



METTRE EN PLACE
UN PROJET
DE SOLIDARITE
INTERNATIONALE



EXPERIMENTER LE PARTENARIAT INTERCULTUREL

UN JEU DE RÔLE POUR VIVRE LA RELATION PARTENARIALE ET LA CO-CONSTRUCTION DE PROJETS ! VOUS FAITES PARTIE D'UNE ASSOCIATION FRANÇAISE OU D'UNE ASSOCIATION ARGENTINE ET TRAVAILLEZ À LA RÉALISATION D'UNE BD POUR SENSIBILISER AUTOUR DU HARCÈLEMENT DE RUE... MAIS ALLEZ-VOUS RÉUSSIR À SÉLECTIONNER 5 HISTOIRES-TÉMOIGNAGES ? LA DISTANCE, LES PROBLÈMES DE COMMUNICATION À DISTANCE, LES DIFFÉRENCES CULTURELLES, LES VISIONS ET INTÉRÊTS DE CHACUN... TOUT CELA NE VA-T-IL PAS BLOQUER LE PROJET ? A VOUS DE JOUER !

Durée	Type d'animation	Nombre d'animateur·ice·s	Nombre de participant·e·s
2h	jeu de rôle	idéalement 2	entre 10 et 20



Public ciblé : jeunes engagé.e.s dans la SI



Dernière date de mise à jour : 04/26



Type d'espace : deux espaces distincts, deux salles dans l'idéal



Créé par/pour : E&D



Matériel :

- feuilles
- stylos,
- cartes « skype », mails types, cartes « témoignage »,
- une boussole de temps qui représente les semaines.



Objectifs pédagogiques :

- Expérimenter la relation partenariale entre une association en France et une structure à l'international
- S'interroger sur les modes et moyens de communication avec son partenaire
- Prendre conscience des différences interculturelles et de contexte local qui entrent en jeu
- Expérimenter un processus créatif en groupe avec des visions différentes



Déroulé de l'animation

Préparation de l'animation

Deux espaces sont installés avec deux tables dans chaque espace. Sur chaque table, on dispose :

- ✓ La fiche profil de l'association pour chaque groupe (voir annexe 1).
- ✓ Trois cartes « skype », qui serviront de joker pendant le jeu et qui permettront aux participant-e-s de se parler en direct pendant 2 minutes (voir annexe 2).
- ✓ Le dernier mail reçu de la part de chaque association (voir annexe 3).
- ✓ Les 10 cartes témoignage (voir annexe 4).
- ✓ Un paperboard avec 3 cases : « Difficultés », « Solutions » et « Questions ». Les participant-e-s prendront un temps à la fin pour le remplir en équipe et il sera réutilisé en débriefing en plénière.

L'animateur-riche prépare également une table pour la maison d'édition avec deux-trois mails type de relance, à utiliser tout au long du jeu (voir annexe 4).

Conseils aux animateurs-rices : pour faire vivre le grand jeu et créer un imaginaire, n'hésitez pas à décorer vos espaces. Par exemple, en mettant des affiches « Stop au harcèlement de rue » et « Ni Una Menos » à l'entrée de chaque espace, etc.

Accueil des participant-e-s et règles du jeu – 15 minutes

Les participant-e-s sont réparti-e-s en deux groupes, installés dans deux espaces distincts afin qu'ils ne se voient et ne s'entendent pas : deux salles ou un espace séparé par un rideau ou paravent, il est très efficace de mettre un peu de musique entre les 2 groupes pour qu'ils ne s'entendent pas (au choix musique « nature » ou stressante !).

Contexte

L'animateur-riche explique le contexte du projet et du partenariat aux participant-e-s ainsi que le but du jeu.

Dans le cadre de la semaine internationale contre le harcèlement de rue du 10 au 16 avril, l'association *Stop Harcèlement de Rue* en France veut créer un partenariat avec le collectif argentin *Ni Una Menos* pour créer une BD qui reprend des situations de harcèlement vécues dans les deux pays, traduite en français et en espagnol. Cette BD sera commercialisée en France et en Argentine en premier, mais le but serait de pouvoir la diffuser dans tous les pays francophones et hispanophones. Cette BD a également pour vocation de servir de support pédagogique pour intervenir dans des collèges et des lycées afin de sensibiliser filles et garçons sur le sujet.



Vous avez décidé de travailler avec un binôme d'artistes, tous deux vivant à Buenos Aires, se composant d'un écrivain argentin et d'un dessinateur français. Vous avez trouvé des financements pour créer un site Internet afin de récolter des témoignages et allez mener une campagne sur les réseaux sociaux (Facebook, Twitter, YouTube).

Pour l'édition, vous avez fait appel à une maison d'édition française privée avec laquelle vous avez signé un contrat de mécénat qui vous propose d'imprimer 1000 ouvrages pour commencer. Si le projet fonctionne, elle vous proposera d'en imprimer plus avec une remise de 50% en échange de droits d'exclusivité et de signer un vrai contrat standard entre vous.

Vous avez déjà reçu des dizaines de témoignages et êtes en train de vous questionner sur la forme que va prendre la BD. En effet, vous devez envoyer une première maquette à la maison d'édition qui vous demande de lui envoyer des premiers éléments avant le lancement des impressions.

Buts du jeu :

- ✓ **Sélectionner 5 témoignages à intégrer à la BD et à montrer à l'éditeur.**
- ✓ **Se mettre d'accord sur le ou les messages que vous voulez faire passer et poser des limites aux dessins et histoires (ton, couleurs, vocabulaire, limites, etc.).**

Déroulé – 1h00

1. Les groupes sont installés dans chaque espace et les fiches association et les objectifs leur sont remis.
2. Les animateurs-rices leur distribuent des cartes « témoignages » avec 5 histoires françaises et 5 histoires argentines.
3. Les conditions de communication de chaque groupe sont distribuées, sans que les autres ne soient au courant, ainsi que 2 cartes joker « skype » à l'équipe France et 3 cartes joker « skype » à l'équipe Argentine.
4. Chaque association doit se mettre d'accord sur le ou les messages qu'ils veulent faire passer à travers la BD et poser des limites aux dessins et histoires (ton, couleur, vocabulaire, etc.). Elles doivent aussi se mettre d'accord sur une sélection de 5 histoires qui seront dans la BD. (10 minutes)
5. Afin de sélectionner 5 témoignages en commun, les groupes vont commencer à s'envoyer des mails. Pour s'envoyer un mail, le groupe écrit le contenu du mail sur un bout de papier et le remet à l'animateur-riche, qui le donne à l'autre groupe. Le groupe « *Ni Una Menos* » ne va pas pouvoir répondre tout le temps : ils ne peuvent envoyer des mails que pendant 10 minutes et doivent ensuite attendre 10 minutes. Des divergences et des tensions au sein du groupe puis entre les deux groupes partenaires vont apparaître. Lorsque les tensions sont difficiles à apaiser ou qu'aucun compromis ne semble possible, les groupes peuvent décider d'utiliser une carte « skype ». Deux personnes de chaque groupe se rencontrent alors physiquement et échangent pendant 2 minutes. (50 minutes).



6. Au bout de 10 minutes de jeu, puis de 20 minutes, puis d'une demi-heure, les animateurs-rices distribuent au groupe les mails de relance de la part de la maison d'édition. A la fin du jeu, c'est-à-dire au bout d'1h, on arrive au mois de novembre, le mois du Festival des solidarités (Festisol) : la BD doit être finalisée.

Le jeu s'arrête au bout de 50 minutes d'échanges entre les partenaires : les animateurs-rices préviennent les groupes que les 5 témoignages doivent absolument être sélectionnés en commun par les deux partenaires à la fin du jeu.

Conseils aux animateurs-rices :

- Pour aiguiller les participant-e-s tout au long du jeu, les animateurs-rices peuvent poser certaines questions sans pour autant donner une réponse ou un conseil : Comment allez-vous sélectionner les histoires ? Quel processus de prise de décision allez-vous utiliser ? Quelle répartition des tâches au sein de l'équipe avez-vous proposée ? Quelle forme souhaitez-vous donner à votre BD (ton, couleurs, vocabulaire, limites) ? Quels sont vos objectifs propres et ceux de votre partenaire ? Et ceux de la maison d'édition ?
- Les animateurs-rices vont déambuler et observer deux points : les processus de prise de décision dans chaque groupe, ainsi que la gestion des problèmes de communication. Les animateurs-rices vont aussi noter quelques phrases clés entendues lors des échanges, à restituer pendant le débriefing.

Conclusion et débriefing – 45 minutes

« L'enjeu du débriefing, c'est faire le lien entre le vécu d'une mise en situation, d'un jeu de rôle, d'un processus participatif et la nécessité d'aller vers un changement social. C'est s'inscrire réellement dans la démarche « déclencher-comprendre-agir » en permettant aux participants, en sortant du jeu, de se réapproprier le sens de ce qui vient d'être mis en scène, d'en comprendre la portée et les enjeux dans le monde qui les entoure. Le débriefing, tout comme l'outil, est aussi au service de l'objectif de la séance. On ne fait pas le même débriefing selon l'objectif pédagogique qu'on s'est fixé. »

Extrait de la fiche pratique 321 RDA, une technique de débriefing proposée par Starting-Block, la Fédération Artisans du Monde et Kurioz.

La technique 321 RDA permet d'organiser son débriefing en se concentrant sur trois aspects :

- ✓ L'évaluation et le bilan : un temps de débriefing de l'activité axé sur les ressentis,
- ✓ Une conclusion, pour pouvoir sortir du jeu et prendre de la distance,
- ✓ La démarche « déclencher-comprendre-agir ».



Pour marquer la fin du jeu, les deux groupes vont recevoir un mail de confirmation de l'éditeur et seront félicités pour leur travail.

Chaque groupe prend alors 10 minutes pour remplir le paperboard « Difficultés, Solutions, Questions ».

Ensuite, les animateurs-rices réunissent tou-te-s les participant-e-s en cercle. Il est très important de changer d'espace ou de configuration afin de permettre aux participant-e-s de vraiment sortir de leur personnage, en mélangeant les groupes dans le cercle par exemple ou, si l'espace le permet, en sortant de la salle pour débriefer à l'extérieur.

1. Résultats :

Les animateurs-rices affichent les 5 histoires qui ont été sélectionnées et proposées à la maison d'édition, ainsi que les paperboards présentant les difficultés, solutions et questions.

Objectif : Clôturer le jeu pour permettre aux participant-e-s d'en sortir. Il s'agit d'une phase de transition.

2. Ressentis :

Les participant-e-s sont-ils-elles satisfait-e-s de leur sélection et pourquoi ? Attention à bien replacer la question dans le contexte du jeu : on ne demande pas si les participant-e-s auraient choisi ces images mais s'ils-elles en sont satisfait-e-s au vu de la situation dans le jeu. Le débriefing se poursuit avec des questions sur le ressenti de chacun-e : comment ont-ils-elles vécu la relation avec leur partenaire mais aussi, au sein du groupe ? A ce moment, chacun-e peut parler en son nom propre.

Objectif : il s'agit d'un premier sas de décompression sur le vécu et les tensions accumulées pendant le jeu.

3. Retours :

Les animateurs-rices auront au préalable noté les phrases clés prononcées par les participant-e-s pendant le jeu. Pendant le débriefing, les phrases seront lues telles quelles au groupe, sans nommer les locuteurs-rices. Les points observés en ce qui concerne les processus de prise de décision dans chaque groupe ainsi que la gestion des problèmes de communication seront également évoqués. Ex : comment se sont organisés les groupes, qui a pris des initiatives, comment les participant-e-s ont réagi face à telle consigne...

Objectif : prendre conscience de ses propres réactions pendant le jeu. Se regarder en tant que joueur-se permet de sortir du jeu. Il s'agit d'un deuxième sas de décompression.



4. Déconstruire le système-jeu :

Les participant-e-s sont questionné-e-s sur le jeu : Qu'est-ce qu'il s'est passé ? Quelles organisations, quelles stratégies ont été mises en place ? Quelles difficultés ont émergé ? A quelles représentations du monde ce jeu renvoie-t-il ? On pourra utiliser les paperboards comme support.

Objectif : identifier le processus mis en œuvre et comprendre les mécanismes (excluants, discriminants, compétitifs...) représentés dans le jeu.

5. Liens avec la réalité / mise en Débat :

Les participant-e-s sont maintenant amené-e-s à faire le lien entre le jeu vécu et la réalité. Un débat est organisé autour d'une question centrale posée par le jeu : Comment communiquer avec son partenaire (fréquence, prise en compte du décalage horaire, prise en compte du contexte) ? Comment faire face à des difficultés de communication ? Intérêts versus compromis ?

Il est préférable de se concentrer sur une question, en fonction de l'objectif de la séance plutôt que d'essayer de tout débriefer sans aller en profondeur. On pourra choisir l'une de ces trois questions en fonction des attentes des participant-e-s.

Il est possible aussi de questionner les similitudes ou les différences du jeu avec la réalité (« cette situation vous paraît-elle réaliste/ exagérée, pourquoi » ?)

Objectif : faire le lien entre le jeu vécu et les enjeux sociaux/ de développement auxquels il renvoie.

6. Quelles Alternatives ?

Il s'agit ici de construire ou de réfléchir à des alternatives avec les participant-e-s, des alternatives à leur échelle, réalisables et concrètes ! En l'occurrence, on cherchera à proposer des mécanismes, des processus et des attitudes à adopter pour que la communication soit fluide et régulière avec son partenaire, que les intérêts de chacune des parties prenantes soient exprimés, entendus et pris en compte. Ces alternatives à créer et inventer ensemble peuvent être :

- individuelles ou collectives
- quotidiennes, ponctuelles ou sous forme de projet à moyen ou long terme

Objectif : rebondir de manière positive et faire le lien avec l'engagement du participant-e. En effet, il-elle ne subit pas le système, il-elle est acteur-riche de changement.

Conseils aux animateurs-rices : un moyen mnémotechnique pour se souvenir de toutes les étapes... le nom du débriefing ! « 3-2-1 RDA », ça donne :

3 R (résultats + ressenti + retours)

2 D (déconstruire + débat)

1 A (alternatives)

ANNEXE 1 : LES FICHES PROFIL

Groupe Stop au Harcèlement de Rue	Groupe Ni Una Menos
Vous pouvez envoyer des mails tout le temps.	Vous ne pourrez envoyer des mails que pendant 15 minutes, puis vous devez attendre 5 min.
Vous utilisez beaucoup de formes de politesse.	Vous utilisez un langage très direct.
Vous estimez que l'usage d'images ou situation trop choquantes va interpeller le public pour des mauvaises raisons, au détriment de la finalité pédagogique avant tout. De plus, le support étant destiné à des jeunes, vous ne voulez pas créer de traumatismes ou de malaises.	Vous pensez que, pour interpeller, il faut utiliser des images et situations choquantes, la réalité est dure et les gens doivent s'y confronter si l'on veut changer les choses.
Vous pensez qu'il faut, quand même, rester vendeur, vous prenez en compte les intérêts financiers que représenterait une collaboration avec la maison d'édition.	Vous ne voulez faire aucune concession, vous êtes un collectif indépendant et vous comptez bien le rester.
Très cyniques, vous parlez souvent au second degré.	Très entiers, vous n'êtes pas vraiment familiers avec le second degré et vous vexez facilement.
Rationnels, vous êtes très organisés.	Vous êtes des passionnés, parfois vous manquez de sens de l'organisation.
Vous êtes habitués à prendre vos décisions par mail, à l'écrit et vous êtes très familiarisés aux Doodle.	Vous avez l'habitude de prendre des décisions en réunion, de vive voix et vous n'êtes pas très à l'aise avec tous les outils de prise de rendez-vous (Doodle, Google agenda etc.)



METTRE EN PLACE
UN PROJET
DE SOLIDARITE
INTERNATIONALE



Vous n'êtes pas à l'aise avec la nudité, la violence physique et la grossièreté.	Vous n'êtes pas à l'aise avec l'homosexualité.
Vous aimeriez qu'il y ait plus d'histoires françaises.	Vous aimeriez qu'il y ait plus d'histoires argentines.

ANNEXE 2 : LES CARTES JOKER « SKYPE »





METTRE EN PLACE
UN PROJET
DE SOLIDARITE
INTERNATIONALE

E&D
ENGAGÉES ET DÉTERMINÉES
POUR LA SOLIDARITÉ





METTRE EN PLACE
UN PROJET
DE SOLIDARITE
INTERNATIONALE

E&D
ENGAGÉES ET DÉTERMINÉES
POUR LA SOLIDARITÉ





METTRE EN PLACE
UN PROJET
DE SOLIDARITE
INTERNATIONALE

E&D
ENGAGÉES ET DÉTERMINÉES
POUR LA SOLIDARITÉ





METTRE EN PLACE
UN PROJET
DE SOLIDARITE
INTERNATIONALE



ANNEXE 3 : DERNIER MAIL REÇU DE LA PART DU PARTENAIRE

Objet : Projet BD - Sélection d'histoires

A : niunamenos@gmail.com

De : stopharcelementderue@gmail.com

Bonjour à toutes et à tous !

Nous avons, pour l'instant, 10 histoires en tout et l'éditeur nous en demande 10. Comment allons-nous choisir ? Nous avons déjà commencé à travailler dessus et en avons sélectionnées quelques-unes et vous ?

Belle journée,

L'équipe France.

Objet : Projet BD - Sélection d'histoires

A : stopharcelementderue@gmail.com

De : niunamenos@gmail.com

Salut tout le monde !

On a déjà reçu une dizaine d'histoires ; franchement c'est dégueulasse ce qu'on subit au quotidien, ça nous donne encore plus envie de nous battre ! Bref, on a déjà commencé à sélectionner quelques histoires mais ça ne va pas être facile de faire un choix ! Comment on fait ? Ca serait cool d'en discuter en vrai non ?

A plus ;)

L'équipe Argentine



ANNEXE 4 : CARTES TÉMOIGNAGES.

Tous les témoignages sont réels et inspirés des sites : <http://www.harcelementderue.fr> et <http://www.francetv.fr/temoignages/homos-la-haine/> et des [Tumblr](http://harcelementderue.tumblr.com/) <http://harcelementderue.tumblr.com/> et <http://lesbeton.tumblr.com/>

Témoignage n°1 : France

Je rejoins un ami pour un déjeuner, j'ai une robe et des bottes, tenue habituelle. Je suis dans le RER, assise sur un strapontin, je lis mais je sens un regard insistant. Je me lève pour descendre à Châtelet et quand les portes s'ouvrent, j'entends "sale pute en jupe".

Témoignage n°2 : France

18h30, La Défense, sortie du boulot. Je descends du train, les gens se croisent. Une heure de pointe normale. Sur le quai, deux jeunes hommes en costume cravate. Je passe, les remarque à peine, jusqu'à ce qu'ils fassent des bruits d'animaux en rut. Après tout, je ne suis qu'une femme, pourquoi me parler ?

Témoignage n°3 : France

Neuilly-sur-Seine. J'ai 15 ans, c'est l'été. Une grande rue, presque déserte. Je porte une robe qui met en valeur ma poitrine. Trop peut-être puisqu'un homme ne me pose aucune question et me pelote les seins. Ça a duré une seconde, le choc m'a empêché de réagir et il est parti comme si de rien n'était. Je ne comprendrai jamais ce qui lui est passé par la tête pour se permettre une telle violation de mon intimité.

Témoignage 4 : France

Fête des Lumières, Lyon. Sur le retour, lors de l'attente du tram un homme s'approche très rapidement et tente de m'embrasser. Instinctivement je recule et je le fixe. "Salope", "fille de pute", "tu te crois trop bien pour moi ?". Il retente sa chance. Je recule encore. Avalanche d'insultes. Finalement, un tram arrive, je profite de l'occasion et je monte rapidement. Il ne m'a pas suivi. Sur le quai, trois couples. Durant toute la scène, personne n'a esquissé un mouvement.



Témoignage 5 : France

Dans les transports en commun, main dans la main avec ma copine. Une dame nous demande : “Je n’ai jamais rencontré d’homosexuelles féminines toutes les deux ! Généralement, il y en a toujours une qui fait plus garçon. Vous aimez les filles depuis quand ? Vous avez déjà couché avec un garçon ?” Stupéfaction, suivie d’une discussion animée à la suite de laquelle la dame est repartie un peu moins ignorante qu’avant. Il y a encore du boulot !

Témoignage 6 : Argentine

Se faire poursuivre dans sa rue, jusque devant son immeuble, par un total inconnu un soir en rentrant du boulot. Fermer juste à temps la porte d’entrée sur le type. Le voir se coller contre la vitre et entendre à travers le verre : “Allez, maintenant que t’es en sécurité, tu peux au moins rester discuter un peu !”

Témoignage 7 : Argentine

Au départ de la tournée d’été, j’ai chargé le matériel de spectacle dans ma camionnette, j’ai chaud, je suis en débardeur et short, lunettes de soleil, c’est parti. Je prends l’autoroute, un conducteur me remarque, il me laisse passer devant lui, me fait des appels de phare, me dépasse, se met devant moi, il freine. Je le dépasse, il me crie : c’est combien ? Une femme, une camionnette...

Témoignage 8 : Argentine

Dans le métro, un homme assis à côté de moi me caresse la cuisse, je reste bêtement pétrifiée pendant les cinq stations restantes, n’osant ni le regarder, ni rien lui dire, essayant juste de décaler mes jambes, l’air de rien. Personne n’a réagi, mon arrêt arrive, je m’enfuis presque. (...)

Témoignage n° 9 : Argentine

J’étais dans la rue en train d’embrasser mon copain quand un homme nous a crié dessus : “Ce que vous faites est interdit par la loi. Je vais prévenir la police et vos parents. Vous devriez avoir honte”. Nous ne nous sommes pas arrêtés pour autant et nous avons décidé d’ignorer cet individu. Nous n’avons pas honte.

Témoignage n°10 : Argentine



Jeudi soir, je rentre chez moi. Des gens marchent autour de moi, j’écoute leurs conversations sans y prêter attention.” Non mais je suis un type bien tu peux me parler de tout tu sais”. Je saisis de suite que la jeune fille derrière moi ne discute pas tranquillement avec un ami mais se fait accoster lourdement. Sans établir le moindre plan je décide que je ne laisserai pas cet homme agir : je me retourne, j’aborde maladroitement la jeune femme, je tente de mettre de la distance. La réaction ne se fait pas attendre : l’homme m’insulte, nous suit, le ton monte. Mais je tiens bon, au bout d’un quart d’heure de violences verbales nous arrivons enfin à nous éloigner et à le perdre de vue. Un tour de quartier plus tard, je raccompagne la jeune-femme devant chez elle. Elle me remercie, et je me dis que l’essentiel est là : j’ai agi.

ANNEXE 5 : MAILS DE RELANCE DE LA MAISON D'ÉDITION



METTRE EN PLACE
UN PROJET
DE SOLIDARITE
INTERNATIONALE



Objet : URGENT ENVOI SÉLECTION BD

A : niunamenos@gmail.com ; stopharcelementderue@gmail.com

De : editions@paris.fr

Bonjour

Je me permets de revenir vers vous afin de vous demander si vous pouviez nous envoyer votre première sélection ainsi qu'une note d'intention dans les plus brefs délais. Pouvez-vous nous faire un retour d'ici la fin de semaine ?

Cordialement,

Mme. Bizot

Directrice des Publications

Editions Paris

Objet : URGENT ENVOI SÉLECTION BD

A : niunamenos@gmail.com ; stopharcelementderue@gmail.com

De : editions@paris.fr

Bonjour,

Conformément à notre accord, nous souhaiterions recevoir une première sélection ainsi qu'une note d'intention dans les prochains jours. Avez-vous déjà sélectionné quelques témoignages ? Nous sommes impatients de vous lire.

Dans l'impatience de vous lire.

Bien cordialement,

Mme. Bizot

Directrice des Publications

Editions Paris



METTRE EN PLACE
UN PROJET
DE SOLIDARITE
INTERNATIONALE



Objet : Votre sélection BD

A : niunamenos@gmail.com ; stopharcelementderue@gmail.com

De : editions@paris.fr

Bonjour à tous,

Nous avons bien reçu votre sélection et nous vous en remercions. Nous avons quelques réticences au sujet des témoignages 2, 7, 9 et 10. Pouvez-vous nous renvoyer une nouvelle sélection d'ici la semaine prochaine ?

Merci.

Cordialement,

Mme Bizot

Directrice des Publications

Editions Paris

Objet : Votre sélection BD

A : niunamenos@gmail.com ; stopharcelementderue@gmail.com

De : editions@paris.fr

Bonjour à tous,

Un grand MERCI pour votre réactivité ! Nous sommes ravis par la tournure que prendra la BD, continuez sur cette voie et nous sommes convaincus qu'elle rencontrera un grand succès ! Nous attendons la suite avec impatience.

A très bientôt,

Mme Bizot

Directrice des Publications

Editions Paris

Les outils pédagogiques d' E&D

E&D, en plus d'être un réseau d'associations de solidarité internationale jeunes et étudiantes, est aussi une association d'Education Populaire et d'Éducation à la Citoyenneté et à la Solidarité Internationale (ECSI).

En effet, E&D utilise et imagine des outils Pédagogiques qui se veulent participatifs, ludiques, originaux et innovants et qui visent à provoquer des prises de conscience et à amener les participant·e·s à l'action tout en leur donnant des clés de lecture pour mieux comprendre les phénomènes sociétaux contemporains dans leur globalité en questionnant leurs origines et les liens qui les unissent.

Cette mission de création d'outils fait pleinement partie de l'ADN du réseau E&D. Ces outils, une fois créés, servent aux différentes actions d'E&D (formation, accompagnement de projets, plaidoyer, promotion de l'ECSI...). Néanmoins, ils ont aussi vocation à être diffusés et réutilisés par le plus grand nombre d'acteur·rice·s engagé·e·s. C'est pour cette raison que la majorité des outils pédagogiques d'E&D est accessible en ligne et sous une licence permettant leur libre utilisation tant qu'elle reste à but non-lucratif.