

PLACES

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



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

Table des matières

Introduction au matériel et au projet	3
L'intégration de l'UE, l'ONU et les ODD 3, 4 et 10	4-8
Académie ludique	
• L'approche globale de la santé à l'école	10
• Un enseignement diversifié et engageant : réflexions à partir d'entretiens avec des élèves et des enseignants	11-13
• Principes de l'apprentissage ludique	14
• Apprentissage ludique - Approches et rôles de l'enseignant	15
• Raconter des histoires : bases, conseils et astuces	16-18
• Planifier une narration ludique	19
PLACES Matrice des histoires	20
<i>(quelles histoires sont liées à quels ODD et à l'intégration de l'UE)</i>	
Matériel ludique	
• Introduction au matériel ludique	22-23
• Activités ludiques : des plus simples aux plus étonnantes	24-27
• Trames avec des suggestions d'activités et des questions de réflexion	28-48
• Activités inspirées par Places	49-53
• Introduction aux cartes joker	54
• Cartes joker	55-60
Réflexion pour les enseignants	61-63
Références – Si vous voulez en savoir plus	64-65

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, ainsi que l'intégration européenne. 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.
- Deux fichiers PDF à imprimer contenant des informations sur les différents éléments du matériel PLACES pour les enseignants et les élèves : les ODD, l'intégration de l'UE, l'approche globale de l'école, l'apprentissage ludique et la narration d'histoires, ainsi qu'un certain nombre d'activités et de questions de réflexion reliant les ODD et l'intégration de l'UE avec les histoires de PLACES, ainsi que des cartes d'activités plus génériques et des jokers pour "pimenter" l'enseignement et l'apprentissage. Quelques cartes de réflexion pour les enseignants sont également proposées à la fin du document.
- Un site web contenant des instructions supplémentaires et des lignes directrices pour l'utilisation du matériel.

Tout ce matériel favorise l'engagement actif sur les ODD et l'intégration dans l'UE par le biais d'informations accessibles et des suggestions réalistes d'activités.

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^e 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 ?

L'analyse des entretiens avec des élèves de différents âges et des enseignants de tous les pays partenaires a permis de recueillir des informations. L'un des domaines de réflexion était le suivant : 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 de l'apprentissage 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 qu'il 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. La narration orale diffère de la lecture à haute voix et de la récitation mémorisée, car le conteur s'adresse directement à son public, est donc plus présent et n'est pas tenu de transmettre l'histoire exactement de la même façon qu'elle a été créée à l'origine. L'histoire est un cadeau que le conteur individuel s'approprie et qu'il enveloppe de la manière qui lui convient et qui convient à la situation dans laquelle il se trouve.

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.

Rappelez-vous que vous pouvez :

- raconter l'histoire avec plus de détails et des personnages élaborés, et/ou jouer avec l'accent mis sur une ou plusieurs possibilités sur la route de la narration.
- Créer une fin alternative.
- Refaire l'histoire pour qu'elle parle de quelqu'un d'autre ou dans un contexte différent !
- Créer plus de personnages et d'histoires secondaires.
- Jouer à raconter l'histoire dans différents genres et styles en faisant de l'histoire une comédie, une tragédie, une science-fiction, etc.

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



Storytelling – “La route de la narration”

Qu'est-ce que c'est ?

« La route de la narration » 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***, 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.



Planification apprentissage ludique et storytelling

Quoi ?

La planification consiste à **guider avec soin** l'expérience d'apprentissage des élèves afin qu'elle corresponde à leur niveau et prenne tout son sens.

Penser aux activités avant, pendant et après :

- Planter le décor et présenter clairement l'activité ou les activités avant de commencer.
- Soutenir les élèves au fur et à mesure qu'ils avancent
- Après l'activité, aider les élèves à réfléchir et à faire le lien avec ce qu'ils ont appris.

Pourquoi ?

Essayer de nouvelles méthodes d'enseignement, comme la narration ludique, peut s'avérer délicat pour les enseignants et les élèves.

Un plan clair est utile :

- Les enseignants se sentent plus confiants.
- Les élèves se sentent en sécurité pour explorer et apprécier de nouvelles expériences.
- Tout le monde reste concentré et impliqué.

Une bonne préparation rend la narration ludique, plus facile, plus significative et plus mémorable.

Comment ?

Étape 1 : Avant la narration - Préparer le contexte

- Vérifier les principes : Passer en revue les fiches d'information sur l'apprentissage ludique et les rôles des enseignants.
- Penser au lieu : Trouver ou créer un espace calme et sûr, dans une salle de classe, à l'extérieur ou dans un coin spécial. Disposer les sièges en cercle ou utiliser des coussins pour créer une ambiance chaleureuse. Allumer des bougies pour créer l'ambiance. Utiliser des accessoires ou des décorations simples pour créer l'atmosphère d'une histoire.
- Essayer des éclairages spéciaux, des sons ou des projections pour plus d'effet.
- Planifier l'introduction à l'activité de narration où vous pouvez faire différentes choses, par exemple :
 - Commencer par une question : "D'après vous, de quoi parle cette histoire ?"
 - Utiliser un objet dans un sac comme indice de mystère.
 - Jouer un effet sonore pour éveiller la curiosité
 - Décrire un personnage ou un lieu pour susciter l'intérêt
 - Utiliser le titre de l'histoire pour faire des prédictions !
- Penser à votre ton de voix : décontracté, enjoué, mystérieux ou dramatique ? Adapter

son énergie en fonction de l'histoire.

Étape 2 : Pendant le récit – Maintenir l'attention

- Utiliser des rythmes différents : ralentir pour le suspense, accélérer pour l'action !
- Poser des questions en cours de route : "Que pensez-vous qu'il va se passer ensuite ?"
- Ajouter des effets sonores et des actions : applaudissements, voix
- Raconter des histoires personnelles : "Quand j'étais plus jeune..."
- Consulter la fiche "Sur la route de la narration" pour découvrir des astuces pour raconter des histoires.
- Regarder les tutos PLACES pour vous inspirer (sur la plateforme PLACES).

Étape 3 : Après les activités de narration : Aider les élèves à comprendre, à réfléchir et à se projeter dans les histoires :

- Utiliser différentes activités ludiques et questions de réflexion de ce matériel pour amener les élèves à réfléchir, à se connecter aux histoires, à les relier aux thèmes des ODD et susciter des discussions.
- Laisser les élèves travailler sur des tâches artistiques ou des activités physiques au lieu de se contenter d'une réflexion verbale ou écrite. De cette manière, ils peuvent analyser les histoires et les thèmes des ODD et s'y référer d'une manière personnelle et émotionnelle.
- Représenter visuellement l'évolution de la relation entre deux personnages d'une manière ou d'une autre (collage, 3D, etc.)
- La mise en scène de l'histoire aide les élèves à comprendre le point de vue des personnages et ils peuvent explorer l'histoire en la vivant de l'intérieur.
- Les élèves peuvent explorer le monde intérieur d'un personnage en étant interviewés à un moment précis de l'histoire.
- Offrir un cadeau - les élèves choisissent un cadeau qu'ils offriraient à un personnage de l'histoire et comparent leurs idées.
- Photo instantanée - en groupes, les élèves choisissent un moment qu'ils jugent important dans l'histoire (ou qu'ils aiment) et prennent la pose. Les autres élèves expriment ce que les personnages pensent pendant cet instantané. Cela permet d'aller au-delà de l'explicite et d'approfondir l'analyse.
- Créer un jeu autour de l'histoire qui rend visible la dynamique ou le sens de l'histoire.
- Relier l'histoire à la vie réelle et discuter :
« Qu'est-ce que cela nous apprend ? » ou
« Comment pouvons-nous utiliser cette histoire dans notre vie quotidienne ? »

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
Dragonos	7-10 ans	Coopération, adhésion de tous. L'accent est mis davantage sur le processus et l'utilisation d'outils que sur les tests.	 
La soupe aux cailloux	7-10 ans	Inégalité économique, inclusion sociale et exclusion. Collaboration.	 
Classe verte	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.	
Coup de poing	7-14 ans	Résolution non violente des conflits, apprentissage par les pairs, bien-être social et émotionnel. Capacité de changer.	 
Filtre ça !	11-14 ans	Image de soi et estime de soi. Comparaison avec les autres, pression des pairs. Acceptation de soi.	
Championne	11-14 ans	Inclusion et exclusion sociale. Estime de soi. Processus d'apprentissage. Anxiété de commettre des erreurs. Bien-être social et émotionnel.	 
Miroir, miroir	11-14 ans	Pression des pairs et estime de soi. Soutenir les autres. Comprendre les différentes perspectives. Soutien des pairs.	 
A contre-courant	11-14 ans	Pollution environnementale. Apprentissage actif et citoyenneté. Responsabilisation des élèves.	 

Matériel ludique de narration



Comment utiliser le matériel ? I



Quoi ?

Dans le matériel suivant, vous trouverez d'abord des pages ou des "fiches" contenant des idées d'activités ludiques génériques, avec des suggestions de liens vers des histoires.

Ces activités vont du dessin à la construction, en passant par des activités plus créatives comme recréer une histoire sous forme de jeu physique ou faire du théâtre de contes, en fonction du temps et de l'ambition.

Vous trouverez également les trames pour chaque histoire de PLACES, avec des activités et des questions de réflexion, reliant les histoires aux ODD et à l'intégration de l'UE. Nous avons également inclus les trames de deux fables en rapport avec les thèmes des ODD, tirées de l'œuvre d'Esopé (conteur grec de 620 à 564 avant J-C). La structure simple des fables les rend très adaptées aux activités d'apprentissage de la narration. Il y a également une liste de questions de réflexion génériques pour aider les élèves à réfléchir sur les histoires.

À la suite des activités, vous trouverez quelques fiches joker qui proposent des activités énergisantes en classe. Tout à la fin, vous trouverez des questions de réflexion pour les enseignants.

Le matériel pour les élèves ne contient que les trames des histoires avec les activités et les questions de réflexion ainsi que les cartes joker.

Pourquoi ?

Basé sur les approches de l'apprentissage ludique, le matériel PLACES est conçu pour aider les enseignants à développer et à faciliter des expériences d'apprentissage où les élèves sont intrinsèquement motivés et apprennent en jouant, en s'engageant et en étant actifs, au lieu d'être motivés extrinsèquement en les informant du programme scolaire et de la nécessité de comprendre les thèmes des ODD. Par conséquent, nous vous conseillons vivement de commencer par des histoires et des activités, puis d'utiliser des questions et une réflexion commune en classe pour aider les élèves à comprendre le lien entre les histoires et les activités, les ODD et l'intégration européenne.

Les fiches d'activités sont destinées à inspirer différents types d'activités en classe qui activent les élèves de différentes manières ludiques. En n'écoutant pas simplement les histoires, mais aussi en les expliquant et en en discutant, en racontant et reformulant, en construisant, en jouant et en interprétant différentes variantes des histoires, les élèves seront invités à s'engager de manière ludique dans les histoires et les thèmes des ODD, en s'appropriant les histoires et en renforçant le pouvoir de transformation de la narration. Nous vous proposons également, en tant qu'enseignants, de réfléchir à votre propre pratique et d'évaluer si et comment vous avez réussi à enseigner les ODD et à appliquer les principes de l'apprentissage ludique et de la narration.

Comment utiliser le matériel ? II



Comment ?

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

- Décider si vous voulez utiliser l'histoire telle qu'elle est sur le site web de PLACES ou si vous voulez la raconter et comment vous pourriez changer des détails, raccourcir ou allonger l'histoire. Vous pouvez également montrer la vidéo d'une histoire et ensuite la raconter vous-même, pour montrer comment on peut la modifier de différentes manières. En faisant cela, vous montrez également qu'il est possible de raconter et que ce n'est peut-être pas si difficile que cela.
- Décider des thèmes ou des ODD sur lesquels vous souhaitez travailler. Consultez la matrice dans le « Matériel d'histoires ludiques » pour trouver les histoires pertinentes pour le groupe d'âge auquel vous enseignez. Vous pouvez également choisir au hasard l'une des histoires PLACES et partir de là.
- Lire les fiches d'information de l'Académie ludique pour trouver l'inspiration et des conseils sur la narration et l'apprentissage ludique.
- Regarder les tutoriels vidéo sur le site web de PLACES pour obtenir des conseils et des astuces sur la narration.
- Lisez la fiche d'information sur la planification et élaborer un plan pour les activités de narration ludique avant, pendant et après.
- Inspirez-vous des vidéos de l'histoire, des cartes avec les trames des histoires, avec des activités spécifiques ou des cartes d'activités pour créer vos propres activités. Découvrez quel type d'activité serait approprié ou amusant à essayer avec votre classe.
- Utilisez les cartes de réflexion à la fin du cours ou du projet avec les élèves pour relier les histoires et les activités aux ODD et à l'intégration européenne.
- Une fois le projet ou l'activité terminé(e), utilisez les fiches de réflexion de l'enseignant comme source d'inspiration pour réfléchir à l'expérience d'enseignement et à la manière dont vous avez travaillé avec la narration, l'apprentissage ludique, les ODD et / ou l'intégration européenne.

Création de matériel selon 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 tout en partageant 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 des variantes d'une histoire



Qu'est-ce que c'est ?

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

Pourquoi ?

Diviser les élèves en groupes et leur confier différents rôles ou différentes activités est une façon d'activer un grand groupe d'élèves, ce qui crée plus de variation et d'énergie que si on reste dans un grand groupe tout le temps. Dans une classe, il est facile de prendre ses distances par rapport à ce qui se passe, mais lorsque l'on fait partie d'une équipe qui dépend de vous, on doit communiquer, faire des compromis et s'aider les uns les autres. Le travail en équipe permet aux élèves d'acquérir l'expérience nécessaire en matière de coopération et de travail d'équipe et peut les aider à établir des relations positives avec les autres.

Comment ?

Définir quelques lignes directrices pour le travail d'équipe.

Diviser le groupe d'élèves en petites équipes, chacune ayant un rôle spécifique ; 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 établir les équipes, les rôles et les types d'activités de manière aléatoire, ou prévoir à l'avance quels élèves seront placés dans quelles équipes et quelle activité et quel rôle conviendraient le mieux à chacun d'entre eux.

Regarder l'une des histoires de PLACES et essayer de discuter avec les élèves de leur compréhension de l'histoire et comment ils en perçoivent les différents éléments.

Affecter différentes équipes à différentes activités, soit de manière aléatoire, soit selon un plan :

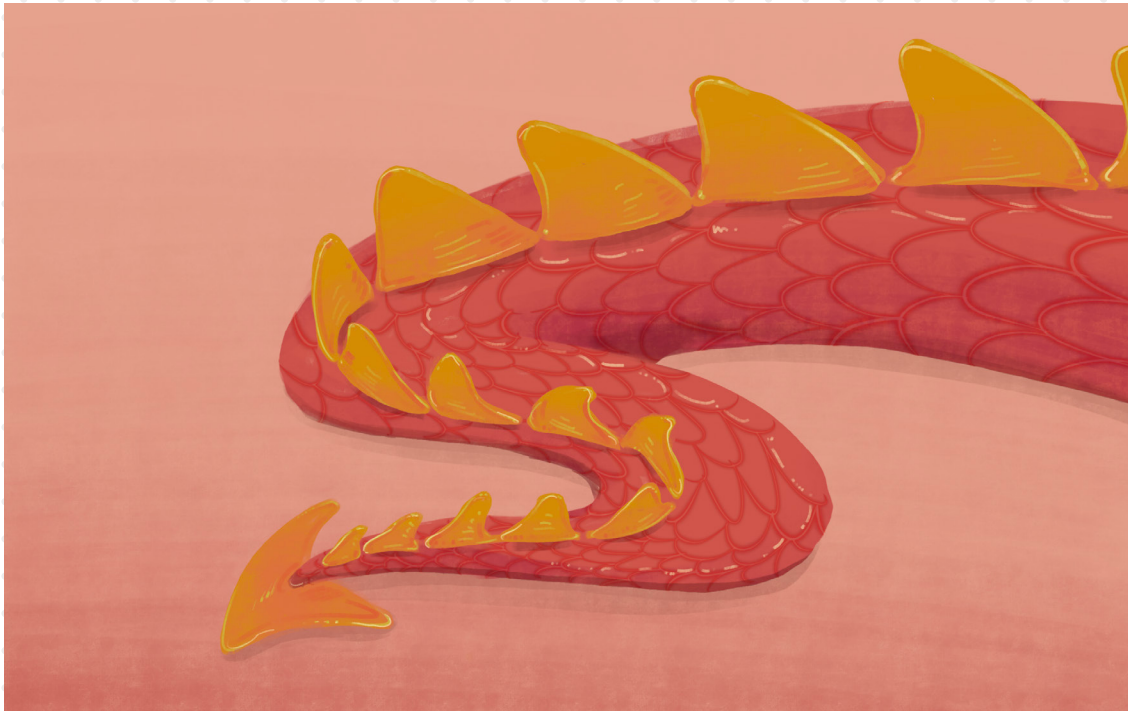
Les différentes équipes peuvent présenter, raconter, réécrire, dessiner ou construire, jouer ou créer une chanson ou un paysage sonore sur l'histoire. Les équipes peuvent également présenter l'histoire par le biais de différents types de médias : livre, film, pièce de théâtre, album de musique, jeu.

Créer un spectacle et/ou une exposition et montrer aux autres classes ou aux parents les résultats du travail !

Exemple :

Regarder l'histoire : « *La soupe au caillou* » dans PLACES et faire des recherches pour découvrir les nombreuses variantes de cette histoire qui existent en Europe, ainsi que les différentes traditions culturelles autour de l'alimentation, de la nourriture et de l'architecture. Les membres de l'équipe doivent illustrer ou construire une représentation du repas final avec ces différentes variantes qui les localisent dans différents pays d'Europe, tout en partageant certaines caractéristiques.

Trame – Dragonos



Une fois par an, les dragons se reposent une nuit dans les grottes situées au sommet de la montagne. C'est à ce moment-là que l'épreuve du danseur de dragon a lieu - un défi qui ne peut être relevé qu'en obtenant une écaille de dragon.

Tout au long de l'année, les élèves des deux villages situés au pied de la montagne pratiquent l'art d'utiliser les filets et les couteaux. Mais ils le font de manière totalement différente. Dans un village, les enfants s'entraînent uniquement à attaquer avec des filets et des couteaux. Dans l'autre, ils explorent d'autres utilisations de ces outils : récolter des fruits, cuisiner et faire de l'artisanat ENSEMBLE.

À l'arrivée des dragons, les enfants du premier village se précipitent dans la montagne. Comme ils ne savent utiliser leurs outils que dans un seul but, ils ont faim et froid pendant leur voyage. Ils sont terrifiés par le dragon de la grotte dans laquelle ils entrent et tentent de collecter ses écailles individuellement. Certains réussissent, d'autres échouent et doivent rentrer chez eux les mains vides.

Le groupe du deuxième village s'entraide à trouver de la nourriture et à rester au chaud pendant qu'il grimpe vers le dragon. Les enfants utilisent leurs provisions et leurs outils de multiples façons, collaborant les uns avec les autres et avec le dragon pour récolter des écailles en équipe. Ils rentrent chez eux en jubilant, avec des écailles pour tout le monde.

Possibilités d'activités – Les élèves choisissent ce qu'ils préfèrent.

- Rédiger un journal intime dans lequel ils imaginent être un enfant de l'un des villages.
- Dessiner, peindre ou construire des dragons et des paysages de montagne.
- Fabriquer des écailles de dragon : Inscrire une compétence ou une force sur chaque écaille et construire un dragon en équipe.
- Jouer l'histoire : Diviser les participants en deux groupes (villages) et mettre en scène leurs voyages.
- Imaginer de réaliser un film sur les deux écoles des villages, la caméra effectuant un panoramique sur l'intérieur de l'école. À quoi ressemble-t-elle ? Décrire les différences.
- Faire des arrêts sur image : Saisir les moments de l'histoire et imaginer les pensées des personnages.
- Relais par équipe : Construire une course d'obstacles amusante pour collecter des "écailles de dragon".
- Danse du dragon : Créer une danse du dragon pour célébrer le travail d'équipe.

Carte de Réflexion – Dragonos



#ODD 4 – Éducation de qualité : “Assurer une éducation et une formation de qualité, inclusives et équitables & promouvoir l’éducation et la formation tout au long de la vie pour tous”

- Pourquoi pensez-vous que le deuxième village a appris plus que le simple lancer de filets ?
- En quoi le fait d’apprendre beaucoup de choses différentes les a-t-il aidés à réussir ?
- Pourquoi est-il important d’apprendre à travailler avec d’autres personnes et de ne pas se contenter d’agir seul ?
- Que voudriez-vous apprendre si vous vous prépariez à un tel voyage ?
- Comment l’apprentissage à l’école nous aide-t-il dans les situations de la vie réelle ?

#ODD 10 – Réduction des inégalités : “Réduire les inégalités au sein des pays et entre eux”

- Était-il juste que certains enfants rentrent chez eux les mains vides ? Pourquoi cela s’est-il produit ?
- Qu’est-ce que le premier village aurait pu faire différemment pour inclure et soutenir tout le monde ?
- Comment s’assurer que tous les membres d’un groupe réussissent, et pas seulement quelques-uns ?
- Pensez-vous qu’il est plus important de gagner seul ou de réussir ensemble ? Pourquoi ?
- Comment pouvons-nous rendre notre classe ou notre communauté plus juste et plus équitable ?

Trame – La soupe au caillou



Une famille arrive dans un petit village où chacun prend soin de soi. Ils installent leur campement dans le parc. Une jeune fille les accueille et les voit commencer à faire de la soupe avec seulement de l'eau et une pierre. Comment est-ce possible ? Le père de famille répond que ce serait meilleur avec un peu de sel et des herbes.

La jeune fille les aide à collecter divers ingrédients supplémentaires dans le village.

Certains villageois sont heureux de partager plus d'ingrédients, d'autres ne donnent aucun ingrédient, et d'autres encore n'ont pas de nourriture à partager mais peuvent partager des instruments de musique ou des bols et des cuillères.

En fin de compte, chacun participe de différentes manières, partage ce qu'il a et, ensemble, ils créent une merveilleuse soupe que tout le monde partage dans le parc au milieu du village.

Possibilités d'activités – Les élèves choisissent ce qu'ils préfèrent.

- Collage de marmites de soupe : Créer une grande marmite en papier. Chaque élève ajoute un dessin ou un mot montrant ce qu'il "ajouterait" à la soupe (nourriture, talent, gentillesse, compétence, etc.) ou on donne à chaque élève une pierre lisse pour qu'il peigne quelque chose qui représente ce qu'il apporte à la "soupe de la communauté".
- Jouer l'histoire : Attribuer les rôles : la famille, la jeune fille, les villageois, les musiciens. Laisser les élèves utiliser des accessoires simples ou des pièces de costume et leur permettre de créer leurs propres répliques.
- Arrêt sur image des villageois : Créer un arrêt sur image de différents villageois. Demander aux autres de deviner ce qu'ils ressentent ou pensent. Laisser ensuite les "statues" exprimer leurs pensées intérieures.
- Théâtre de la gentillesse : en groupes, inventer de courtes saynètes montrant différentes façons dont les gens peuvent partager ou faire face à des situations d'urgence pas seulement avec de la nourriture, mais aussi en ce qui concerne le temps, les soins, ou d'autres compétences.
- Créer une bande sonore pour « la soupe au caillou » : En petits groupes, créer des effets sonores pour l'histoire (ébullition, musique...), rires, bruits de pas, remous, etc. Jouer en direct lors d'une séance de contes.
- Cercle de partage de la musique : organiser un cercle de musique où chaque élève apporte un son ou un rythme - construire une chanson comme on construit la soupe !
- Si l'école dispose des ressources nécessaires (c'est-à-dire d'un espace de cuisine sécurisé), la classe peut apporter les ingrédients et les cuisiner à l'école, puis les déguster en communauté, comme dans l'histoire. Sinon, les enfants peuvent rentrer chez eux et préparer une "soupe au caillou" sans vraies pierres avec leurs parents, puis écrire sur le sujet ou prendre une photo et l'imprimer pour décorer la salle de classe.

Carte de Réflexion – La soupe au caillou



#ODD 10 – Réduction des inégalités : “Réduire les inégalités au sein des pays et entre eux”

- Pourquoi pensez-vous que certaines personnes n'ont pas voulu partager au début ?
- Était-il juste que certaines personnes aient plus à donner que d'autres ? Comment l'histoire a-t-elle réussi à faire fonctionner ce système ?
- Comment la soupe est-elle devenue un moyen d'inclure tout le monde, même les personnes qui n'ont pas de nourriture ?
- Selon vous, que dit cette histoire sur l'idée que tout le monde est important, même s'il n'a pas grand-chose ?
- Que pouvons-nous faire dans notre classe ou notre école pour nous assurer que tout le monde se sente inclus et valorisé ?

#Intégration européenne : “Travailler ensemble au-delà des frontières pour une société juste et pacifique”

- Imaginez que la famille vienne d'un autre pays : comment le village pourrait-il l'accueillir ?
- Pensez-vous que cette histoire pourrait se dérouler dans d'autres pays ? Pourquoi ?
- Qu'est-ce que cette histoire nous apprend sur l'aide à apporter aux nouveaux arrivants dans notre communauté ou en Europe ?
- Pourquoi pensez-vous qu'il est important que les pays d'Europe travaillent ensemble comme l'ont fait les villageois ?
- Comment les pays pourraient-ils “partager leurs ingrédients” pour résoudre les problèmes ensemble ?

Trame – Coup de poing



Un adolescent brutalise et frappe les autres enfants à l'école. Tout le monde a peur de lui. On le surnomme 'Coup de poing'. Un jour, les enseignants sont très en retard et certains des élèves les plus âgés sont invités à les remplacer face aux plus jeunes. Le garçon est confondu avec un autre élève portant le même nom et est envoyé dans une classe de deuxième année.

La classe est en plein chaos. Il crie, mais deux garçons continuent à se battre. Ils donnent des explications contradictoires, et il leur fait écouter et répéter ce que dit l'autre, ce qui les aide à se comprendre, et bientôt le calme revient. Cela lui permet de commencer à enseigner. Quand l'enseignant arrive, tout le monde lui dit à quel point il s'est bien débrouillé en tant que remplaçant.

Pendant la récréation, les plus jeunes élèves demandent au garçon de les aider à résoudre leurs disputes et leurs conflits. Le garçon lui-même et ses camarades de classe sont surpris, mais il apprécie son nouveau rôle. Il se fait même un nouvel ami.

Possibilités d'activités – Les élèves choisissent ce qu'ils préfèrent.

- Bande dessinée : Une journée de 'Coup de poing' : Dessiner les moments clés de l'histoire. Inclure des expressions faciales et des dialogues pour montrer les changements émotionnels.
- Arbre de la gentillesse : Créer un arbre de la classe avec des feuilles montrant les choses que nous pouvons dire ou faire pour aider les autres à se sentir en sécurité et inclus.
- Représenter l'évolution de la relation entre 'Coup de poing' et les autres élèves d'une manière ou d'une autre par un collage ou une sculpture abstraite.
- Jeu de rôle sur les conflits : En petits groupes, mettre en scène des disputes en classe, puis mettre en pratique "l'astuce de l'écoute" tirée de l'histoire : Répéter ce que l'autre personne a dit avant de répondre. Réfléchir à l'évolution des sentiments au sein du groupe.
- Jouer l'histoire avec un rebondissement : rejouer l'histoire en changeant la fin - que se passe-t-il si la personne qui a joué le rôle de l'enfant a été tuée ou blessée ? L'astuce de l'écoute ne fonctionne pas ? Ou si quelqu'un d'autre se lève et aide ?
- Jeu "Entrez dans le cercle" : Lire des énoncés tels que : "J'ai aidé à résoudre une dispute". / "J'ai eu une seconde chance". Les élèves entrent dans le cercle si c'est vrai pour eux. Ce jeu favorise l'empathie et le partage d'expériences.
- Défi en équipes : En groupes, les participants doivent relever un petit défi (construire quelque chose, déplacer des objets, etc.), mais uniquement en appliquant les règles d'écoute et de répétition - pas de cris ni d'interruptions.

Carte de réflexion – Coup de poing



#ODD 3 – Bonne santé et bien-être : “Garantir une vie saine et promouvoir le bien-être pour tous”

- Pourquoi pensez-vous que ‘Coup de poing’ a agi de façon méchante au début ?
- Qu’a-t-il ressenti lorsque quelqu’un lui a confié un nouveau rôle ?
- Comment les disputes et les brimades affectent-elles le bien-être des autres ?
- Qu’est-ce qui a aidé les jeunes élèves à se sentir plus calmes et écoutés ?
- Comment pouvons-nous soutenir les autres dans notre classe lorsque quelqu’un se sent exclu ou en colère ?

#ODD 4 – Une éducation de qualité : “Assurer une éducation de qualité inclusive et équitable et promouvoir l’apprentissage tout au long de la vie pour tous”

- Qu’a appris ‘Coup de poing’ en aidant la classe ?
- D’après vous, qu’ont appris les plus jeunes enfants à ‘Coup de poing’ ?
- Pourquoi l’apprentissage de la résolution des conflits et de l’écoute mutuelle est-il un élément important de l’école ?
- Quelles sont les autres choses - à part la lecture et les mathématiques - que nous devons apprendre pour devenir des personnes gentilles et fortes ?
- Avez-vous déjà appris quelque chose d’important d’un autre élève ?

#ODD 10 – Réduction des inégalités : “Réduire les inégalités au sein des pays et entre eux”

- Pourquoi pensez-vous que les gens ont jugé ‘Coup de poing’ avant de lui donner une chance ?
- Qu’est-ce qui l’a aidé à changer et à être perçu différemment ?
- Pensez-vous que les gens devraient avoir une seconde chance ? Pourquoi ou pourquoi pas ?
- Comment pouvons-nous aider les autres à se sentir inclus et en confiance dans notre école ?
- Qu’est-ce que cette histoire nous montre sur la façon dont les gens peuvent évoluer lorsque d’autres croient en eux ?

Trame – Le lion et la souris



Un lion endormi est réveillé par une souris et il veut la tuer.

La souris lui 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 les cordes et libère le lion.

Possibilités d'activités – Les élèves choisissent ce qu'ils préfèrent.

- Écrire la suite : Que se passe-t-il après que le lion ait été sauvé ? Deviennent-ils amis ? Aident-ils d'autres animaux ?
- Invitation à écrire "J'ai aidé quelqu'un un jour" : Demander aux élèves de raconter une expérience où ils ont aidé quelqu'un - ou quand quelqu'un les a aidés.
- Bande dessinée : Transformer l'histoire en bande dessinée avec des légendes et des dialogues !
- Affiche de l'amitié entre le lion et la souris : Créer une affiche pour la classe avec la citation suivante : « Même le plus petit ami peut faire la plus grande différence ».
- Créer un cadeau de remerciement : Que donnerait le lion à la souris en guise de remerciement ? Les élèves le dessinent ou le fabriquent !
- Jeu du labyrinthe des souris : Installer un labyrinthe ou une course d'obstacles où les "souris" doivent passer et aider à libérer un "lion" pris au piège (utilisez un animal en peluche ou un dessin). Les coéquipiers guident celui qui a les yeux bandés, ce qui renforce la confiance et le travail d'équipe.
- Jeu des jetons d'aide : Donner à chaque élève 3 jetons. Pendant le cours, ils peuvent "dépenser" un jeton pour offrir de l'aide à quelqu'un d'autre. À la fin de la semaine, réfléchir à la manière dont ils ont été utilisés.

Carte de Réflexion – Le lion et la souris



#ODD 10 – Réduction des inégalités : “Réduire les inégalités au sein des pays et entre eux”.

- Pourquoi le lion pensait-il que la souris ne pouvait pas l’aider ?
- Qu’est-ce qui s’est passé pour montrer que la souris était également importante ?
- Vous êtes-vous déjà senti sous-estimé ? Qu’avez-vous ressenti ?
- Comment s’assurer que la voix et les compétences de chacun soient respectées, même s’il ne s’agit pas des personnes les plus fortes ou bruyantes du groupe ?

#L’intégration européenne : “Travailler ensemble au-delà des différences - pour la paix, l’équité et la coopération”.

- Qu’est-ce que cette histoire peut nous apprendre sur la coopération entre personnes différentes ?
- Peut-on comparer la coopération entre les petits et les grands pays d’Europe et l’amitié entre lions et souris ?
- Pourquoi est-il important que les pays plus forts ou plus riches écoutent aussi les autres ?
- Que pouvons-nous apprendre de cette histoire sur la manière de résoudre les problèmes ensemble en Europe ou dans le monde ?

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 alors le renard à dîner et lui sert de la soupe dans une grande carafe. Le renard n'arrive pas à manger et se sent humilié par l'expérience.

Possibilités d'activités – Les élèves choisissent ce qu'ils préfèrent.

- Créer une version moderne : Réécrire l'histoire dans un nouveau contexte : à l'école, dans une équipe sportive, dans une cafétéria ou en ligne. Comment cette histoire se déroulerait-elle aujourd'hui ?
- Journal intime : Rédiger un journal du point de vue du renard ou de la cigogne :
- "Comment je me suis senti après le dîner ?"
- Affiches morales : Les élèves créent des mini-affiches avec un message tel que : « L'équité, c'est faire de la place aux autres » ou « Ce n'est pas drôle quand quelqu'un se sent exclu ». Ensuite les accrocher à différents endroits de l'école
- Concevoir de nouveaux plats ! Les élèves inventent des plats spéciaux que les renards et les cigognes pourront déguster. À quoi ressemblent-ils ? Comment sont-ils servis ? De même, à quoi pourraient ressembler des plats différents selon la taille des mains et du corps des humains ?
- Art de la table : Dessiner ou coller une affiche pour une pièce de théâtre intitulée "Le renard et la cigogne".
- Défi "Essayez-le" (amusant et équitable !) : Créer un défi amusant où les élèves essaient de manger avec des cuillères extra-longues, des baguettes, ou en portant des becs en papier - une façon amusante et révélatrice pour comprendre la réalité de différents besoins. Discuter ensuite de l'équité et de l'empathie.
- OU essayer de faire manger la classe dans l'obscurité ou avec une main attachée dans le dos pour que les élèves puissent se rendre compte des difficultés possibles dans les activités quotidiennes peuvent être difficiles pour les handicapés.
- Mise en scène : les élèves jouent la cigogne et le renard, puis d'autres élèves interrogent la cigogne et le renard juste après le dîner où ils partagent leurs sentiments : les élèves peuvent ainsi analyser le monde intérieur d'un personnage.

Carte de Réflexion – Le renard et la cigogne



#ODD 10 – Réduction des inégalités : “Réduire les inégalités au sein des communautés et entre elles.

- Le renard était-il juste envers la cigogne ? Pourquoi ou pourquoi pas ?
- Qu'est-ce que l'histoire nous montre sur la façon dont les différences (comme un long bec ou une façon différente de faire les choses) peuvent affecter la manière dont nous sommes traités ?
- Avez-vous déjà été mis à l'écart ou s'est déjà moqué de v o u s à cause de quelque chose de différent ?
- Comment pouvons-nous nous assurer que les personnes ayant des besoins ou des capacités différents sont incluses dans notre groupe ou notre école ?

#L'intégration européenne : “Travailler ensemble dans le respect et l'équité au-delà des cultures et des frontières.

- Le renard et la cigogne sont différents - comment auraient-ils pu travailler ensemble au lieu de se jouer des tours ?
- Que nous apprend cette histoire sur la façon de comprendre les personnes qui vivent ou agissent différemment de nous ?
- Pourquoi est-il important en Europe (et à l'école) de traiter les gens de manière équitable, même s'ils sont issus d'un autre lieu ou d'une autre origine ?
- Comment cette histoire peut-elle nous aider à mieux travailler ensemble au sein d'un groupe, d'une classe ou d'une communauté diversifiée ?

Trame – Classe verte



Bianca aux yeux bleus et Grégoire aux yeux verts sont dans la même classe mais ne se supportent pas. Ils pensent tous deux que l'autre veut toujours tout contrôler.

La classe part en excursion dans un grand chalet près d'une forêt. Là, ils sont chargés de faire des exercices de travail en équipes, et les professeurs mettent Bianca et Grégoire ensemble. Cela ne fonctionne pas du tout.

Le soir, lors d'une course nocturne, Bianca et Grégoire rencontrent une vieille dame avec un chat. Ils la mettent en colère et elle tient des propos étranges.

Le lendemain matin, ils découvrent que chacun d'entre eux a désormais un œil bleu et un œil vert. Ils se rendent également compte qu'ils comprennent mieux le point de vue de l'autre.

Lorsqu'ils quittent l'endroit, la couleur de leurs yeux redevient normale, à l'exception d'une petite trace qui reste en eux pour toujours.

Possibilités d'activités – Les élèves choisissent ce qu'ils préfèrent.

- Les élèves créent des autoportraits recto-verso : une moitié dans leur propre style/identité, et une moitié réalisée par l'autre personne et vice-versa.
- Se concentrer sur un dilemme ou une question et séparer la classe en deux : une moitié de la classe adopte une position et l'autre moitié essaie de raisonner à partir d'une perspective opposée. Essayer ensuite de parler de ce qui s'est passé.
- Les élèves jouent une dispute, puis changent de rôle et rejouent la scène du point de vue de l'autre. Débriefing : Quel effet cela fait-il d'être l'autre personne ?
- Créer un parcours dans la forêt ou dans la classe avec des énigmes dont la résolution nécessite deux points de vue (par exemple, l'un voit les formes, l'autre les nombres). Les élèves doivent coopérer, en utilisant les forces de chacun pour terminer le parcours.
- Aider le monde à voir à travers les yeux de quelqu'un d'autre - lié à l'empathie, à l'inclusion, à la paix.
- Les élèves essaient de s'asseoir les uns à côté des autres pour la journée, échangent leurs déjeuners ou leurs manteaux, ... Voir la carte joker: « Marche dans mes pantoufles ! »
- S'imaginer dans le rôle de la cigogne et le renard juste après le dîner, ils partagent leurs sentiments : les élèves peuvent ainsi analyser le monde intérieur d'un personnage.

Fiche de Réflexion – Classe verte



#ODD 3 – Bonne santé et bien-être : “Garantir une vie saine et promouvoir le bien-être pour tous”

- Quels étaient les sentiments de Bianca et Gregor l'un pour l'autre au début de l'histoire ?
- Comment leurs sentiments ont-ils évolué après qu'ils aient dû travailler ensemble et qu'ils aient vu le monde à travers les yeux de l'autre ?
- Comment le fait de comprendre les sentiments de quelqu'un d'autre peut-il nous aider à nous sentir mieux nous-mêmes ?
- Les amitiés ou la coopération peuvent-elles nous aider à nous sentir plus intégrés et moins seuls ?

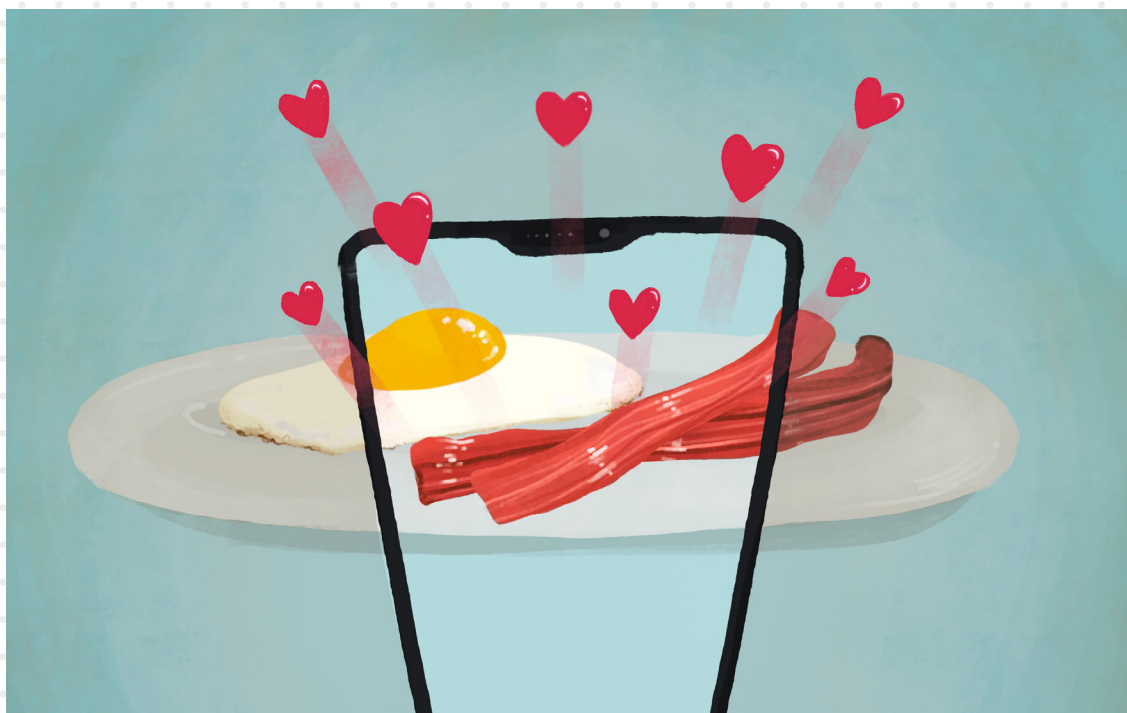
#ODD 4 – Une éducation de qualité : “Assurer une éducation de qualité inclusive et équitable et promouvoir l'apprentissage tout au long de la vie pour tous”

- Pourquoi pensez-vous que le professeur a mis Bianca et Gregor dans la même équipe ?
- Quelles leçons ont-ils tirées de cette expérience qui ne figurent dans aucun manuel ?
- Pourquoi le travail en équipe est-il un élément important de l'apprentissage ?
- Avez-vous déjà travaillé avec une personne que vous n'aimiez pas au départ et qui vous a appris quelque chose de surprenant ?

#ODD 10 – Réduction des inégalités : “Réduire les inégalités au sein des pays et entre eux”

- Pourquoi pensez-vous que Bianca et Gregor ont fait tant de suppositions l'un sur l'autre ?
- Qu'est-ce que cette histoire nous apprend sur le fait de juger les gens sans vraiment les connaître ?
- Comment le fait de regarder le monde à travers les “yeux” de quelqu'un d'autre peut-il contribuer à réduire l'injustice ?
- Qu'est-ce qui changerait dans votre classe ou votre communauté si tout le monde essayait vraiment de se comprendre ?

Trame – Filtre ça!



La mère de Max gère son compte Instagram. Elle filtre la réalité pour la rendre beaucoup plus belle qu'elle ne l'est réellement, afin de gagner plus de followers pour Max et pour elle.

À l'école, les autres élèves et le professeur s'intéressent à Max, mais uniquement parce qu'il a beaucoup de followers et qu'on le voit manger de la bonne nourriture.

Cela atteint son paroxysme lorsque l'influenceur mondialement connu "Starfish" commence à suivre Max.

Mais Max et sa mère perdent l'accès au compte. Un pirate informatique en a pris le contrôle et a supprimé tous les filtres des photos. La mère est furieuse. Le nombre de followers diminue rapidement.

Les camarades de classe et le professeur lui tournent le dos en se moquant de lui.

Sauf une fille qui montre qu'une vie normale peut aussi être quelque chose de vraiment spécial, et elle poste même des photos sur son compte sans les modifier du tout !

Possibilités d'activités – Les élèves choisissent ce qu'ils préfèrent.

- Créer un "Flipbook Insta-Reality" : Les élèves créent deux dessins par page : d'un côté 'à quoi cela ressemble dans les média sociaux' et de l'autre 'à quoi cela ressemble dans la réalité'. Les dessins sont réunis pour réaliser un magazine de la classe intitulé "La vérité derrière les posts".
- Les élèves prennent ou dessinent un "moment non filtré" de leur journée et le partagent avec la classe. Pas d'édition, pas de filtre - juste quelque chose de réel et de significatif (par exemple, un petit déjeuner en désordre, un jouet cassé, l'aide apportée à un frère ou à une sœur).
- Les élèves conçoivent un jeu de société dans lequel les joueurs doivent faire face à des situations (par exemple, poster ceci ou non ? réagir à un commentaire haineux ? modifier sa photo ?) et gagner des points en faisant preuve d'honnêteté, de gentillesse ou d'autonomie.
- Les élèves jouent une interview entre Max et l'influenceur Starfish, après le piratage de son compte. Bonus : Créer un "post de suivi" de Starfish pour faire le lien avec la réalité du monde des influenceurs.

Carte de Réflexion – Filtre ça !



#ODD 3 – Bonne santé et bien-être : “Garantir une vie saine et promouvoir le bien-être pour tous”

- Que ressentait Max lorsqu’il était populaire ? Et comment se sentait-il quand il ne l’était plus ?
- Pouvez-vous être heureux même si les autres ne vous suivent pas ou ne vous remarquent pas en ligne ?
- Qu’est-ce qui vous permet de vous sentir bien dans votre peau - avec ou sans écran ?

#ODD 10 – Réduction des inégalités : “Réduire les inégalités à l’intérieur des pays et entre les pays”

- Pourquoi les gens ont-ils traité Max différemment lorsqu’il a perdu ses followers ? Était-ce juste ?
- Que nous apprend cette histoire sur la popularité et le pouvoir à l’école ?
- Comment pouvons-nous traiter les autres avec respect même s’ils ne sont pas “aimés” en ligne ?

Trame – Championne



Un jour dans la salle de classe, l'enseignant pose une question et aucun élève ne connaît la réponse. D'habitude, Championne sait, mais pas tout à fait cette fois-ci. Elle a tout de même levé la main et a fait un essai.

Mais elle se trompe, et ses camarades de classe, qui avaient l'habitude de l'encourager, ainsi que la maîtresse se moquent d'elle. Championne reste seule pendant toute la récréation et mouille ses chaussures dans une grande flaque d'eau. Une fois de plus, les autres enfants se moquent d'elle. Championne rentre chez elle, triste, et sa mère se moque également d'elle. Championne jure qu'elle ne sortira plus jamais de sa chambre !

Mais depuis la fenêtre de sa chambre, Championne voit comment un jeune enfant apprend à marcher en essayant, en tombant et en continuant à essayer.

Elle commence à étudier comment la nature et les entreprises s'adaptent au fait qu'il faut plusieurs tentatives pour progresser et que l'on apprend de ses erreurs.

Championne retourne à l'école et suggère à son professeur de célébrer les erreurs de la classe avec une olympiade d'erreurs.

Possibilités d'activités – Les élèves choisissent ce qu'ils préfèrent.

- Les élèves conçoivent des médailles ou des trophées pour les olympiades de l'erreur (par exemple, "Meilleur grand essai", "Échec le plus courageux", "Question la plus curieuse". On peut même créer un "Mur des tentatives courageuses".
- Aller à l'extérieur ou autour de l'école pour observer des exemples de "recommencement" : un arbre qui pousse à travers le trottoir, un jouet cassé qui a été réparé, etc.
- Réfléchir à la façon dont la nature, les gens et même la technologie se développent en essayant à nouveau. Organiser des mini-jeux stupides où faire des erreurs fait partie de l'amusement. Par exemple : courses d'orthographe à l'envers. Jeux de devinettes. Défis de dessin à l'aveugle. Karaoké "Mauvaise chanson" (chanter les mauvaises paroles).
- Faire des recherches sur les inventions de différents pays de l'UE qui sont le fruit d'"accidents heureux" (par exemple, les notes Post-it, la pénicilline, le Velcro). Créez une "carte olympique des erreurs en Europe" montrant où les meilleures idées sont nées d'erreurs inattendues.

Carte de réflexion – Championne



#ODD 3 – Santé et bien-être : “Assurer une vie saine et promouvoir le bien-être pour tous”.

- Que ressentait Championne lorsque les autres se moquaient d’elle en classe et pendant la récréation ?
- Que ressentez-vous lorsque vous faites une erreur devant les autres ?
- Qu’est-ce qui vous aide à vous sentir en sécurité et soutenu à l’école, même lorsque vous faites une erreur ?
- Pourquoi est-il important d’avoir des amis, des enseignants ou des membres de la famille qui vous soutiennent lorsque les choses sont difficiles ?

#ODD 4 – Une éducation de qualité : “Assurer une éducation de qualité inclusive et équitable pour tous”

- Qu’est-ce que Championne a appris en regardant l’enfant essayer de marcher ?
- Pourquoi pensez-vous que l’apprentissage par l’erreur fait partie d’une bonne éducation ?
- Que pourrions-nous changer à l’école pour qu’il soit acceptable d’essayer, d’échouer et de réessayer ?
- À quoi ressemblerait une classe où chacun serait fier de ses erreurs ?

Trame – Miroir Miroir



Anna n'aime pas son reflet parce qu'elle a un gros bouton - une corne ! Ses parents la stressent en commentant constamment son apparence et ses notes. Elle découvre deux petits personnages vivants sur ses épaules. Ils représentent ses parents, qui la critiquent sans cesse. Elle ne les voit que dans les miroirs et les reflets des fenêtres, et elle est la seule à les voir.

À l'école, les élèves discutent de la leçon de danse qui aura lieu en fin de journée au cours de gymnastique. Anna et son amie Sophie veulent toutes deux danser avec Benjamin, mais certainement pas avec "Pete le puant". Dans le reflet de la fenêtre de la classe, Anna remarque que Pete a lui aussi des petites silhouettes sur les épaules. Il y en a beaucoup, et aucun n'est gentil. Elle se rend compte que tous ses camarades de classe en ont aussi sur leurs épaules - certaines les soutiennent, tandis que d'autres les accablent de critiques féroces.

Finalement, le professeur oblige Anna et "Pete le puant" à danser ensemble, malgré les protestations d'Anna. Dans le miroir du gymnase, Anna voit que Pete a maintenant une nouvelle silhouette : Anna, qui le rejette. Cela incite Anna à se demander si elle veut être quelqu'un qui tire les gens vers le bas ou qui les élève.

Elle opte pour cette dernière solution.

Possibilités d'activités – Les élèves choisissent ce qu'ils préfèrent.

- Chaque élève se dessine tel qu'il pense que les autres le voient et tel qu'il se voit dans un miroir.
- Les élèves créent deux petits personnages : L'un qui représente une voix intérieure critique et l'autre qui représente une voix bienveillante/de soutien. Ils peuvent utiliser de la pâte à modeler, des marionnettes en papier ou des découpages en carton. Ajoutez des bulles avec les choses qu'ils disent !
- Les élèves dessinent une scène de classe sur une grande feuille de papier ou sur le transparent d'une fenêtre et ajoutent de minuscules personnages sur les épaules (certains gentils, certains méchants, certains confus) : Que pourraient-ils dire ?
- Les élèves travaillent par deux. L'un est "Anna" et l'autre joue le rôle de la "silhouette sur l'épaule". Le personnage chuchote des messages (de soutien ou de critique) pendant qu'Anna traverse différentes situations de la vie quotidienne (école, déjeuner, cours de gymnastique).
- Si vous étiez la silhouette sur l'épaule d'un élève de votre classe, quel type de figure souhaiteriez-vous être ? Les élèves écrivent une phrase de soutien positive et la donnent à quelqu'un de la classe.

Carte de réflexion – Miroir Miroir



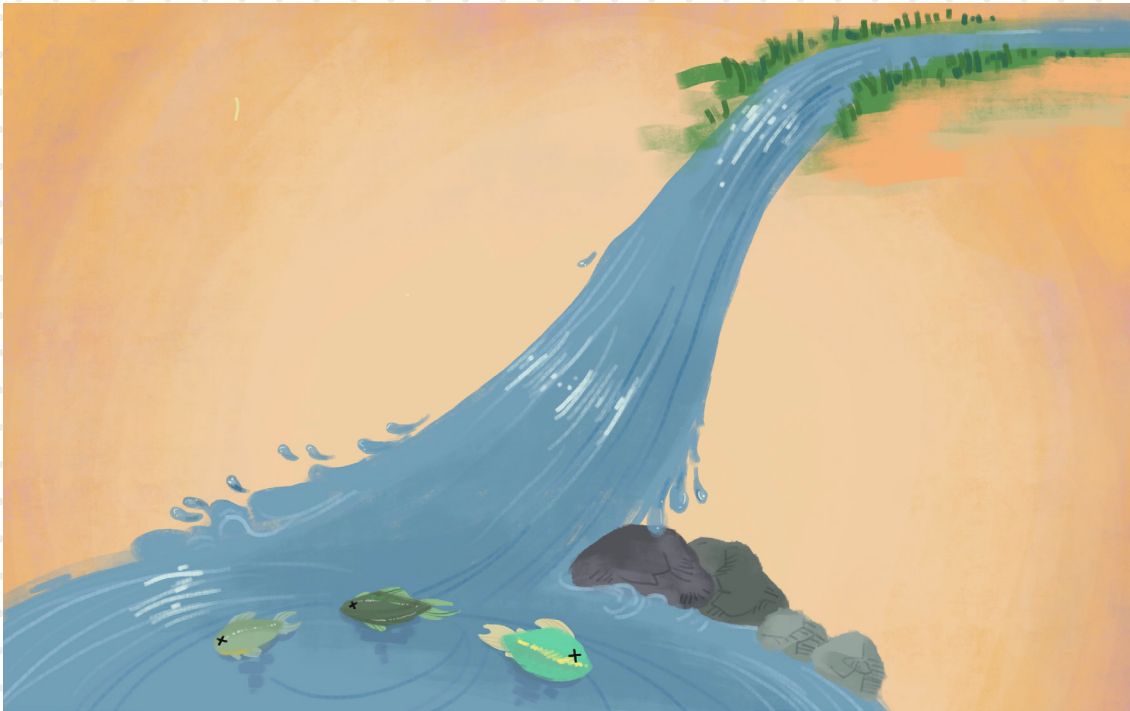
#ODD 3 - Bonne santé et bien-être : “Promouvoir la santé mentale, la sécurité émotionnelle et le bien-être pour tous”

- Comment pensez-vous qu’Anna s’est sentie lorsque tout le monde a fait des commentaires sur son apparence et ses erreurs ?
- Quels sont les éléments qui peuvent influencer sur la façon dont nous nous voyons - dans les miroirs et dans notre esprit ?
- Pensez-vous que tout le monde a des “personnages sur les épaules” invisibles ? Quel genre de choses disent-elles ?
- Qu’est-ce qui vous aide à vous sentir mieux lorsque vous êtes dur avec vous-même ?

#ODD 10 - Réduction des inégalités : “Veiller à ce que chacun soit respecté, inclus et traité équitablement”

- Pourquoi pensez-vous que Pete a eu tant de personnages sur les épaules peu aimables ?
- Que ressent-on lorsque l’on est jugé pour quelque chose que l’on ne peut pas changer ?
- Avez-vous déjà vu quelqu’un traité injustement comme l’était Pete ? Que pourriez-vous faire à ce moment-là ?
- Que pouvons-nous faire en classe pour nous assurer que personne ne se sente exclu ou moqué ?

Trame – À contre-courant



Anna vit dans la ville du sud et vient de commencer ses vacances d'été. Elle a récemment entendu parler du shampoing "Bulles arc-en-ciel" qui serait le meilleur du monde.

Après sa douche, elle se rend à la rivière pour nager avec ses amis. Lorsqu'elle rentre chez elle, sa peau commence à la démanger terriblement. Les jours suivants, elle remarque que les roseaux le long de la rivière tombent et que l'eau sent mauvais.

Elle suit la rivière vers le nord et, près de la ville du nord, elle voit un grand tuyau déversant de la boue dans la rivière. Elle rencontre Robert, qui pêche et tousse. Il dit que sa toux est due aux grandes usines de la ville du sud, tandis qu'Anna pense que la pollution de la rivière au sud est due à la canalisation du nord qui déverse des boues dans l'eau.

Ensemble, ils se promènent le long de la rivière, rencontrent deux autres jeunes et voient comment la rivière est traitée par le sud et par le nord. Ils filment la situation et discutent de ce qu'ils peuvent faire.

Possibilités d'activités – Les élèves choisissent ce qu'ils préfèrent.

- Écriture créative : Discours ou slogan de campagne : quel message enverriez-vous aux adultes ? Créer un titre de campagne ou un slogan d'affiche percutant (par exemple, "La rivière nous relie tous").
- Collage sur la pollution : Réaliser une œuvre d'art en utilisant des matériaux recyclés pour représenter les notions de "propre" et de "pollué".
- Affiches de personnages : Créer des affiches du point de vue de chaque enfant avec des citations, des émotions et des images (par exemple : "Nous devons protéger la rivière !").
- Interviews de villageois : Jouer des interviews avec des villageois des différentes villes - y compris une interview d'un ouvrier d'usine, du maire du village ou d'un enfant.
- Reportage : Faire semblant d'être des journalistes qui couvrent le problème de la pollution - inclure le "terrain", des "interviews" et des avis des riverains et des habitants du village.
- Composition d'une chanson écologique : Écrire une chanson ou un rap simple pour la classe, avec des messages sur la protection de la nature ou la lutte contre la pollution, le jouer ou l'enregistrer comme les enfants l'ont fait dans l'histoire !

Fiche de réflexion – À contre-courant



#ODD 3 - Bonne santé et bien-être : “Garantir une vie saine et promouvoir le bien-être pour tous”

- Qu’est-il arrivé aux enfants lorsqu’ils se sont baignés dans la rivière polluée ?
- Pourquoi est-il important de garder l’eau et l’air propres ?
- Comment la pollution d’un endroit affecte-t-elle la santé des habitants d’un autre endroit ?
- Comment le bien-être des enfants s’est-il amélioré une fois qu’ils ont commencé à travailler ensemble ?
- Selon vous, que se passerait-il si personne ne faisait rien pour lutter contre la pollution ?

#L’intégration européenne : “Résoudre les problèmes ensemble à travers les pays et les frontières”

- Dans l’histoire, la pollution ne s’est pas arrêtée à un seul village. En quoi cela ressemble-t-il à ce qui se passe en Europe ou dans le monde ?
- Pourquoi est-il important que les pays travaillent ensemble pour protéger la nature - comme les rivières, l’air et les forêts ?
- Comment pensez-vous que l’histoire serait différente si chaque village refusait de parler aux autres ?
- Pourquoi le travail d’équipe entre différentes communautés est-il important - même si nous ne sommes pas toujours d’accord au départ ?

Une liste de questions de réflexion à l'intention des élèves après l'histoire

Les élèves donnent leurs réponses personnelles à des questions qu'ils choisissent eux-mêmes dans la liste suivante et découvrent comment d'autres interprètent différemment la même histoire.

- Quel est le personnage qui vous a le plus marqué ?
- Qui a aimé l'histoire dans cette classe ?
- Qui, dans votre famille, pourrait apprécier cette histoire ?
- Quelle est l'image la plus forte qui vous est venue à l'esprit au cours de l'histoire ?
- Quelle était la couleur de l'histoire ?
- Quel type de décor avez-vous imaginé ?
- Pouvez-vous décrire à quoi ressemble l'un des personnages dans votre imagination ?
- Quels sons avez-vous imaginés pendant l'histoire ?
- Quel a été votre sentiment le plus fort au cours de l'histoire ?
- Qu'est-ce qui vous a surpris dans cette histoire ?
- Qu'est-ce qui vous a contrarié dans cette histoire ?
- Qu'est-ce qui vous a fait rire ?
- Qu'est-ce que l'histoire a signifié pour vous personnellement ?
- Qu'est-ce qui vous a le plus plu dans cette histoire ? - Qu'est-ce qui ne vous a pas plu dans cette histoire ?
- Qu'avez-vous remarqué dans la voix du conteur ?
- Le conteur a-t-il apprécié l'histoire ?
- Quelles sont les pensées qui vous ont traversé l'esprit pendant l'histoire ?
- En écoutant l'histoire, avez-vous eu l'impression d'être dans un rêve ?
- Quel personnage de l'histoire étiez-vous ?
- Quelle partie de l'histoire aimeriez-vous réentendre ?
- Comment l'histoire a-t-elle commencé ?
- Comment pensiez-vous que l'histoire se terminerait ?
- Vouliez-vous participer à la narration ?
- Combien de temps a duré l'histoire ?
- S'agit-il d'une histoire pour enfants ?
- Quelle est la question la plus bizarre de cette liste ?
- Quelle est la question manquante dans cette liste ?

L'ensemble de l'école



Quoi ?

Il s'agit d'un voyage créatif où différentes classes (art, théâtre, musique...) travaillent chacune sur la même histoire ou le même thème des ODD, mais de manière différente. Chaque enseignant ajoute sa pierre à l'édifice : La classe d'arts plastiques peut commencer l'histoire par des dessins ou des scènes peintes. La classe d'art dramatique donne vie à l'histoire par des mouvements ou des jeux théâtraux. La classe de musique ajoute des sons ou crée une chanson thématique ou une musique d'ambiance. En mathématiques et en géographie, différents éléments factuels de l'histoire peuvent être utilisés pour en apprendre davantage et pour se familiariser avec l'histoire.

Pourquoi ?

Lorsque l'ensemble de l'école prend part à des activités de narration ludique de différentes manières et dans différentes matières, cela crée une expérience d'apprentissage partagée et plus dynamique. Cette approche permet d'ancrer profondément les thèmes des ODD et l'apprentissage ludique dans la vie de l'école - en les intégrant à la culture quotidienne, plutôt qu'à un événement ponctuel ou isolé. Lorsque tous les membres de l'école travaillent avec la même histoire - quel que soit l'âge ou la classe - cela crée également des liens entre les groupes d'âge et développe une compréhension commune. Grâce au travail d'équipe et à la créativité, les élèves peuvent explorer de grandes idées telles que les ODD (santé, égalité, apprentissage et équité) et l'intégration européenne d'une manière qui semble significative et réelle. Cette approche ludique et transversale rend également l'apprentissage plus attrayant, car les élèves peuvent utiliser leurs talents uniques - qu'il s'agisse de dessiner, de jouer, de faire de la musique ou de raconter des histoires - pour s'exprimer et se rapprocher des thèmes abordés.

Comment ?

Créer ses propres schémas d'histoires - Guidés par le professeur d'art, les élèves dessinent ou peignent des points de départ visuels pour des histoires liées aux ODD ou à l'intégration européenne, inspirés par une vidéo partagée et de brèves indications, tout en laissant beaucoup d'espace à l'expression personnelle.

Explorer l'histoire par le mouvement - En cours d'art dramatique, les élèves utilisent le théâtre et les jeux corporels pour explorer les personnages, les émotions et les scènes de l'histoire.

Construire une bande sonore - En cours de musique, les élèves expérimentent des sons, des rythmes et même des chansons pour créer un environnement sonore correspondant à l'histoire. Créer des dialogues et écrire des intrigues - et discuter du genre et du style, dans les cours de littérature.

Explorer les chiffres et les faits - liés aux histoires dans différents cours de sciences naturelles et les utiliser dans l'histoire.

Présenter le projet commun lors d'un événement organisé par l'ensemble de l'école, avec un spectacle de théâtre, de la musique et des affiches et de petites expositions où vous invitez les parents et la famille et où vous partagez tout le travail.

Travailler ensemble – Une histoire européenne I



Quoi ?

Cette activité accompagne les histoires : « La soupe au caillou » et « A contre-courant' et peut être utilisée avec du matériel sur l'UE qui se trouve ici : https://op.europa.eu/webpub/com/eu-and-me/fr/HOW_IS_THE_EU_RELEVANT_TO_YOUR_DAILY_LIFE.html.

Les élèves de la classe utilisent l'une ou l'autre des histoires, ou les deux, comme point de départ pour discuter et identifier les différents problèmes de leur vie qui traversent les frontières entre les pays de l'UE et la façon dont les membres de l'UE collaborent pour les résoudre, dans le cadre d'un exercice de recherche et de réflexion en classe.

Une autre façon plus concrète de travailler avec cette activité est que les élèves identifient des problèmes communs à l'école ou à leur communauté et développent des solutions. Ils réfléchissent ensuite au pouvoir de la collaboration. Il peut s'agir de créer un jardin biodiversifié près de l'école pour que tout le monde puisse en profiter, d'organiser des événements dans un foyer voisin pour les personnes âgées qui se sentent seules ou d'aider les enfants de l'école maternelle à comprendre les objectifs de développement durable, en utilisant des activités de narration.

Au cours des activités, ils discutent de la manière dont la collaboration entre eux reflète la collaboration au sein de l'Union Européenne et comment il est possible d'utiliser la collaboration pour le bien commun.

Pourquoi ?

Cette activité montre aux élèves, directement ou indirectement, comment fonctionne l'UE et/ou comment les gens doivent travailler ensemble pour relever des défis communs et elle est directement liée à l'intégration européenne - l'idée que les personnes, les pays et les communautés en Europe travaillent ensemble pour résoudre des problèmes tels que la pollution, l'inégalité et le bien-être, tout comme les personnages des histoires, Chacun, aussi petit soit-il peut faire la différence. Comme dans l'UE, les activités de collaboration visant à résoudre les problèmes montrent comment la collaboration permet d'améliorer la vie de tous.

Travailler ensemble – Une histoire européenne II



Comment ?

Commencer par regarder « La soupe au caillou » ou « A contre-courant » ou raconter l'histoire ou en faire sa propre interprétation. Discuter en classe de l'histoire, de ce qui se passe et du fait qu'il s'agit d'une métaphore de la façon dont nous collaborons et nous nous aidons les uns les autres dans l'UE.

Travail de groupe : Les élèves effectuent des recherches sur le site Web susmentionné à propos de la collaboration au sein de l'UE et présentent des affiches sur le contenu à leurs camarades, aux autres classes ou aux parents.

OU ils réfléchissent aux choses qu'ils aimeraient améliorer ou changer à l'école, et réfléchissent aux points suivants : comment elles sont liées à l'amélioration du bien-être, de l'inclusion et de l'enseignement à l'école pour tout le monde.

Les groupes présentent leurs idées sur les problèmes pour lesquels ils aimeraient trouver des solutions, puis ils développent des idées à l'aide de petits modèles et d'affiches, les montrent ou les réalisent si possible !

**Pour plus d'informations sur la manière de travailler avec la formulation de problèmes et la génération d'idées en classe, consultez le site Web «The Future of European Teaching » <https://www.fute-project.eu> et téléchargez les cartes de la méthode FUTE basées sur le Design Thinking (matériel en anglais, français, danois et néerlandais).*

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 et légèrement dérangeante 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. L'objectif est de dynamiser et de créer du plaisir.

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 :

- Comment impliquer les élèves dans ces activités ?
- 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 ?
- *Le mieux* : Les enseignants peuvent inventer d'autres cartes !

Carte joker – La journée des chapeaux fous



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 carnavals 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 aussi "faire le malin" et se mettre soudainement à porter un chapeau, des couleurs ou des vêtements étranges, inhabituels en classe, ce qui suscite une discussion et un débat en classe.

Carte joker – Amener un chien à l'école



Qu'est-ce que c'est ?

Demandez à quelqu'un d'amener un chien, un chat ou un autre animal de compagnie à l'école pour la journée !

Pourquoi ?

Le fait d'apporter un animal peut déclencher 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 quelqu'un apportera un animal de compagnie à l'école. L'animal peut rester dans la classe pendant une heure ou toute la journée.

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

Carte joker – Un jour à l'envers



Qu'est-ce que c'est ?

« Un jour à l'envers » 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 à l'envers 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 merveilleux goûter.

Pourquoi ?

Si vous retournez un dessin que vous avez fait, vous pourrez peut-être le voir sous un angle différent et découvrir des choses que vous n'aviez pas remarquées auparavant. De même, en faisant quelque chose à l'envers, vous pouvez facilement créer des situations tellement étranges ou ridicules qu'elles feront rire tout le monde, briseront la glace et créeront un moment partagé en classe.

Comment ?

Il existe de nombreuses façons de faire une « journée à l'envers », et ce pour différentes périodes, en fonction des éléments suivants la folie de ce que vous faites :

Plutôt que de faire un brainstorming pour trouver des solutions positives à un problème, vous pouvez faire un brainstorming dans lequel vous trouvez les pires solutions à un problème.

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

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

Essayer de discuter en classe de l'idée de "faire la toupie" et demander aux élèves de suggérer des choses qui seraient étranges, folles ou amusantes pendant qu'ils sont à l'école.

Carte joker – Marche dans mes pantoufles



Qu'est-ce que c'est ?

Il s'agit d'une carte joker qui accompagne les histoires PLACES : *Classe verte* et *Miroir – Miroir*. Les élèves échangent leurs places dans la classe, essayent de fréquenter les amis des autres élèves pendant la pause, prennent les cours des autres !

Pourquoi ?

Souvent, il est difficile de comprendre que d'autres personnes ont des perspectives ou des expériences de vie différentes et qu'elles 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 perspectives et des expériences différentes, les élèves peuvent mieux se comprendre les uns les autres en classe et font preuve de plus d'empathie et de compréhension.

Comment ?

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

Discuter des types d'échanges que vous voulez faire.

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

Les élèves peuvent également essayer les passe-temps ou la vie de famille de l'autre pendant quelques heures. Parler de cette expérience en classe.

Carte joker – L'aide secrète



Qu'est-ce que c'est ?

Cette carte fait référence aux élèves qui s'entraident secrètement, ou 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. Ensuite, essayer de partager des histoires sur la façon dont les élèves ou quelqu'un qu'ils connaissent ont fait de petites choses pour aider d'autres personnes dans la vie quotidienne et sur l'effet que cela a eu sur eux.

Former de petites équipes qui définissent différents petits gestes de gentillesse qu'il serait agréable de donner ou de recevoir. Ils écrivent sur des bouts de papier et ceux-ci sont collectés. Il peut s'agir, par exemple, de ranger le bureau de quelqu'un, d'accrocher sa veste, de lui apporter une tasse d'eau, de mettre un morceau de chocolat dans son sac ou sa boîte à lunch, etc. Essayer de trouver un moyen de réaliser les actions, des aides secrètes dans une classe afin que personne ne soit laissé de côté. Tout le monde donne et tout le monde doit recevoir une aide secrète.

Vous pouvez également 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, construire un abri pour les sans-abris, planter des fleurs dans la ville, ou aller pratiquer la narration d'histoires dans une maison de retraite !

Carte joker – Jouer au professeur



Qu'est-ce que c'est ?

Il s'agit d'une carte joker inspirée des histoires de PLACES : *Dragonos* et *Coup de poing*. Laisser à un élève ou à une équipe d'élèves la responsabilité de résoudre des conflits ou de planifier et de conduire une leçon, ou plusieurs leçons pour une journée d'école.

Pourquoi ?

Le fait de placer les élèves aux commandes peut leur permettre de mieux comprendre à quel point il est difficile de maintenir un bon environnement d'enseignement et de créer des expériences d'apprentissage.

Lorsque vous aidez les autres à résoudre leurs conflits, vous pouvez prendre conscience de la façon dont les autres personnes voient les choses et vivent le conflit, ce qui vous donne la possibilité de faire preuve d'empathie et de changer de rôle. Lorsque vous essayez d'enseigner un sujet à d'autres personnes, vous apprenez beaucoup sur ce sujet, car vous devez le comprendre pour être en mesure de le transformer en expérience d'apprentissage et de communiquer à son sujet de manière claire et concise.

Comment ?

Commencer en classe en regardant / racontant l'histoire de PLACES *Coup de poing* et/ou *Dragonos*.

Discuter des types de conflits qui surviennent dans la vie de tous les jours et des règles à suivre pour gérer les conflits (écouter les deux parties, être aussi objectif que possible).

Discuter et décider d'un moyen de faire en sorte que chacun prenne part à tour de rôle à la résolution des conflits et à la prise de décisions et partager la responsabilité d'un "bon environnement de classe et d'apprentissage".

Peut-être avez-vous besoin d'un accessoire comme un chapeau, une carte ou quelque chose d'autre qui soit un signe physique pour montrer que vous êtes celui qui résout les conflits et que tout le monde doit respecter.

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

Parler des sujets ou des leçons que les élèves pourraient enseigner et de la manière dont un sujet ou un problème peut être transformé en un processus d'apprentissage actif et engageant. Par exemple, enseigner et utiliser les mathématiques pour planifier un voyage dans un autre pays pour toute la classe ou faire de la pâtisserie.

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

Réflexivité pour les enseignants



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 du 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 ?

Références – Pour en savoir plus I

ODD pour les enfants

- United Nations. (n.d.). Student resources on the SDGs. United Nations Sustainable Development Goals. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/student-resources/>
- UNICEF. (n.d.). SDG resources for children and youth. UNICEF. <https://www.unicef.org/sdgs/resources>
- World's Largest Lesson. (n.d.). Teach the Global Goals. <https://worldslargestlesson.globalgoals.org/>
- de Heer, M. (n.d.). The planet and the 17 goals: A comic about the global goals for sustainable development. United Nations Convention to Combat Desertification (UNCCD). https://catalogue.unccd.int/1200_GlobalGoalsComic.pdf
- United Nations. (n.d.). Climate Action Superheroes. United Nations. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/student-resources/>
- National Geographic Kids. (n.d.). All about the Sustainable Development Goals. <https://www.natgeokids.com/uk/sustainability-news/all-about-the-sustainable-development-goals/>
- Sprouts. (2016, December 4). What are the sustainable development goals? [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=7dzFbP2AgFo>
- EU-integration
- European Union. (2023). EU & ME: How is the EU relevant to your daily life? Publications Office of the European Union. https://op.europa.eu/webpub/com/eu-and-me/fr/HOW_IS_THE_EU_RELEVANT_TO_YOUR_DAILY_LIFE.html
- European Commission. (n.d.). Learning corner. <https://education.ec.europa.eu/resources-and-tools/online-platforms>
- Learn Europe. (n.d.). Learn Europe: A digital educational platform for schools. <https://learneurope.eu/>
- European Commission. (n.d.). Available educational materials. https://commission.europa.eu/education/teaching-methods-and-materials/available-educational-materials_en

ODD – Références en français (Belgique)

Site enseignement.be :

- Complément tronc commun : <http://www.enseignement.be/public/docs/brochure-d-ducation-relative-l-environnement-et-au-d-veloppement-durable-ere-dd-.pdf> - Posté 20/02/2025
- Agenda des événements FWB enseignement : http://www.enseignement.be/index.php?page=28504&navi=4859&rank_page=28504
- Écoles associées de l'UNESCO : http://www.enseignement.be/index.php?page=28501&navi=4857&rank_page=28501

Outils pour comprendre le DD et les ODD :

- <https://cap2030.be/>
- <http://www.cahiers-developpement-durable.be/>
- <https://www.reseau-idee.be/fr/ere-referentiels>

Promotion de la santé à l'école

- Darlington, E., Bada, M., Masson, J. E., & Santos, R. M. (2021). European standards and indicators for health promoting schools. Schools for Health in Europe Network Foundation. https://www.schoolsforhealth.org/sites/default/files/editor/standards_and_indicators_2.pdf
- Simovska, V. (2012). Guest editorial: What do health-promoting schools promote? Processes and outcomes in school health promotion. Health Education, 112(2), 84–87. <https://doi.org/10.1108/09654281211214527>
- Turunen, H., Sormunen, M., Jourdan, D., von Seelen, J., & Buijs, G. (2017). Health promoting schools—a complex approach and a major means to health improvement: Development of health promoting schools in the European region. Health Promotion International, 32, 177–184. <https://doi.org/10.1093/heapro/dax001>
- World Health Organization. (1986). Ottawa charter for health promotion. World Health Organization.

Références – Pour en savoir plus II

Promotion de la santé à l'école

- World Health Organization, & United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. (2021). Making every school a health-promoting school: Global standards and indicators. World Health Organization. <https://iris.who.int/bitstream/handle/10665/341907/9789240025059-eng.pdf>
- Schools for Health in Europe Network Foundation. (n.d.). SHE website. <https://www.schoolsforhealth.org>
- Vilaça, T., Darlington, E., Miranda Velasco, M. J., Martinis, O., & Masson, J. (2019). SHE school manual – New revised edition. Schools for Health in Europe Network Foundation (SHE). https://www.schoolsforhealth.org/sites/default/files/editor/health-promoting-school/she_school_manual_2.0.pdf

Storytelling:

- Booker, C. (2004). The seven basic plots: Why we tell stories. Continuum.
- Bruner, J. (2002). Making stories: Law, literature, life. Harvard University Press.
- Corbett, P. (2008). Storyteller: Traditional tales to read, tell and write for ages 7 to 9. Scholastic.
- Denning, S. (2011). The springboard: How storytelling ignites action in knowledge-era organizations. Routledge.
- Ellis, G., & Brewster, J. (2014). Tell it again! The storytelling handbook for primary English language teachers. British Council. <https://www.teachingenglish.org.uk/publications/resource-books/tell-it-again-storytelling-handbook-primary-english-language-teachers>
- Flye Sainte Marie, L. (2024). Le storytelling pour la formation: Ou l'art de raconter des histoires à portée pédagogique. Clic Éditions.
- Heathfield, D. (2014). Storytelling with our students: Techniques for telling tales from around the world (p. 86). Delta Publishing.
- Horsdal, M. (2011). Telling lives: Exploring dimensions of narrative. Routledge.
- McKee, R. (1997). Story: Substance, structure, style and the principles of screenwriting. Methuen/HarperCollins.
- Wright, A. (2008). Storytelling with children. Oxford University Press

Approches ludiques de l'apprentissage

- Dewey, J. (1997). Experience and education. Free Press.
- Skovbjerg, H. M. (2021). On play. Samfundslitteratur.
- Lave, J., & Wenger, E. (1991). Situated learning: Legitimate peripheral participation. Cambridge University Press.
- Lennon, K. (2015). Imagination and the imaginary (1st ed.). Routledge, Taylor & Francis Group.
- Skovbjerg, H.M.; Jørgensen, H.H.; Pérez, K.Z.; Bekker, T. (2022, in press) Developing
- Tarot Cards to Support Playful Learning in Teacher Education. Design Research
- Society Conference. Bilbao. June 2022.

Design thinking à l'école

- FUTE Project. (2017–2020). How to use design thinking in schools to involve pupils. The Future of European Education. <https://www.fute-project.eu>

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

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



**Co-funded by
the European Union**