

Formation à l'animation de l'outil CAP 2030

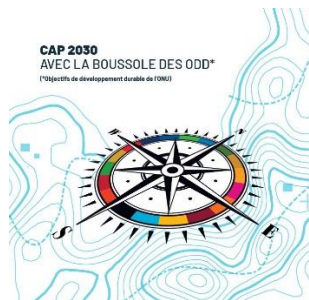
Module d'1 journée



CAP 2030 | créé par : associations21

En partenariat avec : 11.11.11 vecht tegen onrecht, CNCD-11.11.11, Good Planet, Annoncer la Couleur, Réseau Idée, Groupe ONE, Le Monde selon les femmes, Louvain Coopération, Natagora, Oxfam Solidarité, Perspective 2030.

Et avec le soutien de : Bruxelles Environnement, l'Institut Fédéral pour le Développement durable, la Wallonie.



public cible : à partir de 15 ans, public non/peu averti sur la thématique du développement durable

thématique : les 17 ODD

résumé : Cap 2030 est un outil d'animation sur les 17 Objectifs de Développement Durable de l'Agenda 2030 de l'ONU, développé dans le courant de l'année 2018. Ce jeu vise avant tout à permettre aux citoyens d'aborder les ODD au départ de ce qu'ils sont, font déjà ou envisagent de faire, de leurs réalités. Les participants se situent ensuite dans un contexte global (ce que je fais ici, a un impact ailleurs) et passent de l'approche individuelle à l'enjeu collectif.

caractéristiques :

- Outil simple d'accès et souple d'utilisation : installation et durée d'animation modulables, même support pour plusieurs scénarios.
- L'animateur implique les participants en partant de ce qu'ils expriment, de leur vécu, pour y revenir à la fin. On n'est pas dans la logique du quizz qui teste les connaissances mais dans l'activation de la motivation personnelle.
- Le texte de l'ONU concernant les ODD, n'est pas mis en avant. Il constitue un support documentaire pour approfondir la démarche, après l'étape de découverte et d'appropriation. Il ne s'agit donc pas d'une approche top down mais bottom up.
- Des variantes ludiques permettent de mettre au diapason des personnes et groupes vivant des réalités très différentes.
- Outil participatif : co-construction, échanges entre les utilisateurs.

objectifs :

- S'approprier les 17 ODD de l'Agenda 2030 ;
- Débattre autour des ODD, de leurs atouts, de leurs limites ;
- Réfléchir sur les liens entre les différents ODD & faire émerger une vision systémique du développement durable ;
- Prendre part à un projet collectif et/ou individuel en faveur de la réalisation des ODD.

plus d'infos : www.cap2030.be

Public visé :

- a) Enseignants de 4e, 5e, 6e & 7e secondaires
- b) Enseignants de hautes écoles, universités, promotion sociale
- c) Étudiants en formation pédagogique (hautes écoles pédagogiques, agrégation)
- d) animateurs travaillant dans différents contextes : associations, administrations publiques, bibliothèques, éducation permanente, centres culturels, maisons de jeunes, etc.

Nombre maximum de participant.e.s : 18**Nombre minimum de participant.e.s :** à définir**Durée :** une journée**Programme-type :**

- ✓ 9h>9h15 : *Accueil.*
- ✓ 9h15>9h35 : *Message de bienvenue & présentation du programme de la journée. Brise-glace ou carte météo & relevé des attentes.*
- ✓ 9h35>10h35 : *Expérimentation d'une animation CAP2030. Partie 1 : les ODD.*
Objectif : Donner l'opportunité aux participant.e.s de vivre une animation CAP2030 à la place des « animé.e.s ».
Méthodologie : différentes étapes prévues par le scénario « CAP Priorité » (étapes relatives aux ODD), agrémentées de commentaires méta autour de l'animation du jeu.
- ✓ 10h35>10h45 : *Pause-café.*
- ✓ 10h45>11h45 : *Approfondissement des ODD.*
Objectif : Donner aux futur.e.s animateurs.trices de CAP2030 les bases théoriques nécessaires autour du cadre des 17 ODD et de l'Agenda 2030.
Méthodologie : cadène pour s'approprier le contenu des 17 ODD.
- ✓ 11h45>12h15 : *Atouts & limites des ODD. Perspectives critiques.*
Objectif : Encourager une réflexion critique autour des ODD.
Méthodologie : bocal collectif.
- ✓ 12h15>13h15 : *Pause-repas.*
- ✓ 13h15>14h : *Quid de l'éducation aux ODD ?*
Objectif : Apporter un éclairage conceptuel sur l'éducation aux ODD.
Méthodologie : Cherchons ensemble (jeu-cadre Thiagi) pour prioriser les concepts-clés.
NB Distribution du lien pour le téléchargement de la publication « L'éducation en vue des objectifs de développement durable. Objectifs d'apprentissage » pour une lecture exhaustive à la maison.
- ✓ 14h>14h40 : *Expérimentation d'une animation CAP2030. Partie 2 : vers une action collective.*
Objectif : Donner l'opportunité aux participant.e.s de vivre une animation CAP2030 à la place des « animé.e.s ».
Méthodologie : différentes étapes prévues par le scénario « CAP Priorité » (étapes relatives à l'élaboration d'un projet), agrémentées de commentaires méta autour de l'animation du jeu.
- ✓ 14h40>14h50 : *Pause-café.*
- ✓ 14h50>15h40 : formule a) ou b) selon les préférences du groupe
a) *Comment utiliser CAP2030 dans mon contexte de travail ?*

Objectif : Offrir un cadre de réflexion collective autour des applications possibles de l'outil CAP2030 dans les contextes spécifiques de chacun.e des participant.e.s.

Méthodologie : partir des suggestions/questions des participant.e.s et organiser des sous-groupes pour élaborer ensemble des stratégies d'adaptation de l'outil dans certains contextes particuliers.

b) *Quels projets mettre en place après une animation de CAP2030 ?*

Objectif : Faire émerger des idées de projets concrets visant la réalisation des ODD.

Méthodologie : Jeu des enveloppes.

✓ 15h40>16h : *Évaluation finale.*

Objectif : évaluer la qualité de la journée et la satisfaction des participant.e.s

Méthodologie : KISS.

Matériel distribué à chaque participant :

- ✓ Un exemplaire du jeu CAP2030 ;
- ✓ Une brochure explicative des 17ODD.

Matériel à prévoir : 2 tables, un projecteur, un écran de projection + éventuellement un ordinateur portable.

Évaluation : en 2 temps : évaluation collective en fin de formation, enquête envoyée par mail plusieurs mois après la formation.

Indicateurs quantitatifs :

- ✓ Nombre de formations données
- ✓ Nombre de participants
- ✓ Nombre d'animations données par les animateurs formés après la formation

Indicateurs qualitatifs :

- ✓ Résultats du KISS
- ✓ Degré de satisfaction des participants
- ✓ Projets mis en place suite à l'animation

Frais pour une journée : forfait de 500 euros/jour, comprenant la rétribution de l'animateur.trice, les frais de déplacement, les jeux CAP2030 distribués à chaque participant.e ainsi que le petit matériel (flip chart, marqueurs, post it, gommettes).

Non compris : le catering et la réservation d'un local. À prévoir par l'organisme d'accueil pour les formations en interne. Possibilité de louer un local et d'organiser le catering à Mundo-B (Bruxelles), siège d'Associations 21.



Animation Cap 2030 à Bruxelles Villes le 22/05/19