

Déroulé Pédagogique

« Le Parlement de la Paix »

Cycle de 3 Ateliers Numériques pour l'Inclusion

Contexte de cette démarche	2
Introduction	2
Objectifs reliés à l'inclusion par le numérique :	3
Public cible	3
Durée de l'animation	4
Objectifs d'apprentissage pédagogiques : compétences, savoirs-faire et attitudes	5
Matériel	6
Installation	6
Déroulés des 3 ateliers pédagogiques	7
Atelier 1 : Réflexion sur l'identité personnelle	8
Atelier 2 : Construction du personnage commun / avatar	15
Activité 3 : Saynètes, création du scénario et tournage	22
Visualisation de la vidéo finale avec les enfants	29
Echange de vidéos avec la classe correspondante	30

Contexte de cette démarche

Le présent déroulé pédagogique vise à capitaliser le travail commun mis en place par les associations Par Le Monde (PLM) et Stea. Les deux associations collaborent dans le cadre d'un partenariat simplifié financé par la Commission Européenne via Erasmus+. Ce partenariat simplifié intitulé "RENPI" (Raccroche toi à l'éducation via le numérique pour l'inclusion) permet aux deux associations de s'enrichir mutuellement en partageant leurs techniques d'animation et leurs bonnes pratiques autour de l'inclusion dans un contexte d'échanges interculturels.

Au cœur du partenariat Erasmus+ franco-roumain RENPI, axé sur l'inclusion à travers l'utilisation du numérique, se trouve une initiative innovante visant à lutter contre le décrochage scolaire. Dans notre quête pour favoriser l'intégration des élèves de 7 à 11 ans en situation de décrochage scolaire, nous nous sommes engagés dans la conception d'un déroulé pédagogique unique en son genre. Ce déroulé, composé de trois fiches pédagogiques, constitue la pierre angulaire d'un cycle de trois ateliers spécialement conçus pour ces jeunes apprenants.

Notre ambition est double : d'une part, nous aspirons à offrir aux enfants en décrochage scolaire une opportunité stimulante d'explorer le monde numérique et de développer des compétences essentielles pour leur avenir. D'autre part, nous cherchons à enrichir le répertoire des enseignants et des professionnels de l'éducation en mettant à leur disposition un outil novateur et adaptable, susceptible de susciter l'engagement et de nourrir la motivation de ces élèves.

Cette activité reflète notre engagement envers le troisième objectif spécifique de notre partenariat RENPI: la création d'un outil pédagogique. En mettant l'accent sur le partage de pratiques numériques et l'intégration de l'inclusion au sein de la communauté éducative, nous espérons que cette initiative contribuera non seulement à lutter contre le décrochage scolaire, mais aussi à renforcer les compétences essentielles pour une éducation inclusive et tournée vers l'avenir.

Nous invitons tous les acteurs de l'éducation intéressés à participer activement à cette démarche collective visant à tester à améliorer ce déroulé pédagogique novateur. Cela permettra d'affiner et d'améliorer continuellement notre approche pour un impact maximal sur les élèves en décrochage scolaire. Ensemble, nous construirons un avenir éducatif plus inclusif et numérique pour tous !

Introduction

Bienvenue dans notre Déroulé Pédagogique « Le Parlement de la Paix » - Cycle de 3 Ateliers Numériques pour l'Inclusion. Ce programme pédagogique a été spécialement conçu pour répondre aux besoins des élèves âgés de 7 à 11 ans en situation de décrochage scolaire. Notre objectif est d'offrir aux enseignants et aux professionnels de l'éducation un outil puissant et pratique pour réengager ces élèves dans leur parcours éducatif en utilisant des outils numériques attrayants.



Ce déroulé pédagogique se compose de trois fiches pédagogiques, chacune correspondant à un atelier unique. Chaque atelier a été minutieusement élaboré pour offrir une expérience d'apprentissage interactive et stimulante, tout en favorisant le développement des compétences essentielles.

Au cours de ces ateliers, les élèves auront l'opportunité d'explorer le monde numérique sous un nouvel angle, en découvrant des activités conçues pour les captiver et les encourager à participer activement. Les activités sont axées sur le renforcement des compétences numériques, émotionnelles et interculturelles tout en favorisant l'inclusion.

Nous vous invitons à plonger dans ce Déroulé Pédagogique avec l'objectif de renforcer l'engagement et la motivation de vos élèves en situation de décrochage scolaire. Ensemble, nous visons à créer un environnement éducatif stimulant et inclusif, où chaque élève a l'opportunité de développer son potentiel grâce aux outils numériques.

Nous vous souhaitons beaucoup de succès dans la mise en œuvre de ces ateliers et espérons que cette ressource sera un précieux allié dans votre mission d'inclusion et de réengagement des élèves.

Objectifs reliés à l'inclusion par le numérique :

- Inclure par le numérique : faire des rencontres entre des enfants qui ne se seraient jamais rencontrés
 - Permettre aux enfants à mieux connaître les enfants dans la classe correspondante (qui se trouve dans un autre pays/ville/école), à comprendre leurs caractéristiques et à développer de l'empathie pour leurs réalités.
 - Lutter contre la discrimination : les participants apprendront à apprécier la diversité et à comprendre que chaque enfant a ses propres expériences et défis.
- Inclusion au numérique : aider les enfants à utiliser les ressources numériques
- Utiliser le numérique pour atteindre les objectifs pédagogiques (lecture, écriture, géo, etc.)
 - Prévenir le décrochage scolaire
- Accroître le pouvoir d'agir des enfants grâce aux expériences acquises lors des défis auxquels ils ont été invités à participer :
 - Développer chez les enfants la capacité à chercher eux-mêmes des solutions
 - Changer le regard de comment ils se voient eux-mêmes.

Public cible

Ces ateliers, axés sur l'inclusion par le numérique et l'autonomisation des enfants âgés de 7 à 11 ans, peuvent être utiles pour un large éventail de professionnels et d'experts travaillant avec des enfants dans divers contextes. Le public cible de ces ateliers pourrait inclure :

1. Enseignants et éducateurs : Les ateliers peuvent être bénéfiques pour les enseignants des écoles primaires ou pour les éducateurs travaillant dans les centres de jour, les



jardins d'enfants et les organisations non gouvernementales travaillant avec des enfants de cet âge. Ces professionnels peuvent utiliser les ateliers pour développer les compétences sociales et de communication des enfants, promouvoir l'éducation au développement durable et encourager la pensée critique et la créativité.

2. **Conseillers d'orientation scolaire :** Les conseillers d'orientation scolaire peuvent trouver ces ateliers utiles pour soutenir le développement personnel et social des enfants. Les ateliers peuvent fournir des outils pour aborder les problèmes liés à l'accès à une éducation de qualité et aider les enfants à développer leurs compétences en prise de décision et en résolution de conflits.
3. **Travailleurs sociaux :** Les professionnels du travail social travaillant avec des enfants issus de milieux défavorisés ou en difficulté peuvent bénéficier des ateliers abordant les problèmes d'accès à l'éducation. Ils peuvent utiliser les ateliers pour développer des programmes de soutien et d'intervention pour les enfants vulnérables.
4. **Formateurs et facilitateurs en développement personnel :** Les personnes offrant une formation et une facilitation en développement personnel pour les enfants peuvent trouver les ateliers utiles pour enrichir le contenu de leurs programmes. Les ateliers peuvent ajouter des dimensions liées aux droits de l'enfant, à l'éducation au développement durable et à l'implication des enfants dans le processus décisionnel.
5. **Psychologues et thérapeutes :** Les psychologues et les thérapeutes travaillant avec des enfants peuvent trouver les ateliers précieux pour soutenir le développement des compétences en communication, de la confiance en soi et de la capacité des enfants à faire face au stress et à l'anxiété liés à l'école ou à d'autres problèmes.
6. **Représentants d'ONG et d'institutions gouvernementales :** Les personnes travaillant dans des organisations non gouvernementales ou dans les départements de l'éducation du gouvernement peuvent utiliser les ateliers pour développer des programmes et des politiques visant à soutenir l'accès à une éducation de qualité pour tous les enfants.
7. **Parents et tuteurs :** Les parents et les tuteurs peuvent trouver ces ateliers utiles pour soutenir le développement de leurs enfants à la maison et les impliquer dans des discussions sur l'éducation et les droits de l'enfant.

Ces ateliers offrent des outils et des connaissances qui peuvent soutenir les enfants dans leur devenir de citoyens actifs et responsables, contribuant ainsi au développement des communautés et de la société dans son ensemble.

Durée de l'animation

La durée globale de la mise en place des ateliers inclus dans ce déroulé pédagogique est de 4 heures et demie, réparties sur trois ateliers d'une durée de 1 heure et demie chacun.

Cela signifie que les participants passeront un total de 4 heures et demie à s'engager activement dans les activités prévues dans le programme, qui incluent la réflexion sur l'identité

personnelle, la construction d'un personnage commun, et la création de saynètes et de vidéos pour promouvoir des solutions en matière d'éducation de qualité.

Objectifs d'apprentissage pédagogiques : compétences, savoir-faire et attitudes

Les objectifs d'apprentissage pédagogiques de ce programme sont variés et englobent un large éventail de compétences, de savoir-faire et d'attitudes. Voici une description des principaux objectifs dans chacune de ces catégories :

Compétences :

1. **Compétences numériques** : Les participants apprennent à utiliser des outils numériques pour la production de matériel audiovisuel, y compris la création de vidéos. Ils développent des compétences techniques liées à l'utilisation d'appareils numériques et de logiciels de montage vidéo.
2. **Compétences en communication** : Les enfants améliorent leur capacité à communiquer efficacement en participant à des discussions de groupe, en présentant leurs idées de manière claire et en créant des vidéos pour transmettre des messages.
3. **Compétences sociales** : Les activités de groupe encouragent la collaboration, le travail d'équipe et l'empathie envers les autres participants, renforçant ainsi les compétences sociales essentielles.

Savoir-faire :

1. **Réflexion critique** : Les participants sont encouragés à réfléchir de manière critique sur des questions liées à l'identité personnelle et à l'éducation, en identifiant des problèmes et en élaborant des solutions.
2. **Créativité** : Ils développent leur créativité en construisant un personnage "avatar" et en participant à des activités de création de contenu audiovisuel.
3. **Résolution de problèmes** : En jouant des rôles et en recherchant des solutions aux problèmes d'éducation, les enfants développent des compétences en résolution de problèmes.

Attitudes :

1. **Confiance en soi** : Les participants gagnent en confiance en exprimant leurs idées, en jouant des rôles et en présentant leur travail au groupe.
2. **Empathie** : Les activités qui encouragent la compréhension des autres participants renforcent l'empathie et la sensibilisation aux expériences des autres.
3. **Engagement civique** : En abordant des problèmes liés à l'éducation et en créant une vidéo de sensibilisation, les enfants développent une attitude d'engagement civique, de responsabilité sociale et de sensibilisation aux enjeux communautaires.

Ce programme vise à fournir aux participants des compétences numériques, des savoir-faire en communication et en résolution de problèmes, tout en favorisant des attitudes positives telles que la confiance en soi, l'empathie et l'engagement civique. Ces compétences et attitudes sont essentielles pour le développement personnel et social des enfants et peuvent être appliquées dans divers contextes de leur vie.

Matériel

Pour mettre en place ce programme éducatif, vous aurez besoin du matériel suivant, qui varie en fonction de chaque atelier :

1. Fiches de présentation personnelle (une pour chaque participant) : Annexe 1.
2. Matériel de bureau, y compris des crayons, des stylos, des feutres, etc.
3. Éventuellement, un tableau ou un tableau blanc pour noter les idées et les points communs/différences.
4. Copies des fiches de présentation personnelles des enfants de la classe correspondante.
5. Matériel pour créer des graphiques thématiques, tels que des feuilles de papier, des marqueurs, etc.
6. Lettre de Pélico personnalisée selon les problèmes identifiés précédemment : Annexe 3.
7. Appareils numériques (appareils photo, caméras vidéo, smartphones, tablettes, etc.) avec des batteries chargées.
8. Accessoires et décors pour le tournage des saynètes.
9. Logiciels de montage vidéo (le cas échéant) pour la création de la vidéo promotionnelle.

Installation

Pour mettre en place ce programme éducatif, vous aurez besoin d'installations appropriées pour chaque atelier. Voici une description des installations nécessaires pour chaque atelier :

Atelier 1 : Réflexion sur l'identité personnelle :

1. **Salle de classe ou espace de réunion** : Une salle de classe ou un espace de réunion est nécessaire pour rassembler les participants. Assurez-vous qu'il y a suffisamment de tables et de chaises pour tous les participants.
2. **Écran ou tableau blanc** : Un écran ou un tableau blanc peut être utile pour les présentations et pour afficher les idées ou les réponses collectives.
3. **Matériel de bureau** : Chaque participant aura besoin d'un espace pour remplir sa fiche de présentation personnelle, donc assurez-vous qu'il y a suffisamment de bureaux ou de tables disponibles.

Atelier 2 : Construction du personnage commun / avatar :

1. **Salle de classe ou espace de réunion** : Comme pour l'atelier 1, vous aurez besoin d'une salle de classe ou d'un espace similaire pour rassembler les participants.
2. **Matériel de bureau** : Les participants auront besoin d'espace pour créer les fiches du personnage "avatar" et pour effectuer d'autres activités liées à cet atelier.
3. **Espace pour afficher les fiches personnelles des enfants de la classe correspondante** : Vous aurez besoin d'un espace pour afficher les fiches personnelles des enfants de la classe correspondante, de manière à ce qu'elles puissent être consultées par tous.

Atelier 3 : Saynètes, création du scénario et tournage :

1. **Espace polyvalent** : Pour cet atelier, vous aurez besoin d'un espace polyvalent suffisamment grand pour permettre la mise en scène des saynètes et le tournage des vidéos. Cela peut être une salle de classe transformée, une salle de réunion flexible, ou un espace extérieur approprié.
2. **Équipement audiovisuel** : Assurez-vous que l'espace est équipé d'appareils numériques (appareils photo, caméras vidéo, etc.) pour le tournage des vidéos. Vous devrez également disposer d'un espace pour visionner les vidéos après le tournage.
3. **Matériel de costume et de mise en scène** : Si des costumes ou des accessoires sont disponibles pour les saynètes, assurez-vous qu'ils sont prêts à être utilisés.
4. **Logiciel de montage vidéo** : Si vous prévoyez de monter les vidéos après le tournage, assurez-vous d'avoir un ordinateur avec un logiciel de montage vidéo installé.

Assurez-vous de planifier l'utilisation de ces installations à l'avance, de vérifier que tout le matériel nécessaire est en bon état de fonctionnement, et de coordonner l'accès à ces installations pour chaque atelier afin que le programme se déroule de manière fluide et productive.

Déroulés des 3 ateliers pédagogiques

Ce déroulé pédagogique est un programme éducatif composé de trois ateliers conçus pour encourager la participation active des enfants à travers l'apprentissage de compétences numériques et la réflexion sur des questions liées à l'identité personnelle, à l'éducation de qualité, et à l'engagement civique. Chacun de ces ateliers est conçu pour stimuler la créativité et l'expression individuelle tout en favorisant la collaboration au sein du groupe.

Atelier 1 : Réflexion sur l'identité personnelle : Cet atelier d'introduction vise à motiver les enfants à s'impliquer dans le programme. Les participants explorent leur propre identité personnelle en remplissant des fiches de présentation personnelles. Ils découvrent les similitudes et les différences entre eux et engagent des discussions significatives. Cela les prépare à la suite du programme en renforçant leur confiance en eux et en développant leur capacité à exprimer leurs idées.

Atelier 2 : Construction du personnage commun / avatar : Dans ce deuxième atelier, les enfants approfondissent leur compréhension de l'identité en construisant un personnage "avatar" commun qui reflète les caractéristiques partagées par le groupe. Ils explorent également les obstacles à une éducation de qualité et commencent à élaborer des solutions. Cela encourage la réflexion critique et la collaboration tout en favorisant l'empathie envers les autres.

Atelier 3 : Saynètes, création du scénario et tournage : Lors de cet atelier final, les enfants s'engagent activement dans un jeu de rôle axé sur le "Parlement de paix" pour résoudre des problèmes liés à l'éducation. Ils jouent des rôles de représentants du gouvernement, des directeurs d'écoles et des étudiants, tout en utilisant des compétences numériques pour filmer le processus et créer une vidéo de sensibilisation. Cela les pousse à s'impliquer dans des problématiques sociales et à développer leurs compétences en communication et en résolution de problèmes.

Dans l'ensemble, ce programme offre aux enfants une opportunité unique d'explorer leur identité, de réfléchir à des questions importantes liées à l'éducation, et de s'engager activement dans la résolution de problèmes au sein de leur communauté. Il renforce leur confiance, leur créativité et leur conscience sociale tout en développant des compétences numériques essentielles pour le monde moderne.

Atelier 1 : Réflexion sur l'identité personnelle

✓ Que se passe-t-il pendant l'atelier 1 ?

Il s'agit de l'atelier d'introduction qui vise à motiver les enfants à s'impliquer dans un programme composé de 3 ateliers d'éducation non formelle où ils apprendront à utiliser une série d'outils numériques, basés sur la production de matériel audio-vidéo (vidéo) pour d'autres enfants.

Objectifs

1. **Motiver et impliquer les enfants :** L'objectif principal de cet atelier est de motiver et d'impliquer les enfants dans le programme d'éducation numérique, en les enthousiasmant pour l'aventure du Parlement de la Paix. Il s'agit de leur faire comprendre qu'ils font partie d'une équipe internationale qui lutte pour le droit des enfants à l'éducation. Les enfants apprendront ainsi à s'impliquer activement et à sentir qu'ils ont un rôle important à jouer dans la résolution d'un problème mondial.
2. **Comprendre les objectifs du programme :** Dans cet atelier, nous voulons que les enfants comprennent les objectifs du programme du Parlement de la Paix, qui comprennent l'identification et la promotion de solutions pour respecter le droit

des enfants à l'éducation. Ils seront sensibilisés à l'importance de cette mission et seront motivés pour s'impliquer tout au long des trois ateliers.

3. **Travail d'équipe et collaboration** : ce premier atelier permet aux enfants d'apprendre à travailler en équipe et à collaborer avec leurs pairs. Ceci est essentiel pour résoudre les problèmes et trouver des solutions au sein du Parlement de Paix.
4. **Apprendre à se connaître** : en remplissant la fiche de présentation personnelle et en discutant ensuite, les enfants apprendront à mieux se connaître et à découvrir les similitudes et les différences qui existent entre eux. Cela favorise la compréhension et l'empathie envers les autres et contribue à créer un lien entre les enfants des classes participantes.
5. **Développer les compétences de communication et de présentation** : en présentant leur fiche de présentation personnelle et en participant à la discussion de groupe, les enfants développent leurs compétences de communication et de présentation devant les autres. Ces compétences sont essentielles pour transmettre plus tard des solutions à des problèmes éducatifs.
6. **Pensée critique et identification des problèmes** : l'atelier encourage les enfants à penser de manière critique et à identifier les problèmes liés à l'accès à l'éducation. Grâce à la discussion en groupe, ils peuvent partager leurs idées et parvenir à des conclusions communes sur les difficultés qu'ils rencontrent.
7. **Prise de conscience de l'importance de l'éducation** : grâce aux questions supplémentaires posées dans la dernière partie de l'atelier, les enfants prendront davantage conscience de l'importance de l'éducation dans leur vie et seront en mesure d'exprimer leurs opinions et leurs préoccupations à ce sujet.
8. **Stimulation de la créativité** : les participants seront encouragés à personnaliser leurs fiches de présentation personnelle avec des dessins et à exprimer leur créativité en les complétant.
9. **Préparation aux étapes suivantes** : l'atelier prépare les enfants aux deux étapes suivantes du programme. Ils comprendront que les informations obtenues à ce stade sont fondamentales pour mieux comprendre les problèmes de leurs pairs dans d'autres pays et pour trouver des solutions efficaces.

Ces objectifs pédagogiques sont essentiels pour s'assurer que les enfants comprennent leur mission dans le programme du Parlement de la Paix et sont prêts à travailler en équipe pour trouver des solutions aux problèmes d'éducation dans le monde.

Durée de l'atelier

Cet atelier dure 1 heure et demie.

Matériel

- Stylos

- Crayons de couleur ou crayons de couleur
- Tableau à feuilles mobiles ou grand tableau noir
- Marqueurs de différentes couleurs ou craies de couleur

Préparation avant l'atelier

Avant l'atelier, imprimez une copie de la "fiche de présentation personnelle" pour chaque participant, que vous trouverez à l'annexe 1 de ce guide.

Préparez le matériel énuméré au point précédent

Les étapes de l'atelier

1. Introduction : présentation du programme de littératie numérique et lancement du défi aux enfants.
2. Présentation de la "fiche de présentation personnelle", de son objectif et explication des instructions à suivre pour la remplir.
3. réalisation de cartes d'identité personnelles
4. Discussion de groupe animée sur les fiches d'identité personnelle remplies par les enfants dans le but d'identifier les points communs et les différences.
5. Activité de groupe pour répondre aux questions supplémentaires.

Déroulement de l'atelier :

a) Introduction : aperçu du programme d'apprentissage numérique et lancement du défi aux enfants (10 minutes)

Dans cet atelier, dites aux enfants que vous êtes ici pour les inviter à s'impliquer dans une merveilleuse aventure commune avec une classe d'élèves d'un autre pays d'Europe, avec un important mini-défi commun : Trouver des solutions pour mieux respecter le droit à l'éducation des enfants.

L'invitation vient du sympathique Pélico, qui est une personne très spéciale, un pélican qui aime voyager. Pélico aime découvrir notre vaste monde, rencontrer des enfants des quatre coins de la planète et leur poser de nombreuses questions sur leur vie, leur culture et leur quotidien. Cette fois-ci, Pélico invite les enfants à une aventure particulière. Il s'agit de leur proposer de devenir membres du "Parlement de la Paix", un parlement extraordinaire composé d'enfants qui incarnent des décideurs cherchant à trouver et à promouvoir les meilleures solutions pour respecter le droit des enfants à l'éducation, reconnu comme l'un des droits fondamentaux de tous les enfants par la Convention des Nations Unies sur les droits de l'enfant de 1989. Concrètement, les enfants de chaque pays invités par Pelico à participer à cette aventure devront créer une vidéo dans laquelle ils pourront faire connaître au monde les solutions qu'ils ont identifiées et inviter d'autres enfants à relever le défi.

Pour ce faire, expliquez aux enfants qu'au cours de la prochaine période, vous franchirez ensemble **3 étapes principales** :

1. Les enfants de chaque classe identifieront certaines des principales caractéristiques des enfants de leur classe et feront des "fiches de présentation personnelle" qu'ils enverront à la classe de l'autre pays.
2. Après avoir reçu les "fiches de profil personnel" des enfants de l'autre pays, les enfants de chaque classe créeront un "avatar" d'un enfant représentatif de la classe correspondante, en identifiant les principaux obstacles à l'accès à une éducation de qualité.
3. Les enfants de chaque classe participeront à un jeu de rôle intitulé "Parlement de la paix", dans lequel ils feront partie d'un groupe représentant les parties prenantes de l'éducation des enfants. Ils chercheront des solutions aux problèmes identifiés à l'étape précédente et défendront le droit des enfants à l'éducation dans le pays correspondant. L'ensemble du processus, et en particulier les solutions identifiées par les enfants, sera inclus dans une vidéo qu'ils auront produite, dans le but de présenter les solutions identifiées et d'inciter d'autres enfants à trouver des solutions pour respecter le droit des enfants à l'éducation.

b) Présentation de la "fiche de présentation personnelle", de son objectif et explication des instructions pour la remplir (5 minutes).

Montrez ensuite aux enfants la fiche figurant à l'annexe 1 de ce guide.

Expliquez-leur qu'ils vont chacun remplir cette fiche avec des informations les concernant en répondant à des questions ou en remplissant les espaces marqués.

Dites-leur que cette fiche permettra aux enfants de la classe correspondante dans l'autre pays de connaître les enfants de leur classe. Expliquez-leur que les enfants de la classe correspondante font exactement la même chose et que les deux classes échangeront ensuite leurs fiches de travail. Les informations figurant sur les fiches, ainsi que les réponses à certaines questions complémentaires, constitueront la base d'un portrait "rabougri" d'un enfant représentatif de la classe correspondante, et leur tâche consistera à découvrir les difficultés qu'ils rencontrent pour accéder à l'éducation et à trouver des solutions pour y remédier.

Lisez les questions de la fiche de présentation personnelle avec les enfants et assurez-vous que chaque enfant comprend la tâche qu'il doit accomplir ensuite.

c) Réalisation des fiches de présentation personnelle (30 minutes)

Remettez à chaque enfant un exemplaire de la fiche de l'annexe 1 et mettez à leur disposition des crayons de couleur et/ou des crayons à papier.

Invitez-les à répondre aux questions et à compléter les informations demandées, puis à se dessiner en personnalisant la silhouette au centre de la page. Encouragez-les à illustrer sur le dessin les caractéristiques que les représentent le mieux.

Soutenez les enfants qui ont des difficultés d'écriture ou d'expression.

Lorsque les enfants ont terminé leur feuille, aidez-les à l'afficher dans un endroit visible par toute la classe.

d) Discussion de groupe animée sur les cartes d'identité personnelle remplies par les enfants dans le but d'identifier les points communs et les différences (20 minutes)

Une fois que tous les enfants ont rempli leur fiche et que celle-ci est affichée bien en vue devant la classe, demandez-leur de retourner dans le grand groupe pour une activité commune.

Commencez par inviter 2 ou 3 enfants volontaires à présenter leurs propres fiches à la classe.

Invitez ensuite les enfants à former une file indienne et à passer à tour de rôle devant les feuilles affichées afin de voir toutes les feuilles de leur classe. Demandez aux enfants d'être attentifs à ce qu'ils sont surpris de trouver dans les feuilles de leurs camarades, aux similitudes et aux différences qu'ils identifient entre leur propre feuille et celles de leurs camarades.

Une fois que tous les enfants ont regagné leur place, invitez-les à discuter en groupe des similitudes et des différences qu'ils ont remarquées. Invitez-les à noter les principales observations sur un tableau de papier divisé en deux colonnes : POINTS COMMUNS et DIFFÉRENCES.

e) Activité de groupe pour répondre aux questions supplémentaires (25 minutes)

Dans la dernière partie de l'activité, invitez les enfants à une discussion animée pour identifier les informations supplémentaires qui aideront les enfants de la classe correspondante à les connaître et à comprendre au mieux leur situation scolaire et le contexte de leur éducation.

Posez les questions suivantes à tour de rôle, en invitant un enfant par classe à noter les réponses de la classe sur une feuille de papier ou au tableau :

- Quels sont vos meilleurs souvenirs de l'école ?
- Qu'est-ce qui vous plaît le plus à l'école ?
- Qu'est-ce qui est le plus difficile pour vous à l'école ?
- Quelles sont les plus grandes difficultés que vous rencontrez à l'école ou dans votre processus d'apprentissage ?

À la fin, remerciez les enfants pour leur participation et dites-leur que vous allez envoyer leurs réponses ainsi que les photos des fiches de travail qu'ils ont réalisées à la classe correspondante. De même, lors du prochain atelier que vous organiserez dans le cadre de ce programme, vous découvrirez les fiches de travail des enfants de la classe correspondante et vous créerez ensemble le personnage avatar qui les représente le mieux.

★ Exemples d'indicateurs quantitatifs et qualitatifs pour mesurer l'atteinte des objectifs de l'atelier 1

Voici des exemples d'indicateurs quantitatifs et qualitatifs permettant de mesurer l'atteinte des objectifs pédagogiques fixés pour l'Atelier 1 au sein du programme « Parlement de Paix » :

Objectif 1 : Motiver et impliquer les enfants

Indicateurs quantitatifs :	Indicateurs qualitatifs :
<ul style="list-style-type: none"> Le nombre d'enfants présents à l'atelier. Nombre d'enfants qui ont participé activement aux discussions et activités de groupe. 	<ul style="list-style-type: none"> Le degré d'enthousiasme et de participation active des enfants lors de la présentation du défi et des discussions de groupe. Commentaires des enfants sur leur niveau d'engagement et d'intérêt pour le sujet de l'atelier.

Objectif 2 : Comprendre les objectifs du programme

Indicateurs quantitatifs :	Indicateurs qualitatifs :
<ul style="list-style-type: none"> Le nombre d'enfants pouvant citer au moins trois objectifs du programme « Parlement de Paix ». 	<ul style="list-style-type: none"> Capacité des enfants à expliquer dans leurs propres mots les objectifs du programme et leur importance dans la lutte pour les droits des enfants à l'éducation

Objectif 3 : Travail d'équipe et collaboration

Indicateurs quantitatifs :	Indicateurs qualitatifs :
<ul style="list-style-type: none"> Nombre d'enfants qui ont participé à des activités de travail en équipe. Nombre d'équipes formées et engagées dans des activités de groupe. 	<ul style="list-style-type: none"> Évaluer la qualité de la collaboration et la contribution de chaque enfant aux activités de groupe. Observer comment les enfants communiquent et travaillent ensemble en équipe.

Objectif 4 : Connaissance mutuelle

Indicateurs quantitatifs :	Indicateurs qualitatifs :

<ul style="list-style-type: none"> • Le degré de réalisation des fiches personnelles de présentation par les enfants. • Nombre de similitudes et de différences identifiées lors de la discussion de groupe. 	<ul style="list-style-type: none"> • Commentaires des enfants sur la façon dont ils ont appris à se connaître et avec quelle efficacité ils ont identifié les similitudes et les différences. • Le degré d'empathie et de compréhension envers leurs pairs.
--	---

Objectif 5 : Développer les compétences de communication et de présentation

Indicateurs quantitatifs :	Indicateurs qualitatifs :
<ul style="list-style-type: none"> • Le nombre d'enfants ayant présenté leur carte de présentation personnelle devant la classe. 	<ul style="list-style-type: none"> • Évaluer la qualité des présentations des enfants en termes de clarté, d'expression et de capacité à transmettre des informations.

Objectif 6 : Pensée critique et identification des problèmes

Indicateurs quantitatifs :	Indicateurs qualitatifs :
<ul style="list-style-type: none"> • Le nombre de problèmes identifiés par les enfants lors de la discussion de groupe. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le degré de profondeur et de pertinence des problèmes identifiés. • Capacité des enfants à formuler des questions critiques et à exprimer des opinions motivées

Objectif 7 : Prise de conscience de l'importance de l'éducation

Indicateurs quantitatifs :	Indicateurs qualitatifs :
<ul style="list-style-type: none"> • Nombre d'enfants capables de citer au moins deux raisons pour lesquelles l'éducation est importante. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le degré de conscience et d'appréciation de l'importance de l'éducation dans la vie des enfants, exprimé dans leurs commentaires

Objectif 8 : Stimuler la créativité

Indicateurs quantitatifs :	Indicateurs qualitatifs :
<ul style="list-style-type: none"> • C'est le nombre d'enfants qui ont personnalisé leur carte de présentation personnelle avec des dessins et des illustrations. 	<ul style="list-style-type: none"> • Évaluation du niveau de créativité et d'originalité exprimé dans les dessins et illustrations réalisés par les enfants.

Objectif 10 : Préparation des prochaines étapes

Indicateurs quantitatifs :	Indicateurs qualitatifs :
----------------------------	---------------------------

<ul style="list-style-type: none"> Le degré de compréhension du lien entre cet atelier et les prochaines étapes du programme, exprimé par les réponses des enfants aux questions. 	<ul style="list-style-type: none"> Capacité des enfants à relier les informations et les compétences acquises dans cet atelier aux tâches et objectifs des étapes suivantes.
--	---

Atelier 2 : Construction du personnage commun / avatar

✓ Que se passe-t-il pendant l'Atelier 2 ?

Dans cet atelier, les participants découvriront les informations sur les enfants de la classe correspondante, ils construiront la présentation du personnage de type "avatar" qui regroupera leurs caractéristiques, ils identifieront les principaux obstacles qui entravent le respect de leur droit à une éducation de qualité et ils commenceront à générer des idées de solutions.

Objectifs pédagogiques :

- 1. Connaissance et compréhension des enfants de la classe correspondante** : L'objectif principal de cet atelier est d'aider les enfants à mieux connaître leurs pairs de la classe correspondante, à comprendre leurs caractéristiques et à développer de l'empathie envers leurs réalités. Grâce à l'analyse des bulletins personnels et des tableaux thématiques, les enfants auront une image plus claire des autres enfants et de leurs expériences.
- 2. Construire le personnage "avatar"** : Les participants collaboreront pour créer un personnage « avatar » qui représente les caractéristiques communes des enfants de la classe correspondante. Cette activité les aidera à identifier les éléments clés qui définissent le groupe et à développer leurs compétences en matière de synthèse et de présentation de l'information.
- 3. Identifier les blocages dans l'accès à une éducation de qualité** : A travers des échanges et des analyses, les enfants identifieront les principaux obstacles et difficultés rencontrés par le personnage « avatar » en termes d'accès à une éducation de qualité. Cette étape les aidera à prendre conscience des problèmes réels auxquels peuvent être confrontés leurs collègues des autres pays.
- 4. Générer des idées de solutions** : Les enfants travailleront en groupes pour proposer des solutions créatives aux difficultés identifiées. Cette activité les encouragera à penser de manière critique et à développer des compétences en résolution de problèmes, les préparant ainsi à la prochaine étape du programme.
- 5. La collaboration d'équipe** : L'atelier favorise le travail d'équipe et la collaboration entre les enfants pour réaliser des graphiques, construire « l'avatar » et identifier des solutions. Cette compétence est essentielle pour résoudre des problèmes complexes.

6. **Développement des compétences de communication et de présentation** : Les participants seront encouragés à partager leurs informations et leurs idées de manière claire et cohérente, aussi bien en petits groupes que devant toute la classe. Cela développera leurs compétences en communication et en présentation.
7. **Comprendre la diversité et les différentes perspectives** : Les participants apprendront à apprécier la diversité parmi leurs pairs et à comprendre que chaque enfant a ses propres expériences et défis. Cela les aidera à être plus ouverts et empathiques envers les autres.

Ces objectifs pédagogiques sont essentiels pour développer la compréhension et l'empathie des enfants envers leurs pairs d'autres pays et pour les préparer à trouver des solutions efficaces aux problèmes liés à l'éducation dans le cadre du programme « Parlement de paix ».

Durée de l'atelier

Cet atelier dure 1 heure et demie.

Matériel

- Des stylos
- Crayons de couleur ou crayons de couleur
- Feuilles de tableau à feuilles mobiles ou grand tableau
- Marqueurs de différentes couleurs ou craie de couleur

Préparation avant l'atelier

Avant l'atelier, imprimez des doubles des documents reçus des élèves de la classe correspondante et affichez-les en un seul exemplaire dans la classe afin qu'ils puissent tous être vus ensemble.

Utilisez le deuxième exemplaire de chaque feuille pour découper les réponses écrites par les élèves sous forme de nuages et regroupez-les dans des enveloppes distinctes pour chaque catégorie : 1. Nombre de frères et/ou sœurs ; 2. Sport préféré ; 3. Langues parlées ; 4. Comment se rendre à l'école ; 5. Musique préférée ; 6. Qu'imagine-t-il faire à 17 ans ? 7. Le travail qu'ils veulent quand ils seront grands.

Préparez le matériel présenté au point précédent.

Les étapes de l'atelier

1. Introduction : présentation de l'objectif de l'atelier.
2. Aperçu des "fiches personnelles de présentation" des enfants de la classe correspondante

3. Création de graphiques thématiques pour identifier les caractéristiques les plus courantes des enfants de la classe correspondante.
4. Création de la « fiche personnelle de présentation » du personnage « avatar » qui regroupe les caractéristiques les plus communes des enfants de la classe correspondante
5. Voter pour le nom du personnage "avatar" et dresser collectivement son portrait
6. Identifier les difficultés rencontrées par ce personnage pour accéder à une éducation de qualité.
7. Trouver des solutions possibles aux difficultés identifiées

Déroulement de l'atelier :

a) Introduction : présentation de l'objectif de l'atelier (5 minutes)

Rappelez aux enfants les fiches de présentation personnelles qu'ils ont réalisées lors du dernier atelier. Expliquez-leur qu'aujourd'hui vous allez découvrir ensemble les dossiers des enfants de la classe correspondante. Le but de l'atelier d'aujourd'hui est d'utiliser les informations extraites de ces fiches pour identifier des solutions aux problèmes qui entravent l'accès des enfants de la classe correspondante à une éducation de qualité.

b) Aperçu des "fiches personnelles de présentation" des enfants de la classe correspondante (10 minutes)

Montrez les cartes aux enfants de la classe correspondante dans un endroit visible et demandez aux enfants de s'approcher d'eux pour les remarquer. Encouragés à identifier ce qui est commun à plusieurs cartes et quelles sont les principales différences qu'ils remarquent. Une fois que tous les enfants ont regardé les documents, recueillez leurs points de vue en leur demandant de partager ces observations avec la classe. Demandez aux enfants qui ont des idées de les noter sur un tableau à feuilles divisées en deux colonnes : SIMILARITÉS et DIFFÉRENCES.

c) Création de graphiques thématiques pour identifier les caractéristiques les plus courantes des enfants de la classe correspondante (20 minutes)

Répartissez les enfants en 7 groupes et expliquez que chaque groupe doit analyser une des principales catégories explorées à travers la fiche de présentation personnelle. Choisissez les 7 catégories avec les enfants en suivant les cartes devant eux. Par exemple : 1. Nombre de frères et/ou sœurs ; 2. Sport préféré ; 3. Langues parlées ; 4. Comment se rendre à l'école ; 5. Musique préférée ; 6. Qu'imagine-t-il faire à 17 ans ? 7. Le travail qu'ils veulent quand ils seront grands.

Faites-leur comprendre qu'ils continueront à travailler en groupe et que chaque groupe devra réaliser un graphique pour la catégorie choisie pour illustrer le nombre d'enfants de la classe correspondante qui ont des caractéristiques communes. Expliquez-leur que ces graphiques nous aideront à identifier les principaux traits de la plupart des enfants de la classe correspondante et que nous pourrons ainsi créer le personnage de type « avatar » le plus représentatif.

Montrez aux enfants comment réaliser les graphiques en travaillant ensemble sur un exemple comme celui ci-dessous. Pour la catégorie « Couleur préférée », nous commencerons par dessiner 2 axes sur une feuille de paperboard. L'axe horizontal sera celui des couleurs listées par les enfants de la classe correspondante dans leurs fiches de travail. L'axe vertical sera dédié au nombre de copies. L'étape suivante consiste à identifier les couleurs répertoriées dans les fiches enfants de la classe correspondante, et à allouer à chacune d'elles un espace égal sur l'axe horizontal. Nous comptons ensuite combien d'enfants ont mentionné chacune de ces couleurs et notons l'information sur une feuille de papier. L'étape suivante consiste à diviser l'axe vertical en autant d'unités égales que le nombre maximum d'enfants ayant choisi la même couleur. Enfin, nous créons le graphique basé sur les informations extraites,

Assurez-vous que chaque enfant comprend ce qu'il doit faire ensuite et donnez à chaque groupe une enveloppe contenant les informations d'une catégorie que vous avez découpée sur toutes les cartes des enfants de la classe correspondante. Donnez aux enfants un tableau à feuilles mobiles et des cartes et demandez-leur de commencer à créer les graphiques.

d) Création de la « fiche personnelle de présentation » du personnage « avatar » qui regroupe les caractéristiques les plus communes des enfants de la classe correspondante (10 minutes)

Après que chaque groupe a fini de réaliser son graphique, invitez les enfants à une discussion en grand groupe pour construire ensemble le portrait du personnage de type « avatar » qui regroupe les caractéristiques les plus communes des enfants de la classe correspondante.

Dessinez une silhouette au centre d'une feuille de tableau à feuilles mobiles que vous affichez devant la classe sur le modèle de celle de la feuille de présentation personnelle. Expliquez qu'il s'agit de la fiche de profil personnel de « l'avatar » qui représente les enfants de la classe correspondante.

Invitez un représentant de chaque groupe d'enfants à présenter à la classe le tableau qu'il a réalisé et les conclusions qu'il peut tirer sur ce qui fonctionne pour la plupart des enfants de la classe correspondante. Demandez à chaque enfant de remplir ces informations sur la fiche « avatar ».

e) Voter sur le nom du personnage « avatar » et dessiner collectivement son portrait (10 minutes)

Demandez ensuite aux enfants de revoir les cartes des enfants de la classe correspondante et leurs noms. Par leur nom, demandez-leur d'essayer d'identifier s'il y a plus de garçons ou plus de filles dans la classe correspondante. En fonction du résultat, vous attribuez un sexe à votre "avatar" personnel.

Demandez aux enfants de suggérer des noms appropriés pour ce personnage. Mettez les différentes propositions au vote jusqu'à obtenir une variante acceptée par la majorité des enfants.

À partir du nom et des informations extraites des graphiques réalisés, inviter les enfants à contribuer collectivement à la création du dessin représentatif du personnage « avatar » sur la feuille exposée devant la classe en le personnifiant.

f) Identifier les difficultés rencontrées par ce personnage pour accéder à une éducation de qualité (15 minutes)

Maintenant que le personnage a pris forme, montrez aux enfants la liste des réponses aux questions de suivi reçues des enfants de la classe correspondante.

A partir de ces informations, combinées à ce qui peut être extrait des informations de la fiche de profil du personnel "avatar", inviter les enfants à une discussion animée à travers laquelle je dresse une liste des principales difficultés qui entravent l'accès de ce personnage à une éducation de qualité.

Demandez aux enfants d'écrire les difficultés identifiées sur une feuille de papier ou au tableau.

Une fois toutes les idées parcourues, invitez les enfants à regrouper les difficultés répertoriées selon les catégories qu'elles représentent. Par exemple : « Difficultés concernant les résultats scolaires » ; « Difficultés pour se rendre à l'école » ; "Difficultés concernant les relations entre enfants (harcèlement)", "Difficultés concernant les ressources des enfants et de leurs familles", "Difficultés concernant l'espace/les installations scolaires", etc...

g) Trouver des solutions possibles aux difficultés identifiées (20 minutes)

Demandez aux enfants d'analyser la liste des difficultés identifiées à l'étape précédente et de répondre à la question : « Qui peut résoudre ce problème ? ». Enregistrez les réponses sur une feuille de tableau à feuilles mobiles, en les aidant à identifier les différentes catégories de parties prenantes.

Répartissez les enfants en groupes selon les principales catégories d'acteurs identifiés à l'étape précédente : représentants du gouvernement, représentants de la direction de l'école, camarades de classe du personnage « avatar » et écrivez leurs noms à côté des catégories répertoriées sur le tableau à feuilles mobiles pour que ce soit clair. qui appartient à quel groupe.

Demandez à chaque groupe d'imaginer qu'il a le pouvoir de trouver des solutions à ces problèmes, puis, à travers une discussion de groupe, demandez-leur d'identifier et d'écrire sur un tableau à feuilles mobiles autant de façons dont le groupe peut résoudre les difficultés identifiées.

Donnez aux enfants des questions de réflexion utiles telles que :

- Quelles ressources sont nécessaires ?
- Comment réduire ces difficultés ?

Enfin, invitez un représentant de chaque groupe à partager les idées de solutions identifiées avec la classe.

☆ Exemples d'indicateurs quantitatifs et qualitatifs pour mesurer l'atteinte des objectifs de l'atelier 2

Pour mesurer l'atteinte des objectifs pédagogiques de l'Atelier 2, vous pouvez utiliser une combinaison d'indicateurs quantitatifs et qualitatifs. Voici quelques exemples pour chaque objectif :

Objectif 1 : Connaître et comprendre les enfants de la classe correspondante :

Indicateurs quantitatifs :	Indicateurs qualitatifs :
<ul style="list-style-type: none"> • Nombre de caractéristiques communes identifiées par les enfants. • Le nombre d'observations concernant les différences et similitudes entre les fiches de présentation personnelles. • Nombre d'enfants qui ont contribué aux discussions et aux présentations. 	<ul style="list-style-type: none"> • La qualité de l'analyse par les enfants des informations contenues dans les fiches de leurs pairs. • Le degré d'empathie développé par les enfants envers leurs pairs de la classe correspondante. • Le degré de clarté et de conscience des expériences de leurs pairs.

Objectif 2 : Construire le personnage « avatar » :

Indicateurs quantitatifs :	Indicateurs qualitatifs :
<ul style="list-style-type: none"> • Nombre de fonctionnalités incluses dans "avatar". • Le nombre d'informations synthétisées dans "l'avatar". • Le nombre d'enfants qui ont participé à la création de « l'avatar ». 	<ul style="list-style-type: none"> • Cohérence et pertinence des fonctionnalités incluses dans « l'avatar ». • Le degré de précision et d'exactitude dans la présentation des caractéristiques communes. • Capacité des enfants à collaborer et à prendre des décisions de groupe pour créer « l'avatar ».

Objectif 3 : Identifier les blocages dans l'accès à une éducation de qualité :

Indicateurs quantitatifs :	Indicateurs qualitatifs :
<ul style="list-style-type: none">• Nombre de difficultés identifiées par les enfants.• Nombre d'idées de solutions générées par les enfants.	<ul style="list-style-type: none">• La pertinence des difficultés identifiées par rapport à la situation des collègues de la classe correspondante.• L'originalité et la viabilité des solutions proposées.• Le degré de compréhension des causes à l'origine des difficultés identifiées.

Objectif 4 : Génération d'idées de solutions :

Indicateurs quantitatifs :	Indicateurs qualitatifs :
<ul style="list-style-type: none">• Nombre total d'idées de solutions générées.• Nombre d'idées de solutions regroupées en catégories.	<ul style="list-style-type: none">• Viabilité et faisabilité des idées de solutions.• Le degré d'innovation des solutions proposées.• Le degré d'implication et d'enthousiasme des enfants dans l'élaboration de solutions.

Objectif 5 : Collaboration en équipe :

Indicateurs quantitatifs :	Indicateurs qualitatifs :
<ul style="list-style-type: none">• Le nombre d'activités ou de tâches réalisées dans l'équipe.• Nombre d'interactions positives au sein des groupes de travail.	<ul style="list-style-type: none">• Le degré de communication et de coopération de l'équipe.• Résolution efficace des problèmes ou des conflits dans le groupe.• Le degré de respect mutuel et de soutien entre les membres de l'équipe.

Objectif 6 : Développement des compétences de communication et de présentation :

Indicateurs quantitatifs :	Indicateurs qualitatifs :
<ul style="list-style-type: none">• Nombre de présentations ou de discussions faites par les enfants.• Le nombre de commentaires positifs reçus pour leurs présentations.	<ul style="list-style-type: none">• La qualité du discours et de la présentation des enfants.• Le degré de confiance et d'expression des idées devant des collègues.• Capacité à communiquer de manière claire et convaincante.

Objectif 7 : Comprendre la diversité et les différentes perspectives :

Indicateurs quantitatifs :	Indicateurs qualitatifs :
<ul style="list-style-type: none">Le nombre de perspectives différentes identifiées dans les discussions.Nombre d'activités favorisant la diversité.	<ul style="list-style-type: none">Le degré d'ouverture et de tolérance envers différentes perspectives.La capacité d'apprécier et de comprendre les modes de vie et les perspectives d'autres cultures.Le degré d'empathie et de respect envers les collègues d'autres pays.

Ces indicateurs quantitatifs et qualitatifs vous aideront à évaluer efficacement l'atteinte des objectifs de l'atelier et à adapter le processus d'apprentissage pour maximiser l'impact sur les enfants.

Activité 3 : Saynètes, création du scénario et tournage

✓ Que se passe-t-il pendant l'atelier 3 ?

Lors de cet atelier, les enfants participeront au jeu de rôle appelé "Parlement de paix", en assumant un rôle dans l'un des groupes suivants de facteurs intéressés par le thème de l'éducation des enfants (A : représentants du gouvernement, B : représentants des directeurs d'écoles, C : représentants des étudiants) qui chercheront des solutions pour répondre aux problèmes d'accès à une éducation de qualité identifiés lors de l'atelier précédent. Les enfants filmeront tout le processus et réaliseront une vidéo faisant la promotion des solutions qu'ils ont trouvées.

Objectifs

- Sensibilisation à l'importance de l'accès à une éducation de qualité :** En introduisant des mots clés et des discussions initiales sur le parlement, les objectifs de développement durable et les droits de l'enfant, les enfants comprendront l'importance d'une éducation de qualité et leur implication dans la recherche de solutions aux problèmes liés à l'éducation.
- Améliorer les compétences de communication et de présentation :** En créant le scénario et en mettant en scène le jeu de rôle « Parlement de paix », les enfants développeront leurs compétences en communication et en présentation devant leurs pairs. Ils devront exprimer leurs idées et communiquer les solutions identifiées de manière claire et convaincante.

3. **Développer la créativité et l'esprit critique** :En réfléchissant et en créant des dialogues pour des jeux de rôle, les enfants seront encouragés à penser de manière créative et à développer des idées innovantes pour résoudre des problèmes éducatifs. Ils devront analyser la situation et élaborer des solutions réalisables.
4. **Promouvoir la collaboration en équipe** :L'établissement des personnages et des rôles des enfants dans le jeu de rôle « Parlement de paix » nécessitera une collaboration et une coordination entre différents groupes d'enfants. Ils apprendront à travailler ensemble pour atteindre un objectif commun et à se soutenir mutuellement dans l'accomplissement de leur rôle.
5. **Encourager l'initiative et prendre ses responsabilités** :Chaque enfant aura un rôle bien défini dans la mise en scène du jeu de rôle. Ils devront assumer la responsabilité de leur caractère et de leur contribution à l'élaboration de solutions. Cela favorisera l'initiative et la prise de responsabilités.
6. **Utilisation de la technologie pour la création et la communication** :En filmant les séquences et en réalisant une vidéo pour promouvoir les solutions identifiées, les enfants apprendront à utiliser des appareils numériques (téléphones portables, tablettes, appareils photo/vidéo) pour créer du contenu multimédia. Cela développera leurs compétences technologiques.
7. **Réfléchir sur l'expérience et en tirer des leçons** :Grâce aux commentaires et à la réflexion sur les leçons apprises, les enfants auront l'occasion d'évaluer leurs propres expériences et d'identifier ce qu'ils en ont appris. Cette réflexion les aidera à apprécier leur contribution et à trouver des moyens d'utiliser les connaissances et les compétences acquises dans le futur.

Ces objectifs pédagogiques sont conçus pour offrir aux enfants une expérience d'apprentissage holistique et interactive dans laquelle ils développent des compétences cognitives, sociales et technologiques tout en explorant le thème de l'accès à une éducation de qualité et en identifiant des solutions.



Durée de l'atelier

Cet atelier dure 1 heure et demie.



Matériel

- Des stylos
- Feuilles blanches de papier A4
- Feuilles de tableau à feuilles mobiles ou grand tableau
- Marqueurs de différentes couleurs ou craie de couleur
- Appareils numériques avec lesquels vous pouvez enregistrer des vidéos : téléphones mobiles, tablettes, appareil photo/caméra vidéo

Préparation avant l'atelier

Avant l'atelier, personnalisez la lettre de Pelico que vous retrouvez à l'annexe e de ce guide selon les difficultés identifiées par les enfants lors de l'atelier précédent. Imprimez cette lettre pour la montrer aux enfants.

Préparez le matériel présenté au point précédent et assurez-vous que les appareils numériques disposent d'une batterie chargée afin qu'ils puissent être utilisés dans l'atelier avec les enfants.

Les étapes de l'atelier

1. Introduction : présentation de l'objet de cet atelier et réalisation d'un exposé sur le thème des objectifs de développement durable et des droits de l'enfant
2. Présentation de la lettre de Pelico
3. Présentation du scénario du jeu de rôle « Parlement de Paix »
4. Établir les personnages et les rôles des enfants
5. Création du scénario du « Parlement de paix »
6. Mise en scène du jeu de rôle et tournage des saynètes
7. Retour d'information et réflexion sur les leçons apprises

Déroulement de l'atelier :

- a) Introduction : présentation de l'objet de cet atelier et définition des mots-clés : parlement, objectifs de développement durable et droits de l'enfant (10 minutes)**

Informez les enfants qu'aujourd'hui, ils vont construire ensemble et jouer le jeu de rôle intitulé « Parlement de paix ». Leur objectif est de réaliser une vidéo pour présenter les solutions identifiées pour faciliter l'accès des enfants de la classe correspondante à une éducation de qualité et de mettre d'autres enfants au défi d'identifier de telles solutions dans d'autres contextes.

Pour bien vous préparer, invitez les enfants à une discussion animée à partir des questions suivantes :

- Qu'est-ce qu'un parlement et quel est son rôle ?
- Quels sont les objectifs du développement durable ?
- Quels sont les droits de l'enfant ?
- Qu'est-ce que le droit à l'éducation ?
- Que signifie une éducation de qualité ?

Utilisez les informations utiles de l'annexe 2 de ce guide.

b) Présentation de la lettre de Pelico (5 minutes)

Montrez aux enfants la lettre que vous leur avez préparée de la part de Pelico selon le modèle présenté à l'annexe 3 de ce guide. Lisez cette lettre aux enfants en utilisant un ton approprié afin de susciter leur intérêt à se lancer dans l'aventure de relever le défi de créer, mettre en scène et filmer le jeu de rôle « Parlement de Paix ».

c) Présentation du scénario du jeu de rôle « Parlement de Paix » (5 minutes)

Montrez aux enfants le cadre suivant du scénario proposé pour mettre en scène le jeu de rôle « Parlement de paix » :

Séquence 1 : La vidéo commence par un narrateur présentant le sujet de cette vidéo.

Séquence 2 : Entrent en scène les autres enfants répartis en 3 groupes (représentants du gouvernement, représentants de la direction de l'école et camarades de classe du personnage « avatar ») participant à la séance de travail « Parlement de Paix ».

Séquence 3 : Le personnage « avatar » se présente et explique sa situation ainsi que les principales difficultés qui freinent son accès à une éducation de qualité.

Séquences 4, 5 et 6 : Les représentants des 3 groupes d'acteurs entrent tour à tour sur scène et expliquent leur rôle et présentent les solutions qu'ils ont identifiées pour réduire les difficultés rencontrées par le personnage « avatar ».

Séquence 7 : Le personnage « avatar » réagit aux mesures proposées par les parties prenantes en exprimant son point de vue.

Séquence 8 : Enfin, le conteur remercie les personnes impliquées et met les téléspectateurs de cette vidéo au défi de construire leur propre jeu de rôle de « Parlement de paix » et d'identifier des solutions pour l'accès à une éducation de qualité adaptées à leur contexte.

d) Établir les personnages et les rôles des enfants (10 minutes)

À partir du scénario présenté ci-dessus, invitez les enfants à identifier les personnages du sketch et quels autres rôles doivent être définis pour qu'il puisse être joué et filmé afin d'obtenir la vidéo qui répond au défi lancé par Pelico.

Aider les enfants à identifier et à assumer les rôles suivants :

1. Conteur : a des interventions au début et à la fin selon le scénario ci-dessus
2. Le personnage « avatar » : se présente et présente les difficultés qu'il rencontre liées à l'école et à l'éducation (où il habite, comment il va à l'école, quelles difficultés il rencontre)
3. 1 à 3 représentants du gouvernement : présenteront tour à tour les mesures identifiées qui peuvent être prises au niveau gouvernemental pour améliorer l'accès à une

éducation de qualité pour les élèves confrontés à des difficultés telles que le personnage avatar

4. 1 à 3 représentants de la direction de l'école : ils présenteront tour à tour les solutions identifiées qui peuvent être prises au niveau de l'école
5. 1 – 3 représentants des camarades du personnage « avatar » : ils présenteront leur pouvoir pour soutenir leur camarade
6. 1 à 5 caméramans qui filmeront différentes parties du jeu de rôle mis en scène par les enfants.

Assurez-vous que chaque enfant a assumé un rôle et comprend ce qu'il doit faire.

Faites un récapitulatif en plénière des rôles et de la manière de mettre en scène le jeu de rôle du Parlement de paix.

e) Création de dialogues pour le jeu de rôle « Parlement de paix » (15 minutes)

Expliquez aux enfants que la dernière étape avant de passer à la mise en scène du jeu de rôle et au tournage des séquences qui composeront le contenu de leur vidéo est de travailler en équipe en fonction des rôles qu'ils ont préalablement assumés pour préparer le passage à l'action.

Pour cela, demandez aux personnages du jeu de rôle de réfléchir et de noter sur papier l'exemple de monologue ou de dialogue qu'ils vont dire pendant le jeu de rôle. Faites savoir aux enfants que ce qu'ils écrivent n'est qu'à titre indicatif, pour les aider à se préparer à mimer le « Parlement de paix ». Ils n'ont pas besoin de mémoriser leurs répliques, ils se souviennent simplement des idées principales. Le jeu de rôle se jouera selon la méthode de l'improvisation.

Rappelez aux enfants qui représentent les 3 groupes d'acteurs qu'ils auront des idées de solutions qu'ils ont identifiées lors du dernier atelier à transmettre. Aidez-les à les exprimer sous la forme d'une présentation cursive.

Soutenez les enfants qui ont besoin d'aide pour répéter ce qu'ils diront pendant le jeu de rôle.

Aider les enfants qui ont assumé le rôle de caméraman à s'entraîner à utiliser l'appareil avec lequel ils filmeront (téléphone, tablette, appareil photo/caméra vidéo, microphone).

f) Mise en scène du jeu de rôle et tournage des saynètes (35 minutes)

Après vous être assuré que les préparatifs sont terminés, invitez les enfants à un jeu de rôle selon le scénario que vous aurez préparé ensemble.

Encouragez-le à agir le plus naturellement possible, en improvisant à partir des idées principales qu'il a retenues.

Aider les enfants à remplir leurs rôles

Arrêtez et rejouez différentes parties du sketch si nécessaire, en prenant plus de clichés si nécessaire pour obtenir une version satisfaisante pour les groupes d'enfants.

Si vous constatez que vous ne disposez pas de suffisamment de temps pour réaliser le jeu de rôle, proposez aux enfants d'organiser un atelier supplémentaire dans lequel vous vous occuperez exclusivement de la mise en scène et du tournage du jeu de rôle.

g) Retour d'information et réflexion sur les leçons apprises (10 minutes)

Après avoir terminé le jeu de rôle, rassemblez les enfants pour une courte discussion de groupe.

Remerciez-les pour leur implication et partagez avec eux une série d'observations que vous avez faites lors des ateliers sur des moments qui ont retenu votre attention et qui ont fait la différence.

Demandez-leur de partager avec le groupe leurs retours sur leurs expériences lors des 3 ateliers de ce programme d'éducation numérique.

Encouragez-les à partager leurs réponses aux questions suivantes en groupe :

- Qu'ai-je appris à faire lors de ces ateliers ?
- Qu'ai-je appris sur moi-même lors de ces ateliers ?
- Qu'est-ce que je choisis d'extraire de la valeur et de conserver de ces expériences ?
- Comment ai-je le sentiment de pouvoir utiliser quelque chose d'utile à l'avenir à partir des expériences qu'ils ont vécues ?

À la fin, proposez-leur de célébrer leur réussite par une salve d'applaudissements.

★ Exemples d'indicateurs quantitatifs et qualitatifs pour mesurer l'atteinte des objectifs de l'atelier 3

Pour mesurer l'atteinte des objectifs pédagogiques fixés pour l'Atelier 3, vous pouvez utiliser une combinaison d'indicateurs quantitatifs et qualitatifs. Voici des exemples d'indicateurs pour chaque objectif :

Objectif 1 : Sensibilisation à l'importance de l'accès à une éducation de qualité :

Indicateurs quantitatifs :	Indicateurs qualitatifs :
<ul style="list-style-type: none">• Le pourcentage d'enfants capables d'expliquer correctement en quoi consiste un parlement, les objectifs de développement durable et les droits de l'enfant à la fin de l'atelier	<ul style="list-style-type: none">• La qualité des réponses des enfants aux questions liées à ces concepts (évaluation du degré de compréhension et de la clarté des réponses).

Objectif 2 : Améliorer les compétences en communication et en présentation :

Indicateurs quantitatifs :	Indicateurs qualitatifs :
<ul style="list-style-type: none">Le pourcentage d'enfants qui présentent leurs rôles et leurs solutions de manière cohérente et convaincante lors du jeu de rôle.	<ul style="list-style-type: none">Évaluation des présentations des enfants du point de vue de la clarté, de la structure et du mode de communication (utilisation du langage, des gestes, etc.).

Objectif 3 : Développer la créativité et l'esprit critique :

Indicateurs quantitatifs :	Indicateurs qualitatifs :
<ul style="list-style-type: none">Le nombre d'idées innovantes générées lors du brainstorming pour la création de dialogues dans la scène.	<ul style="list-style-type: none">Évaluation de l'originalité et de la faisabilité des idées proposées par les enfants pour résoudre des problèmes éducatifs.

Objectif 4 : Promouvoir la collaboration en équipe :

Indicateurs quantitatifs :	Indicateurs qualitatifs :
<ul style="list-style-type: none">Le degré de collaboration efficace entre les enfants, mesuré en observant les interactions et la contribution de chaque membre de l'équipe.	<ul style="list-style-type: none">Commentaires des enfants sur la façon dont ils ont travaillé ensemble, identifiant les obstacles et les moyens de les surmonter.

Objectif 5 : Encourager l'initiative et la responsabilité :

Indicateurs quantitatifs :	Indicateurs qualitatifs :
<ul style="list-style-type: none">Le degré auquel chaque enfant assume la responsabilité de son rôle et de ses tâches dans le jeu de rôle.	<ul style="list-style-type: none">Exemples spécifiques d'initiatives prises par les enfants pendant l'atelier et comment ils ont géré leurs responsabilités.

Objectif 6 : Utiliser la technologie pour la créativité et la communication :

Indicateurs quantitatifs :	Indicateurs qualitatifs :
<ul style="list-style-type: none">Le nombre d'appareils numériques utilisés pour enregistrer la vidéo et la qualité technique des enregistrements.	<ul style="list-style-type: none">Évaluer comment les enfants ont utilisé la technologie pour diffuser du contenu et le rendre accessible et engageant.

Objectif 7 : Réfléchir et tirer les leçons de l'expérience :

Indicateurs quantitatifs :	Indicateurs qualitatifs :
<ul style="list-style-type: none">Le pourcentage d'enfants qui ont activement participé à la discussion de groupe et partagé leurs réflexions et leurs apprentissages.	<ul style="list-style-type: none">Évaluer la profondeur et la pertinence des réflexions des enfants sur leur expérience et la manière dont ils entendent appliquer les connaissances acquises.

Ces indicateurs quantitatifs et qualitatifs peuvent être collectés au moyen d'observations directes, de questionnaires, d'entretiens ou d'évaluations de matériels créés par les enfants, tels que des vidéos réalisées en atelier. En utilisant une combinaison appropriée de ces indicateurs, vous serez en mesure d'évaluer l'efficacité de l'atelier dans l'atteinte des objectifs pédagogiques établis.

Visualisation de la vidéo finale avec les enfants

Une fois tous les ateliers ont été mis en place et que les séquences ont été filmées, passez à la phase de montage vidéo.

Utilisez un logiciel de montage vidéo pour assembler les séquences, ajouter des effets, de la musique ou des sous-titres au besoin. Veillez à ce que les messages principaux soient clairement communiqués.

Une fois le montage terminé, assurez-vous que la vidéo est prête à être présentée. Exportez-la dans un format adapté à la projection ou à la diffusion.

Organisez ensuite une séance de visualisation de la vidéo finale avec les enfants :

- 1. Organisation de la projection :** Préparez une salle ou un espace pour la projection de la vidéo. Assurez-vous que l'équipement audiovisuel nécessaire est en place et fonctionne correctement.
- 2. Introduction à la projection :** Avant de lancer la vidéo, faites une brève introduction pour rappeler aux enfants le contexte du programme et l'objectif de la vidéo.
- 3. Projection de la vidéo :** Lancez la vidéo et laissez les enfants la regarder dans son intégralité.
- 4. Discussion post-visualisation :** Après la projection, organisez une discussion avec les enfants pour recueillir leurs réactions, leurs commentaires et leurs réflexions sur la vidéo. Encouragez-les à exprimer ce qu'ils ont appris et comment ils se sentent à ce sujet.

5. **Réflexion finale** : Terminez la séance en aidant les enfants à tirer des conclusions sur leur expérience dans le programme. Demandez-leur ce qu'ils ont appris, comment ils ont contribué à la création de la vidéo, et comment ils peuvent utiliser cette expérience dans d'autres domaines de leur vie.

La visualisation de la vidéo finale avec les enfants leur permet de voir concrètement le résultat de leur travail collaboratif tout en renforçant les compétences acquises pendant le programme. Cela favorise également la réflexion critique et la discussion sur les questions abordées dans la vidéo.

Echange de vidéos avec la classe correspondante

L'échange de vidéos avec la classe correspondante est une étape qui favorise la compréhension mutuelle entre les participants des deux classes d'enfants impliqués dans la mise en place de ce programme éducatif et pour stimuler la réflexion sur les problèmes d'éducation et les solutions potentielles.

Voici comment cette étape peut être organisée :

1. **Préparation des vidéos** : Assurez-vous que les deux groupes, c'est-à-dire les enfants de votre groupe et ceux de la classe correspondante, ont préparé leurs vidéos. Chaque groupe devrait avoir une vidéo qui présente les problèmes d'accès à une éducation de qualité identifiés lors des ateliers organisés dans le cadre de ce programme éducatif et les solutions qu'ils ont imaginées.
2. **Coordination avec l'autre groupe** : Contactez l'enseignant ou le responsable de la classe correspondante pour coordonner l'échange de vidéos. Assurez-vous que les deux groupes sont prêts à partager leurs vidéos et à les visionner.
3. **Projection des vidéos** : Organisez une séance de visionnage des vidéos où chaque groupe présente sa vidéo à l'autre groupe. Vous pouvez le faire en personne si les circonstances le permettent, ou par l'intermédiaire d'une plateforme de vidéoconférence si les deux groupes sont éloignés géographiquement.
4. **Discussion après chaque vidéo** : Après chaque vidéo, encouragez les enfants à poser des questions, à donner des commentaires constructifs et à exprimer leurs réactions. Cette discussion peut porter sur les similitudes et les différences entre les problèmes et les solutions identifiés par chaque groupe.
5. **Échange de réflexions** : Invitez les enfants à réfléchir à ce qu'ils ont appris en visionnant la vidéo de l'autre groupe. Quelles idées nouvelles ont-ils découvertes ? Quels aspects des problèmes d'éducation sont communs aux deux groupes ? Comment se sentent-ils vis-à-vis des solutions proposées par l'autre groupe ?
6. **Débat et partage** : Organisez un débat où les enfants peuvent partager leurs propres idées sur les solutions aux problèmes d'éducation. Encouragez-les à discuter des avantages et des inconvénients de différentes approches.

7. **Collaboration future** : Enfin, discutez des possibilités de collaboration future entre les deux groupes. Peut-être que les enfants peuvent travailler ensemble sur des projets ou des actions pour améliorer l'accès à une éducation de qualité.

Cette étape d'échange de vidéos favorise la communication interculturelle, l'empathie et la compréhension mutuelle entre les enfants des deux groupes. Elle permet également d'approfondir la réflexion sur les problèmes d'éducation et les solutions possibles, tout en encourageant la coopération et la collaboration entre les groupes.

Annexe 1. Fiche de présentation personnelle

Je m'appelle :

J'ai ans

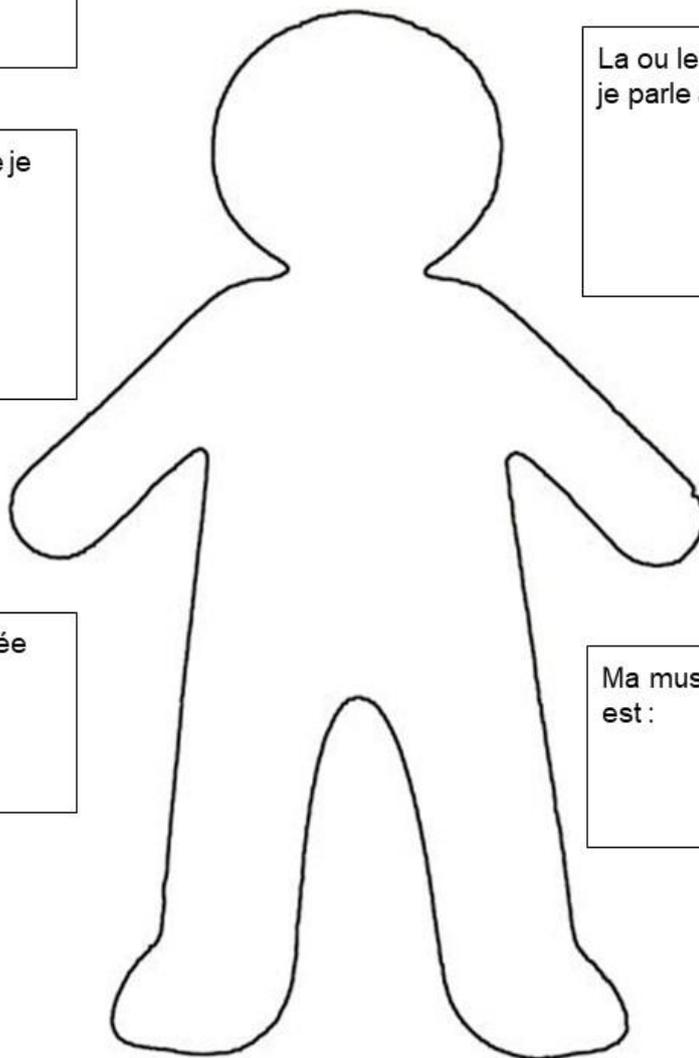
J'ai..... frères et
soeurs

Mon sport préféré est :

Pour aller à l'école je
mets :

Je viens :

La ou les langues que
je parle à la maison :



Ma couleur préférée
est :

Ma musique préférée
est :

À 17 ans je serai... :

Mon métier de rêve c'est :

Annexe 2. Définitions

Un parlement est une institution gouvernementale qui joue un rôle essentiel dans la prise de décisions politiques et législatives au sein d'un pays. Son rôle principal est de représenter la population en élaborant, en examinant et en votant sur les lois et les politiques qui affectent la société. Les parlements sont composés de membres élus ou nommés qui débattent des questions importantes, proposent des lois et veillent à ce que les intérêts des citoyens soient pris en compte dans le processus décisionnel.

Les objectifs du développement durable, également connus sous le nom d'Objectifs de Développement Durable (ODD), sont un ensemble de 17 objectifs mondiaux adoptés par les Nations Unies en 2015. Ces objectifs visent à résoudre les problèmes mondiaux les plus pressants, tels que la pauvreté, la faim, l'accès à l'éducation, la santé, l'égalité des sexes, la protection de l'environnement et bien d'autres. Les ODD ont pour objectif de créer un avenir plus équitable, durable et prospère pour tous les habitants de la planète.

Les droits de l'enfant sont un ensemble de droits fondamentaux qui garantissent la protection, le bien-être et le développement des enfants. Ces droits sont énoncés dans la Convention relative aux droits de l'enfant des Nations Unies, adoptée en 1989. Ils incluent le droit à la vie, à la protection contre la violence, à l'éducation, à la santé, à la participation, et à un niveau de vie décent, entre autres.

Le droit à l'éducation est l'un des droits de l'enfant les plus importants. Il garantit à chaque enfant le droit d'accéder à une éducation de qualité, gratuitement et obligatoire, au moins au niveau primaire. L'éducation joue un rôle essentiel dans le développement de l'enfant, dans son épanouissement personnel, et dans sa préparation à une vie adulte épanouissante et productive.

Une éducation de qualité signifie que l'éducation est pertinente, inclusive, équitable et adaptée aux besoins de chaque enfant. Elle va au-delà de l'enseignement académique pour englober des aspects tels que le bien-être émotionnel, la sensibilisation aux droits de l'homme, la créativité, la pensée critique, et la préparation à la vie active. Une éducation de qualité vise à préparer les enfants à devenir des citoyens responsables et à contribuer positivement à la société.

Annexe 3. Modèle lettre de Pélico

École.....

Localité.....

Le village idéal de Pélico,

Chers Péliscopains de l'école du,

Je suis ravi de vous écrire aujourd'hui pour vous convier à un événement très spécial qui me tient particulièrement à cœur : le parlement de la paix !

Au sein du village idéal, pas de discrimination. Pourtant, les enfants de m'ont fait part de leurs difficultés à l'école :

.....
.....

Au sein du parlement, je vous propose d'incarner plusieurs rôles : le gouvernement, une classe et la direction de l'école.

En fonction de votre rôle, à vous de réfléchir à des solutions pour aider vos pélicopains à atteindre une éducation de qualité.

Ce parlement de la paix nécessitera de votre part de la curiosité, de l'empathie et un grand sens du discours. Je suis certain que ce sont des qualités qui caractérisent votre classe et j'ai confiance en vous pour mener à bien ce magnifique projet.

Je compte sur vous les pélicopains !

A bientôt!

Pélico
