

# Projet ESCI : Fiche de conception d'animation pédagogique

**Thème choisi :** Économie, Travail et Développement – Migrations et marché du travail

**Sujet précis :** Le transfert de compétences (diasporas actives, brain gain, circulation des savoirs)

## 1 Contexte et besoin

Pour ce projet, on est partis du constat que quand on parle de migration de travailleurs qualifiés, on pense tout de suite à la « fuite des cerveaux » (le brain drain). L'idée de cette animation, c'est de montrer que ce n'est pas qu'une perte pour le pays d'origine. Le besoin, c'est vraiment de déconstruire cette idée reçue et de montrer qu'il y a un vrai transfert de compétences (brain gain) grâce aux diasporas actives. Les migrants font circuler des savoirs qui aident au co-développement.

## 2 Public cible

Notre animation est pensée pour des étudiants, lycéens ou adultes. L'idéal serait d'avoir un groupe de 10 à 20 personnes maximum pour que la dynamique de groupe fonctionne bien et que tout le monde puisse prendre la parole.

## 3 Nos objectifs pédagogiques

**Informier :** On veut qu'à la fin, ils aient compris les concepts clés (diaspora active, brain gain, circulation des savoirs) et qu'ils sachent que le transfert ce n'est pas que l'envoi d'argent.

**Faire réfléchir :** Notre but est de créer un déclic. On veut qu'ils réalisent que le migrant garde un lien avec son pays et peut créer de la valeur, même à distance en partageant son expérience.

**Inciter à agir :** Enfin on aimerait qu'ils changent leur discours sur les migrations. S'ils entendent quelqu'un dire que la migration « pille » les pays du Sud, ils sauront comment argumenter et parler des initiatives de co-développement.

## 4 Format, méthodes et déroulé

On a choisi de faire un jeu de rôle collaboratif qu'on a appelé « **Le réseau des savoirs** ».

### Étape 1 : Levée des représentations (10 min)

On commence par un brainstorming avec tout les participants. On leur pose une question simple : « Quand un travailleur qualifié migré dans un autre pays, que peut-il ramener à son pays d'origine ? » Le but est de voir leurs stéréotypes.

### Étape 2 : Animation / Le Jeu (25 min)

On les sépare par groupes de 4 ou 5 en leur donnant à chaque groupe un petit scénario avec un personnage. Par exemple :

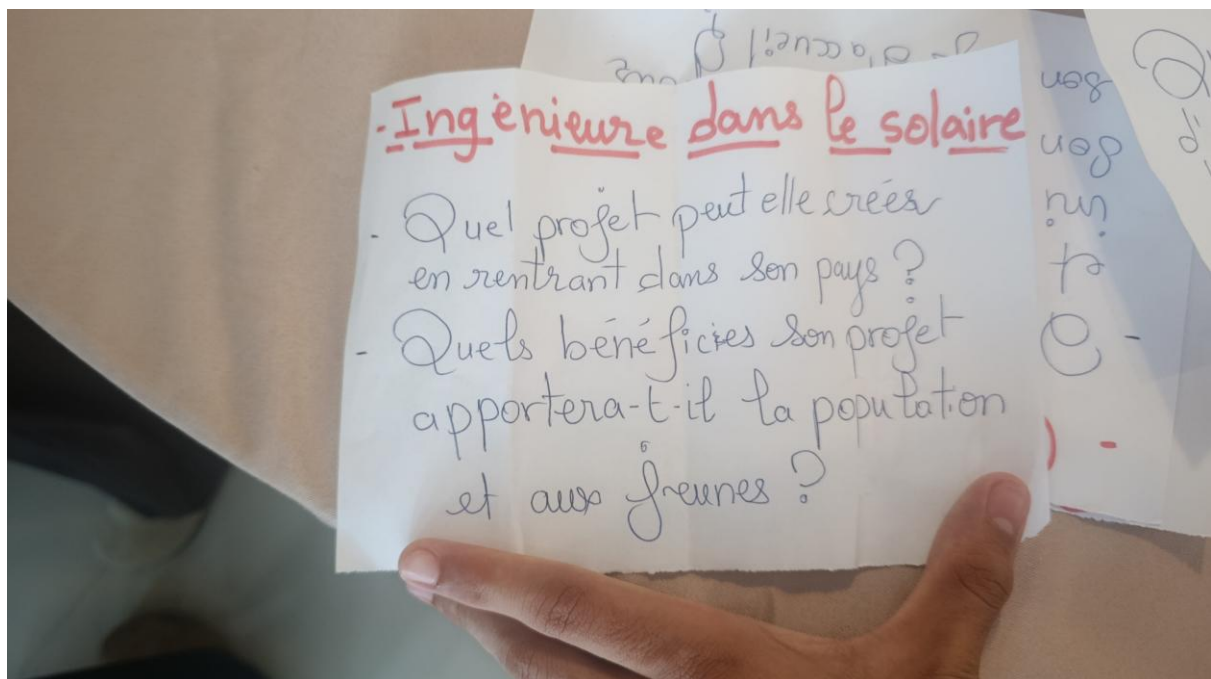
- Un médecin installé en France qui veut aider le système de santé, actif dans une association de sa diaspora, en partageant les savoirs de son pays d'origine.

- Une ingénieure dans le solaire qui veut rentrer monter sa boîte au pays.
- Un artisan qui travaille à l'étranger mais veut former des jeunes de son pays à distance.
- Une architecte urbaniste en Europe qui retourne un mois par an bénévolement pour conseiller sa ville d'origine sur l'écologie.
- Une cheffe cuisinière qui a fait carrière dans de grands restaurants à l'étranger. Elle rentre dans son pays pour ouvrir une école de gastronomie gratuite pour les jeunes de quartiers défavorisés, en mêlant les techniques internationales aux produits locaux.
- Un étudiant international en fin d'études qui réalise que beaucoup de jeunes ne rentrent pas au pays par peur de ne pas trouver de travail. Il fonde une association ("Alumni Retour") qui met en relation les étudiants de la diaspora avec les entreprises locales pour faciliter leur retour.

Ils ont 15 minutes pour imaginer un projet concret pour transférer les compétences du personnage à son pays d'origine. Ensuite, chaque groupe à  $\pm$  2 minutes pour présenter son idée au reste des participants.

Les profils sont plus ou moins détaillé cela peut laisser les participants libre à leur imagination, ou au contraire les guidé d'avantage sur leur mission s'ils n'ont pas d'idée ou que le temps est plus limité

Voici d'autres questions pour les guidé



us Jeunes

llant

d'aller e  
t-il  
entr  
d'o

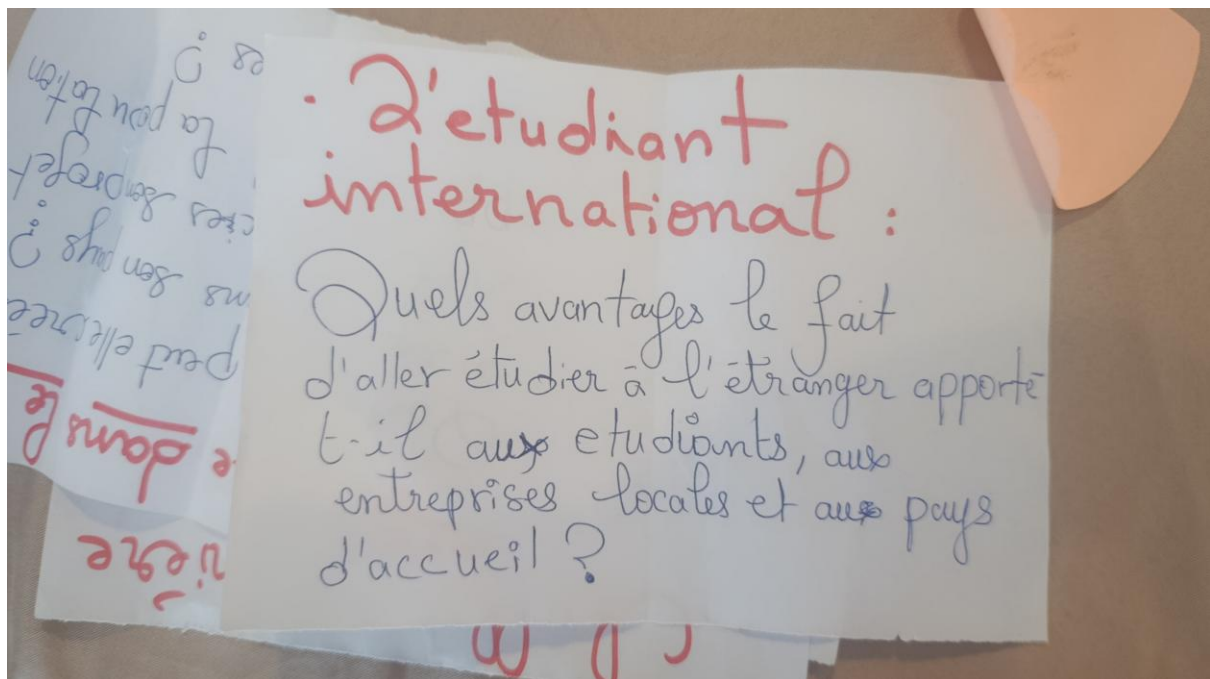
## - Cheffe -cuisinière

- Quels sont les bénéfices et les défis de son initiative pour elle, pour son pays d'origine et pour son pays d'accueil ?

d'o  
t

## - L'artisan travaillant à l'étranger

- Comment peut-il transmettre son savoir-faire à son pays d'origine ?
- Quels défis pourrait-il rencontrer et comment les surmonter ?



### Étape 3 : Le débriefing (15 min)

- Le ressenti : On leur demande si c'était dur de trouver des idées autres que financières.
- La théorie : On écrit des mots-clés au tableau, en utilisant leurs projets pour expliquer la notion de diaspora active et de circulation des savoirs. On discute aussi des galères que ces migrants peuvent rencontrer (diplômes non reconnus au retour, etc.).
- L'action : Pour finir, on leur demande comment, nous à notre niveau, on peut soutenir ce genre d'initiatives, par exemple en suivant des assos de co-développement.

#### Définition :

- Définition du Co-développement : Le fait que la migration est bénéfique pour le pays d'accueil (à travers la main-d'œuvre, impôts, compétences,...) ET pour le pays de départ.
- Définition de la Diaspora active : Un groupe organisé qui utilise ses réseaux pour peser économiquement et intellectuellement sur le pays de départ.

#### Faits :

- Les transferts de fonds écrasent l'aide internationale : Selon la Banque mondiale, les envois des migrants (685 milliards de dollars en 2024) dépassent de loin l'aide internationale et les investissements étrangers vers ces pays.
- Selon l'OCDE, plus de 21% des migrants internationaux (environ 23 millions) sont hautement qualifiés. Ce taux monte à 13% dans certains pays d'Afrique subsaharienne, ce qui rend la circulation de leurs savoirs ("Brain Gain") indispensable pour leur développement.

