



# DO IT YOURSELF

Un outil pour  
l'innovation à  
destination des  
enseignants

Retrouvez le modèle  
vierge du canevas en  
document imprimable  
en grand format sur  
notre site internet :  
[gamesforgoals.eu](http://gamesforgoals.eu)





## COMMENT FAIRE DES ACTIVITÉS INNOVANTES

Une méthodologie pédagogique pour concevoir des activités innovantes en faveur de la citoyenneté mondiale et du développement durable dans l'enseignement primaire.



### TABLE DES MATIÈRES

#### INTRODUCTION

- Projet Games for Goals 3
- Éducation à la Citoyenneté et à la Solidarité Internationale 4
- Notre approche éducative 5
- Éducation innovante : des activités actives, transformatives, collectives 6

#### COMMENT UTILISER L'OUTIL

- Pourquoi un canevas ? Comment l'utiliser ? 7
- Canevas avec les Questions 8
- Instructions d'utilisation : Quoi ? Qui ? Comment ? 9
- Canevas avec des Inspirations 12
- Plus d'exemples 13
- Glossaire 17
- Canevas vierge : modèle 19



## INTRODUCTION

### Le projet Games for Goals

Le projet Games for Goals, financé par le programme Erasmus+ de l'UE, est une collaboration entre des ONG et des établissements d'enseignement supérieur de cinq pays européens, menée par l'ONG française Le Partenariat. Se déroulant de 2022 à 2025, **il vise à soutenir les enseignants et les éducateurs du primaire en promouvant des pratiques pédagogiques innovantes liées à la citoyenneté, à la solidarité internationale et au développement durable.** Le projet vise à encourager le changement de comportement vers les Objectifs de Développement Durable (ODD) en fournissant aux enseignants des jeux éducatifs imprimables, des ressources et des méthodologies pour une éducation innovante. Les acteurs locaux, notamment les enseignants et les étudiants universitaires, sont activement impliqués dans le projet.

Au début du projet Games for Goals, nous avons organisé un atelier à Poitiers (France) pour des enseignants du primaire de Belgique, du Portugal, d'Allemagne et des Pays-Bas. **Nous avons partagé nos idées sur l'éducation innovante au développement durable,** et les enseignants nous ont conseillé sur les points importants à retenir pour notre tranche d'âge. Grâce à ces contributions, nous avons défini les critères de trois jeux innovants sur le développement durable destinés aux enfants de 8 à 12 ans environ. Au cours des mois suivants, nous les avons créés avec des étudiants de tous les pays du consortium ! En résumé, **nos critères de base étaient que l'éducation innovante devait être active, transformatrice et collective** (poursuivre la lecture pour plus de détails).

**Tout cela était un bon début, mais...**



... nous souhaitons également concevoir une méthodologie permettant aux enseignants du primaire d'utiliser les mêmes critères pour adapter le matériel existant afin de ne jamais manquer d'activités innovantes. Un an plus tard, nous avons donc organisé un autre atelier avec le même groupe d'enseignants (à quelques exceptions près) et, ensemble, nous avons conçu un outil que nous espérons ludique et stimulant. **Un outil conçu pour les enseignants, par les enseignants, qui permet à toutes les voix d'être entendues et stimule la création d'une éducation innovante à la citoyenneté et à la solidarité internationale.**



## INTRODUCTION

L'éducation à la citoyenneté et à la solidarité internationale



Nous nous inspirons de l'éducation à la citoyenneté et à la solidarité internationale. **L'ECSI est une pratique pédagogique axée sur la promotion d'un dialogue positif et d'une participation active au sein d'une communauté mondiale.** Elle part du principe que, puisque nous sommes interconnectés, les actions que nous menons dans notre propre communauté locale ont également le potentiel d'affecter notre région, notre pays et, à terme, la communauté mondiale. Elle encourage ainsi les individus à contribuer au changement aux niveaux local, national et mondial.

Les valeurs fondamentales de l'ECSI sont **la reconnaissance du pouvoir créatif de l'intelligence collective et diversifiée**, l'enseignement actif qui responsabilise l'apprenant en le plaçant au cœur de son apprentissage et qui encourage la participation active. L'ECSI promeut la citoyenneté active en sensibilisant aux problèmes mondiaux tels que l'égalité, les droits de l'homme et l'environnement.

Notre objectif est de **créer un environnement d'apprentissage stimulant, avec un engagement concret, pour mieux comprendre et relever les défis actuels, afin que les enfants deviennent des citoyens du monde informés et actifs.** Alors que de plus en plus d'enfants souffrent d'anxiété croissante liée au climat, nous espérons que nos activités les aideront à se sentir mieux informés et moins seuls. **Nous souhaitons leur offrir l'expérience de collaborer pour faire bouger les choses et les encourager à associer les jeux auxquels ils jouent en classe aux enjeux locaux de leur école ou de leur quartier, où ils peuvent expérimenter leur impact.** Une telle expérience peut entraîner un changement de comportement, car ils prennent conscience que leurs actions peuvent réellement changer les choses.



## INTRODUCTION

### Notre approche éducative



## Éducation innovante

Nos activités sont toutes basées sur le jeu pour soutenir **une pédagogie ludique, holistique et participative**. En jouant autour des ODD, nous rendons ces objectifs tangibles et réalistes, favorisant ainsi la participation active et l'engagement des enfants.

Les jeux offrent une grande variété d'**activités qui stimulent la tête, le cœur et les mains**. Ils encouragent également la résolution collaborative de problèmes et la solidarité entre les enfants. Ils combinent la narration, les pédagogies artistiques et incarnées avec des approches cognitives plus traditionnelles. Cette méthodologie diversifiée garantit une **expérience d'apprentissage complète** et cultive un environnement d'apprentissage stimulant et stimulant.

**Plus de détails en page 6.**

## Éducation inclusive

L'éducation inclusive garantit que **tous les enfants, quelles que soient leurs capacités ou leur origine, puissent pleinement participer à l'apprentissage**. Ceci est conforme à la Convention des Nations Unies relative aux droits des personnes handicapées, qui soutient le droit à l'éducation inclusive. Les jeux que nous avons développés ont tous été testés dans des classes européennes afin d'affiner leur conception et de **répondre à des défis tels que le recours à la lecture et les exigences cognitives**. Cela dit, nous reconnaissons que le format imprimable ("print & play) présente certaines limites, comme un matériel physique moins tangible et un manque d'interactivité audio ou numérique. Pour favoriser l'inclusion, les enseignants peuvent s'appuyer sur des cadres comme les 4-A des Nations Unies et la Conception universelle de l'apprentissage (CUA) pour **adapter les méthodes pédagogiques et répondre aux besoins spécifiques de chaque enfant**.



## INTRODUCTION

### Éducation innovante



Trois critères fondamentaux pour des activités innovantes d'ECSI et d'éducation au développement durable :

#### Active

Notre approche **ludique**, centrée sur le jeu, vise l'engagement et la participation active. Elle s'inspire de recherches démontrant que c'est par des activités **artistiques** et **incarnées**, plutôt que par de simples connaissances cognitives, que les apprenants s'engagent dans des défis liés au développement durable. Par exemple, des projets de recyclage, du jardinage local, l'intégration des ODD dans le programme scolaire, la collecte des déchets ou des journées de randonnée dans les parcs ou la campagne.

#### Transformatrice

L'éducation transformatrice peut être considérée comme plus **holistique** que l'éducation traditionnelle, intégrant des activités pour la tête, le cœur et les mains. Ainsi, elle combine des idées plus abstraites avec des problématiques ancrées dans la vie réelle, avec lesquelles les enfants entretiennent un lien **émotionnel** fort, et exprime ce lien sous diverses formes sensorielles. Comme le dessin, la peinture, la menuiserie, les affiches, les maquettes, le théâtre, etc. L'intégration de cette approche plus systémique peut rendre **l'expérience d'apprentissage plus complète, mémorable et significative**. Une telle expérience peut permettre aux enfants de devenir des acteurs du changement dans leur propre environnement, déclenchant ainsi un changement positif plus large.

#### Collective

Notre objectif est de concevoir une éducation **inclusive** afin que chaque enfant, quels que soient ses capacités, son origine ou ses besoins d'apprentissage, puisse participer pleinement aux activités pédagogiques. À cette fin, nous avons intégré des éléments **participatifs** et **conviviaux** aux jeux afin d'encourager la résolution collaborative de problèmes et la solidarité. De plus, ces jeux ne sont pas compétitifs, mais leur réussite repose sur la **collaboration** et la combinaison de compétences variées.



## INTRODUCTION

### Pourquoi un canevas ? Comment l'utiliser ?

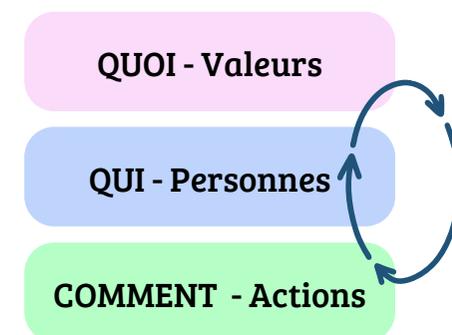
À l'instar des ODD, qui abordent le développement durable sous 17 angles différents, nous reconnaissons que **le changement doit se produire sur de nombreux fronts** et qu'ils sont souvent intimement liés. Il en va de même pour l'éducation ; les valeurs que vous soutenez (QUOI) influenceront les choix concernant les personnes avec lesquelles vous travaillez (QUI) et COMMENT. Le canevas est conçu pour être **systemique plutôt que linéaire**. Ainsi, en équipe ou individuellement, vous pouvez **aborder le changement sous plusieurs angles** simultanément.

Notre objectif est de créer un processus inclusif où toutes les voix sont entendues. Ainsi, une fois les valeurs défendues collectivement définies, un enseignant peut être amené à réfléchir aux parties prenantes à inclure, tandis qu'un autre préférera ajouter des activités concrètes. Notre expérience montre que cette **méthode de co-conception** permet de **créer des produits robustes et durables**. Ainsi, le processus exploratoire et de cohésion d'équipe pour la conception d'une pédagogie innovante est tout aussi important que le produit lui-même.

Cet outil est plus productif s'il est utilisé de manière collaborative dans un délai défini. **Décidez du temps que vous consacrerez à chaque phase et du résultat que vous obtiendrez.**

*Durée totale recommandée : minimum 1 heure.*

Le canevas est conçu pour vous permettre d'explorer simultanément le QUOI, le QUI et le COMMENT. Cependant, nous vous conseillons de convenir en équipe des ambitions pédagogiques collectives que vous souhaitez atteindre en classe avant de commencer.



1. Discutez de votre « étoile polaire ». Quelles sont vos **ambitions éducatives communes** en matière d'éducation à la citoyenneté mondiale ?
2. Choisissez un **enjeu concret et local** de développement durable sur lequel vous souhaitez travailler.
3. Familiarisez-vous avec les **questions et les inspirations**.
4. Décidez qui se concentrera sur quels aspects et pendant combien de temps.
5. À l'aide du canevas vierge, combinez vos résultats et traduisez-les en **éléments prototypes** pour tester et améliorer le programme.



## Culture éducative dans la classe

- Quelles attitudes allez-vous encourager ?
- En quoi cette activité sera-t-elle inclusive ? Comment tenez-vous compte des diversités neurologiques ?
- En quoi cela sera-t-il ludique ?



## Autonomie des élèves & libre-arbitre

- Quelle liberté de choix les enfants auront-ils dans...:
- leur utilisation de l'espace ?
  - leur rôle dans le groupe ?
  - les différentes responsabilités à prendre ?
- Comment cette activité sera-t-elle inclusive ?

- Quelles compétences des enfants seront mobilisées ?
- Dans quelle mesure les activités seront-elles diversifiées ?

Comment les activités renforcent-elles l'autonomie des enfants ?

- Les apprentissages peuvent-ils être réutilisés dans d'autres contextes ?



## Soutien entre pairs (élèves)

- Combien de temps les enfants ont-ils pour s'entraider ?
- Comment l'activité peut-elle être adaptée à différentes difficultés ?
- Comment soutenir la coopération entre enfants ?



## Soutien entre pairs (enseignants)

- De quel soutien avez-vous besoin ?
- Comment sollicitez-vous les compétences de vos collègues ?
- En quoi les enfants peuvent-ils être mobilisés ?
- En quoi cela nourrit-il votre développement professionnel ?



## Suivi

- Qu'est-ce qui permet aux enfants de réfléchir à leurs progrès et résultats ?
- Comment peuvent-ils auto-évaluer les activités ?
- Comment allez-vous suivre et évaluer les activités ?



## Planification à long-terme

- En quoi l'activité est-elle liée au reste du programme scolaire ?
- Quels sont les objectifs de long-terme ?
- Comment l'activité pourra-t-elle être ré-exploitée par les enfants dans le futur ?



## Parties-prenantes locales

- Quels ODDs soutenez-vous, notamment localement ?
- Qui est concerné ?
- Comment les parties prenantes seront-elles mobilisées ?
- En quoi cette activité résonne-t-elle avec les activités extra-scolaires ?



## Évaluation

- Qui est impliqué dans la démarche d'évaluation ?
- En quoi la méthode d'évaluation peut-elle être rendue plus créative ?



## État d'esprit de l'enseignant

- Que devez-vous garder à l'esprit ?
- Quelle est la pertinence de l'activité, en quoi vous engage-t-elle ?
- En quoi les enfants sont-ils affectés émotionnellement par les ODDs ?



## Logistique

- De combien de temps avez-vous besoin ?
- Quel matériel sera nécessaire ?
- Comment la salle devra-t-elle être organisée ?
- Quels types d'outils et de méthodes utiliserez-vous ?



## Caractéristiques transformatrices

- L'activité est-elle multidisciplinaire et systémique ?
- Mobilise-t-elle les mains, le cœur, la tête ? La créativité est-elle valorisée ?



## Valeurs pédagogiques

Dernière vérification !

- En quoi l'activité est-elle active, transformatrice et collective ?
- Dans quelle mesure les enfants sont-ils engagés dans la démarche ?
- Comment cela permet-il aux enfants de devenir des citoyens du monde informés et actifs ?



## COMMENT UTILISER L'OUTIL

### Instructions d'utilisation



# QUOI - Valeurs



#### Culture éducative dans la classe

Quels sont les principes éducatifs fondamentaux défendus par votre établissement ? Quelle est votre vision commune et comment allez-vous la traduire en pratique en classe ? Pensez par exemple à vos habitudes en matière d'inclusion et d'apprentissage holistique.



#### État d'esprit de l'enseignant

Réfléchissez aux exigences de cette approche en tant qu'enseignant. Si cette façon d'enseigner représente un défi pour vous, à quoi souhaiteriez-vous être davantage attentif dans votre pratique ? Connaissez-vous bien les besoins et les préoccupations de votre classe ?



#### Caractéristiques transformatrices

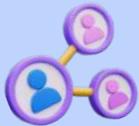
Voir la description ci-dessus sur l'apprentissage transformateur. Que faites-vous déjà pour soutenir cette approche et quelles idées pouvez-vous partager ?



#### Valeurs pédagogiques

Revenez aux descriptions de l'éducation active, transformatrice et collective et posez-vous des questions critiques. Réfléchissez à des façons de demander un retour aux enfants pour évaluer leur sentiment d'autonomie.

## QUI - Personnes



### Parties- prenantes locales

L'éducation à la citoyenneté mondiale favorise l'intégration de la communauté locale. Réfléchissez à votre réseau local et à la manière dont il pourrait être intégré aux activités.



### Autonomie des élèves & libre-arbitre

En offrant aux enfants plus d'espace pour personnaliser leur apprentissage et développer une plus grande variété de compétences et de talents, nous visons un engagement plus profond et un sentiment d'autonomie. Comment intégrer cette approche à votre éducation ?



### Soutien entre pairs (élèves)

La collaboration est essentielle à une éducation innovante. Comment susciter et faciliter le soutien entre les enfants ?





### Suivi

Comment une éducation innovante peut-elle vous aider à atteindre vos objectifs globaux et comment allez-vous suivre le processus global ? Comment les enfants peuvent-ils vous aider en devenant plus autonomes dans leur réflexion sur leur développement ?



### Planification à long-terme

Réfléchissez à nouveau à vos ambitions éducatives communes. Comment, en tant qu'équipe, allez-vous continuer à vous soutenir mutuellement et à offrir aux enfants un programme cohérent et stimulant ?



### Soutien entre pairs (enseignants)

Sans tout réinventer, comment pouvez-vous intégrer ces pratiques en classe ? Comment partager les bonnes pratiques avec vos collègues ? Quelle est votre motivation profonde et comment les enfants peuvent-ils contribuer ?



### Évaluation

Envisagez des alternatives en fonction des personnes impliquées et de la manière dont les résultats et le processus peuvent être évalués.



### Logistique

Aspects pratiques. Cette approche pédagogique nécessite-t-elle des modifications de temps, de matériel, d'outils, de méthodes, etc. ? Réfléchissez à ce que vous faites déjà et à la manière dont cela pourrait être adapté, moyennant quelques ajustements.



## Culture éducative dans la classe

### Attitudes

- ex : curiosité, respect, courage, soin des autres

### Prise en compte des diversités neurologiques

- ex : apprentissage adapté à la dyslexie



## Parties-prenantes locales

### ODDs

- ex : prendre contact avec des associations locales

### Communauté

- ex : petit-déjeuner avec les familles pour discuter de leurs intérêts, de leurs habitudes et de leurs activités



## Autonomie des élèves & libre-arbitre

### Quels choix ont les enfants ?

- ex :
- apprentissage volontaire et choisi
  - jeux de rôles
  - plan de travail personnel sur les temps libres
  - bibliothèque ou ludothèque en classe
  - différentes responsabilités

### L'activité est-elle inclusive ?

- ex :
- adaptation au contexte de la classe
  - connaissance des enfants (culture, handicaps, relations, etc.)



## Soutien entre pairs (élèves)

### Soutien entre élèves ?

- ex :
- mentorat
  - médiation
  - communication non-violente



## Soutien entre pairs (enseignants)

### Soutien de collègues ?

- ex :
- projet partagé avec d'autres classes

### Rôle actif des enfants ?

- ex :
- présentation hebdomadaire



## Suivi

### Évaluation:

- ex :
- portfolio (visuel) - enfants
  - journal de bord - enseignant
  - réflexion et retours (en équipe)



## Évaluation

### Évaluation basée sur l'art ?

- ex :
- fournir aux enfants une multitude de matériels & leur donner un exercice ouvert
  - travail en autonomie



## Planification à long-terme

- Temps dédié en équipe pour travailler sur un sujet donné
- Définir la temporalité : long-terme, court-terme avec des échéances intermédiaires



## État d'esprit de l'enseignant

### Comment intégrer les trois piliers : actif, transformatif, collectif ?

- ex :
- curiosité et enthousiasme
  - écoute des idées des enfants
  - co-portage avec d'autres acteurs
  - sortir des sentiers battus



## Logistique

### Organisation de la salle de classe

- ex : configuration classique face à l'enseignant ou différente ?

### Outils et méthodes

- ex : "Designathon" (voir Glossaire)



## Caractéristiques transformatrices

### Activités incarnées / corporelles, nouveaux défis :

- petit film
- théâtre, chanson
- présentation (3D, poster, ppt)



## Valeurs pédagogiques

### Comment rendre l'activité la plus innovante possible ?

- ex :
- Connaître ses objectifs & Planifier ses sessions
  - S'adapter et rester flexible face aux imprévus
  - Partir des besoins et des réalités de sa classe



## COMMENT UTILISER L'OUTIL ?

### Exemples



## Plan de travail personnel

L'objectif est de donner aux enfants plus d'espace pour **personnaliser** leur apprentissage.

Lorsqu'ils terminent une tâche ou disposent de temps libre, ils peuvent choisir une activité dans leur plan de travail personnel. Ce plan peut être **élaboré avec chaque enfant** en fonction de ses propres intérêts et besoins.



Prénom :

Dates :

Du

jusqu'au

- Avancer sur la présentation de géographie
- Faire un dessin sur ...
- Étudier la poésie ...
- Trouver quelqu'un à interviewer à propos de ...
- ...



## Travail en autonomie

L'objectif est d'encourager les enfants à se sentir plus autonomes en gérant **leur propre processus d'évaluation**. Cette responsabilisation peut ensuite contribuer à de plus grands changements.

Les enfants pratiquent les matières autant qu'ils le souhaitent et demandent de l'aide si besoin. Lorsqu'ils se sentent prêts, ils passent un test. Ils peuvent **décider du moment opportun et le passer aussi souvent que nécessaire**. Ils peuvent ainsi constater clairement leur évolution et en parler à la maison.

Calcul	Nombres	Grammaire
Addition	< 99	Verbe
Soustraction	< 999	Sujet
Multiplication	< 9999	...
Division	Fractions	



## Collaboration entre enseignants

L'objectif de cet exercice est de permettre aux enseignants de se soutenir mutuellement afin de disposer de plus de temps pour développer une éducation aux ODD basée sur **leur propre motivation intrinsèque**.

Les enfants restent dans leur classe et l'enseignant se déplace pour enseigner la même matière dans chaque classe. Ainsi, les enseignants se préparent à une seule matière et non à trois et apprennent à connaître davantage d'élèves. Les élèves rencontrent deux enseignants supplémentaires, ce qui contribue également à renforcer le **sentiment d'appartenance à la communauté scolaire**.

	Propre classe	2ème classe	3ème classe
Lundi après-midi	Histoire	Géographie	Anglais
Mardi matin	Géographie	Anglais	Histoire
Jeudi après-midi	Anglais	Histoire	Géographie



## Bibliothèque

Dans cet exercice, les enfants **explorent et partagent leurs propres centres d'intérêt** et motivations. Cela contribue à renforcer leur engagement.

En début d'année scolaire, chaque enfant apporte à l'école des livres (d'occasion) en lien avec les thèmes des ODD. Chaque enfant choisit régulièrement un livre à emporter chez lui et, une fois lu, le rapporte à la classe pour présenter ce qui l'a le plus captivé. Les enseignants peuvent inciter les enfants à inventer différentes façons de présenter leurs travaux.



## Événements réguliers à l'école

Cet exercice vise à rassembler adultes et enfants autour d'un intérêt commun et à intégrer la communauté locale.

Des assemblées scolaires peuvent être programmées une fois par semaine/mois/trimestre **autour d'un thème spécifique** lié aux ODDs. Toute personne intéressée par ce thème – adultes, enfants, parents/tuteurs ou membres de la communauté locale – peut y participer. De **nombreuses formes d'animation** sont proposées : théâtre, musique, présentations, danse, etc.



## COMMENT UTILISER L'OUTIL ?

### Glossaire

# A

#### Autonomie

La capacité à prendre des décisions et à agir en toute autonomie. En classe, cela signifie permettre aux enfants de faire des choix concernant leur apprentissage, ce qui contribue à développer leur sens des responsabilités et leur confiance en soi.

# B

#### Apprentissage adapté à la dyslexie

Désigne les pratiques pédagogiques, les outils et les ressources conçus pour soutenir les enfants dyslexiques, un trouble d'apprentissage qui affecte la lecture et l'écriture. Ces ressources contribuent à rendre l'apprentissage plus accessible aux enfants et à éviter une éventuelle exclusion en mettant en avant des compétences d'apprentissage alternatives.

#### Approche basée sur l'art

Une approche pédagogique qui utilise les arts (comme la musique, le théâtre, la danse ou les arts visuels) pour soutenir l'apprentissage d'autres matières. Elle encourage les enfants à penser de manière créative et à s'exprimer.

# C

#### Communauté

Un groupe de personnes vivant dans le même quartier ou partageant des intérêts communs. Dans un contexte scolaire, la communauté comprend les élèves, les enseignants, les parents et toute autre personne qui soutient et contribue à l'environnement scolaire.



## DO IT YOURSELF

#### CNV (Communication non-violente)

Une méthode de communication qui encourage l'écoute empathique et la bienveillance. Elle contribue à réduire les conflits et favorise la compréhension en se concentrant sur les sentiments et les besoins plutôt que sur les jugements ou les critiques.

# D

#### Designathon

Un événement collaboratif où les enfants travaillent ensemble, souvent en équipe, pour résoudre un problème de développement durable dans un court laps de temps. Il encourage le travail d'équipe, la créativité et la résolution de problèmes.

>> [Designathon Works | Method](#) (anglais uniquement)

# E

# F

# G

#### Développement professionnel

Formation continue que les enseignants suivent pour améliorer leurs compétences et leurs connaissances. Cela leur permet de se tenir au courant des nouvelles méthodes d'enseignement, des recherches et des outils pour mieux accompagner leurs élèves.

#### Diversité neurologique

L'idée selon laquelle le cerveau peut fonctionner et apprendre de multiples façons est fondamentale. Elle met l'accent sur l'acceptation et le soutien des personnes atteintes de divers troubles neurologiques, tels que l'autisme, le TDAH et la dyslexie, dans le cadre de la diversité humaine.

**H****Head / Heart / Hands : Tête / Coeur / Mains**

Une approche de l'apprentissage qui se concentre sur trois domaines : l'esprit (la tête) pour la compréhension, le cœur pour les émotions et la motivation, et les mains pour la mise en pratique. Elle vise à créer des expériences d'apprentissage équilibrées et complètes.

**Holistique**

Une approche pédagogique qui prend en compte l'enfant dans sa globalité, notamment ses besoins émotionnels, sociaux, physiques et scolaires. L'éducation holistique favorise le développement de la personne dans sa globalité, et non pas uniquement dans un domaine précis.

**I****J****Incarné / Corporel**

Désigne des expériences d'apprentissage qui sollicitent le corps tout entier, et pas seulement l'esprit. Cela peut inclure des activités où les élèves bougent, agissent ou interagissent physiquement, contribuant ainsi à renforcer les concepts par des expériences concrètes.

**K****L****Multi-disciplinaire**

Utiliser des connaissances et des compétences issues de différentes matières ou domaines pour résoudre un problème ou accomplir une tâche. Par exemple, un projet multidisciplinaire pourrait combiner sciences, arts et mathématiques pour enseigner un ODD spécifique de manière plus intégrée.

**M****N****ODD (Objectifs de Développement Durable)**

Un ensemble de 17 objectifs mondiaux fixés par les Nations Unies pour contribuer à créer un monde meilleur d'ici 2030. Ces objectifs se concentrent sur des questions telles que l'élimination de la pauvreté, la protection de la planète et l'accès de tous à une éducation de qualité.

**O****P****Parties prenantes**

Personnes ou groupes intéressés ou préoccupés par un projet ou une situation particulière. Dans le domaine de l'éducation, les parties prenantes comprennent les élèves, les enseignants, les parents, le personnel scolaire et la communauté locale.

**Q****R****Pas de côté**

Une méthode de résolution de problèmes qui encourage à aborder les problèmes sous différents angles ou à sortir des sentiers battus. Elle aide les élèves à aborder les défis de manière créative et inattendue.

**S****Sortir des sentiers battus**

Expression utilisée pour encourager la pensée créative et l'élaboration de solutions originales. Elle incite les élèves à s'ouvrir à de nouvelles idées et approches pour résoudre des problèmes.

**Soutien entre pairs**

Lorsque les enfants s'entraident et se soutiennent mutuellement dans leur apprentissage, le soutien entre pairs peut prendre la forme de tutorat, de partage de connaissances ou simplement d'une présence mutuelle pour renforcer la confiance et les relations.

**T U V W****X Y Z**



Culture  
éducative  
dans la classe



Autonomie  
des élèves  
& libre-arbitre



Soutien  
entre pairs  
(élèves)



Suivi



Planification  
à long-terme

Blank space for notes related to 'Culture éducative dans la classe'.

Blank space for notes related to 'Autonomie des élèves & libre-arbitre'.

Blank space for notes related to 'Soutien entre pairs (élèves)'.

Blank space for notes related to 'Suivi'.

Blank space for notes related to 'Planification à long-terme'.



Parties-  
prenantes  
locales

Blank space for notes related to 'Parties-prenantes locales'.



Soutien  
entre pairs  
(enseignants)



Évaluation



État d'esprit  
de l'enseignant

Blank space for notes related to 'Parties-prenantes locales'.

Blank space for notes related to 'Soutien entre pairs (enseignants)'.

Blank space for notes related to 'Évaluation'.

Blank space for notes related to 'État d'esprit de l'enseignant'.

Blank space for notes related to 'État d'esprit de l'enseignant'.



Logistique



Caractéristiques  
transformatrices



Valeurs pédagogiques

Blank space for notes related to 'Logistique'.

Blank space for notes related to 'Caractéristiques transformatrices'.

Blank space for notes related to 'Valeurs pédagogiques'.

# Une méthodologie pédagogique pour concevoir des activités innovantes en faveur de la citoyenneté mondiale et du développement durable dans l'enseignement primaire.



Donnez votre avis

Retrouvez tous nos outils  
sur notre site :  
[gamesforgoals.eu](https://gamesforgoals.eu)



<https://tinyurl.com/GFG-impact-FR>

Cofinancé par le  
programme Erasmus+  
de l'Union européenne



En partenariat  
avec



University of Applied Sciences

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



Cet outil est sous licence Creative Commons Attribution Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International. Pour consulter cette licence, rendez-vous sur <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.fr>

ÉGALEMENT  
DISPONIBLE SUR : **COMPRENDRE POUR AGIR.ORG**