, l'apprentissage par la pratique, la participation active, la réflexivité et la créativité. Il vise à encourager les enseignants à développer des activités d'apprentissage conjointement avec la main et le corps afin d'éviter trop d'activités "assises" et d'aider les enseignants et les enfants à se concentrer davantage sur le processus d'apprentissage. Lorsqu'ils utilisent le matériel PLACES, les enseignants sont encouragés à se concentrer sur la manière dont les élèves peuvent travailler sur le même sujet et le même contenu, mais de différentes manières.

**Exemple:** Toute la classe peut travailler sur le même thème et utiliser la narration, mais certains préféreront écrire une histoire, d'autres préféreront élaborer des présentations avec de nombreux éléments visuels sur une histoire, et d'autres encore préféreront créer une pièce de théâtre et/ou filmer une histoire.



## L'Enseignement Collaboratif, Orienté vers les Pairs

### Qu'est-ce que c'est ?

*Les élèves ont besoin d'aide pour apprendre à donner un retour d'information et à collaborer.*

### Pourquoi ?

Parmi les éléments qui ressortent des interviews avec des élèves du primaire et du secondaire, le fait de faire partie d'un groupe donc le sentiment d'appartenance à un groupe était très important, de même que le fait de se sentir apprécié et compris. Ces éléments ont une incidence sur la capacité des élèves à se détendre et à apprendre. Cependant, ils ont également besoin d'aide de l'enseignant pour mieux travailler les uns avec les autres et devenir un groupe en classe.

### Comment ?

Le matériel est axé sur le développement et la participation active des enfants à l'école. Nous souhaitons vivement encourager et soutenir l'apprentissage, le retour d'information et la collaboration entre pairs. C'est pourquoi le matériel PLACES n'est pas destiné à être utilisé en solo ou pour des tests.

**Exemple:** Les enseignants peuvent répartir les élèves en groupes, les aider à utiliser leurs différentes compétences et leurs différents styles d'apprentissage au sein de leur équipe. Ils peuvent veiller à ce que les différents groupes de la classe amènent des éléments complémentaires qui, assemblés, produisent un résultat commun - comme une compagnie de théâtre créant une pièce où chacun a des compétences et des rôles différents indispensables au succès du résultat final.



# Un Enseignement Diversifié et Engageant II

## L'Enseignant en tant que Facilitateur de l'Apprentissage

### Qu'est-ce que c'est ?

*Les élèves ont besoin de l'enseignant comme facilitateur de l'apprentissage pour les aider à maximiser l'expérience d'apprentissage.*

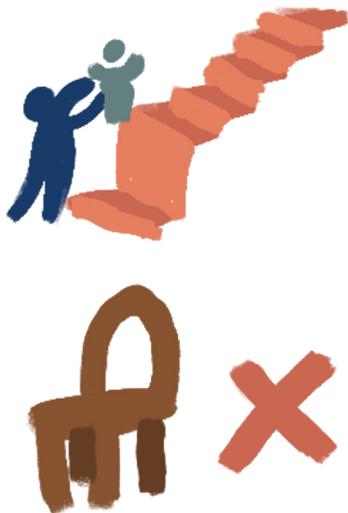
### Pourquoi ?

Lorsque nous avons demandé aux élèves comment nous pouvions les aider à s'orienter dans les nouvelles formes d'enseignement et d'apprentissage, ils ont déclaré qu'il était important pour eux que l'enseignant les encourage, qu'il s'implique activement et qu'il essaie de les aider. Les apprenants souhaitent être plus actifs et créatifs à l'école, mais il leur est parfois difficile de savoir comment. Ils peuvent alors avoir besoin de l'aide d'un facilitateur.

Si certains aiment que les cours soient dispensés en dehors de la salle de classe, d'autres craignent que cela entraîne de la confusion.

### Comment ?

Lorsque qu'on a recours à de nouvelles méthodes et à de nouveaux lieux, il est important de bien préparer l'expérience avec précision. Il faut donc planifier judicieusement son enseignement et expliquer clairement le point de départ et les objectifs d'apprentissage. Il est important de créer un sentiment d'ordre et un cadre dans les activités et l'environnement d'apprentissage tout en évitant d'imposer un seul chemin.



*La clé est d'être actif et engageant*

## Les Bonnes Relations sont le Fondement de l'Enseignement et de l'Apprentissage

### Qu'est-ce que c'est ?

*De bonnes relations entre les enseignants et les enfants de la classe sont extrêmement importantes pour que l'apprentissage se passe bien et que l'école soit une expérience positive pour tout le monde.*

### Pourquoi ?

Les entretiens avec les élèves ont montré que l'enseignant est nécessaire pour aider à démêler les relations et les situations négatives entre les élèves, qui se sentent souvent "étiquetés" ou "mis dans une boîte" dont ils ne peuvent pas sortir par eux-mêmes.

Lors des entretiens, tous les élèves, ont évoqué l'importance des bonnes relations avec leur professeur et leurs camarades de classe pour se respecter les uns les autres, être en mesure de se détendre et d'apprendre.

De nombreux élèves souffrent d'anxiété et ont le sentiment d'être constamment jugés par leurs camarades. Ils sont nerveux à l'idée de s'exprimer en classe et ont l'impression de ne pas être à la hauteur.

### Comment ?

L'objectif global du projet PLACES est d'inciter et d'encourager les enfants et les jeunes à assumer davantage de responsabilités et à participer plus activement à l'innovation et au développement durable de nos sociétés européennes en travaillant sur les ODD 3, 4 et 10. Les "histoires tremplins" du matériel PLACES ont pour objectif "transformateur" de faire prendre conscience aux élèves de la manière dont ils vivent et traitent différents aspects de ces ODD et de ce qu'ils pourraient faire ensemble pour améliorer la santé, le bien-être, la dynamique sociale, l'égalité et l'apprentissage. Cela devrait donner l'occasion de réfléchir à ces sujets et d'en discuter en classe pour faire de la vie quotidienne à l'école et en dehors, un lieu de développement et d'apprentissage plus sain et plus inclusif.

Le matériel PLACES propose différentes activités propices à la création d'un climat de relations positives entre les enseignants et les élèves, mais aussi entre les élèves de la classe.

# Un Enseignement Diversifié et Engageant III

## Bouger et Sortir de la Salle de Classe

### Qu'est-ce que c'est ?

*Les élèves souhaitent être plus actifs, changer les choses et être en contact avec le monde extérieur pendant leur journée d'école.*

### Pourquoi ?

Les élèves passent beaucoup de temps assis et dans la classe chaque jour. Ils ont besoin d'utiliser la classe de différentes manières et de pouvoir se voir les uns les autres. Comme tout le monde, ils ont besoin d'un environnement agréable et accueillant, à l'abri du chaos, du bruit et d'une mauvaise ambiance. Les élèves ont également besoin de bouger, d'utiliser leur corps et leurs sens pour pouvoir se souvenir, prêter attention et se concentrer. Comprendre comment les matières, le programme et l'apprentissage sont liés au monde extérieur motive les élèves.

### Comment ?

L'une des dimensions de l'apprentissage ludique que le matériel PLACES vise à soutenir est que les enseignants osent expérimenter avec l'environnement physique à l'intérieur et à l'extérieur de la salle de classe. La salle de classe elle-même doit être considérée comme une scène ou un cadre permettant différents types d'activités ; l'emplacement des bureaux et des chaises doit être flexible afin de changer l'atmosphère de la classe et d'amener les élèves à se regarder les uns les autres plutôt que de voir le dos de ses condisciples ou de regarder l'enseignant. L'utilisation d'accessoires et de décorations et le fait d'inviter le monde environnant dans la salle de classe de différentes manières permettront également de créer un contexte différent et de sortir de la salle de classe et de l'école. L'apprentissage ludique et la narration d'histoires peuvent se dérouler dans de nombreux contextes différents, tant à l'intérieur qu'à l'extérieur de la salle de classe, à condition que le processus soit clairement encadré par l'enseignant.



*Relier l'enseignement au monde extérieur.*

# Principes de l'Apprentissage Ludique

## Qu'est-ce que c'est ?

Historiquement, le jeu a souvent été considéré comme l'opposé de l'apprentissage, car il est souvent associé à des activités en dehors de l'école, non planifiées et entre jeunes enfants. Cependant, le jeu est un concept beaucoup plus diversifié qui peut prendre une myriade de formes, et la recherche a prouvé que le jeu est la façon la plus naturelle d'apprendre pour les enfants - et les adultes aussi. Le jeu soutient profondément l'apprentissage, mais même si le jeu et l'apprentissage vont de pair, la structure de l'éducation formelle ne soutient pas toujours suffisamment le jeu et ne lui laisse pas la place nécessaire pour faire partie de l'apprentissage. L'apprentissage ludique est une pratique pédagogique qui consiste à créer une manière différente d'apprendre. L'accent est mis sur la création d'un parcours d'apprentissage significatif pour les enfants et les jeunes, qui implique l'exploration, la résolution de problèmes, le bricolage, l'imagination et, globalement, une expérience d'apprentissage ouverte pour les élèves, qui favorise la motivation et l'engagement.

## Pourquoi ?

La structure traditionnelle de l'éducation repose souvent sur une motivation extrinsèque : de bonnes évaluations ou de bonnes notes. L'apprentissage ludique s'efforce de créer une motivation significative pour les élèves, c'est-à-dire de créer un sentiment de réussite dans la participation elle-même, la compréhension de la façon dont une activité donnée contribue à leur apprentissage, etc. Cela aide également les élèves à devenir des apprenants tout au long de leur vie.

L'enseignement ludique soutient des expériences d'apprentissage actives et engageantes et une approche ludique de l'enseignement et de l'apprentissage qui permettra aux enseignants et aux élèves de créer des relations plus fortes et une expérience de classe diversifiée qui suscitera la motivation, l'implication et l'engagement des élèves - en fin de compte, une école qui fonctionne mieux pour tout le monde et pour des expériences d'apprentissage que les élèves veulent tout simplement maintenir.

## Comment ?

Pour créer un apprentissage ludique significatif, ces quatre caractéristiques doivent être intégrées :

**L'Exploration** : L'enseignement va se concentrer sur l'exploration, et non sur la perfection et la performance. L'enseignant présentera d'abord les choses, les expliquera et réfléchira ensuite afin d'essayer d'amener les élèves à identifier ce qu'ils apprennent plutôt que de leur dire. Il s'agit de commencer par les questions, pas par les réponses.

**L'Imagination** : Les enseignants et les élèves imaginent ensemble, en utilisant le pouvoir de la fiction et de la narration, en travaillant avec le corps, les sens et les images. Ils commencent par les questions - pas les réponses.

**Des chemins d'apprentissage multiples** : Il faut oser créer un apprentissage ouvert qui implique des accessoires physiques pouvant être utilisés de multiples façons. Il est également suggéré de veiller à ce qu'il y ait plus d'une façon de réussir l'apprentissage. L'enseignant prévoira une action spécifique par laquelle les élèves peuvent commencer. À partir de là, il observe ce qui se passe et agit en fonction de ce qui se passe dans l'espace.

**Le sens** : L'enseignement doit être utile en engageant les élèves, en leur permettant de participer de différentes manières et en rendant les sujets pertinents pour les élèves, leur vie et leurs expériences et/ou les apprentissages existants. On veillera à être orienté vers l'apprentissage plutôt que vers l'enseignement. Commencez par vous intéresser à leurs préférences, à leurs films préférés, à leurs super-héros ou au matériel qu'ils apportent en classe.



*Essayez d'utiliser tous les sens en enseignant.*



*La collaboration et le travail entre pairs sont la clé.*

# Approche Ludique et Rôles de l'Enseignant

## Qu'est-ce que c'est ?

Pour s'engager dans un enseignement ludique, l'enseignant doit, dans une certaine mesure, expérimenter son approche de l'enseignement et s'engager dans le jeu avec les élèves qui jouent et racontent des histoires. Vous ne pouvez pas faire jouer les gens, mais vous pouvez enseigner de manière ludique à différents niveaux, soit en préparant le terrain, en dirigeant, en facilitant l'apprentissage ludique et/ou en vous engageant directement dans le jeu. La diversité des modes de participation peut favoriser la diversité de l'apprentissage et de la participation.

## Pourquoi ?

Nous encourageons les enseignants à s'engager dans la création d'un apprentissage ludique et actif d'une manière authentique, ce qui ne signifie pas raconter des blagues tout le temps ou se déguiser si on ne se sent pas à l'aise pour le faire ! L'enseignant pense à ce qu'il aimait enfant et à ses propres expériences. Il peut commencer par-là ! Chacun doit expérimenter et s'investir dans la narration et l'enseignement ludique d'une manière qui corresponde à sa personnalité et à son style d'enseignement. Chacun trouvera le niveau et l'approche qui lui conviennent et qui conviennent à ses élèves. Il s'agit d'une pratique à développer au fil des expériences.

## Comment ?

Afin de soutenir les approches ludiques, les activités d'enseignement suivantes devraient être encouragées :

**Première action** : en indiquant immédiatement aux élèves ce qu'ils peuvent commencer à faire, puis en lâchant prise et en regardant ce qui se passe.

**Utiliser le corps** : en utilisant le mouvement, tous les sens : l'ouïe, l'odorat, le toucher, la vue et le goût.

**Faire des choses** : en utilisant divers matériaux, qu'ils soient minuscules ou très volumineux.

**Concevoir l'espace** : en envisageant la salle de classe comme un espace de groupe et une "base", mais aussi en étant conscient que l'apprentissage peut avoir lieu partout et que

des espaces physiques différents permettent des activités et des comportements différents. Apprendre dans le parc, au théâtre, en promenade, dans les toilettes... dans l'obscurité !

L'enseignant est un facilitateur et un scénographe d'une expérience d'apprentissage partagée plutôt qu'un enseignant au sens traditionnel "à sens unique". L'accent doit être mis sur l'orientation et la facilitation plutôt que sur l'instruction.

On réfléchira à la manière dont ces trois différents niveaux d'engagement ou rôles peuvent être testés en relation avec l'enseignement ludique en commençant par le niveau 1 :

1. L'enseignant en tant que **scénographe et instructeur de la narration ludique** : organiser l'espace physique et les accessoires, planifier et commencer les activités de narration ludique et les terminer.
2. L'enseignant en tant que **facilitateur et technicien de la narration ludique** : aider, faire progresser les actions, soutenir les différentes activités de manière pratique.
3. L'enseignant en tant qu'**acteur de la narration** : il s'engage pleinement dans la narration ludique avec les élèves et à leur niveau.



# Narration – Storytelling

## Qu'est-ce que c'est ?

L'histoire est l'art interactif qui consiste à utiliser des mots et des actions pour révéler les éléments et les images d'une action tout en encourageant l'imagination de l'auditeur. La narration est l'une des activités les plus anciennes auxquelles l'homme s'est livré et elle est toujours d'actualité.

## Pourquoi ?

Nous sommes entourés d'histoires dans les espaces privés et publics, parce que la narration est cruciale pour la façon dont nous nous comprenons et dont nous comprenons le monde.

Les histoires et les récits sont une incarnation tangible et une métaphore qui sous-tendent la culture, les croyances et les valeurs que nous avons créées. Ils nous apprennent à interagir avec d'autres personnes et à les comprendre, améliorant ainsi les relations sociales dans un contexte spécifique.

Les histoires nous aident, en tant qu'individus, à nous adapter à notre environnement et au contexte culturel dans lequel nous vivons.

Les histoires sont également un moyen métaphorique de parler de la manière de changer et de faire face à des situations existentielles telles que le vieillissement, la mort, l'injustice et le fait de surmonter l'adversité.

Dans une certaine mesure, les histoires peuvent nous inciter à changer de comportement, à être plus compatissants, héroïques et empathiques.

L'histoire racontée est le déclencheur et le stimulus qui crée la "véritable histoire transformatrice" dans l'esprit de l'auditeur - les émotions, les pensées, les réactions et, potentiellement, une transformation.

Le fait d'écouter, de créer et de raconter des histoires, ou encore de jouer avec des histoires représente un outil d'enseignement et d'apprentissage important, engageant et potentiellement transformateur.

## Comment ?

Le concept de "transport narratif" est utilisé pour expliquer le phénomène selon lequel, en écoutant une histoire, nous sommes immergés dans une expérience où les sensations et les émotions nous transportent hors du lieu et du contexte où nous nous trouvons, dans un espace différent et imaginaire.

Les histoires déclenchent des réactions neurologiques et physiologiques dans notre corps, telles que la tension, la relaxation et le rire. Elles favorisent la concentration, la motivation, l'empathie et la créativité, ce qui fait de la narration un moyen engageant et transformateur d'acquérir des connaissances et d'apprendre.



# Narration – Base et Trame

## Qu'est-ce que c'est ?

Toutes les histoires ont une trame composée de quelques éléments de base et des éléments les plus importants. Chaque élément est un événement qui se produit et, ensemble, ils donnent un sens à l'histoire.

Le narrateur donne aux "os" (différents éléments de base) de la chair, du sang et de la vie en ajoutant de petits et grands détails qu'il choisit lui-même et qui sont décrits et élaborés. Par conséquent, la même histoire peut être racontée de différentes manières, avec différents types de personnages et de problèmes, et peut se dérouler dans différents lieux.

## Pourquoi ?

Que l'on travaille à partir d'histoires existantes ou que l'on crée les siennes, la connaissance et l'utilisation des structures de base et des "os" d'une histoire rendent le travail plus facile et garantissent l'utilisation des codes culturels de la narration, qui captent l'attention des auditeurs et les rendent réceptifs et prêts à coopérer avec les histoires dans leur esprit pendant qu'ils écoutent.

## Comment ?

En utilisant les éléments suivants lorsqu'on travaille sur une histoire :

### *Les trois éléments de base sont les suivants :*

1. Un personnage
2. Un lieu
3. Un problème

### *La plupart des histoires se présentent sous la forme d'un voyage avec les étapes suivantes :*

1. Équilibre
2. Déséquilibre
3. Équilibre

### *La trame, les actions essentielles de l'histoire sont souvent les suivantes :*

1. **Présentation** : L'introduction au monde dans lequel se déroule l'histoire.
2. **Les personnages** : Ce qu'est la vie normale dans cet univers - L'équilibre.
3. **Le tournant** : L'appel à l'aventure, où les problèmes viennent frapper à la porte et rompre l'équilibre de l'histoire - Problème/ trouble - Déséquilibre.
4. **Des problèmes se préparent** : Essayer de

retrouver le monde tel qu'il était, mais les anciennes solutions ne fonctionnent pas, et/ou les problèmes sont plus importants que ce que l'on pensait au départ.

5. **Le point culminant** : Le(s) personnage(s) y arrive(nt) - Le problème est résolu.

6. **La nouvelle normalité** : Comprendre le voyage - L'équilibre.

\*Pour plus d'informations, voir les tutoriels vidéo sur la page web de PLACES.



# Storytelling – “The Highway to Tell”

## Qu'est-ce que c'est ?

« The highway to tell » est une méthode simple qui consiste à utiliser le langage - verbal et corporel - pour inviter les différentes parties du cerveau de l'auditeur à être actives et à écouter.

## Pourquoi ?

Pour faire passer le contenu d'une histoire, du résumé d'un plan d'action (les structures de base et les “os”) à une histoire captivante qui peut transporter les auditeurs dans d'autres mondes, il est utile de connaître des techniques concrètes que vous et vos élèves pouvez utiliser.

## Comment ?

Rendre la narration attrayante en combinant l'utilisation des six “voies” suivantes :

- Décrire des *actions* lorsque des choses ou des personnages font quelque chose : ***elle a jeté la bouteille par la fenêtre.***
- Décrire la *vie extérieure* ou les *descriptions*, en utilisant des adjectifs concernant par exemple la taille, les couleurs et les sensations : ***la bouteille en verre verte qui sent le jus.***
- Utilisation d'*effets sonores*, par exemple pour souligner les mots : ***“Elle a claqué la porte” [Bam] ; à la place des mots/anticipant quelque chose à venir : [Bam] “elle était partie”.***
- Décrire la *vie intérieure*, les *pensées* et les *émotions des personnages* : Par exemple, ***ce que la bouteille et l'odeur du jus rappellent ou les sensations corporelles ressenties.***
- En utilisant des *gestes et des expressions faciales* : ***La façon dont elle jette la bouteille ou la grimace qu'elle fait pendant l'action.***
- Utiliser des *faits* pour incorporer et expliquer différents détails factuels, culturels ou autres détails intéressants dans l'histoire : Par exemple, ***le lien entre les sentiments et les sensations corporelles ou le fait que l'odorat est plus étroitement lié à la mémoire que les autres sens, ou tout autre type de connaissance que vous souhaitez communiquer.***

\*Pour plus d'informations, voir la fiche d'information - Les bases de la narration et les os.



# Cadre des Activités de Narration

## Qu'est-ce que c'est ?

Le cadre est l'outil avec lequel nous travaillons et facilitons toute activité donnée. Il est particulièrement important dans les situations d'apprentissage, car il fournit un contexte, une structure et une orientation à chaque situation.

Le cadre d'un travail fait partie de tout moment d'enseignement - la façon choisie de planifier, d'introduire un exercice ou un travail, ou la façon de guider les élèves.

## Pourquoi ?

L'utilisation de nouvelles approches pédagogiques et l'introduction de nouveaux concepts peuvent sembler décourageantes pour un enseignant débordé par ses nombreuses tâches. L'une des façons de rendre cette tâche plus abordable est de la formuler de manière à ce que le niveau de complexité corresponde au temps et aux options pratiques dont vous disposez. De cette manière, il devient plus facile et plus réaliste d'introduire les ODD et les activités de narration ludique.

## Comment ?

La taxonomie de Bloom montre comment l'apprentissage se produit à différents niveaux de complexité et d'engagement : de la compréhension de base d'un concept à la capacité de s'y engager et de l'utiliser pour transformer ou créer quelque chose de nouveau. Il s'agit d'un modèle utile pour encadrer les défis d'apprentissage à différents niveaux de complexité.

Réfléchir à la manière dont on peut encadrer concrètement les différents aspects d'une activité donnée :

- Le moment de la journée et le temps disponible, un horaire et un plan pour l'activité
- Le lieu et les accessoires : Dans la salle de classe ou ailleurs ? Assis, debout ou en train de danser ? Besoin d'accessoires différents ?
- Le ton de la voix, l'énergie : Formels ? Décontractés ? Enjoués ?

## Un exemple :

Un cadre moins complexe qui fonctionnerait en moins de temps et avec des enfants plus jeunes pourrait être formulé comme suit : *Comment*

*utiliser les histoires de PLACES pour aider les élèves à discuter et à comprendre comment celles-ci se rapportent à la responsabilité partagée dans la vie quotidienne des élèves ?*

Un autre cadre qui nécessiterait plusieurs leçons, serait plus complexe et fonctionnerait mieux avec un groupe d'élèves plus âgés ou plus avancés pourrait être le suivant : *Comment, en équipe, créer des histoires liées à l'ODD 3 sur la santé et le bien-être qui peuvent aider les élèves à comprendre et à communiquer sur les émotions et les expériences liées à la santé mentale dont les enfants et les adolescents ont du mal à parler avec leur famille ?*



# Matrice des Histoires PLACES

En tant qu'outil pédagogique, nous avons créé un tableau pour vous donner une indication sur quelles histoires abordent quels ODD et / ou le thème de l'intégration de l'UE. Gardez toutefois à l'esprit que les histoires intègrent plusieurs sujets qui recoupent les catégories des ODD et de l'intégration de l'UE. C'est pourquoi nous l'appelons une "matrice souple" !

Comme nous le décrivons dans la fiche d'information sur les principes de l'apprentissage ludique, il est préférable de ne pas classer les histoires et de ne pas aborder les thèmes des ODD et de l'intégration européenne au début de la leçon. Les élèves sont censés découvrir ces thèmes et ces relations au cours des activités de narration ludique et vous pouvez aborder les thèmes après les activités dans le cadre de la réflexion sur l'apprentissage.

Titre	Âge Suggéré	Thèmes de l'Histoire	ODD & Lien UE
<b>Dragonos</b>	7-10 ans	Coopération, adhésion de tous. L'accent est mis davantage sur le processus et l'utilisation d'outils que sur les tests.	 
<b>La soupe aux cailloux</b>	7-10 ans	Inégalité économique, inclusion sociale et exclusion. Collaboration.	 
<b>Classe verte</b>	7-10 ans	Compétences sociales pour la résolution des conflits. Compréhension des différents points de vue. Jugement des pairs et fonctionnement social de la classe.	
<b>Coup de poing</b>	7-14 ans	Résolution non violente des conflits, apprentissage par les pairs, bien-être social et émotionnel. Capacité de changer.	 
<b>Filtre ça !</b>	11-14 ans	Image de soi et estime de soi. Comparaison avec les autres, pression des pairs. Acceptation de soi.	
<b>Championne</b>	11-14 ans	Inclusion et exclusion sociale. Estime de soi. Processus d'apprentissage. Anxiété de commettre des erreurs. Bien-être social et émotionnel.	 
<b>Miroir, miroir</b>	11-14 ans	Pression des pairs et estime de soi. Soutenir les autres. Comprendre les différentes perspectives. Soutien des pairs.	 
<b>A contre-courant</b>	11-14 ans	Pollution environnementale. Apprentissage actif et citoyenneté. Responsabilisation des élèves.	 

# Matériel Ludique de Narration



# Comment utiliser le matériel ?



## Qu'est-ce que c'est ?

Vous trouverez différentes cartes avec des idées d'activités ludiques liées directement ou indirectement aux histoires de PLACES. Tout d'abord, nous avons inclus trois exemples d'histoires de PLACES. Nous avons également inclus la trame de quatre fables supplémentaires que nous pensons pertinentes pour les thèmes des ODD dans le projet PLACES. Ces quatre fables proviennent du recueil de fables d'Ésope (Ésope était un conteur qui a vécu dans la Grèce antique entre 620 et 564 avant notre ère). La brièveté et la simplicité de la structure de ces fables en font un outil idéal pour apprendre à raconter et à redire des histoires simples. Après la trame de l'histoire, il y a différentes suggestions qui vont des activités classiques de dessin et de construction à d'autres plus créatives comme l'élaboration d'une histoire sous la forme d'un jeu ou / et de théâtre.

## Pourquoi ?

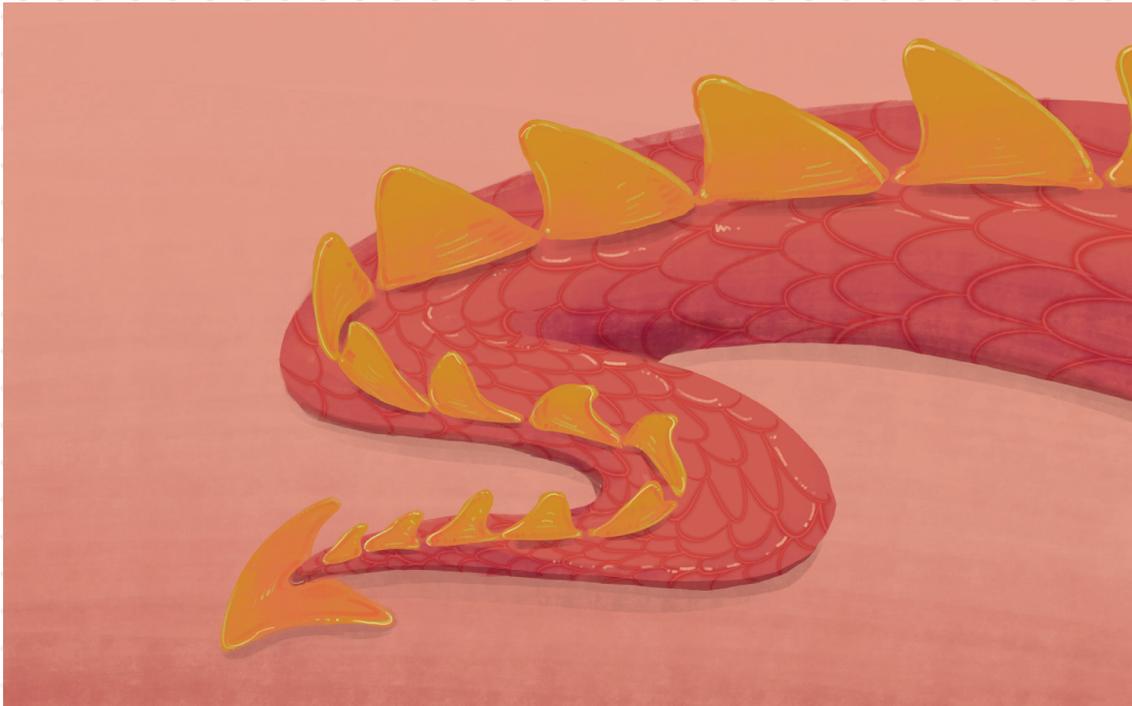
Les cartes proposées sont destinées à inspirer des activités variées qui suscitent la participation des élèves de différentes manières ludiques. Ceci est lié à l'objectif du projet PLACES qui est d'impliquer et d'intensifier la participation des élèves par rapport aux ODD. En écoutant des histoires, en les expliquant et en en discutant, en les racontant et en les redisant, en construisant, en jouant et en interprétant différentes variations des histoires, les élèves seront invités à s'engager de manière ludique dans les thèmes des ODD. Les histoires acquièrent ainsi un pouvoir de transformation.

## Comment ?

Voici quelques questions pour guider les enseignants dans l'utilisation du matériel :

- Voir de combien de temps on dispose pour travailler sur la narration et l'apprentissage ludique en relation avec les ODD. Une leçon ou plusieurs ? Dans différentes classes ?
- Envisager comment impliquer toute l'école, toutes les classes et tous les enseignants dans ces activités.
- Décider des thèmes ou des ODD sur lesquels vous souhaitez travailler et consulter le matériel proposé pour trouver les histoires pertinentes pour la tranche d'âge à laquelle vous enseignez. Choisir l'une des histoires PLACES et partir de là :
- Après avoir lu la carte d'information sur les principes de l'apprentissage ludique, décider de son propre niveau d'engagement dans l'enseignement ludique.
- Lire les fiches d'information sur la narration pour acquérir les bases et consulter les tutos sur le site web de PLACES pour obtenir des conseils et des astuces sur la narration.
- Parcourir les activités ludiques afin de trouver le type d'activité qui serait approprié ou amusant à essayer avec sa classe.
- Utiliser les cartes de réflexivité à la fin du cours ou du projet pour réfléchir à l'expérience d'apprentissage vécue, seul, avec les élèves et peut-être avec les collègues.

# Trame – Dragonos



Un village prépare les enfants à collecter des écailles de dragon.

Un groupe d'enfants s'entraîne à lancer des filets, à faire des attaques et à couper avec des couteaux pour collecter les écailles.

Ils se précipitent dans la montagne, et comme ils ne savent pas comment utiliser leurs outils pour collecter de la nourriture, ils ont faim et froid en chemin.

Ils essaient de collecter les écailles individuellement.

Certains réussissent, d'autres échouent et doivent rentrer chez eux les mains vides.

L'autre groupe apprend à utiliser ses outils de différentes manières pour récolter des écailles, mais aussi pour cueillir, couper et préparer la nourriture et fabriquer des outils.

Ils ramassent des poissons et des baies sur le chemin du dragon.

Ils utilisent les aliments collectés et les outils de différentes manières pour s'aider mutuellement à collecter des écailles.

Ils rentrent chez eux en se réjouissant d'avoir réussi à collecter ensemble un grand nombre d'écailles.

## **Variantes - Les groupes d'élèves choisissent leurs propres options**

- Raconter l'histoire avec plus de détails et des personnages plus élaborés et/ou jouer en mettant l'accent sur un ou plusieurs éléments de The Highway to Tell.
- Créer une alternative à la fin.
- Refaire l'histoire pour qu'elle parle de quelqu'un d'autre OU qu'elle soit placée dans un contexte différent !
- Créer davantage de personnages et d'histoires secondaires.
- Jouer à raconter l'histoire dans des genres et des styles différents en la transformant en comédie, en tragédie, en science-fiction, etc.

*\* Des informations plus détaillées et des exemples peuvent être trouvés sur le site web de PLACES.*

# Trame - La Soupe Au Caillou



Une famille arrive dans un petit village et installe son campement dans le parc. Ils commencent à préparer une soupe avec de l'eau et une pierre, mais il leur manque du sel et des herbes.

Une jeune fille les accueille et les aide à rassembler différents ingrédients supplémentaires dans le village.

Certains villageois partageront volontiers plus d'ingrédients, d'autres ne donneront aucun ingrédient, et d'autres encore n'ont pas de nourriture à partager, mais peuvent faire de la musique ou offrir des bols et des cuillères.

Enfin, tout le monde participe de différentes manières, partageant ce qu'il a, et ensemble ils créent une soupe délicieuse que tout le monde partage dans le parc au milieu du village.

## **Variantes - Les groupes d'élèves choisissent leurs propres options**

- Raconter l'histoire avec plus de détails et des personnages plus élaborés et/ou jouer en mettant l'accent sur un ou plusieurs éléments de The Highway to Tell.
- Créer une alternative à la fin.
- Refaire l'histoire pour qu'elle parle de quelqu'un d'autre OU qu'elle soit placée dans un contexte différent !
- Créer davantage de personnages et d'histoires secondaires.
- Jouer à raconter l'histoire dans des genres et des styles différents en la transformant en comédie, en tragédie, en science-fiction, etc.

\* Des informations plus détaillées et des exemples peuvent être trouvés sur le site web de PLACES.

# Trame – Coup de Poing



Un adolescent frappe et malmène les autres enfants de l'école. Tout le monde a peur de lui.

Un jour, les enseignants sont retardés et on demande au garçon d'aider à remplacer un enseignant dans une classe avec des élèves plus jeunes.

Dans la classe, tout le monde se bat, et il commence à s'énerver et à crier, mais en vain.

Il suggère à deux enfants qui se disputent d'écouter et de répéter ce que l'autre élève a dit - il réussit ainsi à leur faire comprendre le point de vue de l'autre personne, à créer une atmosphère calme et à commencer à enseigner.

Le professeur arrive et tout le monde lui dit à quel point il s'est bien débrouillé en tant que remplaçant.

Pendant la pause, les élèves plus jeunes demandent au garçon de les aider dans leurs disputes et leurs conflits. Le garçon comprend maintenant ce que les autres ont ressenti à son égard et qu'il peut changer d'attitude.

Il se fait un nouvel ami.

## **Variantes - Les groupes d'élèves choisissent leurs propres options**

- Raconter l'histoire avec plus de détails et des personnages plus élaborés et/ou jouer en mettant l'accent sur un ou plusieurs éléments de The Highway to Tell.
- Créer une alternative à la fin.
- Refaire l'histoire pour qu'elle parle de quelqu'un d'autre OU qu'elle soit placée dans un contexte différent !
- Créer davantage de personnages et d'histoires secondaires.
- Jouer à raconter l'histoire dans des genres et des styles différents en la transformant en comédie, en tragédie, en science-fiction, etc.

\* Des informations plus détaillées et des exemples peuvent être trouvés sur le site web de PLACES.

# Trame - Le Lion et la Souris



Un lion endormi est réveillé par une souris et veut la tuer.  
La souris dit : "Laisse-moi partir et un jour je t'aiderai".  
Le lion la laisse tomber en riant.

Un jour, le lion est pris dans un filet tendu par un chasseur.  
La souris ronger le filet et libère le lion.

## **Variantes - Les groupes d'élèves choisissent leurs propres options**

- Raconter l'histoire avec plus de détails et des personnages plus élaborés et/ou jouer en mettant l'accent sur un ou plusieurs éléments de The Highway to Tell.
- Créer une alternative à la fin.
- Refaire l'histoire pour qu'elle parle de quelqu'un d'autre OU qu'elle soit placée dans un contexte différent !
- Créer davantage de personnages et d'histoires secondaires.
- Jouer à raconter l'histoire dans des genres et des styles différents en la transformant en comédie, en tragédie, en science-fiction, etc.

\* Des informations plus détaillées et des exemples peuvent être trouvés sur le site web de PLACES.

# Trame – Le Renard et la Cigogne



Le renard invite la cigogne à dîner.

Il sert la soupe dans une assiette creuse et s’amuse du fait que la cigogne n’arrive pas à manger avec son long bec.

La cigogne invite ensuite le renard à dîner et lui sert de la soupe dans une grande carafe.

Le renard n’a rien à manger et se sent humilié par l’expérience.

## **Variantes - Les groupes d’élèves choisissent leurs propres options**

- Raconter l’histoire avec plus de détails et des personnages plus élaborés et/ou jouer en mettant l’accent sur un ou plusieurs éléments de The Highway to Tell.
- Créer une alternative à la fin.
- Refaire l’histoire pour qu’elle parle de quelqu’un d’autre OU qu’elle soit placée dans un contexte différent !
- Créer davantage de personnages et d’histoires secondaires.
- Jouer à raconter l’histoire dans des genres et des styles différents en la transformant en comédie, en tragédie, en science-fiction, etc.

\* Des informations plus détaillées et des exemples peuvent être trouvés sur le site web de PLACES.

# Trame - Le Lion et le Sanglier



Un lion et un sanglier vivant dans la savane sèche ont soif et descendent en même temps à une source.

Ils se disputent pour savoir qui doit boire en premier.

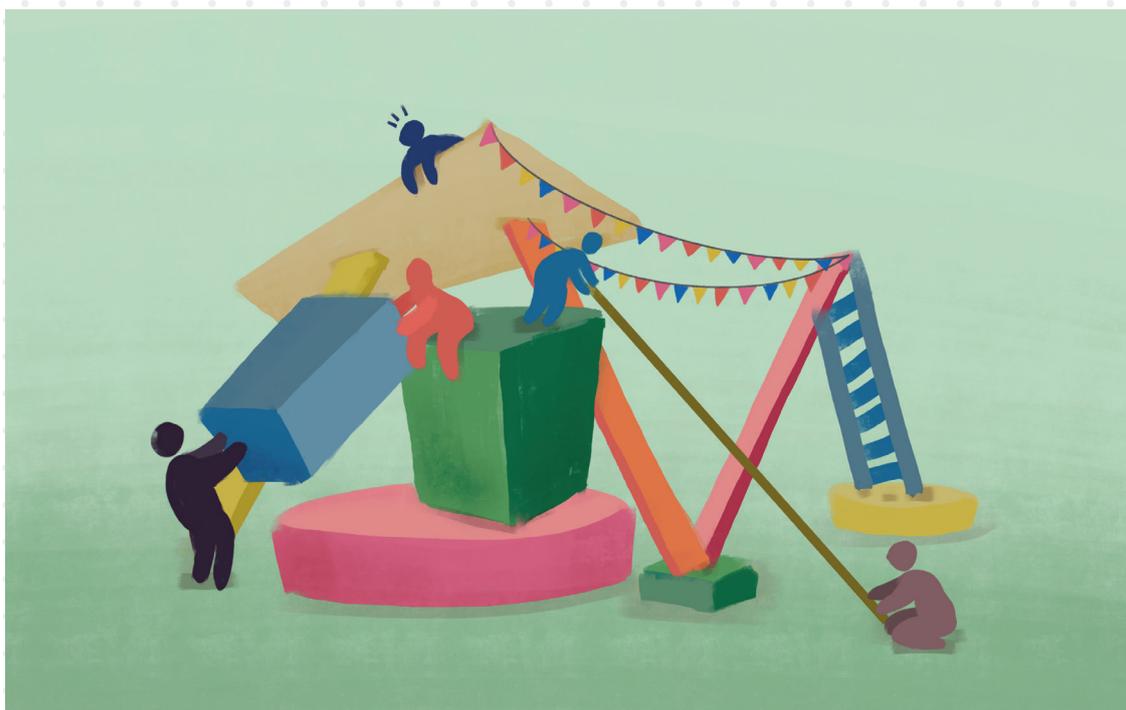
Ils font une courte pause pour reprendre leur souffle et aperçoivent des vautours qui attendent de manger le perdant. Ils décident d'arrêter de se battre.

## **Variantes - Les groupes d'élèves choisissent leurs propres options**

- Raconter l'histoire avec plus de détails et des personnages plus élaborés et/ou jouer en mettant l'accent sur un ou plusieurs éléments de The Highway to Tell.
- Créer une alternative à la fin.
- Refaire l'histoire pour qu'elle parle de quelqu'un d'autre OU qu'elle soit placée dans un contexte différent !
- Créer davantage de personnages et d'histoires secondaires.
- Jouer à raconter l'histoire dans des genres et des styles différents en la transformant en comédie, en tragédie, en science-fiction, etc.

\* Des informations plus détaillées et des exemples peuvent être trouvés sur le site web de PLACES.

# Construction de Matériel en Lien avec une Histoire



## Qu'est-ce que c'est ?

La construction d'histoires implique la participation des élèves en classe d'une manière simple et facile par la création de différents objets centrés sur les activités autour de l'histoire.

## Pourquoi ?

Les élèves passent une grande partie de leur temps à l'école assis sur une chaise, à écouter, à écrire et à parler en utilisant leurs capacités intellectuelles d'une seule manière. Leur proposer d'être actifs et d'utiliser leur sens tactile, leur corps, leurs mains et leur motricité fine pour créer et construire des objets est un excellent moyen de les impliquer. Pour transformer une histoire ou une partie d'une histoire en dessin ou en modèle, les élèves doivent comprendre, interpréter et créer une image physique dans leur tête de ce personnage, du cadre, de la situation ou du thème. Cela leur permet d'établir un lien avec les histoires de PLACES et les thèmes des histoires d'une manière plus tangible, ce qui rend ces thèmes plus significatifs pour eux.

## Comment ?

*Différentes options de construction :*

- Faire des dessins de l'histoire
- Créer des collages sur l'histoire
- Réaliser un livre d'images commun sur l'histoire, où chaque élève dessine une scène
- Créer un diorama en boîte à chaussures qui évoque l'histoire et faire une exposition de tous les dioramas
- Fabriquer des éléments de décor qui pourraient être utilisés pour une pièce de théâtre racontant l'histoire
- Construire des marionnettes qui illustrent ou interprètent l'histoire
- Développer et construire un jeu de société autour de l'histoire

## Autres suggestions :

Pour les plus jeunes élèves, regarder l'histoire de PLACES Miroir - Miroir et leur faire dessiner les figures qu'ils ont sur leurs propres épaules et leur faire partager ces dessins en classe et parler de ce qu'ils représentent. Avec les élèves les plus âgés, regardez l'histoire PLACES : Classe verte et faire asseoir les élèves deux par deux et dos à dos pour qu'ils ne puissent pas se voir. Leur donner des briques LEGO ou d'autres matériaux et leur demander de construire une petite cabane en rondins, une sorcière ou un modèle plus abstrait représentant un conflit entre deux personnes. Montrer les modèles de l'autre et les comparer. Ils comprendront ainsi à quel point la perception ou l'interprétation d'une chose peut être différente.

# Les Histoires en Mouvement



## Qu'est-ce que c'est ?

Après avoir écouté une histoire, demandez à la classe de développer une activité physique inspirée de l'histoire - une course d'obstacles, une chasse au trésor ou un jeu de balle quelconque.

## Pourquoi ?

L'interprétation d'une histoire par le biais d'un jeu vous oblige à réfléchir et à analyser les éléments importants de l'histoire et leurs différentes interprétations d'une manière intéressante sans même que vous soyez conscient de faire une analyse.

## Comment ?

Utiliser une histoire ou l'une des histoires de la vidéo et créer une course d'obstacles pour les plus jeunes élèves sur le thème de l'histoire ou des ODD.

## Exemple :

En s'inspirant de l'histoire Dragonos de PLACES, créer un jeu dans lequel les jeunes élèves doivent s'entraider pour voler des écailles à un groupe d'autres élèves placés au milieu pendant qu'ils "dorment", puis discuter des avantages et des inconvénients des différentes tactiques utilisées individuellement ou ensemble.

À partir de l'histoire Classe verte de PLACES, l'idée des deux élèves allant dans les bois et partageant leurs points de vue sert d'inspiration à une activité où les élèves plus âgés doivent faire le tour de l'école deux par deux pour révéler les différentes questions dont ils doivent parler. Le sujet est la façon dont ils perçoivent individuellement une situation ou une chose et la partagent avec l'autre.

# Théâtre d'Histoires



## Qu'est-ce que c'est ?

Le théâtre narratif consiste à s'éloigner d'une histoire et à créer une expérience partagée de création d'une pièce sur l'histoire ou inspirée par l'histoire avec les élèves.

## Pourquoi ?

La création d'une pièce de théâtre basée sur une histoire ou la narration d'une histoire par le biais d'une pièce de théâtre permet d'aborder la narration de plusieurs façons, avec différentes activités potentielles et différents rôles que les élèves peuvent jouer. Ainsi, vous, l'enseignant, pouvez différencier les différents types d'activités auxquelles les élèves peuvent participer, et les élèves, en équipes ou individuellement, peuvent participer à des activités qui leur conviennent bien, mais qui exigent toujours qu'ils travaillent tous ensemble et partagent la même expérience d'apprentissage créatif et ludique. L'engagement actif et la participation génèrent un apprentissage plus fort et plus approfondi que la simple écoute.

## Comment ?

Écouter ou regarder une histoire, tirée du projet PLACES ou d'ailleurs. S'éloigner de l'histoire ou l'adapter différemment en changeant le contexte, les personnages ou l'intrigue.

- Discuter des éléments de l'histoire : thème, conflit, intrigue, etc.
- Combien y a-t-il de scènes ? À quoi pourraient-elles ressembler ?
- Créer un manuscrit avec du dialogue et de l'action.
- Créer un paysage sonore pour l'histoire.

Si les élèves jouent la comédie, créer les costumes et les accessoires et faire un casting pour les rôles.

Si les élèves ne veulent pas jouer les rôles :

- Fabriquer des marionnettes pour une pièce de théâtre racontant l'histoire.
- Réaliser un jeu d'ombres avec l'histoire et les personnages.
- Réaliser une animation en stop motion de la pièce avec des personnages en carton bidimensionnels sur des bâtons ou avec des marionnettes.

\* Pour plus d'informations, regardez la fiche d'information : LA NARRATION - LES BASES ET LA TRAME

# Jouer avec les Variations d'une Histoire



## Qu'est-ce que c'est ?

Une activité pour les jeunes élèves, où les équipes de classe participent à une activité de narration ludique de différentes manières, créant ainsi une expérience d'apprentissage plus dynamique et plus variée.

## Pourquoi ?

Diviser les élèves en groupes et leur donner différents rôles ou différentes manières de participer est un moyen d'activer un grand groupe d'élèves d'une manière qui crée plus de variation et d'énergie que d'être dans un grand groupe tout le temps. En classe, il est facile de prendre ses distances par rapport à ce qui se passe, mais lorsque vous faites partie d'une équipe qui dépend de vous, vous devez communiquer, faire des compromis et vous aider les uns les autres. Le travail en équipe permet aux élèves d'acquérir l'expérience nécessaire en matière de coopération et peut les aider à établir des relations positives avec les autres élèves.

## Comment ?

Établir des lignes directrices pour le travail d'équipe.

Diviser le groupe d'élèves en équipes plus petites, chacune ayant un rôle spécifique et travailler sur une activité spécifique liée à la narration ou sur des activités différentes.

Possibilité d'utiliser une roulette ou un chapeau avec des numéros inscrits sur de petits morceaux de papier pour répartir les équipes, les rôles et les types d'activités de manière aléatoire ou planifier à l'avance quels élèves seront placés dans quelles équipes et quelle activité et quel rôle conviendront le mieux à chacun d'entre eux.

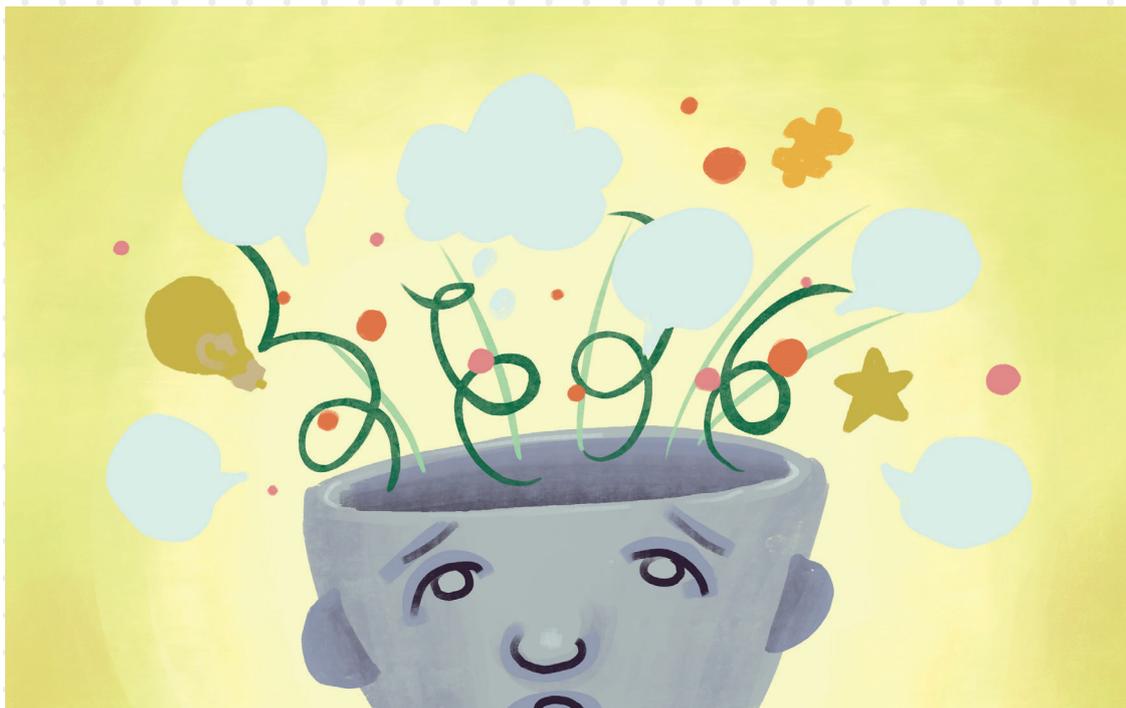
Regarder l'une des histoires de PLACES et essayer de discuter avec les élèves de la manière dont ils comprennent l'histoire et dont ils en perçoivent les différents éléments.

Affecter des équipes différentes à des activités différentes, soit de manière aléatoire, soit en fonction d'un plan : Les différentes équipes peuvent présenter, raconter, réécrire, dessiner ou construire, jouer ou créer une chanson ou un paysage sonore sur l'histoire. Vous pouvez également demander aux équipes de présenter l'histoire par le biais de différents types de médias : livre, film, pièce de théâtre, album de musique, jeu. Créer une exposition et la montrer aux autres classes ou aux parents les résultats de votre travail !

**Une suggestion d'activité :** Regarder l'histoire de la *Soupe au caillou* de PLACES.

Effectuer des recherches sur les nombreuses variantes de cette histoire qui existent en Europe et sur ce qu'elle représente, ainsi que sur les différentes traditions culturelles liées à l'alimentation, à la nourriture et à l'architecture. Demander aux membres de l'équipe d'illustrer ou de construire une représentation du repas final avec ces différentes variations qui les localisent dans différents pays d'Europe, mais qui partagent toujours certaines caractéristiques.

# Un Lundi Chaotique



## Qu'est-ce que c'est ?

Cette activité accompagne l'histoire de PLACES *Filtre ça*. Le sujet est de parler des imperfections, des erreurs et de créer une culture de l'honnêteté et de l'ouverture dans la classe et parmi les élèves.

## Pourquoi ?

En vendant l'illusion d'un corps sans défaut et d'une vie parfaite, les médias sociaux exercent une immense pression mentale sur les enfants et les jeunes.

Sensibiliser les élèves et leur permettre de parler du désordre et de l'imperfection innés des corps et des vies humaines peut contrecarrer cette tendance inquiétante.

## Comment ?

1. Regarder l'histoire de PLACES *Filtre ça*.
2. Discuter avec les élèves du fait que personne n'est parfait et/ou des types d'erreurs qu'ils ont peur de commettre.
3. Expliquer que tout le monde fait des erreurs et que personne n'est parfait. Partager des anecdotes sur ce sujet tirées de votre propre vie quotidienne.
4. Décider d'une période de la semaine où vous serez honnête et parlerez de quelque chose que vous avez trouvé difficile, de quelque chose que vous avez mal fait ou d'un moment où vous n'avez pas été bon.
5. Également possibilité de récompenser les élèves qui sont honnêtes et ouverts sur ce sujet par une étoile dorée, un éloge ou des applaudissements en classe.

# Les Olympiades de l'Erreur



## Qu'est-ce que c'est ?

Cette activité accompagne l'histoire de *PLACES Championne*.

Les fautes, les erreurs et les expériences qui tournent mal constituent une part importante du développement des connaissances, de l'innovation et de l'apprentissage. Le biologiste Alexander Fleming a découvert la pénicilline, l'un des antibiotiques les plus importants, par erreur parce que ses préparations en laboratoire ont été accidentellement contaminées par un champignon qui a tué les bactéries. Une tentative ratée de mise au point d'une source d'énergie pour les radars s'est transformée en invention du four à micro-ondes, lorsque l'ingénieur déçu Percy Spencer a trouvé une barre de chocolat fondu dans la poche de son pantalon.

## Pourquoi ?

La volonté d'être parfait, d'éviter les erreurs et les échecs nuit à la créativité, à l'apprentissage et à la production de connaissances. La volonté d'expérimenter et d'essayer de nouvelles choses de nouvelles manières qui pourraient mal tourner ou ne rien donner du tout est une nécessité pour le progrès.

## Comment ?

1. Écouter l'histoire de *PLACES Championne*.
2. Par groupes de quatre, les élèves trouvent des exemples d'erreurs scientifiques ou d'hypothèses ou de conclusions erronées. Ils discutent et partagent l'effet qu'elles ont eu, tant en bien qu'en mal.
3. Ensuite, en classe, on décerne les médailles d'or, d'argent et de bronze pour les erreurs et les conclusions erronées qui ont eu l'impact le plus intéressant ou le plus important sur la science.
4. Discuter des résultats en classe et faire le lien avec la façon dont les expériences et les erreurs font partie de l'apprentissage.

# Méthode : Les Cartes Joker



## Qu'est-ce que c'est ?

L'introduction des jokers ajoute une touche ludique à une activité d'enseignement dans laquelle on s'engage ou qui a déjà été pratiquée à plusieurs reprises, en introduisant des accessoires et des actions spécifiques ou en modifiant l'espace physique dans lequel on se trouve.

## Pourquoi ?

En s'engageant dans un enseignement ludique, l'enseignant rompt avec ses habitudes quotidiennes et permet ainsi aux apprentissages de devenir plus agréables et expérimentaux. L'utilisation d'objets nouveaux, la réalisation de nouvelles activités et/ou le fait de se placer dans des espaces et des lieux nouveaux encouragent à modifier la pratique quotidienne avec les élèves.

La recherche sur la créativité montre que s'il n'y a aucune contrainte, il est difficile d'être créatif et de faire de nouvelles choses. Par conséquent, l'utilisation des jokers est un moyen de lancer une "contrainte créative" surprenante dans le mélange, vous obligeant ainsi que les élèves à être présents en classe d'une nouvelle manière.

## Comment ?

Réfléchir à la façon dont vous aimeriez perturber ou déformer l'expérience de la classe.  
Réfléchir à ce avec quoi vous vous sentez raisonnablement à l'aise et au temps que vous souhaitez investir.

Lire les suggestions d'utilisation du Joker que nous avons faites :

- Faut-il préparer les élèves ou les surprendre ?
- Pendant combien de temps faut-il utiliser le Joker ?
- Dans quelle classe ou pour quelle activité serait-il utile ?
- Les enseignants peuvent inventer d'autres cartes !

# Joker – Journée du Chapeau Fou



## Qu'est-ce que c'est ?

Ce joker utilise des vêtements ou des accessoires pour créer un changement d'atmosphère, modifier la façon dont nous nous percevons les uns les autres et créer un peu de folie dans la classe.

## Pourquoi ?

Se déguiser pour des bals costumés ou des carnivals fait partie de la culture européenne de diverses manières depuis des siècles. Les vêtements et les chapeaux sont utilisés comme un signe tangible ou une métaphore pour adopter des rôles et des situations spécifiques.

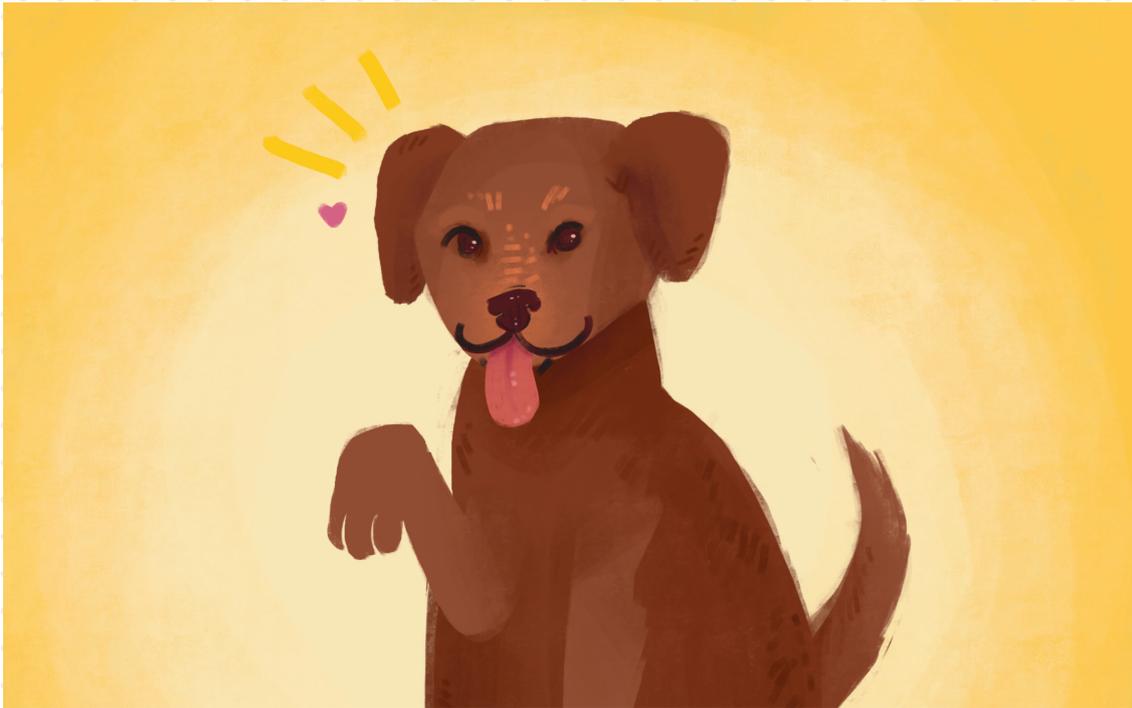
Se déguiser ensemble peut également signifier partager une expérience collective à laquelle tout le monde participe, en haut comme en bas de l'échelle, et dans certains cas, les relations de pouvoir peuvent être modifiées. Les chapeaux et les vêtements nous changent aussi physiquement, de sorte que nous pouvons être perçus différemment et donc nous comporter différemment.

## Comment ?

L'enseignant et ses élèves conviennent d'un jour où chacun portera un chapeau, un accessoire ou un vêtement de la même couleur pendant toute une journée.

L'enseignant peut également "faire cavalier seul" et se mettre soudainement à porter un chapeau, des couleurs ou des vêtements spécifiques en classe, ce qui suscite une discussion et un engouement dans la classe.

# Joker – Amener un Chien à l'École



## **Qu'est-ce que c'est ?**

Amener un chien ou un autre animal de compagnie à l'école pour la journée !

## **Pourquoi ?**

L'arrivée d'un animal de compagnie peut susciter de nouveaux comportements en classe, créer un nouveau lien entre les élèves, et de nouvelles activités peuvent naître de la nécessité de s'occuper de l'animal ensemble dans la classe.

## **Comment ?**

L'enseignant et les élèves conviennent d'un jour où l'un des élèves apportera son animal de compagnie à l'école.

L'animal peut participer à la classe pendant une heure ou toute la journée.

L'enseignant peut également amener son propre chien en classe.

Il faut évidemment s'assurer que personne n'est allergique aux poils de chien ou de chat et que personne n'a trop peur des animaux !

# Joker – Jour à l'Envers (Topsy Turvy)



## Qu'est-ce que c'est ?

« Topsy Turvy » fait référence au fait de faire quelque chose de complètement opposé à ce que l'on a l'habitude de faire, ce qui nous fait voir les choses d'une manière entièrement nouvelle. La journée Topsy Turvy s'inspire de l'histoire Mary Poppins de P. L. Travers, dans laquelle une nounou très efficace et correcte emmène deux enfants rendre visite à son cousin un peu étrange, M. Turvy, quand soudain ils se mettent tous à l'envers et prennent un goûter extraordinaire.

## Pourquoi ?

En mettant un dessin à l'envers, on peut peut-être le voir sous un angle différent et découvrir des choses que l'on n'avait pas remarquées auparavant. De même, en faisant quelque chose à l'envers, on peut facilement créer des situations tellement étranges ou ridicules qu'elles feront rire tout le monde, briseront la glace et créeront un moment de partage en classe.

## Comment ?

Il existe de nombreuses façons de faire du "Topsy Turvy", et ce pour des périodes différentes, en fonction de la folie de ce que l'on fait :

Plutôt que de faire un brainstorming pour trouver des solutions positives à un problème, faire un brainstorming pour trouver les pires solutions à un problème.

Enseigner uniquement lorsque les élèves se déplacent dans la salle de classe.

Enseigner dans l'obscurité ou trouver un endroit étrange pour enseigner, où l'on n'enseigne pas normalement.

# Joker – Marche dans mes Chaussures



## Qu'est-ce que c'est ?

Il s'agit d'une carte joker qui accompagne les histoires de PLACES : *Classe verte* et *Miroir - Miroir*. On échange ses cartables, ses déjeuners, ses amis, ses loisirs ou même ses familles pour une journée !

## Pourquoi ?

Souvent, il est difficile de comprendre que d'autres personnes ont des perspectives ou des expériences différentes dans la vie et ont donc des comportements, des attitudes et des valeurs différents. Cela peut entraîner un manque d'empathie, voire des brimades et des conflits. En échangeant des objets et des expériences les élèves peuvent mieux se comprendre en classe et faire preuve de plus d'empathie et de compréhension les uns envers les autres.

## Comment ?

Commencer en classe par regarder l'histoire de PLACES *Miroir - Miroir* ou *Classe verte*.

Discuter des types d'échanges possibles.

L'échange peut commencer par des choses simples comme des paniers-repas ou des objets comme des jeux ou des jouets.

Les élèves peuvent également s'essayer aux loisirs ou à la vie de famille de l'autre pendant quelques heures.

Parler de cette expérience en classe.

# Joker - L'Aide Secrète



## **Qu'est-ce que c'est ?**

Cette carte fait référence aux élèves qui s'entraident secrètement, qui aident d'autres élèves de l'école ou de la communauté en dehors de l'école, sans les en informer.

## **Pourquoi ?**

Encourager les élèves à se rendre utiles sans attendre de retour d'ascenseur peut créer une atmosphère de serviabilité et une approche positive susceptibles de se répandre dans la classe et dans l'ensemble de l'école.

## **Comment ?**

Commencer en classe par parler des contes de fées et du fait qu'il y a souvent un assistant ou un personnage principal qui aide quelqu'un par gentillesse.

Mentionner le fait que certains élèves recevront un papier contenant des idées pour faire des choses gentilles en classe.

Préparer quelques feuilles de papier décrivant différents gestes gentils à glisser dans le sac d'école d'un élève, comme ranger le bureau de quelqu'un, accrocher sa veste, lui apporter un verre d'eau, mettre un morceau de chocolat dans son sac ou sa boîte à tartines, etc. Il est également possible de décider en classe de devenir des aides secrètes pour une autre classe ou en dehors de l'école et de faire différentes sortes de choses utiles dans la communauté : enlever les ordures, ranger, apporter quelque chose aux sans-abris, planter des fleurs dans la ville, etc.

# Joker – Soyez l'Enseignant



## Qu'est-ce que c'est ?

Il s'agit d'un joker inspiré de l'histoire de PLACES : *Coup de poing*.

Laisser un élève ou une équipe d'élèves planifier et conduire une ou plusieurs leçons pour une journée scolaire.

## Pourquoi ?

Quand on essaie d'enseigner un sujet à d'autres personnes, on apprend beaucoup soi-même, car on doit comprendre le sujet et le communiquer de manière claire et concise. Lorsque les élèves eux-mêmes sont aux commandes, ils peuvent également mieux comprendre à quel point il est difficile de maintenir un bon environnement d'enseignement, de faire en sorte que tout le monde soit attentif et de parler de quelque chose de manière intéressante.

## Comment ?

Commencer en classe en regardant le récit PLACES *Coup de poing*.

Discuter des types de leçons que les élèves pourraient enseigner.

Les élèves les plus jeunes peuvent faire une leçon courte et simple sur un sujet historique sur lequel ils peuvent faire des recherches, éventuellement en le transformant en une histoire qu'ils écrivent. Les élèves plus âgés peuvent enseigner des sujets plus complexes et pendant plus longtemps, individuellement ou en équipe.

Parler de l'expérience d'enseignement et d'apprentissage en classe.

# Matériel à Imprimer



Dans le cadre du matériel PLACES, nous avons créé des modèles prêts à l'emploi et imprimables afin de faciliter et d'accélérer l'implication des élèves dans l'utilisation des histoires, la construction de scénarios et de figures et la mise en place de jeux et de récits.

Nous avons créé une sélection de :

- Découpages imprimables avec figurines et masques
- Scénarios à découper à imprimer
- Découpages imprimables avec des émotions et des expressions
- Des accessoires à imprimer et à découper pour soutenir la narration
- Modèles à imprimer

# Réflexivité pour les Enseignants



# Méthode : Cartes de Réflexivité



## Qu'est-ce que c'est ?

Une fois les leçons terminées, nous proposons aux enseignants, de réfléchir à leur propre méthodologie et d'évaluer si et comment l'enseignement des ODD et l'utilisation de l'apprentissage ludique et la narration ont été une réussite.

Il est également intéressant d'impliquer les élèves dans une réflexion sur le contenu et les résultats de l'expérience d'apprentissage, en créant une discussion en classe.

## Pourquoi ?

Basé sur les enseignements tirés des entretiens initiaux avec les élèves et avec les enseignants et sur la recherche en matière d'apprentissage ludique, le matériel PLACES est conçu pour aider les enseignants à développer et à faciliter des expériences d'apprentissage qui feront par la suite l'objet d'une réflexion. Plutôt que de dire aux élèves ce qu'ils doivent apprendre et comment, l'objectif est de les faire participer à des expériences d'apprentissage par le biais de récits qui les aident à vivre l'apprentissage de manière plus active et plus ludique. Ensuite, on peut utiliser les cartes de réflexivité et montrer aux élèves comment ils se sont engagés dans un apprentissage commun par le biais d'une pensée et d'une réflexion communes.

## Comment ?

La Taxonomie de Bloom illustre différents niveaux de complexité et d'engagement dans l'apprentissage : de la compréhension de base d'un concept à la capacité de s'y engager et de l'utiliser pour transformer ou créer quelque chose de nouveau. Les cartes de réflexivité comprennent une variété de questions de réflexion à différents niveaux de complexité et d'engagement pour aider à réfléchir sur la façon dont on a fait apprécier et s'engager les élèves dans les thèmes des ODD et l'intégration de l'UE à travers l'apprentissage ludique et la narration d'histoires.

\* Voir les fiches d'information de l'ACADÉMIE DU JEU : PRINCIPES D'APPRENTISSAGE PLAYFUL LEARNING et CADRE

# Carte de Réflexivité Enseignants ODD et Intégration dans l'UE



Voici une série de questions qui peuvent servir de base à la réflexion :

Qu'est-ce qui vous a motivé à choisir ce sujet : intégration UE, ODD 3, 4 et/ou 10 ?

Avez-vous recueilli les représentations de vos élèves sur le sujet abordé ? À quel moment ?  
Pourquoi ?

Avez-vous perçu les savoirs et connaissances de vos élèves sur ce sujet ?

Avez-vous donné aux élèves des informations sur le sujet (définition, domaines d'action, origine) ?

Avez-vous visé une sensibilisation, une réflexion critique ou une incitation au changement ?  
Pourquoi ?

Comment avez-vous observé que les élèves ont bien atteint l'objectif visé ?

Avez-vous discuté de la manière dont le sujet (intégration européenne, ODD 3, 4 et/ou 10) pourraient créer un changement dans la classe, dans l'école et en dehors de l'école ?

# Carte de Réflexivité Enseignants Storytelling



Comment avez-vous utilisé le storytelling dans vos cours ?  
Comment les élèves ont-ils réagi ?

Pensez-vous que les élèves comprennent les différents éléments du storytelling ?  
Pensez-vous qu'ils comprennent le pouvoir de transformation du storytelling ?  
Pensez-vous qu'ils seraient capables d'utiliser le storytelling pour communiquer sur un sujet de leur choix ?

Les activités de storytelling ont-elles aidé les élèves à vraiment apprécier le sujet, par exemple les ODD spécifiques 3, 4 et 10 et l'intégration dans l'UE ?  
Les activités de storytelling ont-elles aidé les élèves à faire le lien entre les ODD et leur propre vie, par exemple ?  
Les activités de storytelling ont-elles aidé les élèves à communiquer sur les questions liées aux ODD à d'autres personnes en dehors de l'école ?  
Les activités de storytelling ont-elles aidé les élèves à commencer à créer de nouvelles idées et solutions en rapport avec les ODD ?

Utiliserez-vous à nouveau le storytelling ?  
Que ferez-vous la prochaine fois pour développer vos activités de storytelling en classe ?

# Carte de Réflexivité Enseignants

## Apprentissage Ludique



Comment avez-vous appliqué l'apprentissage ludique à l'école ?  
A-t-il été difficile ou facile pour vous de rentrer dans cette démarche ? Pourquoi ?  
Avez-vous apprécié d'utiliser ces activités ludiques ?  
Pensez-vous que cela a été efficace par rapport aux objectifs que vous vous étiez fixés ?

Comment les élèves se sont-ils investis dans les activités ludiques et quelle était l'ambiance ?  
Étaient-ils concentrés sur leur activité ?  
Ont-ils dessiné, construit ou bâti ? Ont-ils bougé, sauté ou couru ? Ont-ils joué ?  
Ont-ils pris du plaisir aux différentes activités ?  
Ont-ils pris conscience de l'importance de ces activités pour leur apprentissage ?

Avez-vous planifié, organisé et observé des activités ludiques de storytelling ?  
Comment avez-vous facilité l'apprentissage : en proposant des règles, en gérant leur travail et en les aidant à progresser en tant que facilitateur ?  
Vous êtes-vous engagé pleinement et avez-vous joué vous-même à raconter des histoires, au même titre que les élèves ?  
Sur base de cette expérience, souhaitez-vous, dans votre pratique professionnelle, continuer à développer des activités d'apprentissage ludique et de storytelling ?

# Feedback pour les Élèves



# Carte de Feedback Élèves

## ODD 3



Qu'est-ce que la santé et le bien-être ?  
Qu'avez-vous appris sur la santé et le bien-être ?  
Pourquoi la santé et le bien-être sont-ils importants ?

Quelles activités vous ont aidés à mieux comprendre les enjeux de santé et bien-être ?  
Quelles activités vous ont aidés à envisager de nouvelles pistes pour plus de santé et de bien-être dans votre vie quotidienne ?  
Quelles activités avez-vous le plus apprécié et pourquoi ?

Comment, dans votre classe, favorisez-vous la santé et le bien-être de tous ?  
Quelles idées et solutions proposeriez-vous pour améliorer la santé et le bien-être dans votre classe, à l'école et à la maison ?

# Carte de Feedback Élèves

## ODD 4



Qu'est-ce que l'éducation pour vous ?  
Qu'avez-vous appris sur ce sujet ?  
Pourquoi une bonne éducation est-elle importante ?

Quelles activités vous ont aidés à mieux comprendre les enjeux de l'éducation pour le développement personnel et le développement de la société ?  
Quelles activités vous ont aidés à envisager de nouvelles pistes pour une meilleure qualité d'éducation ?  
Quelles activités avez-vous le plus apprécié et pourquoi ?

Quelles idées et solutions pourriez-vous développer pour vous aider à mieux apprendre en classe ?  
Comment pouvez-vous vous aider mutuellement à mieux apprendre en classe ?

# Carte de Feedback Élèves

## ODD 10



Qu'est-ce que l'égalité des chances pour vous ?  
Qu'avez-vous appris sur ce sujet ?  
Pourquoi la réduction des inégalités est-elle importante ?

Quelles activités vous ont aidés à mieux comprendre l'importance de réduire les inégalités tout en respectant les différences ?  
Quelles activités vous ont aidés à envisager de nouvelles pistes pour donner des chances à chacun ?  
Quelles activités avez-vous le plus apprécié et pourquoi ?

Quelles idées et solutions pourriez-vous développer pour que chacun trouve sa place dans la classe ?  
Comment pouvez-vous vous aider mutuellement à mieux apprendre en classe ?  
Quelles idées et solutions pourriez-vous développer pour que chacun soit traité de manière équitable et ait le sentiment de faire partie du groupe dans cette classe et dans votre école ?

# Carte de Feedback Élèves Intégration Européenne



Qu'est-ce que l'Europe ?  
Qu'est-ce que l'intégration européenne et quelle est son origine ?  
Qu'avez-vous appris sur ce sujet ?  
Pourquoi l'intégration européenne est-elle importante ?

Quelles activités vous ont aidés à mieux comprendre les enjeux de l'intégration européenne ?  
Quelles activités avez-vous le plus apprécié et pourquoi ?

Quelles idées et solutions proposeriez-vous pour améliorer l'intégration européenne dans les domaines qui vous concernent ?

# Carte de Feedback Élèves Storytelling



Avez-vous aimé l'histoire ou les histoires de PLACES que vous avez entendues ? Pourquoi ?  
Connaissez-vous d'autres histoires que vous aimez ? Pourquoi les aimez-vous ?  
En général, aimez-vous lire, regarder et écouter des histoires ? Pourquoi ?

Quelles activités liées à l'histoire avez-vous appréciées ? Pourquoi ?

Qu'avez-vous appris grâce à cette histoire ?  
Pensez-vous que c'est une bonne manière d'aborder un sujet à l'école ?

# Carte de Feedback Élèves Apprentissage Ludique



Quelles activités liées aux histoires avez-vous réalisées ? (récits, constructions, théâtre, jeux, etc.)

Avez-vous découvert de nouvelles manières de travailler ? Qu'en avez-vous pensé ?

Quelles sont celles que vous avez préférées ? Pourquoi ?

Avez-vous d'autres idées d'activités que vous pourriez faire avec des histoires ?

# Carte de Feedback Élèves

## Climat de Classe



Préférez-vous travailler seul ou avec d'autres en classe ? Pourquoi ?

Pensez-vous avoir de bonnes relations avec les autres élèves de la classe ? Pourquoi ou pourquoi pas ?

Pensez-vous avoir une bonne relation avec votre professeur ? Pourquoi ou pourquoi pas ?

Y a-t-il quelque chose que vous puissiez faire pour améliorer ces relations en classe avec vos camarades et avec le professeur ?

# Le Projet PLACES

L'apprentissage ludique et le storytelling pour susciter l'engagement en faveur des ODD parmi les enfants et les jeunes.



Contributions de tous les partenaires du projet



**FORTÆLLET D**

Le projet PLACES a reçu un financement du programme ERASMUS + en tant que partenariat de collaboration KA2.



Co-funded by  
the European Union