

Élaboré à partir des principes qui fondent le parcours de citoyenneté à Angers (principes définis dans le cadre de la Politique éducative locale), ce livret vise à soutenir tous les acteurs éducatifs locaux, associatifs ou institutionnels, dans leur temps d'animations. Vous y trouverez des exemples précis de situations éducatives, simples à mettre en œuvre.

Ce livret constitue aussi une ressource commune et interactive entre les acteurs angevins, afin de mieux appréhender cette noble ambition, pourtant si complexe, de l'éducation à la citoyenneté.

#### L'ambition : contribuer à l'éducation à la citoyenneté

L'enjeu de ce projet de politique éducative locale (PEL), porté par la Ville et construit à partir des expertises locales, est de contribuer à aider les Angevins, notamment les enfants, à acquérir des expériences et des compétences. Ces expériences doivent leur permettre de participer de manière éclairée et responsable à leur vie de citoyen.

La démarche est motivée par deux objectifs :

- éviter les surenchères d'activités, pour privilégier des temps de réflexion dans les animations, afin de permettre aux enfants et aux jeunes de relier les expériences vécues durant la séance avec leur propre réalité quotidienne ;
- la volonté de créer un climat de confiance en soi, en valorisant les réussites que toutes et tous forgent à l'occasion de leurs diverses expériences culturelles, sportives, numériques, sociales le long de ce parcours.

#### LES OUTILS PROPOSÉS :

##### Des fiches pratiques référencées par niveau de compétences.

Le livret pédagogique est constitué d'exemples concrets de situation pédagogiques classées par niveau de compétences (selon les compétences définies dans la PEL). Chacune des fiches présente une situation pédagogique avec les objectifs visés, l'organisation et les moyens nécessaires, mais également des critères d'évaluation ou d'auto-évaluation permettant de valoriser la réussite par un badge de reconnaissance.

##### Les badges de reconnaissance.

À la fin de l'activité, l'animateur ou l'éducateur peut délivrer un badge, symbole de la concrétisation de l'activité et de l'expérience acquise. Ce badge devient numérique pour les bénéficiaires de plus de 12 ans, afin de pouvoir le valoriser sur les réseaux sociaux, ou dans le milieu scolaire ou professionnel.

Ce badge est proposé au regard de l'engagement du jeune dans l'activité (connaissance de la pratique, le savoir-faire) mais également sur son comportement (savoir être). Le badge est également accompagné d'une lettre de confirmation adressée aux parents pour les mineurs. Tous les badges sont soumis à des critères d'évaluation, à l'exception du badge « Mon premier badge », qui est attribuée en contrepartie d'une simple participation à une activité nouvelle, de découverte. Seuls les partenaires bénéficiant de la labellisation PEL et partageant les valeurs de ce projet peuvent remettre ces badges.

**Le parcours citoyen** Les fiches proposent des mises en situation en relation aux compétences citoyennes visées selon les 4 niveaux.

Rappel des repères par niveau

### Les valeurs portent le parcours d'éducation à la citoyenneté



IDÉE D'ACTIVITÉ

Les badges par niveau

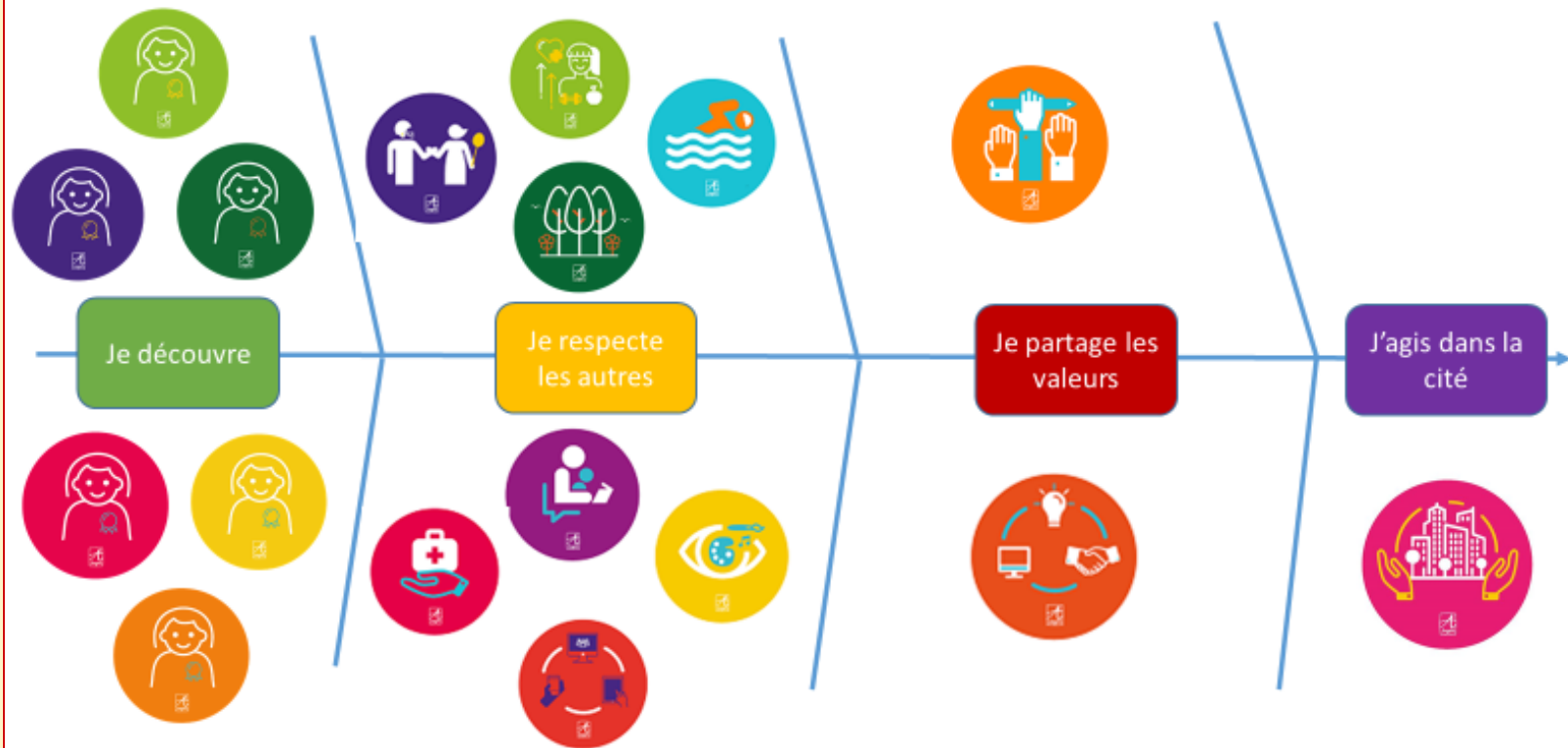
Chacun des badges participe à la réalisation du parcours du jeune avec une progressivité des apprentissages selon la thématique (Explorateur, Eco-responsable.) mais également au niveau des compétences citoyennes (les 4 niveaux).

« Contribuer à développer des expériences de faire, de savoir faire mais également de savoir être »

NIVEAU



Existant-Les activités du parcours d'éducation à la citoyenneté





## SOMMAIRE

### Niveau 1

- 1 -Interview minute
- 2 -Quiz et QCM
- 3 -Sigles et acrostiches
- 4 -Réactivation mémorielle
- 5 -Qui fait quoi ? Tempête en mer
- 6 -Baromètre individuel
- 7 -Qui est-ce ?
- 8 -Quoi d'neuf ?

### Niveau 2

- 9 -3 vérités et 1 mensonge
- 10 -Pense/écoute
- 11 -Autour du mot
- 12 -Blason
- 13 -Pangramme
- 14 -Carte mentale
- 15 -Tous uniques
- 16 -Tu peux
- 17 -Dans la peau de
- 18 -L'avion tchèque
- 19 -Débat mouvant

### Niveau 3









- 20 -Doutes et certitudes
- 21 -La dictatrice
- 22 -La plaidoirie
- 23 -Un pas en avant – la fabrique des inégalités sociales
- 24 -L'arbre du genre
- 25 -Atelier d'auto-défense intellectuelle
- 26 -Dossier de presse
- 27 -Paroles boxées
- 28 -Ateliers d'écriture
- 29 -La bocal à poisson
- 30 -Timeline
- 31 -Atelier de partage de vécus et d'expériences
- 32 -Café-rencontre
- 33 -Cita=langage
- 34 -Les groupes d'interview mutuelles

### Niveau 4













- 35 -Déambulations
- 36 -Théâtre-image

## Fiches complémentaires – Vivre ensemble

### Niveau 1

-  N1 IDEE 10.1 Gestion des émotions et du stress
-  N1 IDEE 10.2 Jeu memory
-  N1 IDEE 10.3 Le loup
-  N1 IDEE 10.4 Le jeu des émotions
-  N1 IDEE 10.5 La couleur des émotions
-  N1 IDEE 10.6 Le carnet des émotions
-  N1 IDEE 10.7 Retour au calme
-  N1 IDEE 10.8 Les malfoutus

### Niveau 2

-  N2 IDEE 20.1 jeux table Nom d'un renard
-  N2 IDEE 20.2 jeux table Clouds
-  N2 IDEE 20.3 jeux table Similo
-  N2 IDEE 20.4 jeux table The Game
-  N2 IDEE 20.5 jeux table Kluster
-  N2 IDEE 20.6 jeux table Le verger
-  N2 IDEE 20.7 jeux - bouge - partie 2
-  N2 IDEE 20.7 jeux - bouge - partie 3
-  N2 IDEE 20.7 jeux - bouge partie 1
-  N2 IDEE 20.8 Je me défends du harcèlement
-  N2 IDEE 20.9 Chaudoudoux
-  N2 IDEE 20.10 Les affiches anti-harcèlement

