

LE LYCÉE VOYAGEUR &
LA MAISON DE QUARTIER DU VIEUX LILLE
GODELEINE PETIT



APPRENDRE HORS LES MURS

INSPIRATIONS
PÉDAGOGIQUES
& LIVRET D'ACTIVITÉS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

SOMMAIRE

P. 4

Présentation des partenaires

P. 7

Inspirations pédagogiques

P. 14

Activités de mise en oeuvre

P. 34

Conclusions et perspectives

PRÉSENTATION DES PARTENAIRES

LE LYCÉE VOYAGEUR



Le Lycée Voyageur en Belgique est un prototype d'école itinérante qui se déplace à travers la Wallonie à bord d'un bus aménagé en salle de classe. Destiné aux jeunes de 15 à 21 ans, il leur permet de préparer leur CESS (certificat d'enseignement secondaire supérieur) via le jury central. Inspiré par la pédagogie Freinet et la série animée « Le Bus Magique », ce lycée mise sur l'apprentissage par l'expérience, les visites, les rencontres et le voyage pour lutter contre le décrochage scolaire et valoriser l'environnement des jeunes. Le projet pilote a duré de 2022 à 2025. Il vise à redonner du sens et de la joie à l'apprentissage en dehors des murs traditionnels de l'école.

Le Lycée Voyageur est né en Belgique en 2022 à l'initiative de l'ASBL « Éduquer Demain », sous la coordination d'une jeune enseignante déterminée à transformer l'école secondaire et à lutter contre le décrochage scolaire. Le projet mise sur l'apprentissage par l'expérience, le mouvement et la rencontre avec le réel.

Cette école est une réponse directe à la l'inadaptation ressentie du système éducatif traditionnel à certains profils, pour lesquels il apparaît trop déconnecté de la vie réelle et peu motivant. Le constat de départ, partagé par plusieurs enseignants, était que les jeunes ont besoin de sortir du cadre classique, de découvrir de nouveaux horizons et d'apprendre autrement pour retrouver le plaisir d'apprendre et se préparer aux défis de l'avenir.

**“Deviens ce que
tu es”**

Le Lycée Voyageur aide chaque jeune à révéler son potentiel, à se découvrir, à s'affirmer et à devenir la meilleure version de lui-même, fidèle à ce qu'il est profondément. C'est ainsi que l'école donne tout son sens à la devise « **Deviens ce que tu es** ».



Concrètement, le Lycée Voyageur fonctionne à bord d'un bus aménagé en salle de classe mobile, parcourant la Wallonie, la Belgique et l'Europe, pour proposer des cours et des ateliers en lien avec le terrain : visites de musées, rencontres avec des artisans, chercheurs, et autres professionnels. Le programme officiel est respecté, mais sans évaluations traditionnelles ni bulletins, afin de privilégier l'intégration des apprentissages par l'expérience, l'autonomie et la prise de responsabilité des jeunes dans leur parcours, et la confiance en Soi. Ce projet pilote vise trois missions principales :

- Lutter contre le décrochage scolaire et le harcèlement en redonnant la joie d'apprendre.
- Revaloriser le patrimoine local et lutter contre la déconnexion des jeunes avec leur environnement.
- Favoriser le mouvement et la dynamique intellectuelle et physique des élèves.

Le Lycée Voyageur a pu voir le jour grâce à une équipe dévouée et à l'engagement d'une équipe de jeunes bénévoles, designers et scénographes qui ont aménagé le bus en moins d'un mois. La première rentrée a eu lieu en septembre 2022, marquant le début d'une aventure éducative innovante en Belgique.

Le Lycée Voyageur favorise l'inclusion en accueillant des jeunes de tout horizon, sans sélection académique, et en leur proposant un accompagnement personnalisé qui respecte le rythme et les besoins de chacun. Grâce à son fonctionnement itinérant et à une pédagogie active centrée sur l'expérience, il permet à chaque élève de s'exprimer, de découvrir ses talents et de retrouver le plaisir d'apprendre, loin des cadres rigides et des évaluations traditionnelles. En misant sur la mobilité, les rencontres et la diversité des apprentissages, le Lycée Voyageur lutte efficacement contre le décrochage scolaire en redonnant du sens à l'école et en créant un environnement bienveillant où chaque jeune peut se reconstruire et s'épanouir, dans la bienveillance et la célébration de ses différences.



LA MAISON DE QUARTIER GODELEINE PETIT

La Maison de Quartier Godeleine Petit, située au 24 rue des Archives dans le cœur historique du Vieux-Lille, est une structure associative loi 1901 reconnue d'utilité sociale. Agréée par la CAF et conventionnée par la Ville de Lille ainsi que le Conseil Général, elle joue un rôle central dans la vie du quartier en offrant un espace d'accueil, d'échanges et d'écoute ouvert à tous, sans distinction d'âge, d'origine ou de situation sociale : c'est un véritable lieu de vie et de solidarité.

La Maison de Quartier se veut un lieu où les habitants, qu'ils soient enfants, adolescents, adultes ou seniors, trouvent des activités variées dans les domaines du sport, de la culture, des loisirs, mais aussi des services essentiels comme l'accueil de la petite enfance, le soutien scolaire, l'accompagnement social ou l'aide à l'insertion professionnelle. Elle propose également des ateliers de soutien en langue française, des actions pour lutter contre l'isolement, des temps conviviaux et des opportunités de sorties culturelles ou sportives.

Des services pour tous les âges

- Petite enfance : Deux structures multi-accueil, Infantines et Ilot Tendresse, accueillent les enfants de 2 mois à 6 ans dans un environnement sécurisé et bienveillant, en favorisant la découverte de la vie en collectivité et l'autonomie. Les parents sont invités à participer activement à la vie de la structure et à différents projets ou festivités.
- Enfance et jeunesse : Des accueils de loisirs sont proposés les mercredis et pendant les vacances scolaires pour les enfants de 2 à 12 ans. Un accompagnement spécifique est mis en place pour le soutien scolaire, l'aide à l'orientation et l'insertion professionnelle des jeunes.
- Adultes et familles : La Maison de Quartier offre des ateliers culturels (écriture, chant, théâtre, arts du cirque), des activités sportives, des formations, ainsi que des services d'accompagnement social (aide à la recherche d'emploi, accès aux droits, épicerie solidaire).
- Seniors : Des activités adaptées, comme des ateliers mémoire ou des moments de convivialité, sont organisées pour favoriser le lien social et prévenir la perte d'autonomie.



Implication de la Maison de Quartier Godeleine Petit dans la lutte contre le décrochage scolaire : accompagnement personnalisé et soutien scolaire :

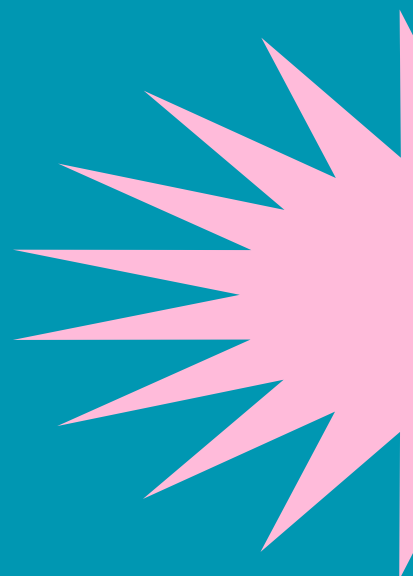
La Maison de Quartier Godeleine Petit joue un rôle actif dans la prévention et la lutte contre le décrochage scolaire en proposant un accompagnement au travail scolaire pour les enfants et adolescents de 6 à 17 ans. Encadrés par une équipe de bénévoles (étudiants, retraités, parents) et de salariés, les jeunes bénéficient d'un soutien individualisé ou en petits groupes. L'objectif est de leur permettre de revoir les bases, d'acquérir une méthode de travail, de gagner en autonomie et de retrouver le goût d'apprendre, tout en remédiant au sentiment d'échec souvent lié au décrochage.

La Maison de Quartier accueille également des enfants et jeunes déscolarisés âgés de 8 à 17 ans, qu'ils soient concernés par la phobie scolaire, le décrochage, un haut potentiel ou un handicap. Un parcours d'activités variées, en partenariat avec des structures spécialisées, est proposé pour favoriser leur réintégration progressive dans le système scolaire, généralement sur une période de six mois à un an. Les parents bénéficient aussi d'un accompagnement individuel et de temps d'échanges collectifs pour rompre l'isolement et partager leurs expériences.

Un engagement solidaire et inclusif :

La Maison de Quartier Godeleine Petit s'inscrit dans une démarche d'économie sociale et solidaire, notamment à travers son Atelier Chantier d'Insertion (ACI) qui accompagne les personnes en difficulté vers l'emploi durable, en collaboration avec les entreprises et collectivités locales. Elle emploie également des travailleurs en situation de handicap dans des activités de couture et de production textile.

L'ensemble des actions menées vise à favoriser l'épanouissement de chacun dans un esprit de respect, de convivialité et de responsabilité partagée. La participation active des habitants est encouragée, que ce soit dans la gestion des activités, la vie associative ou l'élaboration de nouveaux projets collectifs.



INSPIRATIONS PÉDAGOGIQUES

PATCHWORK PÉDAGOGIQUE POUR APPRENDRE HORS LES MURS

Un patchwork est un assemblage d'éléments disparates qui forment ensuite un tout. Le patchwork pédagogique c'est donc la combinaison de plusieurs pédagogies complémentaires en fonction de la réalité du terrain.

Nous allons ici présenter certaines pédagogies ayant servi de socle pour la réalisation de ce projet

NOS OBJECTIFS

Nous souhaitons redonner aux acteurs de terrain que sont les enseignants, éducateurs, thérapeutes, bénévoles... le sentiment de confiance et de légitimité dont ils ont besoin pour être confortables avec leur pratique quotidienne en apportant des éléments théoriques sur lesquels s'appuyer.

NOTRE SOCLE COMMUN

Ce que nous avons en commun c'est la ferme résolution que nous pouvons apporter de véritables changements dans la vie des jeunes grâce à certaines pratiques. Nous croyons que l'apprentissage hors des sentiers battus, hors du cadre traditionnel, est une piste extraordinaire pour lutter contre l'exclusion et le décrochage scolaire. Voilà pourquoi nous avons joint nos forces pour encourager ce en quoi nous croyons par l'écriture de ce livret et le partage de celui-ci.

CE QUI NOUS DIFFÉRENCIE

Ce qui différencie principalement nos deux structures sont nos statuts et nos sources de financement. Ces deux aspects nous donnent une stabilité et une marge de liberté différentes. Le Lycée Voyageur est moins stable car il n'est pas soutenu par une institution publique de façon structurelle, mais bénéficie d'une marge de liberté et d'expérimentation plus grande car il n'a aucun cahier des charges à remplir et aucune institution à qui rendre des comptes. La Maison de quartier est quand à elle plus stable, plus ancrée et mieux installée, avec de meilleures infrastructures, mais est tenue de respecter certaines règles qui peuvent restreindre les possibilités de pratiques sur le terrain.

L'ÉCOLE DU DEHORS



GRANDES LIGNES

01.

L'école du dehors est une approche pédagogique qui consiste à enseigner régulièrement en extérieur, dans l'environnement naturel ou culturel proche de l'école. Elle ne se limite pas à une simple sortie scolaire, mais s'inscrit dans la durée, souvent sur toute une année, et concerne toutes les disciplines scolaires, de la maternelle au lycée.

AVANTAGES POUR L'ENFANT

02.

Cette méthode vise à favoriser le développement global de l'enfant – psychologique, cognitif, moteur – en lui permettant d'apprendre par l'expérience directe, en contact avec la nature. Les activités peuvent inclure des jeux, des observations, des explorations ou encore des projets interdisciplinaires, toujours en lien avec le programme scolaire. Le fait de bouger, de sortir et d'être au contact de l'extérieur renforce également le système immunitaire et contribue au bon développement moteur des enfants.

INCLUSION ET RESPECT DU VIVANT

03.

L'école du dehors encourage la curiosité, la coopération, la créativité et l'autonomie des élèves, tout en renforçant leur lien avec l'environnement et en contribuant à leur bien-être physique et mental. Elle développe aussi le sentiment d'appartenance à un lieu et la responsabilité vis-à-vis du vivant, participant ainsi à l'éducation à la citoyenneté et à l'écologie. Cette pratique permet également de fournir un environnement mieux adapté aux élèves hyperactifs et favorise donc l'inclusion de ces derniers sans avoir à fournir aucun effort pédagogique.

MAKARENKO

GRANDES LIGNES

01.

La pédagogie d'Anton Makarenko remonte à l'époque de la révolution russe et est centrée sur l'éducation par la vie collective, l'organisation démocratique et la responsabilisation des jeunes, notamment dans des contextes difficiles comme celui des enfants délinquants ou abandonnés après la révolution russe. Il a mis en place une pédagogie sociale, institutionnelle et mutuelle, où l'enfant évolue au sein d'une collectivité éducative, telle que la colonie Gorki, qui fonctionne sur des principes de co-gestion, de liberté d'expression et de respect mutuel.

UNIFIER ENSEIGNEMENT ET EDUCATION

02.

Makarenko considère que l'enseignement ne peut être dissocié de l'éducation : il s'agit d'unifier le développement individuel et collectif, chaque élève étant à la fois membre d'un groupe et individu à part entière. Le travail productif, manuel et collectif, joue un rôle éducatif central, car il permet à chacun de devenir un membre utile du groupe et de la société. L'autorité est exercée par le collectif, souvent via des conseils ou assemblées, et les décisions importantes sont prises ensemble, ce qui favorise l'autonomie et la responsabilisation. Les tâches quotidiennes sont assurées par l'ensemble des membres de la colonie. Ce n'est qu'un fois cette appartenance au collectif bien intégrée que l'apprentissage se fait sans recours à la peur, la contrainte ou l'évaluation. La pédagogie de Makarenko s'appuie donc sur un socle éducatif collectif qui répond au besoin de sécurité des jeunes. C'est la condition qui permet aux jeunes d'aller volontairement vers les apprentissages théoriques.



EDUCATION À LA CITOYENNETÉ

03.

Makarenko accorde une grande importance à l'éducation morale et au développement du caractère, visant à former des citoyens actifs et responsables, capables de s'intégrer et de contribuer à la société socialiste de son époque. Sa pédagogie, profondément humaniste, repose sur l'optimisme, l'exigence et le respect de chaque enfant, tout en valorisant la discipline et la participation active au sein du collectif. Dans le contexte qui suit la révolution russe, ce qu'il a accompli est un véritable exploit. Des enfants et des jeunes abandonnés à leur sort, dans la misère et la délinquance, sont devenus des citoyens exemplaires et solidaires, fiers et instruits.



FREINET

GRANDES LIGNES

01.

La pédagogie Freinet est une approche éducative centrée sur l'enfant, développée par Célestin Freinet au début du XXe siècle. Elle vise à rendre l'élève acteur de son apprentissage, en favorisant l'expérimentation, l'expression libre et la coopération au sein de la classe. La pédagogie Freinet est aujourd'hui éprouvée en francophonie et connue des professionnels. Le mouvement Freinet s'attache à se développer majoritairement dans le réseau d'enseignement public, conformément à ses valeurs démocratiques.

PRINCIPES FONDAMENTAUX

02.

L'expression libre : les élèves sont encouragés à s'exprimer par le texte, le dessin, la parole ou d'autres formes créatives, ce qui valorise leur individualité et leur créativité.

Le tâtonnement expérimental : l'apprentissage se fait par essais, erreurs et ajustements, permettant à l'enfant de découvrir et de comprendre par lui-même, plutôt que de simplement reproduire des connaissances transmises.

La coopération et la participation démocratique : la classe fonctionne comme une communauté où les élèves collaborent, prennent des décisions collectives et partagent les responsabilités, développant ainsi leur autonomie et leur sens du respect mutuel.

L'adaptation au rythme de chacun : chaque élève progresse à son propre rythme, grâce à des outils comme les fichiers auto-correctifs, et bénéficie d'un enseignement différencié qui prend en compte sa réalité sociale et ses besoins spécifiques.

AUTONOMIE ET RESPONSABILITÉ

03.

C'est dans le contexte qui suit la Première Guerre que Célestin Freinet, instituteur de village, a repensé l'école, afin de briser la chaîne de soumission hiérarchique qui a, selon lui, mené les soldats à la mort. Devenir acteur de sa vie, apprendre par envie et non plus par peur, redonner du sens à l'instruction, voilà son grand combat.

En résumé, la pédagogie Freinet cherche à développer chez l'enfant l'autonomie, la responsabilité, la créativité, la capacité à travailler en groupe et la citoyenneté en s'appuyant sur des méthodes actives et une organisation coopérative de la classe, mais également à développer l'esprit critique et la pensée libre.

L'ENSEIGNEMENT MUTUEL

GRANDES LIGNES

01.

L'enseignement mutuel est une méthode pédagogique fondée sur la réciprocité entre élèves: les plus avancés, appelés «moniteurs», aident ceux qui le sont moins, sous la supervision d'un seul maître. Cette organisation permet de regrouper dans une même salle des enfants de tous âges et de tous niveaux, répartis selon leurs compétences et non leur âge, et d'assurer ainsi un apprentissage collectif, même pour de très grands effectifs.



HISTOIRE ET HÉRITAGE

L'enseignement mutuel, ou « école mutuelle », trouve ses premières formes en France dès 1747, où il est pratiqué à Paris pour l'instruction des enfants pauvres. En Grande-Bretagne, le système se développe à la fin du XVIII^e siècle, notamment grâce à l'Écossais Andrew Bell, qui observe ce mode d'instruction en Inde vers 1795 et le théorise sous le nom de « Madras System ». L'Anglais Joseph Lancaster, inspiré par Bell, adapte et diffuse la méthode dans les écoles anglaises, puis à l'international. Leur objectif commun est de rendre l'éducation accessible aux plus pauvres, en s'appuyant sur la participation active des élèves et des moniteurs. La méthode connaît un essor rapide au début du XIX^e siècle. Vers 1820, on compte près de 850 classes d'enseignement mutuel dans le pays, y compris pour les filles. La méthode se diffuse également dans d'autres pays européens et dans les colonies britanniques. Elle séduit par sa capacité à instruire massivement et à moindre coût, mais rencontre aussi des oppositions, notamment du clergé catholique et des milieux conservateurs, ce qui limite sa pérennité dans plusieurs régions.

Cette forme d'enseignement est donc très organique, n'émane pas de théoricien ou de pédagogue mais de réalités de terrain, aussi bien en Europe qu'en Asie. Cette méthode est peu coûteuse, efficace et favorise de nombreuses compétences informelles comme la coopération, ou la confiance en Soi.

02.

SOCLE COMMUN ET DIFFÉRENCIÉ

03.

Le maître forme les moniteurs, qui transmettent ensuite les savoirs à leurs camarades, créant une dynamique d'entraide et de collaboration active. Les élèves peuvent ainsi progresser à leur rythme, tout en étant tour à tour apprenants et enseignants, ce qui favorise leur engagement, leur confiance en eux et l'acquisition de compétences sociales telles que la coopération et la communication.

Cette réciprocité crée un climat d'entraide où chacun peut tour à tour recevoir et apporter de l'aide. En collaborant régulièrement, les élèves développent l'empathie et le respect des différences. Ils apprennent à s'exprimer, à argumenter et à écouter les autres. L'enseignement mutuel prend en compte la diversité des rythmes d'apprentissage et des niveaux, ce qui permet à chacun de trouver sa place et de s'investir dans la réussite collective. La diversité des points de vue enrichit les échanges et stimule la réflexion critique.



LE GRAND TOUR

HISTOIRE

01.

Le Grand Tour était un long voyage initiatique que les jeunes aristocrates européens, principalement britanniques, entreprenaient entre le XVII^e et le XIX^e siècle. Il s'agissait d'un périple à travers l'Europe, notamment en France, en Italie, en Allemagne et parfois en Grèce, visant à parfaire leur éducation, à découvrir les chefs-d'œuvre de l'Antiquité et de la Renaissance, et à affiner leurs manières. Ce voyage, considéré comme un rite de passage, permettait aux jeunes gens d'acquérir culture, sophistication et réseau social avant d'entrer dans la vie adulte et publique.

POURQUOI FAIRE DES VOYAGES À L'ÉCOLE

Parce que les voyages sont éducatifs et immersifs : Les écoles alternatives organisent régulièrement des voyages linguistiques, culturels ou thématiques. Ces expériences permettent aux élèves de pratiquer des langues étrangères, de découvrir d'autres cultures et d'apprendre « sur le terrain » en donnant du sens aux connaissances vues en classe. Les séjours en immersion favorisent la confiance en soi, l'autonomie et l'ouverture d'esprit.

Parce qu'ils sont de véritables apprentissages expérientiels : Le voyage est utilisé comme un outil pédagogique pour rendre les apprentissages plus concrets et vivants. Par exemple, visiter des sites historiques ou naturels permet de mieux comprendre la géographie, l'histoire ou les sciences, en observant et en expérimentant directement.

Parce qu'ils permettent le développement de compétences sociales et citoyennes : Les voyages favorisent la cohésion du groupe, l'entraide, la gestion de la vie collective et la responsabilisation des élèves. Ils apprennent à vivre ensemble, à élaborer des règles communes et à coopérer, ce qui est au cœur de nombreuses pédagogies alternatives (Freinet, écoles démocratiques, etc.).

02.

LIEN AVEC LA VIE RÉELLE

03.

L'apprentissage ne se limite pas à la salle de classe : les écoles alternatives cherchent à relier l'éducation à la vie quotidienne, à travers des projets de voyage, des rencontres et des expériences authentiques. Cela permet de cultiver la curiosité, l'esprit critique et l'autonomie des élèves.

Le contact avec le réel et la vie concrète permet également aux jeunes de mieux se préparer à l'âge adulte. S'ancrer dans les paysages, dans la réalité, c'est se sentir appartenir au monde, et donc s'y projeter. Le voyage ouvre donc également des perspectives vers Soi.

ACTIVITÉS À METTRE EN OEUVRE

Voici un portfolio
d'activités testées et
éprouvées que nous
partageons afin
d'inspirer de
nouvelles pratiques



Ce portfolio d'activités n'est pas exhaustif. Pour enrichir nos pratiques et mettre nos expériences de terrain au service de la communauté, il est possible de télécharger le canva (non rempli) "Activité + Feedback" sur le site www.amazingteachernetwork.com et de le partager à la communauté de membres via la page "fichiers partagés" réservée aux membres. Pour devenir membre gratuitement de notre communauté, rendez-vous sur www.amazingteachersnetwork.com.

ACTIVITÉ 1 : CRÉATION D'UN CARNET DE BORD



C'EST QUOI ?

Un carnet de bord pour l'année

Faire un carnet de bord c'est fabriquer un objet qu'on gardera pour toujours. Ce n'est ni un journal de classe, ni un journal intime. Chacun écrit ce qu'il veut, colle dedans ou dessine. C'est une petite fenêtre sur notre vie, qu'on pourra réouvrir dans le futur.... C'est un support à notre mémoire et une façon de cheminer vers Soi de manière créative et régulière.



À QUOI ÇA SERT ?

Garder des traces

Un carnet de bord a plusieurs utilités. Garder des traces pour Soi, pour se souvenir de ce qu'on a fait, de ce qu'on a ressenti, de ce qu'on a appris. Mais garder une trace c'est aussi utile pour nos proches. C'est une façon de partager notre vécu sans devoir passer par les écrans. Enfin, garder une trace de façon régulière c'est aussi une mobilisation de notre mémoire. En choisissant ce qu'on y met, on fait appel à une mémoire différente que lorsqu'on note "ce qu'on nous dit de noter"

QUE METTRE À L'INTÉRIEUR ?

Ce qui nous inspire

Des photos, des dessins, des tickets de musées, des feuilles récoltées dans la forêt, des petits mots de nos amis, ... ce qu'il y a dans le carnet de bord est choisi de façon personnelle. Mais attention, c'est un carnet qui sert à communiquer donc ce n'est pas un journal intime. Ce qui compte c'est d'être régulier, de laisser chaque jour une trace de notre vécu.

RETOUR & FEEDBACK

Un outil pour remplacer la communication par les écrans !

Le carnet de bord est une activité hyper simple à mettre en place. Tout ce dont on a besoin c'est d'un carnet et d'un crayon. C'est toujours utile d'avoir de la colle et des ciseaux, quelques crayons de couleurs, ou même un Polaroid pour les plus investis.



Les avantages : il n'est pas question d'évaluation, il n'y a pas de point, pas de remarques du professeur, c'est donc un outil pour garder des traces de ce qui est POSITIF dans la vie du jeune.

Précaution : il est important de prendre 15 minutes chaque jour, si possible en fin de journée, pour permettre au jeune de le faire. Un carnet de bord oublié à la maison ? Pas de souci, on peut coller une feuille dedans.

Les challenges que rencontrent certains jeunes avec ce carnet :

- la régularité : il n'est pas évident pour chacun. de faire un geste de façon quotidienne. C'est pour cela que prendre un temps ensemble consacrer au carnet peut permettre de gommer cette difficulté.
- la créativité : certains se sentent peu créatifs, disent ne pas savoir dessiner, ne pas avoir d'idée. Il faut alors dédramatiser : il n'y a pas d'évaluation, pas de compétition. La seule comparaison possible est celle de Soi à Soi. Il est toujours temps d'apprendre à dessiner avec nos camarades !

Les trois questions à poser si rien ne vient à l'esprit du jeune pour y laisser une trace :

- Qu'est-ce qui m'a le plus marqué aujourd'hui ?
- Qu'ai-je appris de nouveau que j'ignorais hier ?
- Qu'aurais-je envie de partager à mes proches pour leur apporter un peu de mon expérience de ce jour ?

Une variante du carnet de bord :

Le Carnet de Bord de la Classe peut-être une variante. Un seul carnet pour toute la classe. Cela permet de garder des traces en allégeant la responsabilité, mais ne permet pas de le ressortir d'un vieux tiroir pour se replonger dans ses souvenirs.

ACTIVITÉ 2 : CRÉATION D'UN MAGAZINE



UNE ACTIVITÉ COMPLEXE ET COMPLÈTE

Coopération et complémentarité

La création d'un magazine ou d'un journal avec un groupe de jeune est une activité qui se déploie sur plusieurs jours. Le principal avantage est de produire un objet fini et donc d'amener les jeunes à être fiers de communiquer quelque chose d'accompli vers l'extérieur. Cette activité à également comme avantage de favoriser la coopération entre plusieurs profils complémentaires.



RÉALISER LA MAQUETTE

Chercher de l'inspiration

Pour commencer il faut choisir le format : journal en noir et blanc sur A3 ou magazine en couleur sur papier glacé ? Ensuite il faut partager les différents postes : graphisme, rédaction, relecture, chronique... le plus simple est de copier un modèle existant choisi par les jeunes. La dernière étape de préparation est de réaliser une maquette brouillon pour cibler le nombre de pages et donner un canva dnas lequel insérer le contenu

ORGANISER LE CONTENU

Les jeunes passent à l'action

Le contenu est rédigé et choisi par les jeunes. L'adulte est là pour assurer le suivi, relire et corriger, transmettre les outils de mise en page, d'organisation textuelle, pour assurer la véracité des informations, et surtout pour s'assurer de la participation de chacun.

RETOUR & FEEDBACK

Le journal est un outil issu de la pédagogie Freinet. C'est un des outils les plus efficaces, les plus complets et les plus durables qu'il est possible d'utiliser en classe.



Poésies, photos, dessins, BD, interviews, chroniques, jugements de goût, enquêtes, articles historiques, fiches étude, ... TOUT ce qu'il est possible de transmettre dans une classe ou de produire dans le cadre d'un cours peut trouver sa place dans le journal ou le magazine

Faire des enquêtes et du journalisme :

Ces deux méthodes sont étroitement liées dans la pédagogie Freinet. Elles s'inscrivent dans le principe d'ouverture vers le monde et de construction de projets qui s'intéressent à l'extérieur. Le journalisme, en particulier à travers le journal scolaire ou la création de contenu destiné à un public extérieur permet aux jeunes de s'exprimer librement, de témoigner et de communiquer avec un public réel, répondant ainsi au besoin des jeunes de s'exprimer pour être entendu.

Se poser des questions et créer du contenu :

Les premiers avantages de cette activité sont en lien avec l'usage des écrans chez les jeunes, souvent consommateurs individuels et passifs de contenu. Cette activité permet de renverser cette habitude.

Excellence sans évaluation :

Cette activité permet de transmettre une réalité importante du monde adulte : l'exigence quant au produit fini. Le challenge de nombreux jeunes est de "terminer" une tâche jusqu'au bout, de prendre soin de relire, de corriger, d'apporter les finitions. Ce challenge est particulièrement fort pour les jeunes à haut potentiel ou ayant une faible motivation. Le fait de produire quelque chose collectivement, et de le destiner à l'extérieur permet de mettre du sérieux dans le procédé sans amener ni la compétition ni l'évaluation. Il ne reste plus qu'à imprimer un exemplaire pour une dernière relecture... et ça part à la presse !

ACTIVITÉ 3 :

CRÉATION D'UN PODCAST



ORGANISER UN PETIT DÉBAT

Choisir un sujet et lister les opinions

Le podcast est une activité simple à mettre en place. La première étape est de choisir un sujet avec les jeunes, quelque chose qui les concerne. Durant cette phase de préparation, chacun peut s'exprimer librement. C'est l'occasion de parler d'écoute, de dialogue, de temps de parole, de respect des personnes...



LAISSER UN TEMPS D'ORGANISATION DES IDÉES

Chacun note trois idées clés

La seconde phase de cette activité consiste en un temps de pose. Après le débat, les idées ont fusé, il est temps de se poser seul à seul avec soi et de se demander ce qu'on pense de tout ça. La proposition est alors de formuler par écrit trois idées clés. Il faut assurer au jeune qu'il ne sera pas jugé sur son opinion, qu'il est libre de penser différemment. C'est l'apprentissage du désaccord.



ENREGISTREMENT

Tout le monde en studio !

Même si c'est préférable et beaucoup plus impressionnant pour les jeunes d'enregistrer dans un studio ou une cabine, il est possible de réaliser l'enregistrement, et même le montage, à partir d'un ordinateur ou d'un smartphone. Le format du podcast est très simple à monter pour peu qu'il soit bien animé. Le rôle du présentateur peut être assuré par l'adulte encadrant si besoin.

RETOUR & FEEDBACK

Pas si facile
d'entendre sa
propre voix et
pourtant
tellement de
choses à dire !

Faire un podcast c'est argumenter, réfléchir, écouter, mais c'est aussi un challenge de s'exprimer à l'oral. Entendre sa voix, articuler, éviter les "du coup", les "hums"...

Le podcast est un média extraordinaire, facile à utiliser, facile à diffuser. Il expose moins que le format vidéo, exige moins de montage et peut véritablement toucher une large audience.

Le podcast est une activité qui permet de travailler de nombreuses compétences intéressantes. On pourrait croire qu'il est redondant avec l'activité de création d'un journal mais il n'en est rien. Le podcast travaille davantage notre opinion individuelle, notre expertise. Il nous pousse à justifier nos avis, à prendre position, à prendre notre place dans la discussion. Si le présentateur est un élève la compétence de modérateur est également mobilisée. Tout cela participe de l'éducation à la citoyenneté par l'action et la réalisation et non par la théorie.

Écoutez maintenant

Épisode 1

L'école, les fausses
marques et l'accès
à internet...

Les élèves du Lycée
Voyageur donnent
leurs avis !

ACTIVITÉ 4 : TRAVERSER UNE FRONTIÈRE



SORTIR DE LA CLASSE

Activité en extérieur

Traverser une frontière est une activité qui nécessite de sortir de la classe. La première frontière que l'on franchit est donc celle de l'école. Dès le départ, on peut poser la question aux jeunes : c'est quoi une frontière ? Une limite ? Une ligne imaginaire ? Réelle ? Naturelle ? La première phase de l'activité est donc d'interroger le concept de frontière, de faire un peu de français, d'histoire, de géo, de philo, et pourquoi pas de sciences et de math car le concept de frontière et de limite existe dans toutes ces matières.



LIRE UNE CARTE

Laisser le lead de la ballade aux jeunes

Des frontières il y en a partout. entre les communes, entre les départements, entre les pays... certaines sont naturelles, d'autres géographiques. Ce qui compte est de ne pas utiliser d'outil numérique et de laisser les jeunes s'approprier l'outil qu'est la carte. Prenez un temps pour la lire avec eux, comprendre la légende. Ce n'est pas grave si certains jeunes ne s'emparent pas de l'occasion de mener le groupe. Cela permet à l'adulte accompagnant d'observer la façon dont les jeunes s'organisent spontanément. L'adulte doit impérativement rester derrière pour sécuriser le groupe et motiver les plus lents

OUVRIR LES YEUX ET LES OREILLES

Reconnaître les éléments de son environnement

L'occasion est parfaite pour identifier des arbres, des plantes, ou pour écouter les oiseaux. En ville ce sera davantage l'occasion de lier le trajet à des éléments historiques ou architecturaux.

RETOUR & FEEDBACK

Une aventure pleine de solidarité, de rires, une longue marche et de belles leçons...

Attention : il est essentiel de faire un repérage. Partir à l'aventure sans connaître le chemin peut être un piège pour l'adulte encadrant. Il est également essentiel de prendre une trousse de secours avec soi.



L'activité de la frontière est intéressante car le fait de traverser n'est pas ressenti par chacun comme quelque chose d'évident. Malgré le fait de traverser une rivière, ou même de marcher à travers bois en passant au dessus de barrières barbelées, certains jeunes n'ont pas eu "conscience" qu'ils traversaient une frontière. Alors que l'orée du bois, une zone entre le village et la forêt, était bien plus marquante, les jeunes ayant spontanément stoppé la marche avant de pénétrer dans le bois.

Au delà des apprentissages théoriques qui peuvent être liés à cette activité, les apprentissages informels sont nombreux. Se repérer sur une carte, mener un groupe, observer son environnement, se poser des questions, chercher les réponses sans avoir recours à un smartphone. C'est aussi l'occasion pour l'adulte d'observer son groupe de jeunes et de mieux comprendre la condition physique des jeunes, d'observer leur rapport à la nature : sont-ils curieux ? Ont-ils peur ? Semblent-ils avoir l'habitude du milieu naturel ?

Il est évidemment possible de combiner cette activité avec un moment consacré au carnet de bord. Se poser pour dessiner, ou écrire ce que l'on observe... C'est également un moment privilégié pour l'adulte pour nourrir le lien de confiance avec certains jeunes. Le fait de marcher permet de passer d'un jeune à l'autre, de discuter de tout et de rien. Si vous êtes perdu... reprenez le GPS sans culpabiliser !

ACTIVITÉ 5 :

PLANIFIER UN VOYAGE



RÊVER ENSEMBLE

Discussion collective et argumentation

Partir en groupe cela signifie faire des compromis. La première étape est donc de lister les contraintes de temps, d'espace et de transport. Quelles sont les envies et quelles sont les possibilités. Cette première étape doit se faire avec les jeunes de façon active. C'est ainsi qu'ils s'approprient le fait que la vie est contraignante et qu'il faut faire des choix. Choisir c'est renoncer mais c'est aussi avancer !



DÉFINIR LE TRAJET, LE TRANSPORT ET LE LOGEMENT

Logistique et budget

La seconde phase de l'activité est de fixer des étapes, de choisir le moyen de transport le plus adapté, de prévoir et de réserver les logements et de faire tout cela en l'adaptant au budget. C'est donc une phase de prospection, de comparaison des prix, de négociation, de calcul de budget. C'est l'occasion de répartir les rôles entre les jeunes : donnez leur des missions, des quêtes, avant de refaire des mises en commun d'informations et de prendre des décisions collectivement

LES ACTIVITÉS

Établir un planning d'activité

Une fois la phase logistique achevée, il est temps de réfléchir au planning d'activités. L'heure de réveil, de repas, de temps libre, les besoins de calme ou de socialisation, des activités obligatoires, celles au choix... Cette phase est essentielle dans la préparation car elle intervient dans le calcul du budget mais permet également aux jeunes de se projeter dans le voyage en toute sécurité.

RETOUR & FEEDBACK

Les meilleurs souvenirs se forment lors des voyages. Vivre une aventure collective renforce les liens et responsabilise.



Les booklets sont des documents imprimés de quatre pages ou plus, contenant des détails sur une entreprise, un événement, un produit, une promotion, etc. Ils sont également connus sous le nom de catalogues ou de brochures et sont généralement créés pour communiquer un message à un large public.

Des outils de dialogue et d'intelligence collective :

Il est essentiel, pour voyager en groupe avec des jeunes, de se former au préalable et d'être outillé pour gérer des conflits ou prendre des décisions en groupe. Plus l'adulte sera outillé et les jeunes habitués à ces outils, plus le voyage sera agréable. Voyager, même pendant quelques jours, peut révéler certains pans de la vie qui ne sont pas visibles dans un contexte scolaire habituel.

Fixer des règles de vivre ensemble avant le départ :

Identifier les besoins de chacun en terme de vivre ensemble avant le départ permettra de minimiser les conflits et de poser un socle commun d'engagement et de respect. Cette activité amène donc inexorablement vers des apprentissages en lien avec la vie démocratique et citoyenne. Faites si possible une charte écrite, co-construite et signée par l'ensemble des jeunes et les adultes.

Besoin matériel, santé, autorisation et alimentation :

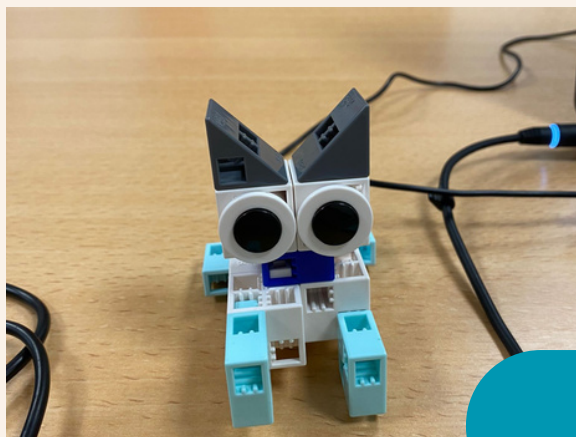
Partir en voyage avec des jeunes est une aventure formidable mais lourde de responsabilité. Il est donc **ESSENTIEL** de veiller à avoir toutes les autorisations nécessaires (autorisation parentale pour les mineurs), les informations relatives à la santé, au régime alimentaire de chaque jeune. Il est également essentiel de lister le matériel nécessaire pour assurer l'intendance ou les activités.

Faire sa valise :

Accompagner les jeunes pour penser leur valise est très important. Ne comptez pas sur les parents ! Parler du contenu, de la météo, de l'hygiène, du volume, des rangements... et faites une liste à distribuer !

ACTIVITÉ 6 :

ATELIERS DE CODAGE



MISSION CODE : ON APPREND, ON JOUE, ON CRÉE

Comment ça se passe concrètement ?

L'idée c'est que les jeunes ne restent pas assis à écouter passivement mais qu'ils découvrent, manipulent, expérimentent. Dès la première séance, les jeunes plongent dans le monde de la programmation à travers des activités ludiques: petits jeux, mini-défis, création de projets numériques...

Ils apprennent les bases du code tout en s'amusant, et surtout en laissant libre cours à leur imagination pour inventer leurs propres histoires interactives, jeux ou sites web.

Chaque séance est faite pour découvrir un nouvel aspect du codage, et est vécu comme une aventure où ils progressent pas à pas, entourés de professionnels passionnés.



ON CODE AVEC QUOI ? ET C'EST POUR QUI ?

Des plateformes simples, intuitives et fun à utiliser

Les outils doivent être adaptés à tous les niveaux: Scratch pour les débutants, puis Python pour ceux qui veulent aller plus loin. L'atelier étant ouvert à tous, aucun besoin d'être un as de l'informatique pour y participer : collégiens comme lycéens sont invités à suivre cette activité proposée régulièrement. Cet atelier se veut inclusif.

L'objectif ? Découvrir le plaisir de créer avec le numérique, quel que soit son point de départ. L'ambiance bienveillante permet à chacun d'avancer à son rythme.

RETOUR & FEEDBACK

Révéler des talents autrement

Au fil des séances, les jeunes développent bien plus que des compétences techniques. Ils apprennent à raisonner, à résoudre des problèmes, à travailler en équipe et à persévérer face aux difficultés.

LE CODAGE STIMULE LEUR CRÉATIVITÉ : CHAQUE BUG DEVIENT UN DÉFI À RELEVER, CHAQUE PROJET UNE OCCASION D'INVENTER ET D'INNOVER. L'ATELIER RENFORCE AUSSI LA CONFIANCE EN SOI, CAR CHAQUE RÉUSSITE – MÊME PETITE – EST VALORISÉE. ILS APPRENNENT À OSER, À SE TROMPER, À RECOMMENCER... ET SURTOUT À NE JAMAIS ABANDONNER.

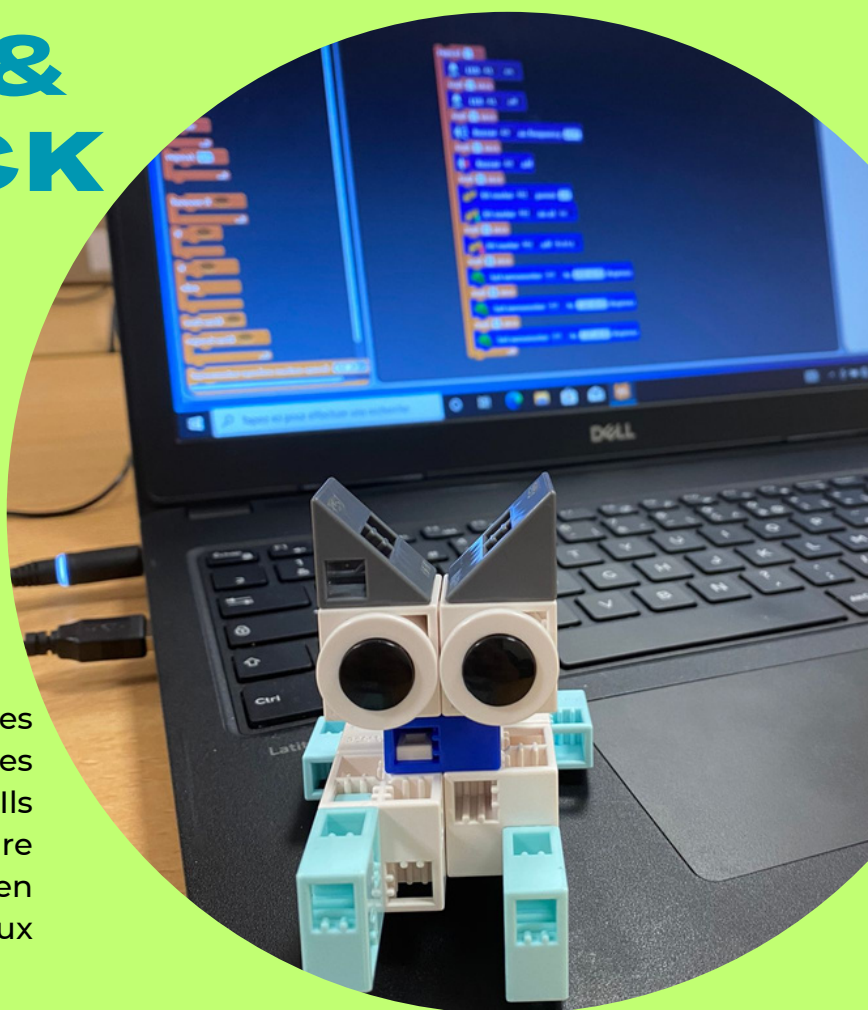
Patience : il n'est pas évident pour chacun de coder un programme entier sans qu'il n'y ait de bug. C'est pour cela qu'il faut de petits groupes, afin d'avoir un suivi individuel et de corriger rapidement les erreurs de codage, afin également que n'apparaisse pas un sentiment de frustration chez le jeune, ou d'échec.

Motivation à apprendre : entre le caractère interactif du codage et le fait de voir rapidement les résultats de ses efforts, les jeunes se sentent plus engagés. Sortir du cadre scolaire traditionnel, expérimenter, apprendre par l'erreur et progresser relance leur envie d'apprendre et leur donne le sentiment d'évoluer dans un environnement stimulant et porteur de sens.

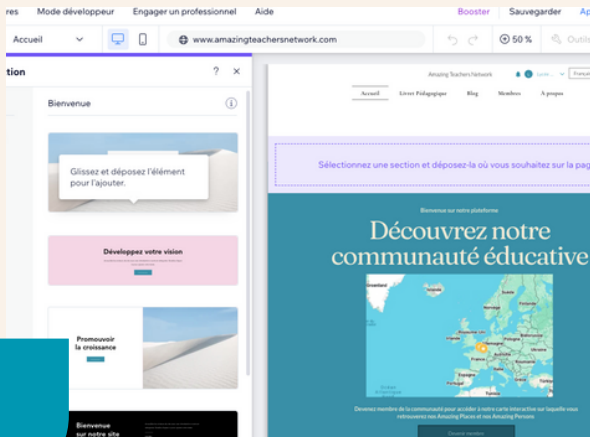
Et à la fin... ils repartent avec quoi ?

Au terme du cycle, chaque jeune est reparti avec un projet concret: un jeu, une animation, un mini figurine... mais aussi avec de nouvelles compétences, une vraie fierté d'avoir réussi, et l'envie d'aller plus loin. Pour certains cela a été une réelle découverte, un univers totalement méconnu, qu'ils ne pensaient pas un jour découvrir. Certains disaient "mais le codage c'est pas pour nous"... et finalement c'est une belle réussite !

Mais surtout à la fin, ils repartent avec le sentiment d'avoir relevé un défi, d'avoir appris autrement, et d'avoir partagé une belle aventure collective.



ACTIVITÉ 7 : CRÉER UN SITE WIX



QUELLE EST L'UTILITÉ D'UN SITE ?

Plus besoin de savoir coder ou de faire appel à un développeur

Bien que savoir coder est un atout dans le monde de demain, ce n'est plus une compétence absolument nécessaire pour créer son propre site. Et pour développer une activité par soi-même, ou promouvoir son art, avoir son propre site et garder la main mise dessus est un avantage considérable. Les jeunes regorgent de talents... Le site est un vraie vitrine ouverte sur le monde !



STRUCTURER SES IDÉES

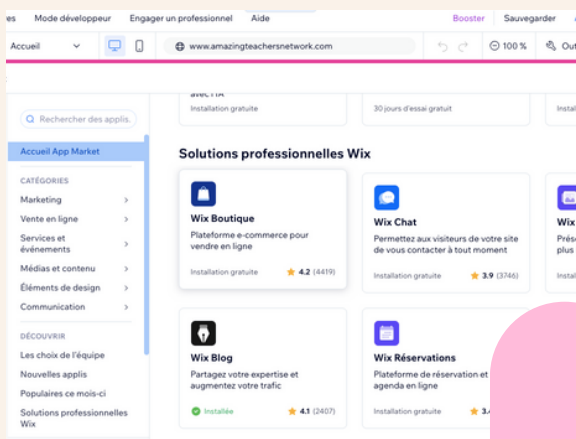
On commence par réfléchir

Pour construire un site il ne faut pas commencer par le visuel mais par la structure. Il faut que chaque jeune ait un ordinateur, il faut également une connexion internet stable et un endroit calme pour réfléchir. Réfléchir aux fonctionnalités du site. Une boutique ? un blog ? une vitrine ? Est-ce un site pour partager des événements ? Vais-je créer une communauté de membres ? Ensuite la question la plus difficile... comment va-t-il se nommer ?

PASSER À L'ÉDITION

Un outil intuitif et des tutos

L'éditeur Wix est plutôt intuitif. La création du design peut passer par deux voies : l'IA ou les templates à modifier. L'IA est lente et peu développée mais sur un coup de chance, il est possible d'être satisfait. Les templates sont plus abordables pour débuter. Et ensuite, on passe au graphisme. Pour les novices, il existe des centaines de tutos, et en cas de pépin, il est toujours possible de demander de l'aide à Chat GPT ou Perplexity AI !



RETOUR & FEEDBACK

Une vitrine pour nos créations, une perspective d'entrepreneuriat, la prise de conscience que tout ça est accessible à tous



Il est préférable pour cette activité de se former au préalable. Il est impossible de guider des jeunes dans cette démarche sans connaître l'outil. C'est un outil gratuit et intuitif. N'ayez pas peur de créer un site, même sans le mettre en ligne ! Pour s'inspirer, nos jeunes ont d'abord parcouru le site fraîchement créé: www.amazingteachersnetwork.com.

Ils n'en revenaient pas ! "C'est génial !" "C'est dingue tout ce qu'on peut faire" "Waw c'est même en anglais !" "C'est toi qui a fait ça ? c'est incroyable !" "Nous aussi on peut faire ça ?"

Des perspectives qui s'ouvrent à eux pour entreprendre :

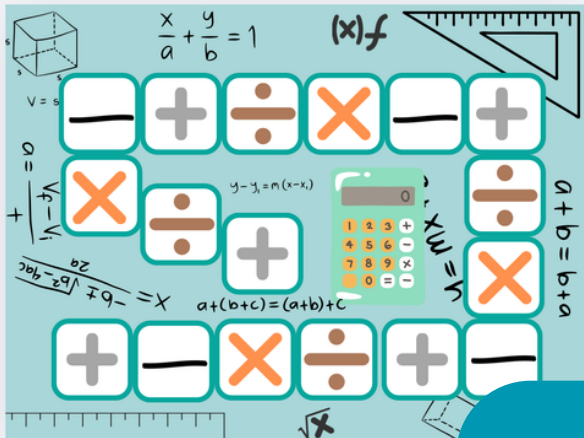
- Forts de leur créativité, les jeunes, malgré leur habitude des écrans, n'avaient pas conscience de l'étendue de possibles qui s'offraient à eux avec cet outil. Dans un monde où le salariat leur semble de moins en moins désirable, une porte vers l'auto-entreprise s'est ouverte.
- Cela a été l'occasion de présenter les outils de facturation et de parler de la condition du statut des entreprises. On a parlé de taxes, de TVA, de ventes, de copyright...

Et après l'atelier ?

Après l'atelier les jeunes ont demandé à poursuivre l'activité. Ils sont rentrés chez eux avec des idées plein la tête. Certains n'avaient jamais eu d'ordinateur entre leurs mains. Les smartphones sont partout mais trop souvent, et à tort, nous oublions que malgré le fait que nous soyons dans une ère digitale et numérique, les jeunes n'ont pour la plupart pas la maîtrise de ces outils pour être créateurs. Cette activité est donc également l'occasion d'éveiller les esprits à cette nécessité : l'éducation au numérique et aux outils digitaux.

ACTIVITÉ 8 :

JEUX DE SOCIÉTÉ EN MATHS ET EN FRANÇAIS



CRÉER POUR MIEUX APPRENDRE

Un jeu de société made in classe

Dans cet atelier, les élèves deviennent créateurs: ils imaginent, conçoivent et fabriquent leur propre jeu de société autour du français. Loin des exercices traditionnels, chaque étape – du brainstorming à la fabrication des cartes – est l'occasion d'apprendre autrement, de collaborer et de donner du sens aux savoirs. Le jeu devient un projet collectif, où chacun apporte ses idées et ses talents pour créer un outil unique, adapté à leur niveau et à leurs envies.

Le jeu comme levier pédagogique pour remotiver les élèves :

Le jeu de société n'est pas qu'un simple divertissement: il devient ici un véritable moteur d'apprentissage. En proposant une approche ludique, l'atelier redonne goût à la langue française ou aux mathématiques, même à ceux qui étaient éloignés.



COMMENT ON CRÉE UN JEU DE A À Z

Déroulé de l'atelier :

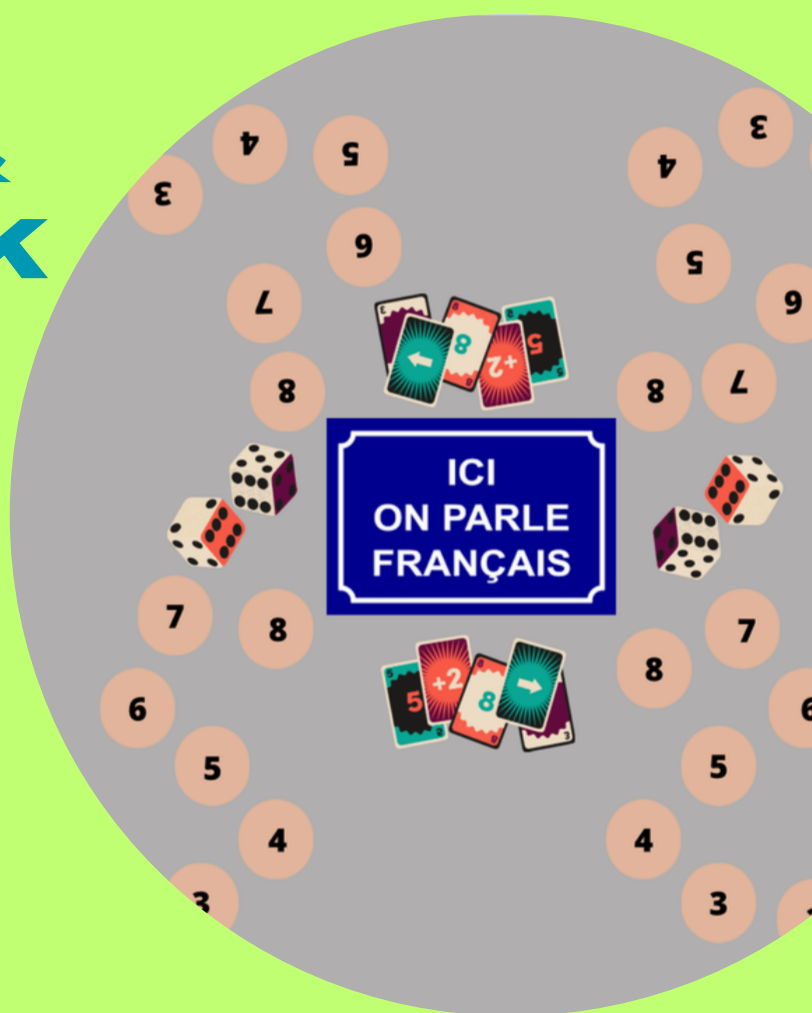
1. Brainstorming collectif : Choix du thème, des objectifs pédagogiques et du type de jeu.
2. Écriture des règles et création des supports : Rédaction des consignes, élaboration des cartes/questions, fabrication du plateau.
3. Prototypage et tests : Première version testée en groupe, ajustements selon les retours.
4. Amélioration et finalisation : Correction des bugs, enrichissement du contenu, personnalisation esthétique
5. Présentation et mise en jeu : Explication des règles aux autres, organisation de tournois ou de séances de jeu.

C'est pour qui ce jeu ?

- Collégiens et lycéens, tous niveaux confondus
 - Jeunes en accompagnement scolaire ou en risque de décrochage
 - Élèves ayant besoin de réviser ou de consolider leurs acquis en français
 - Groupes hétérogènes: chacun peut trouver sa place, quel que soit son niveau ou sa motivation de départ
- Jouer, oui, mais surtout apprendre

RETOUR & FEEDBACK

La conception du jeu favorise la réflexion sur les notions à travailler, tandis que les parties permettent de s'entraîner, de s'entraider et de progresser à son rythme. La réussite passe par l'action, l'expérimentation et le plaisir partagé



Le jeu est ici un prétexte pour apprendre: il transforme l'effort en plaisir et l'exercice en défi. La ludopédagogie permet de lever les blocages, d'oser prendre des risques et de s'impliquer activement. Les erreurs deviennent des occasions d'apprendre, et la progression se fait naturellement, portée par l'envie de gagner... ou simplement de s'amuser ensemble.

Pourquoi cet atelier cartonne ?

- Revoir et consolider les bases du français et des mathématiques de façon active et motivante
- Développer l'autonomie et l'esprit d'initiative à travers la création d'un projet de A à Z
- Favoriser la coopération et l'entraide entre élèves
- Valoriser les compétences de chacun et renforcer la confiance en soi.
- Réconcilier les jeunes avec la langue française en cassant la routine des cours classiques.

Et à la fin, qu'est-ce qu'on a ?

- Un jeu de société unique, créé par et pour les élèves, réutilisable en classe ou à la maison.
- Des progrès visibles en français et en math, grâce à la répétition et à l'entraînement ludique.
- Une meilleure confiance en soi et le sentiment d'avoir relevé un défi collectif.
- Des liens renforcés entre les participants et une ambiance de classe plus positive.
- Parfois, l'envie de créer d'autres jeux ou de s'investir dans de nouveaux projets.

Ce qu'ils en retiennent

«C'est la première fois que j'ai aimé réviser l'orthographe!»

«On s'est vraiment amusés, et j'ai appris plein de trucs sans m'en rendre compte.»

«J'ai adoré inventer les cartes et voir les autres jouer avec.»

Les retours des jeunes sont enthousiastes: ils retiennent surtout le plaisir d'apprendre autrement, la fierté d'avoir créé quelque chose de concret, et la découverte qu'on peut progresser en français... tout en jouant. Les adultes constatent une meilleure participation, plus d'entraide et une dynamique de classe renouvelée.

ACTIVITÉ 9 : FAUX PROCÈS

RHÉTORIQUE, JUSTICE, ARGUMENTATION, SOCIÉTÉ

Une activité sous forme de jeu de rôles pour intégrer des notions de droits et des compétences essentielles à la vie adulte

Pour organiser un faux procès, il faut prévoir du temps, présenter les différents personnages, les rôles. Il faut les attribuer à chacun. Cette activité nécessite beaucoup de préparation de la part des adultes encadrants, beaucoup de temps aussi pour amener des notions abordées lors du jeu de rôle : présomption d'innocence, code civil, code pénal...

Pour cela, le matériel doit être minutieusement préparé. Pour télécharger le matériel lié à cette activité, devenez membre de notre site www.amazingteachernetwork.com et accédez aux fichiers partagés. Tout est prêt !

Définition

Code pénal

Le Code pénal est un recueil de textes juridiques qui définit de façon claire et précise les contraventions, délits et crimes. Il fixe en même temps les peines qu'encourent les auteurs d'une infraction et réprime les comportements fautifs qu'il s'agisse de personnes physiques ou morales.



LE JEU DE RÔLE

Distribuer les cartes

Après la préparation du matériel et l'explication du système judiciaire et des notions de base, il faut rassembler les jeunes et distribuer les rôles. Le juge, les jurés, le procureur, l'avocat de la défense... Chacun reçoit une carte avec des informations relatives à son rôle, s'imprègne de ces informations et rejoint son "équipe".

Chacun doit évidemment vérifier qu'il comprend bien le rôle de chaque acteur, ainsi que les enjeux liés à une condamnation.

LE FAUX PROCÈS COMMENCE

Le verdict n'est pas écrit d'avance!

Grâce à ce faux procès, les jeunes découvrent les règles d'un procès. Rien n'est fixé : le jugement ainsi que l'issue du procès dépendra des jeunes. Le but de ce jeu est que chaque jeune puisse travailler son éloquence, la construction d'un texte argumenté (sous forme de plaidoirie). Après l'exposition des faits et les témoignages, passent les plaidoiries des avocats. Et le verdict ? Cela dépendra des jurés !

RETOUR & FEEDBACK

Des jeunes enthousiastes qui apprennent en s'amusant et en mettant du sérieux et de l'implication... c'est beau à voir !



Cette activité a un succès fou ! Se projeter dans le monde judiciaire, en comprendre les codes, jouer au détective, au juge, à l'avocat, user de son éloquence pour séduire les jurés... Les jeunes adorent se mettre en scène. Certains rôles sont plus exigeants, d'autres plus discrets... ainsi chacun peut trouver sa place.

Bénéfices de cette activité :

- Faire découvrir les métiers liés à la justice
- Apprendre à construire un raisonnement logique
- Comprendre les enjeux liés à une condamnation
- Travailler l'expression orale (l'art de la rhétorique)
- Développer un esprit critique
- Diversifier sa pensée personnelle
- Concevoir la nécessité des lois et du système judiciaire
- Ecouter les autres

Une activité complémentaire à faire en préparation ou par après :

Aller voir un véritable procès dans une véritable salle d'audience. Attention, les audiences sont publiques sauf dans certaines conditions. Il est donc préférable de prendre contact à l'avance avec le palais de justice pour connaître les horaires, les possibilités, et les procès les plus intéressants. Au passage, pourquoi ne pas faire la visite guidée ? .

Une idée complémentaire :

Dans le cas où l'activité fonctionne bien, il est possible de proposer aux jeunes de monter cela en "spectacle" , et de donner une représentation devant le reste de l'école, en costumes... une façon de leur donner une occasion de plus de parler de la justice !

ACTIVITÉ 10 : ATELIER FAKE NEWS

POURQUOI UN TEL ATELIER ?

Une activité développée pour répondre aux questions des jeunes et les aider à comprendre leur réalité proche

Cette activité a été créée suite à un événement proche des jeunes de la Maison de Quartier : une émeute. Dans ce genre de cas, il est trop facile de prendre parti, de laisser la colère ou les préjugés parler, sans avoir aucune information. Cette activité est née de cette situation afin de donner aux jeunes une meilleure compréhension du système médiatique à la source de leurs opinions. Mais cette activité est bien entendu répliquable dans un autre contexte, voir adaptable au contexte concerné.

COMMENT REPÉRER LES "FAKE NEWS" ?

IDENTIFIER LA SOURCE

Explorer le site, son but, sa page

IDENTIFIER L'AUTEUR

Faire une recherche rapide sur l'auteur.
Est-il fiable? Existe-t-il vraiment?

VÉRIFIER LA DATE

Partager un vieux article ne signifie pas qu'il est d'actualité.

QUE DISENT LES EXPERTS ?

Demander à un bibliothécaire ou consulter un site de vérification rapide

ALLER AU DELÀ DU TITRE

Les titres peuvent être racoleurs, pour obtenir des clics. Lire l'article entier.

D'AUTRES SOURCES ?

Consulter les liens, pour vérifier l'information.

EST-CE DE L'HUMOUR ?

Si c'est trop extravagant, est-ce une satire ? Vérifier la vocation du site.

ÉVALUER NOS PRÉJUGÉS

Nos propres opinions peuvent affecter notre jugement.



Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

Département de médecine légale
Professeur Timot Docteur Maisonneuve

RAPPORT D'AUTOPSIE

Nom : Caron Prénom : Benoit

Née le 20 janvier 1997 à Lille (59) Dossier n° 35915

Date présumée du décès : entre le 10 mars 2023 15h30 et 16h45.

Autopsie pratiquée le 11 mars 2023

Donneur d'ordre : Mme Eva POLNE, Procureur de la République.

Mode de décès: Bombe lacrymogène reçue pendant une manifestation.

Cause immédiate du décès: Crise d'asthme.

COMMENT ÇA FONCTIONNE ?

Créer des documents à la façon d'un jeu de rôle ou d'enquête

La première étape se fait sans les jeunes. Il s'agit de la préparation. Écriture des documents, créations de vidéos de témoignages... parmi lesquelles sont glissées des fake news et des incohérences. Il est possible de créer son propre matériel, ou de télécharger celui créé par la Maison de Quartier, en devenant membre de notre site www.amazingteachersnetwork.com, ou avoir accès aux fichiers partagés et y retrouver les documents relatifs à cet atelier.

LES MOTS ONT UN SENS

Eveiller le sens critique

La deuxième étape est de diviser les jeunes en plusieurs groupes, et de ne pas donner les mêmes documents à chaque groupe. L'objectif est donc de faire un lien entre les sources d'informations et le récit qui émerge de façon différente en fonction de ces sources. Le but final est d'ancrer la nécessité de vérifier les informations, de diversifier ses sources et de recouper les informations avant de se faire une opinion sur un fait relaté dans les médias.

RETOUR & FEEDBACK

Une compétence essentielle à la construction de l'esprit critique et de la pensée libre dans un monde qui monétise l'attention



Les jeunes sont sans cesse confrontés à des médias de moins en moins professionnels. La qualité des enquêtes baisse, l'immédiateté de l'information est la nouvelle norme et la vérification des sources n'est absolument pas un réflexe intuitif de la nouvelle génération. Cet atelier est une des clés les plus efficaces pour faire comprendre le système des médias aux jeunes. Car quoi de plus vexant que se rendre compte que l'on s'est fait avoir ? La mise en situation permet d'amener la question des Fake news sans s'alourdir avec trop de théorie, parfois mal accueillie, en passant par l'expérience et la discussion

Bénéfices de cette activité :

- on aborde l'histoire de la presse et des médias
- on aborde le cadre juridique et politique en lien avec l'événement dont on parle, ou en lien avec le droit à l'image, ou le droit à l'oubli
- on aborde les différents types de médias, les différences entre la radio, la TV, les journaux, les réseaux...
- on s'exerce à la vérification des sources et des informations
- on permet aux jeunes d'exprimer leurs points de vues en toute bienveillance.
- on aborde la question de la liberté d'expression, de la liberté de la presse
- on aborde l'IA, les deep fakes, les nouvelles technologies

Une activité complémentaire :

Rencontrer un(e) journaliste, visiter un studio radio, visiter la rédaction d'un journal. Cela permet aux jeunes de prendre conscience de la façon dont fonctionne un média.

Réaliser une enquête au sujet d'un événement réel :

La même activité peut être réalisée ensuite à partir de différentes sources au sujet d'un événement réel.

CONCLUSIONS ET PERSPECTIVES

Les activités inspirées des pédagogies actives et de l'école du dehors permettent de coupler les apprentissages formels à des apprentissages non-formels.

LIER L'ÉCOLE ET LA VIE

Lier l'école et la vie, l'enseignement et l'éducation, la classe et le monde extérieur sont des clés qui ouvrent de nombreuses portes et ré-enchantent le rapport à l'apprentissage pour de nombreux élèves. Besoins spécifiques, troubles de l'attention, public précarisé... ces activités collectives, collaboratives, hors du système d'évaluation et de pression caractéristique de l'environnement scolaire traditionnel permettent d'offrir à ces jeunes de nouvelles perspectives d'avenir, une meilleure conscience de Soi, une plus grande ouverture au monde.



LYCÉE VOYAGEUR
DEVIENS CE QUE TU ES



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

CONNECTER LES ACTEURS DE TERRAIN

En mettant en connexion des acteurs de terrain et en les incitant à partager leurs pratiques, un éventail infini d'activités peuvent émerger et être implémentées facilement dans des classes ou des groupes de jeunes. Ces activités permettent de développer des compétences transversales essentielles pour être outillés afin d'évoluer dans un monde qui évolue très vite. Les soft skills sont de plus en plus centrales dans la suite du parcours d'un jeune, après son passage à l'école. Nous espérons que ces compétences seront davantage transmises et valorisées au sein de l'Union Européenne. Nous espérons que ce petit portfolio pourra contribuer à la constitution du patchwork pédagogique de chaque acteur de terrain.