



Échanges de pratiques EPSI est un projet soutenu par le programme Erasmus + dans le cadre d'un projet de partenariat de l'éducation des adultes.

Il est le fruit d'un partenariat international entre 3 institutions :

Porteur du projet: ACT, Marseille, France

COSPE, Italie

4motion asbl, Luxembourg

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication ne reflète que le point de vue de son auteur, et ni l'Agence nationale ni la Commission ne sont responsables de l'usage qui pourrait être fait des informations contenues dans cette communication ou publication.

CONTENU

04 INTRODUCTION

06 ACTIVITÉ #1 SAUL ALINSKY RULES FOR RADICALS

09 ACTIVITÉ #2 LA MÉTAPHORE DE L'ICEBERG

12 ACTIVITÉ #3 TABLE DE LECTURE

14 ACTIVITÉ #4 CRÉATION DE PERSONNAGES CONTRE LES STÉRÉOTYPES

16 ACTIVITÉ #5 REWIND

23 Activités dans les écoles COSPE

INTRODUCTION

Le projet **EPSI** (Échanges de pratiques entre formateurs pour une société inclusive) est porté par l'association ACT (Approches Cultures & Territoires) de Marseille, dans le cadre du programme ERASMUS + partenaires stratégiques. Ce projet réunit ACT (France), COSPE (Italie), et 4motion (Luxembourg).

Ce projet vise :

- la co-formation et le croisement d'expériences des apprenants en matière de travail avec les publics pour lutter contre les discriminations et les exclusions et les outiller pour la construction de projets autour de l'inclusion
- le développement de démarches d'inclusion des publics : réfugiés, scolaires, acteurs associatifs, institutionnels, culturels
- le développement des démarches pédagogiques innovantes
- comprendre notre travail et le transformer au contact d'une notion renouvelée de la citoyenneté (citoyenneté culturelle, dans le savoir, au quotidien).

Toutes les associations partenaires ont apporté outils, idées, réflexions, savoirs, formations et ressources sur les problématiques de la citoyenneté, de la diversité culturelle et de lutte contre les discriminations ethniques, de genre et de classe.

Comment participer à l'inclusion sociale et au renforcement de la citoyenneté des communautés marginalisées que nous pensons indispensable pour faire société ?

Comment favoriser la mise en réseau des acteurs, la coopération et la professionnalisation des acteurs ?

Quelles réponses face à une société qui accroît les discriminations et les inégalités ?

Chacune de ces organisations, opérant sur un territoire aux réalités socio-économiques et historiques différentes, ont croisé des approches complémentaires pour faire face aux défis d'une citoyenneté renouvelée et multidimensionnelle qui participe au caractère inclusif de toute société. Cette coopération, ces échanges visent à mutualiser les expériences, supports, outils et les pratiques en créant un fond d'outils conceptuels et pédagogiques que chacun pourra adapter à son public cible et à sa réalité locale.

Notre volonté à travers la construction de ce livret est de constituer un fond des démarches et supports pédagogiques qui permettra à chaque acteur et formateur de s'approprier ces supports, démarches dans un souci de mutualisation, de renforcement des compétences et de professionnalisation.



Saul Alinsky Rules for Radicals

PROPOSANT ACT Marseille	DATE 2020 09 08	AUTEURS Jonas Chevet
MOTS CLEF Lecture Animation Rapport au temps ???	PUBLIC Tous publics	TEMPS A PRÉVOIR ???

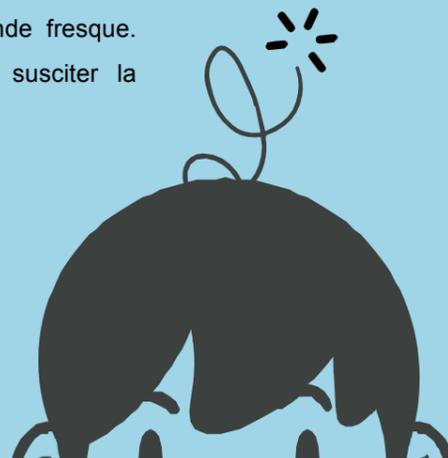
ATELIER MENÉ LE 18 JUIN 2019

Lecture

PRÉSENTATION : Méthode de lecture puis d'analyse collective d'un ouvrage, inventée dans les « cercles d'études ouvriers » de la fin du 19ème siècle. Chaque personne aura à charge de lire « sa » partie du livre. Le temps en plénière donnera la parole à chacun.e pour qu'il.le puisse faire part autant de sa réflexion sur la lecture que de son ressenti. Au fur et mesure, une approche collective de l'ouvrage est actée sur une grande fresque. (Extrait compte rendu de stage « susciter la participation », scop le Pavé)

OBJECTIFS :

- Dédramatiser le rapport à la lecture et de sentir légitime
- Analyser collectivement un ouvrage
- Partager et créer de la connaissance
- Co-construire un savoir pour comprendre ce que nous vivons
- Faire part de sa réflexion, de son ressenti, du lien avec ses pratiques
- Gagner du temps



DÉROULEMENT : Le livre, manuel pragmatique pour radicaux réalistes.

TEMPS 1 - 1 heure de lecture

On découpe le livre en autant de partie qu'il y a de participant.es
On déchire (physiquement) le livre selon les parties (s'il y a 6 participant.es et 12 chapitres, chacun aura 2 chapitres)
On remet les parties aux participant.es (au hasard ou par préférence)
On lit avec des consignes de restitution

- 1 heure de restitution
- 1 heure de débat/échange

TEMPS 2 - Interconnaissance (20 min)

Pour se connaître entre participants de l'atelier :

1. Aller vers une personne que vous ne connaissez pas prend 5 minutes pour partager la 1ère fois que vous avez participé à une action collective ?
2. Les 3 bombes :
 - V1 :** Chacun se choisi un A et B. Temps limité.
A est une cible B est une bombe, toi tu es le bouclier. Tu dois protéger ta cible de la bombe. À l'arrêt du groupe (annoncé par l'animateur) tu devras te trouver entre les deux sinon la cible est morte.
 - V2 :** Changer de A et B. Tu es la cible : A te protège B est la bombe. Temps limité.
 - V3 :** La joie et le bonheur : J'aime les deux, ils sont en conflit. Je voudrais rester à égale distance l'une de l'autre. Pas de temps fixé. V3 permet d'avoir une image d'où en est le groupe sur le faire collectif ! Protéger l'autre, se faire protéger de l'autre.

Debriefing : Quels difficultés rencontrées, les nommer, les situations vécues par chacun.es que cela évoque ?

TEMPS 3 - Lecture et Restitution (2X1 heure)

Consignes de lecture :

- Qu'est-ce que ça m'a fait ? Mes sentiments, émotions lors de cette lecture ?
- Qu'est e qui fait écho/ interroge mon travail / ma pratique/ ma posture ?
- Le lien avec votre vécu/ votre expérience ?

Restitution

Chaque participant dispose de 4 minutes pour présenter sa partie en répondant aux consignes.
Lors de chaque restitution, un membre du groupe écrit, au fur et à mesure, ce qu'il entend de la présentation, sur une grande fresque.

DÉROULEMENT : Le livre, manuel pragmatique pour radicaux réalistes.

TEMPS 1 - 1 heure de lecture

On découpe le livre en autant de parties qu'il y a de participants.
On déchire (physiquement) le livre selon les parties (s'il y a 6 participants et 12 chapitres, chacun aura 2 chapitres)
On remet les parties aux participants (au hasard ou par préférence)
On lit avec des consignes de restitution

- 1 heure de restitution
- 1 heure de débat/échange

TEMPS 2 - Interconnaissance (20 min)

Pour se connaître entre participants de l'atelier :

1. Aller vers une personne que vous ne connaissez pas pendant 5 minutes pour partager la 1ère fois que vous avez participé à une action collective ?
2. Les 3 bombes :

V1 : Chacun se choisit un A et B. Temps limité.

A est une cible B est une bombe, toi tu es le bouclier. Tu dois protéger ta cible de la bombe. À l'arrêt du groupe (annoncé par l'animateur) tu devras te trouver entre les deux sinon la cible est morte.

V2 : Changer de A et B. Tu es la cible : A te protège B est la bombe. Temps limité.

V3 : La joie et le bonheur : J'aime les deux, ils sont en conflit. Je voudrais rester à égale distance l'une de l'autre. Pas de temps fixé. V3 permet d'avoir une image d'où en est le groupe sur le faire collectif ! Protéger l'autre, se faire protéger de l'autre.

Debriefing : Quels difficultés rencontrées, les nommer, les situations vécues par chacun.es que cela évoque ?

TEMPS 3 - Lecture et Restitution (2X1 heure)

Consignes de lecture :

Qu'est-ce que ça m'a fait ? Mes sentiments, émotions lors de cette lecture ?

Qu'est-ce qui fait écho/ interroge mon travail / ma pratique/ ma posture ?

Le lien avec votre vécu/ votre expérience ?

Restitution

Chaque participant dispose de 4 minutes pour présenter sa partie en répondant aux consignes.

Lors de chaque restitution, un membre du groupe écrit, au fur et à mesure, ce qu'il entend de la présentation, sur une grande fresque.

La métaphore de l'iceberg

PROPOSANT ACT Marseille

LIEU 13001 Marseille,
Rue de l'Évêché

ANIMATEUR Michel Neumayer,
ergologue, président de ACT

ANIMATION EPSI DU 17 JUIN 2019

ENJEUX DE L'ATELIER :

- Compléter l'échange de pratiques en cours par une réflexion sur le travail comme concept
- Notions clés : travail prescrit / travail réel ; situation de travail ; subjectivité et psychodynamique des sujets au travail ; rapport à l'institution.
- Changer sur notre conception du travail et par ce fait sur "qui sommes-nous"

RÉFÉRENCES THÉORIQUES :

- Yves Schwartz, professeur (Université de Marseille)
- Yves Clot, CNAM Paris, directeur de recherche
- Lev Vygotski, *Pensée et langage* (1896-1934)
- Henri Wallon, *La vie mentale* (1879 – 1962)

Déroulement

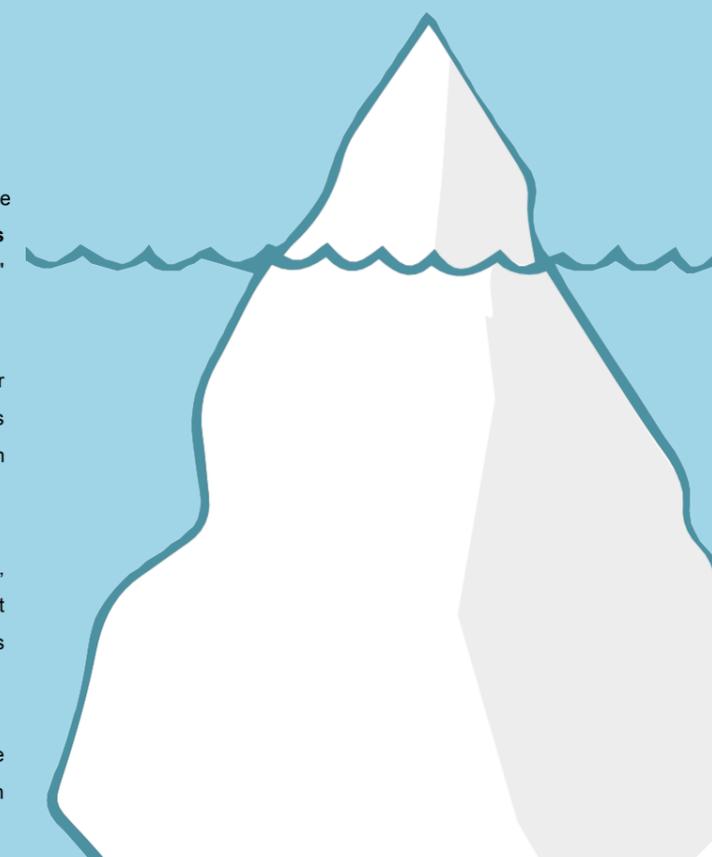
a) Expliciter pourquoi à mes yeux l'approche par le travail est essentielle

- "Le travail, c'est toujours une ponction énigmatique dans l'histoire d'un sujet" On ne peut penser "échange de pratiques" sans se demander de quoi, avec qui et comment ?

- / Qui suis-je ? « ...moi dans la nébuleuse de l'autre » : entrer dans le travail de l'autre c'est faire un double mouvement de moi vers l'autre et réciproquement. C'est mettre au centre du travail la dimension du sujet

- le travail est aliéné quand les dimensions sociale, psychique, cognitive, linguistique, biographique, culturelle, relationnelle ne sont pas sollicitées. C'est sur cette base que travaillons avec nos publics et partenaires, dans le cadre de ACT Formation.

- Travailler au carrefour de l'individuel et du collectif, du visible et de l'invisible) suppose d'admettre le tous "Tous capables" de l'Éducation Nouvelle dont ACT est porteuse.



b) l'image de "l'iceberg" iceberg (1/9 visible, le reste invisible) peut nous permettre nous exprimer sur notre travail. Sur A3, chacun présente une situation professionnelle récente précise et met en évidence "ce qu'on voit de mon travail", ce qui reste la partie visible (sous la ligne de flottaison).

c) Mise en commun des productions en petits groupes

d) Discussion à partir de mots clefs : **taches VS activité / visible VS invisible / buts VS mobiles**

e) **Analyse réflexive :**

- en quoi le passage par la métaphore est-il un outils au service d'un échange de pratique professionnel
- quelle conditions éthiques doivent être réunies
(absence de jugement; respect de la parole de chacun ; droit de ne pas tout dire).

Eléments d'évaluation :

- Intérêt pour le travail à partir de cette métaphore avec un sentiment de surprise sur lapart d'intimité échangée
- Demande de plus d'information sur l'ergologie de langue française

La métaphore de l'iceberg

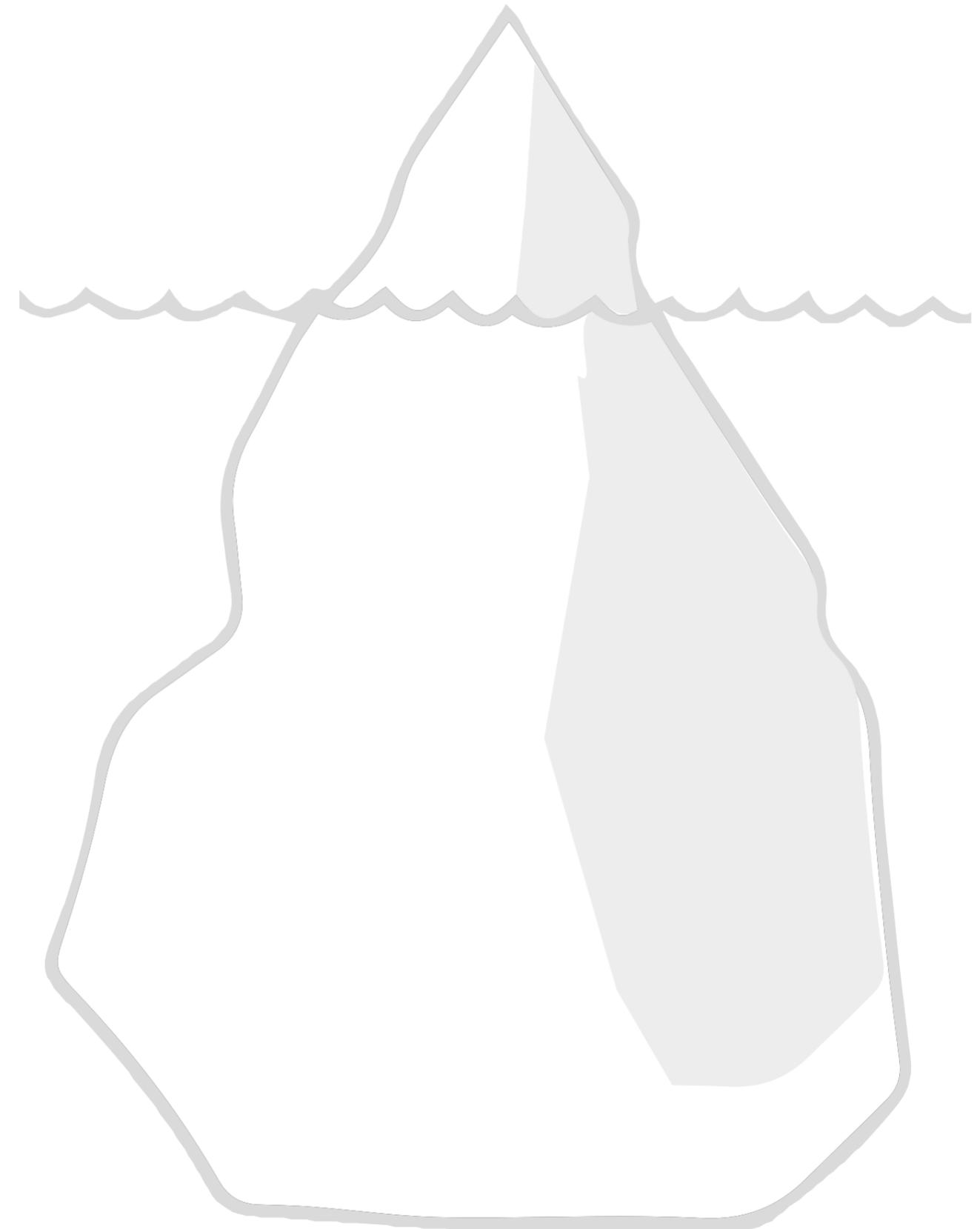


Table de LECTURE

PROPOSANT ACT Marseille	DATE 2020 09 08	AUTEURS Soraya Guendouz-Arab Michel Neumayer
MOTS CLEF Écriture Évaluation Création	PUBLIC Tous publics	TEMPS A PRÉVOIR Une heure trente au moins.

"On ne peut plus approcher notre univers de manière linéaire avec des a-priori, des dogmes et des concepts. Ce chaos-monde imprévisible, il faut l'approcher avec les forces de l'imaginaire."
Édouard Glissant (France Culture).



OBJECTIFS DE L'ATELIER :

- formaliser les acquis d'un processus de travail
- pratiquer une évaluation qualitative
- produire un écrit collectif

RÉFÉRENCES :

- Œuvres d'Édouard Glissant dont *Poétique de la relation et site* <http://www.edouardglissant.fr/>
- Michel Neumayer et alii, *Créer en éducation nouvelle*, Éditions Chronique Sociale (2018)
- Neumayer Michel, Vellas Etienne (dir.), *Évaluer sans noter, éduquer sans exclure*, Éditions Chronique Sociale (2015)
- Odette et Michel Neumayer, *15 ateliers pour une Culture de paix*, Chronique sociale, décembre 2010
- Odette et Michel Neumayer, *Animer un atelier d'écriture – Faire de l'écriture un bien partagé*, Editions E.S.F., Paris 2003



CONSIGNES :

- 1 - Les participants sont invités, à l'issue d'un cycle de formation, à revenir par écrit sur des temps forts de cette formation et à consigner par écrit les remarques, questions, réflexions que leur ont suscité tel ou tel moment de la formation.
Chaque réflexion ou question est transcrite sur une feuille différente.
Cette phase peut durer une trentaine de minutes.
- 2 - Dès que de premiers textes sont disponibles, ils sont disposés dans un espace nommé "table de lecture".
- 3 - Chaque participant choisit alors
 - a – soit de produire de nouveaux textes réflexifs personnels sur des points non encore abordés
 - b – soit de répondre à un texte pris sur la table de lecture. Dans ce cas il date (horaire) sa réponse et poursuit sur la même feuille.
Cette phase peut durer une trentaine de minutes.
On peut alterner les temps "a" et "b".
- 4- "Table de décision" : cet atelier étant autogéré, tout participant peut convoquer une "cercle de décision" lorsqu'une question importante se pose à lui et qui concerne le fonctionnement d'ensemble du dispositif (par ex. questions liées à la thématique de la formation, ou gestion du temps et du lieu, etc.)
Ce cercle qui concerne tous les participants se réunit dans l'instant et tente rapidement d'apporter une réponse. L'écriture est donc suspendue dans ce moment. Durée maximale : 5 minutes.
- 5- Quand l'ensemble des participants juge le travail assez abouti, on procède à l'élaboration d'un "archipel".
 - a) un premier texte produit est lu, puis un second, puis un troisième.
 - b) Le groupe propose de les réunir sous un même intitulé ou au contraire de proposer des intitulés différents. Les intitulés ont pour but de permettre de réunir des textes proches.
 - c) Les textes suivants sont rangés soit dans nouvelles "îles" soit dans des "îles" existantes.
- 6- Analyse réflexive sur l'opportunité de cet atelier (ses surprises, ses ouvertures, ses limites, son réemploi possible)

Méthodologie

- Tous les textes sont admis : il n'y a pas de hors-cadre.
- Aucun jugement n'est porté sur aucun texte.

Matériel et conditions de réalisation

- Feuilles A4, feutres.
- Les pages ne sont écrites que sur une face de la feuille. Ils doivent en effet pouvoir être découpés dans la phase 5.
- Grand salle de travail, si possible plusieurs tables de travail séparées les unes des autres..

Création de personnages CONTRE LES STÉRÉOTYPES

PROPOSANT COSPE ONLUS	DATE 2021 07 13	AUTEURS Sarah Taccetti Camilla Bencini
MOTS CLEF Jeux Genre Hate speech Personnage Avatar Rôles de genre Valeurs Stéréotypes Diversité Parité Intersectionnalité	PUBLIC 10 - 14 ans 6 - 25 participants	TEMPS A PRÉVOIR De 3 à 4 heures.

RÉSUMÉ :

L'atelier proposé dans le cadre de ce parcours porte sur les représentations stéréotypées des personnages féminins et masculins dans les jeux vidéo les plus populaires. Représentations qu'il propose de remettre en question à travers la création d'avatars. L'objectif de l'atelier est d'aider les participants à développer un regard critique sur les rôles de genre dans le jeu vidéo – et l'hate speech liés - en discutant tout d'abord sur les personnages des jeux les plus connus, puis en créant librement des personnages à travers un logiciel dédié. Ces personnages originaux pourront ensuite interagir ensemble dans des environnements virtuels, selon des rôles de genres différents.

Quelles caractéristiques pour un personnage "homme" ou "femme" ? L'atelier permet de réfléchir à cette question et d'expérimenter.

POINTS D'ATTENTION :

L'atelier peut apporter une réelle valeur ajoutée aux adolescents et aux jeunes adultes qui s'interrogent sur les rôles de genre, et plus généralement sur la diversité. La création d'un avatar et l'expérimentation identitaire dans un cadre protégé peut notamment aider certains à mieux se situer.

La question de l'identité de genre – et de l'hate speech lié - étant sensible, le médiateur éducatif doit être à la fois à l'écoute et préparé à la gestion de débats de groupe pour éviter des expériences négatives.

Durant les débats et questionnements, il est important que les participants partagent leurs expériences personnelles dans le monde du jeu vidéo, en termes de rôles de genre et du langage utilisé. Il convient donc de créer un environnement rassurant et ouvert, qui permette à la parole d'émerger. Établir des règles pour les prises de parole et les échanges entre participants tout au long de l'atelier peut aider à créer cet environnement et éviter la discrimination.

Objectifs de l'atelier

Les représentations stéréotypées sont présentes dans tous les médias, dont les jeux vidéo. La représentation des caractéristiques du genre qui lui sont attribuées est loin de la réalité sociale. C'est aussi le cas dans les jeux vidéo. L'objectif premier de cet atelier est de mettre en lumière et de questionner des représentations sociales.rté sur aucun texte.

Matériel et conditions de réalisation

Lieu : une grande salle

- Tables, chaises, vidéoprojecteur
- Tableau, papiers, crayons.
- Un ordinateur connecté pour 2 participants
- **App gratuites:** Voki, Avatar Maker, Bitmoji



PHASE 1

Introduction. Environ 45 minutes.

- Présentation des participants
- Présentation de l'atelier
- Tour de parole sur les expériences des joueurs en matière de stéréotypes sociaux
- Établissement des règles de discussion et prise de parole (voir points d'attention) L'atelier débute par une introduction des participants sur l'organisation de l'atelier, puis des sujets qui seront abordés. C'est le moment où vous pouvez choisir de présenter les principaux concepts et enjeux liés aux représentations de la société en général, et les jeux vidéo en particulier.

Exemple de questions/ déclarations permettant d'avoir un rapide aperçu des connaissances et expériences du groupe :

- A quels jeux vidéo jouez-vous en ce moment ?
- Celui que vous préférez ?
- Quels sont les personnages de jeux vidéo que vous trouvez particulièrement cool ?
- Qu'est-ce qui est typiquement féminin / masculin, selon vous ? Il est aussi intéressant et motivant de proposer aux participants d'aller faire un tour sur YouTube et de regarder les bandes annonces des jeux pour analyser un peu les caractéristiques des personnages principaux.

En conclusion, l'animateur présente l'atelier et ses différentes étapes.

PHASE 2**Présentation de la thématique. Environ 45 min.**

Le médiateur présente la thématique traitée. Cette présentation permet de définir et d'aborder les points clés de la question de la représentation homme/femme et des stéréotypes sociaux. Elle pourra reposer sur la projection de personnages de jeux vidéo connus stéréotypés.

Elle s'accompagne d'un débat autour de questions telles que :

- Qu'est-ce que c'est la féminité, la masculinité ?
- Pourquoi les jeux vidéo reproduisent-ils les stéréotypes et exagèrent souvent les caractéristiques de genre ?
- Qu'est-ce qui considéré comme sexy ?
- Qu'est-ce que c'est un langage sexiste selon vous ?
- Avez – vous rencontré des discours de haine et/ou sexiste sur les plateformes virtuelles (Discord, Twitch etc..) ?

Les personnages stéréotypés promeuvent en général une vision du monde archaïque. Les personnages masculins sont dominants, héroïques, forts, musclés. Ils sont individualistes et extrêmement souvent au cœur du scénario. Les personnages féminins sont souvent jeunes, jolis, sensibles, faibles, soumis et plutôt passifs. On pourra se baser, pour illustrer ceci sur une étude du jeu "League of Legends", désormais gratuit, qui compte plus de 80 millions de joueurs actifs.

Si l'on compare ici les humanoïdes masculins et féminins, les stéréotypes sautent aux yeux. La femme, jeune, blonde, mince, sexy, représente en particulier un certain idéal de beauté. La variété des corps, vêtements et comportements est par ailleurs plus importante chez les hommes.

Tout ceci a des conséquences sur les joueurs. Lesquels ? On pourra en débattre : • Comment les idéaux de beauté et de comportements des héros des jeux vidéo influencent-ils les gamers, moi et les autres ? • Vous identifiez-vous avec certains de ces personnages ? • Pensez-vous que les femmes s'identifient aux personnages des jeux, lorsqu'ils sont pratiquement tous des hommes ? Si les stéréotypes sont très présents dans les jeux vidéo les plus pratiqués, il est à noter que ces stéréotypes sont de plus en plus remis en question. L'exemple phare est le personnage de Lara Croft dans la série de jeux "Tomb raider", dont le premier épisode est sorti en 1996. Si, dans les premiers épisodes, Lara Croft se trouvait affublée d'attributs sexuels féminins absurdelement surdéveloppés, aujourd'hui le personnage est devenu beaucoup plus complexe, moins sexualisé et s'est surtout transformé en une vraie héroïque sûre d'elle-même. Ce type d'évolution peut être observé dans toute l'industrie du jeu vidéo ces dernières années. Ce constat peut être un bon point de départ de discussion et de réflexion sur la nature des héros des jeux.

PHASE 3**Création d'un personnage de jeu vidéo (60 minutes).**

Les participants sont divisés en binômes ou seuls autour d'ordinateurs sur lesquels l'app/site internet a été testé avant la session. La configuration en binôme favorise la réflexion sur le genre à travers les choix à prendre, celle en mode individuel est plus propice à la création personnelle.

L'animateur présente le logiciel et ses fonctionnalités. Le groupe, avant de se mettre en mode création, se pose des questions de base : Quel type de personnage souhaitons nous créer ? Humanoïde ou pas ? Quel genre ? Sexualisés ? Jusqu'à quel point ?

Durant la session, l'animateur circule entre les groupes pour faciliter les discussions éventuelles et répondre aux questions. En fin de session, les participants enregistrent quelques captures d'écran des personnages, qu'ils présentent au groupe sur le vidéo projecteur en expliquant leur processus de création, et la raison de leurs différents choix.

PHASE 4**Environ 60 minutes.**

- Présentation rapide des personnages
- Discussions
- Évaluation Les binômes/participants solo présentent leur création, leur processus de création et la raison de leurs choix. L'animateur et les membres du groupe leur posent des questions.

En binôme, les participants réfléchissent à différentes questions telles que : • Comment avez-vous vécu la création de votre personnage ? • C'était amusant ? Tout le temps ? • Y-a-t-il des points sur lesquels vous n'étiez pas d'accord au sein de votre binôme ? • Comment avez-vous résolu ces points ? • Trouvez-vous que le logiciel permet de traiter tous les points importants pour un personnage ? • Qu'est-ce qui devrait changer dans l'industrie du jeu vidéo ? Le groupe se réunit ensuite dans son ensemble pour réfléchir aux points suivants : • Qu'est-ce que je retiens de cet atelier ? • Qu'est-ce que j'ai aimé, pas aimé ? • Quelles sont les questions que je me pose encore ?

Options / Variations

L'atelier peut être organisé en ligne. Dans ce cas, il sera déplacé dans un espace de virtuel interactif – par exemple **Google Jamboard**.



<p>PROPOSANT COSPE ONLUS</p>	<p>DATE 2021 07 13</p>	<p>AUTEURS Sarah Taccetti Camilla Bencini</p>
<p>MOTS CLEF Erreurs Discours de haine Harcèlement Pardon Résolution de problèmes Photographie</p> <p>COMPETENCES Interagir Collaborer Nétiquette Protéger sa santé et son bien-être</p>	<p>PUBLIC A partir de 16 ans</p> <p>20-24 participants</p>	<p>TEMPS A PRÉVOIR De 2 à 6 heures</p>

RÉSUMÉ :

Dans chaque erreur réside une histoire potentielle, Gianni Rodari

L'erreur est fondamentale pour grandir : la vie, c'est essayer des choses et si l'on ne se trompait jamais, nous ne progresserions pas. Le reconnaître est particulièrement important pendant l'adolescence, surtout dans le domaine relationnel. Reconnaître ses erreurs, en comprendre l'importance et les conséquences et essayer d'y remédier est fondamental pour développer des relations interpersonnelles saines. Ce parcours pédagogique traite la question de l'erreur dans le domaine du discours de haine. Le discours de haine, surtout chez les jeunes, est souvent le fruit d'une réaction émotionnelle. Par exemple, il arrive souvent, lors de jeux vidéo que des gamers se défoulent de leur frustration – parce qu'ils ont perdu par exemple – en prononçant des propos qu'ils n'emploient pas d'habitude, et dont ils sous-estiment la portée.

Pourtant, il est nécessaire d'apprendre de ses erreurs, de les analyser et de trouver des stratégies pour y remédier. C'est très exactement ce qui arrive à Maxine Caulfield, l'héroïne de "Life is Strange", la série de jeux vidéo utilisée dans ce parcours pédagogique

POINTS D'ATTENTION :

- Prévoir la possibilité pour les participants de prendre des photos en se déplaçant dans un espace assez vaste (plusieurs salles de classes, espaces extérieurs...)
- Le jeu "Life is strange" aborde des questions sensibles comme le harcèlement, et contient des contenus choquants (insultes, drogue, meurtres)

Objectifs de l'atelier

L'objectif de cette activité est d'encourager les participants à réfléchir à leur comportement en ligne. Se remettre en question, admettre faire parfois des erreurs et chercher à y remédier en changeant est essentiel pour développer la capacité à communiquer correctement en ligne. A travers le jeu vidéo « Life is Strange », qui permet de revenir en arrière et s'appuie sur le média photo, les participants analysent la façon dont ils se comportent en ligne et comment apprendre de leurs erreurs et les réparer.

Matériel et conditions de réalisation

Autre le jeu vidéo et les smartphones ou tablettes pour y jouer, un espace où les participants peuvent se déplacer librement, des smartphones/ appareils photo, un tableau, du papier et des crayons.

Sources / Liens '**Life is strange**', vidéo de présentation : <https://youtu.be/9vZSHEc0S9>

Approche pédagogique

Le thème central de cette activité est l'erreur. Il nous semble qu'une approche exclusivement répressive de la « faute », comme la violence en ligne, est contreproductive. Nous souhaitons que les participants à cet atelier aient l'opportunité d'analyser et de questionner leurs comportements, même négatifs, de façon constructive, en réfléchissant aux conséquences de leurs actions sur autrui et en identifiant des stratégies pour y remédier.



Activité 1 – 2h00

A travers des activités physiques, des interviews et l'introduction du jeu « Life is Strange », les participants travaillent sur le thème du lien entre actions et conséquences.

Matériel à prévoir : outre le jeu vidéo et les smartphones ou tablettes pour y jouer, un espace où les participants peuvent se déplacer librement, des smartphones/ appareils photo, un tableau, du papier et des crayons.

Présentation : les participants se disposent en cercle. La première personne fait un geste à la personne qui est sur sa gauche, qui l'imité en le modifiant légèrement, etc. A la fin, la première personne reçoit son propre geste transformé par sa circulation dans le groupe. Il renvoie ce geste dans l'autre sens, pour produire un effet « rewind » qui doit permettre de retrouver le geste initial en fin de parcours. Discussion sur le « rewind », ou retour en arrière : l'animateur demande aux participants s'il leurs est déjà arrivé de souhaiter revenir en arrière et introduit la thématique de l'effet papillon. Les participants se répartissent en groupe de deux et discutent de l'effet papillon.

L'animateur peut distribuer une fiche avec quelques questions pour faciliter les échanges:

Avez-vous déjà souhaité revenir dans le passé ? A quelle occasion ? Pensez-vous que ce serait une bonne chose d'avoir ce pouvoir ? Quelles sont les erreurs que vous souhaiteriez ne plus répéter ?

A la fin de l'activité, les participants discutent entre eux ; l'animateur prend des notes sur le tableau. Séquence de jeu Life is Strange

Les participants se divisent en groupes de 4 et jouent à Life is Strange pendant environ une demie heure. Au sein des groupes, les participants ont des rôles bien définis :

- Le premier est responsable des mouvements du personnage
- Le second acte les décisions prises collectivement, et arbitre en cas de besoin.
- Le troisième est en charge de la gestion du temps.
- Le quatrième est la mémoire du groupe, il prend note de tout ce qu'il se passe.

A la fin de la séquence de jeu, l'animateur demande aux participants où ils sont arrivés dans l'intrigue et ce qu'il s'est passé. Quelques questions possibles :

- Où êtes-vous arrivés dans le jeu ?
- A-t-il été facile de prendre des décisions ? Combien de fois n'avez-vous pas réussi à vous mettre d'accord et avez-vous eu besoin d'un arbitrage ?
- Dans le jeu, il y a de questions « éthiques » sur la façon dont on doit se comporter avec les autres, avec des phrases à choisir. Comment avez-vous géré cela ? D'après-vous, quelles réponses étaient les plus efficaces ? Pourquoi ?

- Dans vos relations en ligne, vous est-il arrivé de vous comporter d'une façon qui ne colle pas avec ce que vous considérez comme être « juste », ou avez-vous été témoin ou victime de commentaires haineux ?
- Comment avez-vous réagi dans ces cas-là ? Comment la personne destinataire des commentaires haineux a-t-elle réagi ? Si vous aviez tort, l'avez-vous réalisé tout de suite ? Qu'est-ce qui vous a fait comprendre que vous faisiez une erreur ? L'animateur explique ensuite en quoi consistent les discours de haine en ligne.
- En avez-vous rencontrés ? Dans ce cas, qu'avez-vous fait ?

L'animateur demande aux participants si, dans leur vie en ligne, ils ont été confrontés à des situations dans lesquelles ils auraient souhaité revenir en arrière pour changer le cours des choses. Il distribue des feuilles de papier pour que chacun puisse mettre par écrit ces expériences. Les participants se disposent en cercle et l'animateur lit ces textes. Tout participant se reconnaissant dans une situation fait un pas en avant, vers l'intérieur du cercle. A la fin, l'animateur demande aux participants de voir si leur position dans le cercle a changé ou pas, et prend une photo. Il garde les descriptions rédigées par les participants.

Activité 2 - 2h00

En utilisant la photographie comme outil narratif, les participants explorent le concept d'erreur.

A prévoir : Sites de photographies (voir sitographie) ; Ordinateur connecté et vidéo projecteur ; Appareils photos ou smartphones ; Possibilité de sortir pour prendre des photos hors de la salle ; Présentation des situations évoquées lors de la session précédente. Par exemple : insultes racistes, commentaires homo-transphobiques, commentaires dégradants sur l'apparence physique, commentaires sexistes.

Les participants se retrouvent dans un cercle pour s'accueillir. Comme Max, le personnage du jeu, qui utilise régulièrement des selfies, chaque participant pose comme s'il prenait un selfie qui illustre son humeur du moment. L'animateur montre les exemples de situations évoquées par le groupe lors de la session précédente, avec la photo du cercle final qu'il a prise et demande si la liste thématique leur semble correcte, complète, etc. Le groupe la modifie, l'enrichit. L'animateur montre des galeries de photo qui illustrent le fait qu'il y a beaucoup de manières de raconter des histoires avec la photographie : un cliché peut suffire ou une séquence d'images peut être nécessaire, on peut adopter un style métaphorique ou descriptif, on peut se focaliser sur un détail ou choisir un champ plus large.

Histoires d'erreurs

L'animateur demande aux participants de former différents groupes selon la liste des thèmes des situations de haine déterminée précédemment. Chacun choisit son thème/ groupe librement. Chaque groupe travaille sur la construction d'une narration photographique sur le thème qu'il a choisi. Il peut s'inspirer juste du thème et raconter une histoire « à partir de scratch » ou raconter en photo l'une des situations qui a été décrite par l'un des participants. Chaque groupe décide ce qu'il va raconter. Chacun part avec son appareil photo / smartphone pour prendre des photos en rapport avec l'histoire. Après une vingtaine de minutes, les membres des groupes se rassemblent et se montrent leurs photos. Ce sont les images à partir desquelles ils vont créer leurs narrations photographiques.

A nouveau en groupe, les participants développent leur idée :

- Quel « style » ? Utilisation de métaphores ? Approche plus réaliste ?
- Une seule photo ou une séquence ?

Les groupes créent leurs histoires photographiques. Ils leur donnent un titre. A la fin de l'activité, les groupes envoient leurs histoires à l'animateur, qui les projette en plénière. A nouveau disposés en cercle, les participants, chacun son tour, prennent la pause pour un nouveau selfie qui illustre leur humeur à la fin de cette activité.

Activité 3 - 2h00

Dans la "vraie vie", c'est vrai, on ne peut pas revenir en arrière et changer le cours de l'histoire. Toutefois, c'est important d'apprendre de ses erreurs et de chercher à réparer celles qui ont été commises.

A prévoir : une feuille de papier A3, un marker couleur par participant (de même couleur pour tous), de l'espace, des appareils photos / smartphones, un ordinateur connecté, un vidéoprojecteur

Séquence de bienvenue : Les participants se mettent en cercle, assis par terre, jambes croisées. L'animateur distribue à chacun un marker de la même couleur et place une feuille A3 devant le premier participant. Celui-ci dessine un trait sur la feuille et la passe à son voisin de droite, qui ajoute son trait etc. Un dessin collectif est ainsi réalisé, dans lequel les traits individuels disparaissent pour se fondre à la création collective. Les participants donnent un titre à ce dessin. S'ensuit un petit debrief sur le pouvoir transformatif de l'effort collectif.

L'animateur montre aux participants les histoires réalisées la veille. Il demande aux participants comment ils pourraient agir pour remédier aux erreurs qui sont évoquées dans les histoires, dès lors où l'on ne peut remonter le temps. Chaque groupe travaille sur son histoire, en essayant de s'inspirer des « lectures » proposées en plénière, brainstorme sur des stratégies possibles de réparation, qu'ils racontent en photos. Ces histoires photos sont transmises à l'animateur. Les histoires photographiques, enrichies de solutions sont projetées en plénière et commentées par le groupe. Les participants, assis en cercle se passent le dessin collectif réalisé en début de session. Chacun écrit un mot ou une phrase qui résume sa perception de l'activité

Pour montrer aux jeunes différentes façons de raconter des histoires en utilisant la photographie:

- Daguerre : https://fr.wikipedia.org/wiki/Louis_Daguerre
- Cartier Bresson : <https://www.henricartierbresson.org/>
- Duane Michals : <http://www.dcmooregallery.com/artists/duane-michals/series/sequences>
- Gillian Wearing : <http://www.artnet.com/artists/gillian-wearing/>
- Diane Arbus : <http://www.artnet.com/artists/diane-arbus/>
- Elliot Erwitt : <https://www.magnumphotos.com/photographer/elliott-erwitt/>
- Anna Boyiazis : <https://www.annaboyiazis.com>

Activités dans les écoles

PROPOSANT COSPE ONLUS	DATE 2021 07 07	AUTEURS Sara Cerretelli
MOTS CLEF XXXXX	PUBLIC XXXX	TEMPS A PRÉVOIR XXX

PRINCIPAUX DOMAINES D'INTERVENTION :

Combatre et prévenir les discours de haine en ligne;
Lutte contre la pauvreté éducative.





Changing words changes the world

2018 - 2019

- Camp européen des médias
- Produits médiatiques de contre narration
- Création d'un module didactique spécifique
- Formation des enseignants et des éducateurs
- Ateliers réalisés dans les écoles destinés à la production de produits médiatiques créés par les jeunes
- Campagne contre les discours de la haine
- Evénements de sensibilisation
- Conférence é Bruxelles

<https://www.silencehate.it/>



Gamification against Hate speech

2019 - 2021

- Recherche sur les discours de la haine dans les communautés de joueurs
- Création de parcours pédagogiques pour les enseignants et les éducateurs, comprenant des outils, des ressources et des activités innovantes qui utilisent les jeux vidéo
- Organisation d'un hackathon européen, durant lequel des équipes de game-designers et d'experts en Education aux Médias ont réalisé des jeux contre les discours de la haine.
- Création d'un portail qui contient les outils pédagogiques et les jeux
- Urban games, séminaires, conférence européenne

<https://www.playyourrole.eu/>



PLAY FOR YOUR RIGHTS!

innovate media education strategies against sexism & Discrimination

2019 - 2022

- Création participative de deux jeux : le jeu "Réaction stratégique" et un "jeu urbain" (Urban game)
- Test de jeux dans les écoles
- Matériaux produits disponibles en ligne et accompagné d'un manuel pour les enseignants et les éducateurs
- Création de vidéos et webinaires, au niveau national et européen, adressée à la communauté éducative et à un large public

BEE

Boosting Gender equality in education

2020 - 2022

- Cours de formation avec éducateurs et éducatrices, enseignants, personnel exécutif, coordinateurs pédagogiques
 - Création d'un nouveau matériel éducatif le "Gender Toolkit"
 - Ateliers dans les écoles en utilisant les itinéraires éducatifs créés avec le Gender Toolkit
- <https://www.cospe.org/wp-content/uploads/2021/03/BEE.pdf>



E SE DIVENTIRANNA LA

d'AUTRES PROJETS AU NIVEAU LOCAL

- VOICI - Visioni e azioni intercOnnesse Contro le Intolleranze e il discorso d'odio : 2287 jeunes formés contre le discours de haine; 210 enseignants formés.
- CONTA SU DI MEI : 5 écoles et environ 400 étudiants impliqués dans la réalisation d'ateliers contre les discours de la haine; 50 familles sensibilisées aux discours de haine
- CAMMINARE INSIEME IN RETE : 28 enseignants et éducateurs formés sur la manière de prévenir les discours de haine parmi les jeunes
- Représentation théâtrale "Evolutions raciales2: 900 étudiants sensibilisés sur le thème de la lutte contre le racisme

2018 - 2023

- Ateliers multiculturels et artistiques pour les enfants dans les écoles (0 - 6 ans)
- Ateliers pour les parents et les enfants dans les ludothèques et les bibliothèques
- Formation pour les enseignants sur l'éducation dans les différentes formes d'art & l'interculturalité
- Expositions de jeux ouvertes et gratuites

P.A.S.S.I

Performing arts, scuola, società e inclusione

2020 - 2021

- Ateliers d'aide au devoirs
- Ateliers de robotique
- Ateliers de mouvement et de danse
- Ateliers de théâtre
- Atelier pour l'utilisation consciente de l'internet et des médias sociaux

SPEED ETS SUOOLA ACCENTRO

2021

- Co-conception des modules de formation avec les volontaires
- Réalisation d'un cours de formation de 16 heures sur la relation avec les enfants et les indications opérationnelles pour favoriser la relation éducative dans des contextes multiculturels
- Service d'aide aux devoirs géré par les volontaires précédemment formés et destiné à au moins 40 enfants et jeunes de 6 - 18 ans

CONCENTAZIONI

Scuola e società in quartieri sensibili

2018 - 2022

- Ateliers sur les relations dans la classe et l'utilisation raisonnée de l'internet et des médias sociaux
- Activités pour favoriser les contacts entre les écoles et les familles d'origine étrangère
- Cours d'italien L2 pour les adultes (parents et étudiants)
- Formation des associations partenaires du projet sur le discours de haine et comment les traiter avec les jeunes



Echange de pratiques

PROJET EPSI - ATELIER "COMPRENDRE
LE TRAVAIL POUR LE TRANSFORMER"