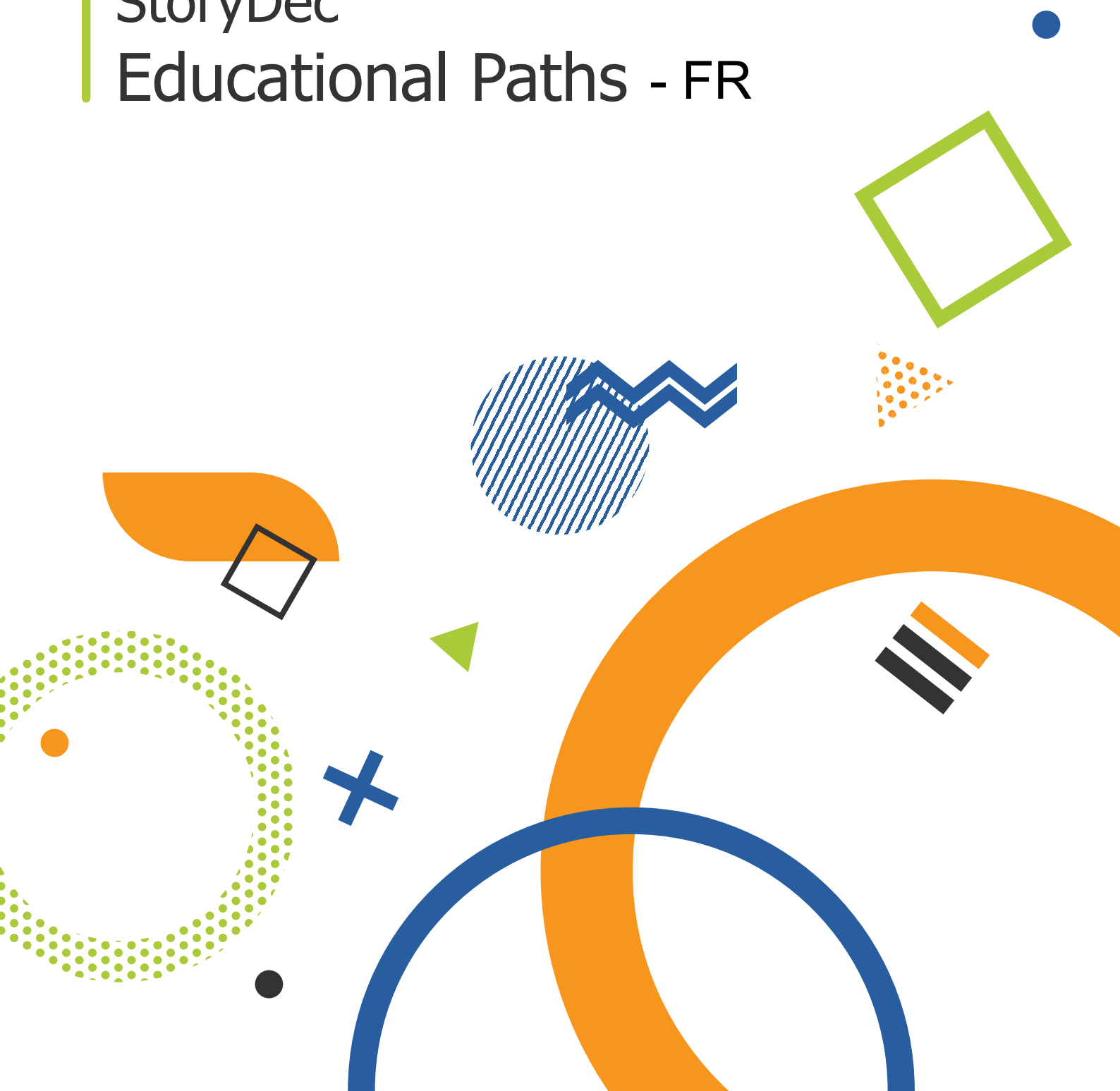




Funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



# StoryDec Educational Paths - FR





# **Parcours pédagogiques StoryDeC**

## Le projet

Cette publication est l'une des productions finales du projet "StoryDeC, Storytelling to Develop Civic Competences in Young People, Erasmus Plus Project - Youth".

L'objectif de StoryDeC est de créer des parcours d'éducation civique et sociale par le biais de méthodologies autobiographiques et de récits numériques; à destination des jeunes.

## Partenaires

CEMEA ITALY - IT (Coordinateur) - <https://www.cemea.it/>

CEMEA FRANCE- FR - <http://www.cemeacentre.org/>

Association Pro Xpert - Roumanie - <https://proxpert.org/>

Stowarzyszenie Trenerow Organizacji Pozarzadowych - Pologne - <https://stowarzyszeniestop.pl/>

Storie di Mondi Possibili - Italie - <http://storie-di-mondi-possibili-italy/>

Mobiliser les expertises - Suède - <http://mexpert.se/>

Temps réel - Royaume-Uni - <http://www.real-time.org.uk/>

## Sites web des projets

<http://www.storydec.eu/>

<http://www.storyap.eu/>

## Auteurs

Cette publication a été réalisée avec la contribution de : Claudio Tosi, Cristina Brugnano, Renato Perra (FIT CEMEA) ; Andrea Ciantar, Chiara Giuliani, Claudia Liberato (Storie di Mondi Possibili) ; Clive Robertson, David Wall (Real Time) ; Necmettin Meletli (Mobilizing Expertise) ; Agnieszka Borek, Paulina Sierzputowska (STOP) ; Silvia Petre (Proxpert) ; Romane Antoine (CEMEA France).

## Licence

Les ressources du projet contenues dans le présent document sont accessibles au public sous la licence Creative Commons Attribution-Non Commercial-Share Alike 4.0 International.

## Avis de non-responsabilité

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette communication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.



## Index

<b>Le projet StoryDeC</b> .....	4
<b>Les compétences civiques et sociales dans la vie des personnes</b> .....	5
<b>Compétences sociales et civiques</b> .....	5
<b>Les récits autobiographiques et le storytelling</b> .....	6
<b>Méthodologies autobiographiques dans l'éducation</b> .....	8
<b>Pourquoi utiliser la narration pour améliorer les compétences civiques et sociales ?</b>	10
<b>Le groupe et l'individu dans les parcours pédagogiques de StoryDeC</b> .....	10
<b>Parcours StoryDeC : plus d'attention au processus éducatif et créatif qu'à la production finale</b> .....	11
<b>Les méthodologies</b> .....	12
<b>Méthodologies autobiographiques</b> .....	13
<b>Récit numérique</b> .....	15
<b>Vidéo participative</b> .....	17
<b>Boîtes à outils</b> .....	21

# Le projet StoryDeC

Le projet "Storytelling to Develop Civic Competences in Young People, Erasmus Plus Project - Youth", avait pour objectif de créer des parcours et des outils pédagogiques pour développer les compétences sociales et civiques des jeunes, à travers des méthodes autobiographiques, des récits numériques et des narrations vidéo.

Grâce à ces méthodes et ces outils, ainsi que des parcours éducatifs créés par le projet StoryDeC, les jeunes peuvent :

- explorer leur relation avec la question de la participation et du changement social ;
- connaître activement, par la voix d'autres personnes, des aspects importants de la vie sociale, ainsi que l'histoire récente au niveau national, européen et international, pour développer une connaissance critique, et encourager une participation active dans la communauté ;
- développer des compétences clés, telles que la capacité à créer des textes et des récits, la capacité à utiliser les outils TIC, et surtout, améliorer leurs compétences civiques et sociales.

Le projet, qui s'est déroulé de janvier 2019 à décembre 2021, a vu la création de différents produits, et notamment :

- **Parcours éducatifs StoryDeC** - Manuel visant à partager des parcours d'éducation non formelle à travers l'écriture autobiographique et le Digital Storytelling, pour le développement des compétences civiques et sociales des jeunes et le développement de la participation active des jeunes.
- **Jeu StoryDeC** - Un jeu, en version numérique et plateau, pour le développement des compétences civiques et sociales des jeunes, à travers les histoires de changement social.
- **Module de formation StoryDeC** - Un court module de formation pour les formateurs, visant à fournir des méthodologies et des approches pour la mise en œuvre des parcours éducatifs créés par le projet StoryDeC.
- **StoryDeC Digital Archive** - Création d'une archive numérique d'histoires d'engagement social et de participation, recueillies par de jeunes participants.

Tous ces productions créés par le projet sont permanents, gratuits et utilisables à la fois par les jeunes et par les éducateurs, et également disponibles sur le site web du projet et sur l'archive numérique StoryAP :

<http://www.storydec.eu/>

<http://www.storyap.eu/>

## Les compétences civiques et sociales dans la vie des personnes

Les compétences civiques et sociales sont normalement définies comme les aptitudes qui permettent aux personnes de prendre part au contexte social dans lequel elles vivent de manière efficace et constructive, en particulier dans la société multiculturelle d'aujourd'hui. Elles comprennent les capacités de négociation, la capacité à participer pleinement à la vie civique et sociale, une bonne connaissance des institutions politiques et sociales et l'engagement en faveur d'une participation active et démocratique.

Avec notre projet StoryDeC, nous souhaitons explorer davantage cette idée et réfléchir à l'impact qu'elle a sur la vie des personnes et de la société.

Nous pensons que les compétences civiques et sociales sont un facteur indispensable au bien-être de l'individu et de la société en général. La vie sociale est en effet une partie fondamentale de l'être humain, pour les raisons suivantes :

- nous naissons et nous vivons au sein de relations sociales, et la qualité de notre vie dépend de la qualité de ces relations ;
- l'intelligence sociale nous permet de comprendre des points de vue différents, d'avoir de la sympathie pour les autres ;
- nous naissons au sein de structures culturelles et sociales qui influencent notre perception du monde, nos actions ; dans le même temps, nous sommes capables de critiquer et de modifier ces mêmes structures sociales, afin d'améliorer la justice et l'humanité ;
- nous, en tant qu'individus, avons besoin de notre liberté personnelle, mais en même temps nous avons besoin d'"appartenir" à un groupe, à une communauté dans laquelle nous pouvons partager nos valeurs, nos visions de la vie ;
- nous sommes heureux lorsque nous pouvons contribuer activement à améliorer notre communauté ou notre société, selon des valeurs de justice, de coexistence humaine, de protection de l'environnement ;
- nous sommes heureux lorsque nous contribuons au bonheur des autres.

## Compétences sociales et civiques

"Elles comprennent la compétence personnelle, interpersonnelle et interculturelle et couvrent toutes les formes de comportement qui équipent les individus pour participer de manière efficace et constructive à la vie sociale et professionnelle, et en particulier dans des sociétés de plus en plus diversifiées, et pour résoudre les conflits si nécessaire. La compétence civique donne aux individus les moyens de participer pleinement à la vie civique, sur la base d'une connaissance des concepts et des structures sociales et politiques et d'un engagement en faveur d'une participation active et démocratique."

"Les aptitudes fondamentales de cette compétence comprennent la capacité de communiquer de manière constructive dans différents environnements, de faire preuve de tolérance, d'exprimer et de comprendre des points de vue différents, de négocier avec la capacité de créer de la confiance et de ressentir de l'empathie. Les individus doivent être capables de gérer le stress et la frustration et de les exprimer de manière constructive et doivent également faire la distinction entre les sphères personnelle et professionnelle."

"Cette compétence repose sur une attitude de collaboration, d'affirmation de soi et d'intégrité. Les individus doivent s'intéresser aux développements socio-économiques et à la communication interculturelle, valoriser la diversité et respecter les autres, et être prêts à la fois à surmonter les préjugés et à faire des compromis."

(<https://www.britishcouncil.org/sites/default/files/youth-in-action-keycomp-en.pdf>)

## Les récits autobiographiques et le storytelling

*"Les personnes donnent un sens à leur vie en créant des histoires de vie. Les personnes utilisent des récits pour essayer de trouver une certaine unité et un but à ce qui pourrait autrement sembler être un ensemble incompréhensible d'événements et d'expériences de vie".*

McAdams, D.P. : 1985, *Power, Intimacy, and the Life Story* (Guilford, New York).

Les récits autobiographiques peuvent être décrits comme les histoires dont les personnes se souviennent (et qu'ils racontent souvent) sur les événements de leur vie. Les personnes partagent souvent les récits d'événements personnels importants avec leurs amis et leurs connaissances. Les récits autobiographiques favorisent donc souvent l'intimité interpersonnelle. Les parents racontent souvent à leurs enfants des histoires de leur propre passé, les enseignants utilisent souvent des récits autobiographiques pour favoriser l'apprentissage en classe, et de nombreux adultes considèrent les récits personnels comme des vecteurs efficaces de socialisation et de transmission de leçons morales aux jeunes. Les histoires que les personnes racontent sur leur propre vie reflètent en outre les valeurs et les normes de leur culture.

Les psychologues ont étudié dans quelle mesure les souvenirs d'événements personnels sont exacts et se demandent si les récits sont vrais ou s'ils déforment ce qui s'est réellement passé. Des études ont également examiné ce que les récits autobiographiques disent de la compréhension de soi d'une personne ou de la vie sociale et des relations sociales en général.

Le sens de la narration autobiographique, en effet, ne concerne pas la vérité objective de ce que nous racontons, mais le fait qu'en parlant de notre vie, nous cherchons le sens de notre expérience humaine.

Écrire ou parler de soi, sous les différentes formes que cela prend aujourd'hui, est une action de "recherche et création de sens", qui a une double valeur :

- réfléchir sur soi, prendre soin de soi ;
- partager notre vision de la vie avec les autres, partager ce que nous avons appris - dans l'expérience de la vie.

Ceci est bien résumé par ce qu'affirme le philosophe français George Gusdorf :

*"L'auteur d'une autobiographie se donne pour tâche de raconter sa propre histoire ; ce qu'il entreprend, c'est de rassembler les éléments épars de sa vie individuelle et de les regrouper en une esquisse globale".*

Bruner observe que toutes les connaissances humaines ont une structure narrative. Notre connaissance du monde est créée par des histoires, comme les épopées, les mythes ou les histoires familiales et les histoires en général, qui sont dramatiques, comiques, aventureuses, etc., grâce auxquelles nous nous faisons une idée de ce qu'est le monde.

Même les autres domaines de la connaissance, comme la sphère normative, ou la connaissance scientifique, sont des récits, seulement qu'ils ont des "règles" différentes.

L'acte de se raconter est l'un des types de narration qui contribue à créer notre vision de la réalité et de nous-mêmes, et à orienter nos actions dans le monde. Cette narration renvoie à différents contenus :

- **des épisodes, des** souvenirs épars de notre histoire de vie, qui émergent de notre mémoire et qui "vivent" continuellement dans notre mémoire ;
- **la trame de notre histoire**, ce que nous considérons comme notre chemin de vie, la séquence d'événements et de faits qui nous ont conduits à être ce que nous sommes ;
- **la description de nous-mêmes** fait partie de cette narration continue ; notre personnalité (qui suis-je ?), nos côtés sombres et nos compétences et qualités ;
- un autre élément qui compose la narration de nous-mêmes est la **projection dans le futur** ; ce que j'imagine être ou faire dans le futur, la préfiguration de mon histoire.

C'est ce que Duccio Demetrio appelle la "pensée autobiographique", en tant que conscience de ce que nous étions, sans laquelle nous n'aurions même pas le sens de notre identité<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> D. Demetrio, *Raccontarsi*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 1995.

Selon Duccio Demetrio, le "travail autobiographique" représente une action supplémentaire, qui nécessite un engagement, du temps et de l'énergie. Une action intentionnelle qui se fonde sur notre besoin de parler de nous-mêmes et d'écouter les histoires des autres pour en faire une occasion de "prendre soin de soi". Demetrio identifie certains éléments clés de cette pratique :

- **L'importance des "espaces pour soi"** : "Le moment où nous ressentons le désir de nous raconter est le signe sans équivoque d'une nouvelle étape de notre maturité. Il importe peu que cela se produise à vingt ans plutôt qu'à quatre-vingts. C'est l'événement qui compte, qui marque le passage à une autre manière d'être et de penser".<sup>2</sup>
- Le pouvoir "**revitalisant**" du travail autobiographique est un autre aspect important. Demetrio parle de ce sentiment de sa propre vie, de retracer son parcours existentiel, c'est-à-dire de revivre des moments joyeux ou douloureux, mais qui implique de toute façon le sentiment d'avoir vécu, et de reconnaître la valeur de sa propre histoire.
- Démétrius parle alors de "**recompositions**" et d"**inventions**". Le travail autobiographique est un travail créatif de "recomposition" à partir du présent, dans la recherche d'une plus grande compréhension de soi et de la réalité.

Les théoriciens et les chercheurs s'intéressent de plus en plus aux souvenirs autobiographiques, aux histoires de vie et aux approches narratives pour comprendre le comportement et l'expérience humains. Le modèle d'identité de l'histoire de<sup>3</sup> vie de D. P. McAdams affirme que les personnes vivant dans des sociétés modernes donnent une unité et un but à leur vie en construisant des récits intériorisés et évolutifs du soi. L'idée que l'identité est une histoire de vie résonne avec un certain nombre de thèmes importants en psychologie du développement, en psychologie cognitive, en psychologie de la personnalité et en psychologie culturelle. Les histoires de vie se manifestent dans les enquêtes sur la compréhension de soi, la mémoire autobiographique, la structure et le changement de la personnalité, et les relations complexes entre les vies individuelles et la modernité culturelle.

Sherrey Hamby, écrivant dans *Psychology Today*, déclare : " Presque chacun d'entre nous connaîtra une certaine forme d'adversité... La narration émotionnelle et autobiographique peut être un chemin pour vraiment posséder son histoire. "

Elle souligne quatre avantages :

### **1. réaliser que partager son histoire peut aider les autres**

Les histoires peuvent être très curatives, et de nombreuses personnes bénéficient de l'opportunité de transmettre leur sagesse aux autres. Cela peut être particulièrement puissant pour les personnes qui n'ont pas toujours l'impression d'avoir la possibilité d'aider les autres. La résilience est renforcée par la reconnaissance du fait que nous sommes tous experts dans notre propre vie et que nous avons tous quelque chose à partager avec les autres. Un autre élément est de commencer à comprendre que les mots peuvent avoir un pouvoir - un pouvoir positif - sur les autres. (....)

### **2. trouver sa voix**

Un autre avantage bien connu de la narration est de trouver sa propre voix. Que signifie "trouver sa voix" ? Cela signifie apprendre à s'exprimer et apprendre à penser à ce qui s'est passé dans votre vie d'une manière qui a du sens. Développer et organiser votre histoire signifie souvent imposer une structure traditionnelle aux événements de votre vie. Bien sûr, dans un certain sens, il est peut-être vrai que de nombreux événements de notre vie sont aléatoires et sans lien entre eux. Cependant, d'un point de vue psychologique, il n'est pas utile de les considérer de cette façon. Il est préférable de considérer votre vie comme une histoire avec un début, un milieu et une fin. Il est plus facile de penser que les divers événements, même les mauvais, ont fait partie d'un voyage vers la personne que vous voulez devenir. (....)

### **3. réaffirmer ces valeurs**

Parfois, on apprend des choses sur soi-même en écrivant ou en racontant des histoires. Cela peut être un moyen de clarifier ce qui est important. De nombreuses personnes à qui nous avons parlé ont mentionné que faire une pause pour raconter son histoire peut être un bon rappel de ses priorités. Il est si facile de se

<sup>2</sup> D. Demetrio, *Raccontarsi*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 1995, p.21

<sup>3</sup> McAdams, D. P. (2001). La psychologie des histoires de vie. *Review of General Psychology*.

laisser emporter par l'agitation quotidienne. Prendre le temps de se concentrer sur ses valeurs peut être bénéfique.

#### **4. Trouver la paix, trouver l'espoir**

Les personnes qui ont trouvé leur voix, partagé leur histoire et réaffirmé leurs valeurs trouvent souvent un sentiment de paix et d'espoir qu'elles n'avaient pas auparavant.

Bien qu'elle ne fournisse pas de preuves pour étayer ces affirmations, il semble évident qu'elles peuvent faire l'objet d'une recherche qualitative en demandant aux participants eux-mêmes s'ils ressentent un changement dans le cadre du processus.

L'utilisation d'approches qualitatives personnelles pour mesurer les bénéfices pose toutefois un problème. Par exemple, les recherches suggèrent que les enfants américains ont tendance à développer des souvenirs personnels plus élaborés que les enfants japonais et chinois, ce qui reflète sans doute l'accent mis par l'Occident sur la pleine expression du moi individuel (par rapport à l'accent mis par l'Asie orientale sur le collectif). Les histoires sont façonnées par la classe sociale et le sexe : Les personnes de la classe ouvrière préfèrent certains types d'histoires sur le moi, tandis que les personnes de la classe moyenne supérieure peuvent en préférer d'autres ; les femmes et les hommes sont censés raconter des histoires différentes sur leur vie. De manière importante, les souvenirs autobiographiques reflètent ce qui s'est réellement passé dans la vie d'une personne. Mais ils sont également fortement influencés par les valeurs et les objectifs d'une personne, par les personnes avec lesquelles elle raconte ses histoires personnelles et les occasions où elle le fait, ainsi que par les forces générales de la classe sociale, du sexe, de la religion, de la société et de la culture.

Enfin, il est important de considérer les différentes formes que prend - aujourd'hui - la narration de soi :

- La narration autobiographique voit d'une part l'existence de quelques genres principaux, comme l'autobiographie, le journal intime, la correspondance ; d'autre part, il existe des genres secondaires mais également importants, comme les courts récits autobiographiques, l'histoire de soi à travers d'autres langages artistiques comme la poésie, le théâtre, le dessin, la photographie, toujours en combinaison avec l'écriture ou la narration orale ;
- Les récits numériques prennent de plus en plus d'importance. Ils comprennent, d'une part, l'utilisation d'outils numériques dans la création des récits eux-mêmes, comme la vidéo, la narration numérique, ainsi que dans la création de récits multimédias, qui combinent différents médias et unissent la voix du narrateur, les images et la musique. D'autre part, les médias numériques sont des véhicules où les récits sont partagés, comme les blogs, les médias sociaux. Les différents supports influencent évidemment le type de narration. Les médias sociaux, par exemple, sont des récits créés spécifiquement pour être partagés avec d'autres. Si l'on compare ces récits à l'écriture autobiographique et au journal intime, et même s'il voit toujours la présence d'un interlocuteur possible, il se présente avant tout comme un dialogue intime avec soi-même.
- Outre la narration autobiographique, la narration "biographique", c'est-à-dire la collecte des histoires des autres, prend de plus en plus d'importance. Nous pensons, par exemple, à l'importance de recueillir et de préserver les histoires de personnes qui, seules, n'auraient pas l'occasion de parler d'elles-mêmes, des personnes dont la voix pourrait difficilement être entendue.

### **Méthodologies autobiographiques dans l'éducation**

Nous avons décrit ci-dessus l'importance de la narration autobiographique et de la narration d'histoires comme une forme de soin de soi, de connaissance, de participation. Ces aspects de la narration autobiographique expliquent la raison pour laquelle les méthodologies autobiographiques et de narration sont des méthodologies et des pratiques de plus en plus utilisées dans le domaine éducatif. Ces pratiques, qui incluent différents médias, ainsi que les pratiques biographiques, partent du besoin spontané de parler

de soi. Les histoires sont la forme par laquelle nous connaissons le monde et nous-mêmes. Elles donnent vie à des pratiques éducatives organisées et à des méthodologies structurées, selon le contexte dans lequel elles sont proposées et l'objectif éducatif.

Les termes "méthodologies de narration" font référence à un large éventail de méthodologies ; parmi celles-ci, dans le cadre de ce projet, notre attention s'est principalement portée sur :

- les méthodologies autobiographiques ;
- Digital Storytelling ;
- Vidéo participative.

Nous décrirons plus tard ces méthodologies de manière spécifique.

En attendant, nous pouvons certainement identifier certains éléments clés du processus d'auto-récit au sein d'un parcours éducatif :

- Une première phase de "reconnaissance autobiographique", au cours de laquelle les participants sont encouragés à emprunter un chemin introspectif, à laisser émerger et à explorer leurs souvenirs. La personne se rend compte qu'elle peut se souvenir, découvrant un monde mis de côté et qui, au contraire, émerge dans toute sa vivacité... c'est comme se rendre compte d'un monde intérieur qui fait partie de nous, et dont nous avons oublié l'existence, distraits par nos engagements et parce que nous sommes concentrés sur nos projets et nos activités quotidiennes.
- A la phase d'émergence, de "reconnaissance autobiographique", succède une phase de "recomposition", dans laquelle nous essayons de "faire de l'ordre", de recomposer les souvenirs épars en intrigues, en histoire. Nous nous rendons compte, à ce stade, que nous pouvons reconnaître des moments de continuité et de discontinuité, de rupture et de changement ; nous pouvons alors noter ceux que Démétrius appelle les "apicalités" de l'expérience, c'est-à-dire les moments de leur histoire liés à des moments clés qui appartiennent, en général, à la vie humaine : amour, jeu, travail, mort. Dans notre histoire, nous voyons s'entrecroiser les histoires des autres, de ceux dont - pour le meilleur ou pour le pire - nous avons appris quelque chose de fondamental.
- Une étape supplémentaire concerne la réflexion. La phase de réflexion du travail autobiographique, qui commence déjà dans l'acte de recomposition de l'histoire, est un moment de compréhension, où peut-être certaines des raisons qui ont guidé nos parcours de vie, et dont nous avons un certain soupçon confus, acquièrent une plus grande clarté. Nous devenons plus conscients de la signification de notre histoire par rapport à notre famille, à la culture d'appartenance, à l'histoire plus large dont nous faisons partie. La réflexion sur notre histoire fera émerger les défis qui nous ont été livrés par la vie, ou les attitudes, les vocations dont nous sommes porteurs.

Les méthodologies autobiographiques et de narration peuvent trouver de nombreuses applications :

- Programmes éducatifs pour les personnes de tous âges ;
- Des parcours éducatifs pour les personnes ayant moins d'opportunités ;
- Ces activités éducatives peuvent concerner le groupe ou les individus ;
- Les sujets peuvent être très variés : raconter son histoire comme une forme de soin de soi, ou des activités de narration visant à explorer et développer des compétences spécifiques, ou encore raconter à des groupes et des communautés comme une forme d'autonomisation.

## **Pourquoi utiliser la narration pour améliorer les compétences civiques et sociales ?**

Pourquoi ces méthodologies sont-elles particulièrement adaptées à la mise en œuvre des compétences civiques et sociales ?

Elles le sont pour de nombreuses raisons différentes:

- elles sont fondées sur la narration des histoires de vie de chacun, grâce auxquelles nous apprenons à connaître le monde et nous-mêmes ;
- à travers ces méthodologies éducatives, nous renforçons la conscience de notre perception du monde, de notre potentiel en tant qu'individu, ce qui est un élément primordial de notre relation avec les autres et la société ;
- Les histoires sont un instrument puissant pour apprendre à connaître d'autres personnes, à comprendre leur point de vue, à développer une attitude sympathique ;
- La narration d'histoires de vie crée des liens forts entre les personnes, aidant à surmonter les différences culturelles et les préjugés ;
- La narration des histoires de vie nous aide à connaître directement et profondément les contextes culturels, politiques et historiques ;
- La narration d'histoires de vie favorise la communication et le partage d'expériences, de valeurs, de vision du monde, ainsi que d'actions communes pour le changement social.

## **Le groupe et l'individu dans les parcours pédagogiques de StoryDeC**

Les parcours éducatifs développés par le projet ont donc pour objectif de :

- éveiller chez les participants la conscience de leur propre évolution ;
- soutenir le désir de revendiquer sa propre histoire au sein de sa communauté ;
- aider à découvrir la capacité de jouer un rôle transformateur par rapport à sa situation.

Cela permet aussi, et surtout, de travailler avec des groupes qui n'ont jamais réfléchi à leurs compétences civiques et sociales.

Les histoires sont personnelles, souvent individuelles, mais naissent toujours des contextes dans lesquels les individus évoluent, dans la relation avec les personnes qui les entourent et celles dont ils s'occupent. Le groupe est donc toujours présent, à la fois comme source et comme destinataire des histoires. Pour nous, le groupe est le contexte où les histoires individuelles sont amplifiées, grâce à la force évolutive du partage.

La méthodologie active, les techniques autobiographiques et narratives sur lesquelles les parcours de StoryDeC sont basés, aident chaque participant à s'ouvrir et à se découvrir devant les autres, tandis que le groupe enrichit les récits individuels et conduit à révéler de nouvelles implications et significations. Ainsi, le potentiel de la narration et le pouvoir du groupe se renforcent mutuellement.

En outre, bien que les parcours éducatifs de StoryDeC soient destinés aux jeunes, en particulier ceux issus de situations de désavantage social et aux travailleurs de jeunesse, ils sont conçus pour être potentiellement ouverts à toute personne impliquée dans le processus éducatif, y compris les enseignants, les tuteurs, les parents et les décideurs politiques.

## **Parcours StoryDeC : plus d'attention au processus éducatif et créatif qu'à la production finale**

Extraire des "histoires" des faits de la vie est un acte de création d'harmonie. Même lorsque l'histoire est dure, qu'elle raconte des difficultés, des douleurs, elle est en soi un élément de sens, construit de la beauté et aide ceux qui la racontent à comprendre ce qu'ils ont vécu.

Les parcours créés dans le projet StoryDeC soutiennent la capacité des participants à se penser capables et compétents à partir de leur propre histoire. Ils soutiennent la capacité à prendre la parole et à faire émerger des histoires de soi en se concentrant non pas sur le produit / l'histoire, mais sur le processus / la narration.

Le processus de groupe participatif et partagé permet de ne pas se focaliser sur les produits finaux, compris comme une exposition de soi dans une clé individualiste, mais favorise et renforce l'interconnexion entre l'histoire individuelle et le sens collectif du processus.

Ces deux aspects, la narration dans le groupe et l'attention portée au processus, s'articulent de manière différente selon les différentes approches de la narration, comme nous le verrons plus loin.

# Les méthodologies

Dans cette section, nous décrivons certains des éléments fondamentaux des différentes approches et méthodologies de narration sur lesquelles le projet est basé.

La dernière partie du manuel contiendra la description détaillée de parcours éducatifs basés sur ces méthodologies et visant le développement de compétences sociales et civiques.

Un élément que nous avons essayé d'introduire dans les activités éducatives, de manière transversale par rapport aux différentes approches méthodologiques, est le lien entre narration et action. En effet, nous pensons qu'une plus grande conscience de leurs compétences civiques et sociales peut aider les jeunes participants à s'engager activement dans leur milieu de vie. La narration d'expériences personnelles liées aux compétences civiques et sociales prend tout son sens précisément dans ce cercle vertueux, qui naît de l'histoire, pour générer une réflexion et une prise de conscience, et ainsi encourager l'action ; une action qui à son tour peut conduire à d'autres narrations, et ainsi de suite.



## Méthodologies autobiographiques

Par Andrea Ciantar

### Définition

Les méthodologies autobiographiques sont une approche éducative qui utilise l'auto-narration, comme l'écriture de sa propre histoire ou la collecte d'histoires d'autres personnes, comme une opportunité d'activer les processus d'apprentissage, de prendre soin de soi, mais aussi comme un outil de citoyenneté active.

Les méthodologies autobiographiques se basent fondamentalement sur l'écriture de soi, sous ses différentes formes, en la combinant également avec d'autres moyens artistiques.

En fait, le récit autobiographique voit d'une part l'existence de quelques genres principaux, comme l'autobiographie, le journal intime, la correspondance ; d'autre part, il existe des genres secondaires mais également importants, comme les récits autobiographiques courts, l'histoire de soi à travers d'autres langages artistiques comme la poésie, le théâtre, le dessin, la photographie, toujours en combinaison avec l'écriture ou la narration orale. Ce sont souvent ces genres mineurs que nous allons utiliser dans les ateliers et les activités éducatives avec des méthodologies autobiographiques, car les ateliers ont une durée limitée dans le temps, et n'ont pas pour but d'amener les participants à écrire leur propre autobiographie complète (ce qui demande de la motivation et du temps). Les ateliers visent plutôt à guider les participants dans l'écriture d'épisodes de leur vie, afin d'explorer des expériences spécifiques, en fonction des objectifs de l'atelier lui-même et des besoins de formation des participants.

### Les phases typiques d'un parcours narratif autobiographique dans le groupe

Les phases typiques d'une activité éducative basée sur les méthodologies autobiographiques, qui peuvent avoir la durée d'une réunion ou de plusieurs réunions, sont les suivantes :

- introduction / accueil - dans cette phase, nous souhaitons la bienvenue aux participants, nous animons des activités pour briser la glace afin de favoriser une atmosphère positive dans le groupe (si possible, nous utiliserons des exercices pour briser la glace basés sur des méthodologies autobiographiques, également décrites dans les fiches suivantes) ; cette étape est également très importante pour :
  - o partager clairement les objectifs de l'activité ;
  - o définir - si nécessaire - quelques règles du groupe, telles que : ne pas utiliser le smartphone pendant les exercices ; ne pas juger ou commenter les autres histoires ; garder le silence pendant l'écriture des histoires, il est nécessaire d'être concentré sur nos souvenirs ; écouter les autres histoires en évitant les commentaires ; etc... (D'autres règles peuvent être proposées par les participants)
- La deuxième phase est consacrée au démarrage du travail autobiographique ; on utilise généralement des activités utiles pour commencer à attirer l'attention sur ses souvenirs, ainsi que pour faire ressortir les souvenirs liés au thème de l'atelier. Par exemple, un moyen très efficace est toujours de créer des listes de souvenirs, d'épisodes de vie liés au thème spécifique sur lequel le laboratoire veut se concentrer. Il s'agit d'une phase initiale de "reconnaissance autobiographique", dans laquelle les participants sont encouragés à emprunter un chemin introspectif, à laisser émerger et à explorer leurs souvenirs.
- L'étape suivante correspond à ce que nous avons appelé précédemment la "recomposition", dans laquelle nous essayons de "faire de l'ordre", de recomposer des souvenirs épars en intrigues, en une histoire. Dans cette phase, par exemple, nous pourrions demander aux participants de choisir certains des souvenirs qu'ils ont précédemment évoqués et de les raconter longuement.
- Une étape supplémentaire concerne la réflexion ; la phase réflexive du travail autobiographique, qui commence déjà dans l'acte de reconstitution de l'histoire, est explorée ici à travers les apports proposés par l'animateur ; pensons, par exemple, à des questions comme : qu'ai-je appris de cette expérience ? En quoi cette expérience est-elle importante pour moi aujourd'hui ? Comment ce que j'ai appris peut-il être important pour les autres également ?
- Le partage est un aspect important du processus de narration autobiographique ; le partage peut avoir lieu dans chacune des phases que nous avons décrites précédemment, mais il est certainement important lorsqu'il s'agit de produire les récits "centraux" de l'atelier. Le partage est une partie

fondamentale du processus éducatif et transformateur qui se produit à travers l'auto-narration. Pouvoir partager ses histoires signifie passer du dialogue avec soi-même, au dialogue avec les autres, avec le monde ; obtenir l'écoute, l'acceptation et la reconnaissance de son histoire par les autres est un formidable moteur pour redécouvrir la valeur de notre histoire. En outre, pouvoir partager certains types d'expériences, comme les expériences traumatiques, permet de se libérer de la honte que ces types d'expériences entraînent souvent. Mais pour obtenir ces résultats, il est important que le partage respecte certaines conditions :

- une écoute totale, sans jugement et sans commentaires du groupe ; ce point et les suivants font également partie des "règles de navigation" que nous avons établies au début de l'atelier, mais il sera utile de les rappeler avant la phase de partage ;
  - il est important de demander aux personnes de lire sans ajouter de commentaires, si possible, afin de savourer la beauté du texte écrit, qui est différent, par la nature même de l'écriture, du récit oral ;
  - à la fin du partage, il sera possible de partager un bref moment de "résonances", qui ne sont pas des commentaires, des jugements, des conseils, mais seulement des émotions et des réflexions personnelles que les histoires des autres nous ont fait ressentir ; c'est aussi un moment important pour remercier le groupe d'avoir partagé et écouté.
- La création du "produit", c'est-à-dire la mise au point de l'histoire, en créant par exemple un petit livret fait main, avec une couverture, un titre, ou toute autre manière créative d'"emballer" l'histoire ou les histoires que nous avons produites, est une autre étape importante, qui a pour but :
    - créer un "produit" qui exprime la valeur de ce que nous avons mémorisé et écrit ;
    - ou s'assurer que ce que nous avons créé peut être maintenu dans le temps et partagé avec d'autres.
  - Enfin, la possibilité de partager sa propre narration au-delà du groupe de travail est une autre étape importante, par exemple par le biais des archives StoryAP.

### **Faciliter les activités de narration autobiographique**

Le rôle de l'animateur dans ce processus d'accompagnement d'un groupe (ou d'une seule personne) vers l'écriture autobiographique est très important et délicat. Voici quelques éléments à prendre en compte :

- Le facilitateur est généralement un expert en méthodologies autobiographiques, ou un formateur-facilitateur qui a préalablement expérimenté sur lui-même les pratiques qu'il proposera aux autres.
- L'animation requiert, outre la connaissance et l'expérience directe des activités autobiographiques, d'autres compétences, telles que l'écoute, l'empathie, la capacité d'animer des groupes pour faciliter la participation de chacun, de gérer les éventuels moments de crise, de savoir accueillir les émotions qui émergent dans ces moments (qui sont souvent très fortes).

### **Liste des activités**

- Raconter les actions pour le changement social
- Méthode de narration autobiographique : La rivière de la vie
- Les 5 W de la narration
- Mon histoire dans l'histoire
- J'étais là, je suis là, je vais de l'avant.
- Citoyen aux yeux ouverts
- Marionnettes pour une citoyenneté active
- Si Fossi Foco ...
- Des histoires qui tournent

## Récit numérique

Par Andrea Ciantar

### Définition

Le storytelling numérique est une méthodologie utilisée pour raconter les histoires des personnes (autobiographiques ou non). Un Digital Storytelling est composé d'images et de la voix du narrateur rassemblées dans une vidéo comme résultat final : "Le Digital Storytelling est l'expression moderne de l'art ancien de la narration. Les histoires numériques tirent leur force du tissage d'images, de musique, de narration et de voix, donnant ainsi une dimension profonde et une couleur vive aux personnages, aux situations, aux expériences et aux idées" (*Leslie Rule, Digital Storytelling Association*).

Le concept de "Digital Storytelling" a commencé à être utilisé par des auteurs qui ont commencé à utiliser la narration pour des documentaires et d'autres produits de communication basés sur des histoires, comme dans la mini-série *The Civil War* de **Ken Burns**, ou dans un atelier créé en 1993 par l'**American Film Institute**, axé sur la production de "courts métrages narrés" ;

Le Digital Storytelling a ensuite été développé par **Joe Lambert** au milieu des années 1990 pour devenir une méthode de formation ; Lambert a ensuite fondé le **Center for Digital Storytelling**, qui propose régulièrement des formations sur cette méthodologie.

### Les phases typiques d'un parcours DST dans le groupe

La méthodologie du Digital Storytelling est composée de cinq phases principales :

**1-Briefing.** Dans cette phase, les conteurs sont initiés aux concepts, aux processus et à certains exemples de DS. Les domaines importants à couvrir dans le briefing sont :

- explorer les éléments d'un DS ;
- l'explication du processus et du calendrier, en fournissant des informations sur les exigences des prochaines sessions, c'est-à-dire le moment où il faut écrire un scénario, apporter des photos, etc.
- fournir des informations sur les équipements techniques nécessaires ;
- introduire des conseils essentiels en matière de droit d'auteur et de droit légal.

**2-L'écriture.** Le processus d'écriture commence par un "cercle de narration", qui permet aux participants de produire des histoires et de créer des liens entre les conteurs en tant que groupe. Cette phase se termine par la création d'un script, une histoire d'environ 250 mots. Habituellement, dans l'approche DST, ces histoires concernent des moments importants de la vie, des changements, des apprentissages.

**3- Enregistrement ; recherche d'images et de musique.** Au cours de cette phase, les conteurs liront et enregistreront l'histoire ; il est important de souligner que la qualité technique et le "feeling" de l'enregistrement de la voix sont essentiels au succès d'un DS. Important, à cet égard :

- Identifiez le meilleur endroit pour enregistrer les histoires ; il sera utile d'avoir un endroit silencieux et sans écho ;
- il est important de disposer d'outils d'enregistrement adéquats ; il sera utile d'avoir un enregistreur numérique, mais même les smartphones disposent actuellement de systèmes d'enregistrement de la voix d'excellente qualité ;
- il peut être nécessaire de faire quelques tests de lecture, afin d'entraîner la voix, en invitant la personne à bien articuler les mots, à introduire des pauses là où c'est nécessaire, à donner une intonation adéquate à la lecture.

C'est à ce stade que nous trouverons les photographies qui seront associées au texte. Dans le DST, nous utiliserons, dans la mesure du possible, si elles sont disponibles, des photos personnelles de l'auteur, en rapport avec l'histoire racontée. Nous pouvons également utiliser des photos provenant d'autres sources, comme l'internet, à condition qu'elles soient libres de droits et de qualité suffisante. Il est également possible d'accompagner l'histoire de dessins ou de photos réalisés spécifiquement pour la narration.

Si nous voulons accompagner la narration d'une musique de fond, nous choisirons une musique libre de droits.

Tant pour le choix des photos que pour celui de la musique, il existe aujourd'hui de nombreux sites web qui vous permettent de télécharger des images et de la musique libres de droits ; mais il sera nécessaire d'inclure l'auteur dans les crédits.

**4 - L'édition.** L'édition est un travail qui demande du temps, des efforts, mais qui peut être très gratifiant lorsque les participants voient et partagent leur travail :

- consacrer une séance pour donner des instructions sur l'utilisation d'un programme de montage ;
- créer un storyboard pour définir comment les images accompagneront l'histoire.

**5 - Le partage.** Le partage est un élément clé de la création d'une DST. Chaque narration numérique est née, d'une certaine manière, pour être partagée avec d'autres.

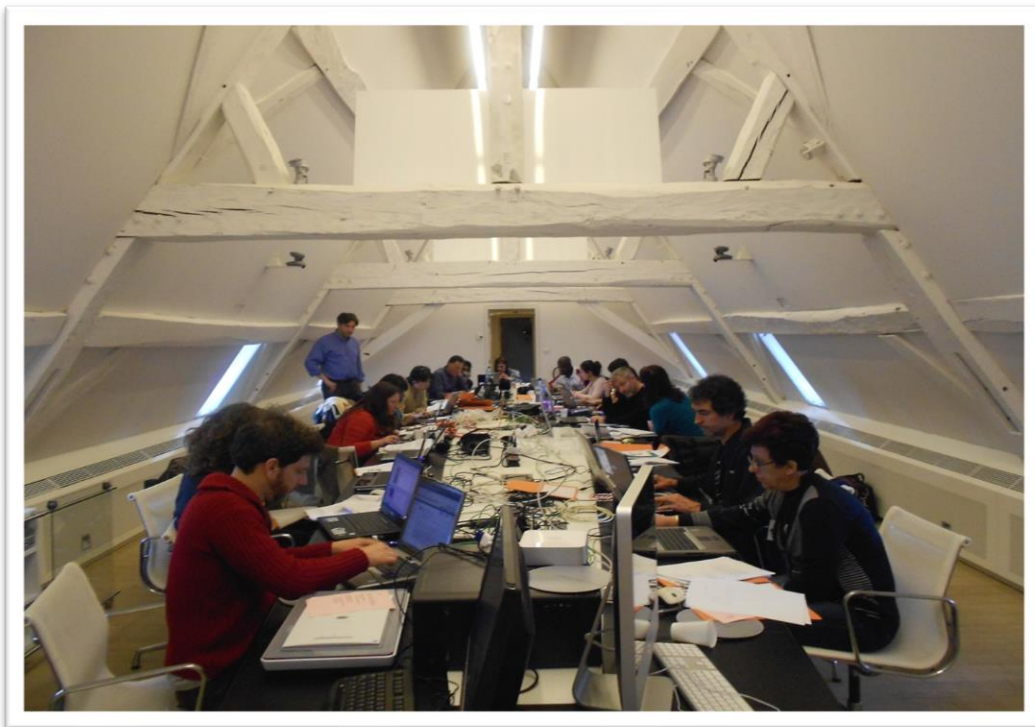
A la fin d'un processus de création de DST, nous organiserons donc un moment de partage. Nous pouvons organiser un événement avec le groupe de participants et d'autres invités.

Partager la grotte de votre travail créatif sera une gratification importante pour les participants.

D'autres moyens de partage sont la diffusion d'histoires sur internet, comme sur le site [www.storyap.eu](http://www.storyap.eu), créé par le projet StoryDeC.

### Liste des activités

- La narration numérique au service du changement social
- Digital Storytelling for Social Change (atelier à distance)
- Mon histoire - une inspiration pour les autres
- Storytelling numérique pour le changement social - Atelier à distance



## Vidéo participative

Par Clive Robertson

### Définition

La vidéo participative est une approche principalement utilisée pour encourager le développement individuel et collectif. Bien que des compétences techniques, organisationnelles et créatives soient acquises et que du contenu vidéo soit créé, le changement positif que les participants vivent dans le cadre du processus est souvent considéré comme le résultat le plus important.

Les praticiens utilisent la vidéo et les activités de lecture pour servir de médiateur à des discussions de groupe inclusives, établir des relations de collaboration et catalyser l'action de groupe. La production vidéo est un moyen puissant pour les participants d'explorer leur situation et de réfléchir ensemble à leurs expériences, afin d'approfondir leur compréhension de la réalité et de forger des voies d'avenir sur la base des connaissances qui en ressortent.

La vidéo participative est souvent utilisée pour s'engager auprès des groupes les plus marginalisés de la société, pour renforcer la cohésion sociale, développer des réseaux et soutenir des solutions créatives à des problèmes complexes. Pour ce faire, on utilise des exercices vidéo, ainsi que d'autres méthodes de narration créative pour stimuler une exploration plus profonde de la réalité. Cela ouvre un espace d'apprentissage et de partage. En discutant ensemble des problèmes, de nouvelles histoires peuvent émerger et proposer des solutions. En créant leurs propres voies d'avenir, les personnes sont plus enclins à agir pour provoquer le changement. Les messages complexes qui émergent des projets peuvent être communiqués efficacement.

*"La vidéo peut être un outil puissant pour stimuler l'expression personnelle et l'interaction dans le travail de développement de groupe. Utilisée de manière participative, la vidéo encourage les personnes à examiner le monde qui les entoure, à prendre conscience de leur situation et à les aider à s'impliquer plus activement dans les décisions qui affectent leur vie." Shaw, J et Robertson, C (1997) Participatory Video : A practical guide to using video creatively in group development work, Londres, Routledge.*

La vidéo participative est un processus de groupe interactif, généralement animé par un praticien, qui vise à renforcer l'influence sociale des participants. Les membres du groupe s'enregistrent eux-mêmes et le monde qui les entoure, et communiquent leurs propres histoires de manière créative.

Dans les sessions participatives :

- Ce sont toujours les participants qui utilisent l'équipement, et non les animateurs de l'atelier.
- Les participants se relaient à chaque rôle.
- Tout ce qui est enregistré est lu immédiatement dans son intégralité.
- Tous les participants acceptent d'apparaître sur la vidéo (au moins lors des premières sessions).
- Les autres personnes ne sont jamais filmées sans autorisation
- Le matériel vidéo enregistré lors des ateliers initiaux est confidentiel (sauf accord préalable).

La vidéo participative est utilisée dans divers contextes d'engagement social.

- **Autonomisation de la communauté** : La vidéo participative vise à entrer en contact avec une communauté qui vit dans des conditions de marginalité et à lui donner la possibilité de s'approprier un langage expressif et de se représenter, dans le but ultime de construire un parcours d'autonomisation et de revendication ;
- **Plaidoyer** : La vidéo participative est utilisée par un groupe de sujets qui ont l'intention de rapporter un problème et de faire des revendications à travers elle pour mobiliser l'opinion publique ;
- **Thérapeutique** : La vidéo participative est utilisée par un ensemble de sujets qui, en suivant cette voie, veulent provoquer un changement dans leur malaise personnel de manière collective ;
- **Recherche** : La vidéo participative, dans certains cas, est utilisée comme un outil d'investigation anthropologique / sociale / ethnographique dans un domaine d'étude spécifique, un outil alternatif pour entrer en contact avec l'autre et lui donner un espace de libre expression.

### Les phases typiques d'un voyage vidéo participatif dans le groupe

Les participants développent non seulement les compétences techniques nécessaires à la réalisation de vidéos, mais aussi un large éventail de compétences en matière de communication, d'organisation et de relations sociales. Ils en apprennent davantage sur eux-mêmes et sur les autres. Grâce aux activités de

groupe, la vidéo peut contribuer à renforcer la confiance et l'estime de soi. Les projets de PV sont basés sur la pratique, avec des jeux et des exercices. L'accent est mis sur le travail coopératif et les sessions sont planifiées pour être aussi agréables que possible. La coopération est encouragée, de même que les réactions positives plutôt que les critiques.

Au départ, des jeux et des exercices sont utilisés pour impliquer les personnes dans le processus d'utilisation de l'équipement et d'apparition devant la caméra. En général, cela se fait dans le cadre d'ateliers de groupe. Les compétences techniques sont introduites de manière accessible, chacun joue tous les rôles à tour de rôle et tout est visionné immédiatement. Personne n'est autorisé à participer s'il n'accepte pas également de passer devant la caméra, mais tout le matériel enregistré reste confidentiel jusqu'à ce que le groupe soit prêt et ait accepté de commencer à enregistrer et à partager la vidéo avec d'autres personnes. Ces exercices sont conçus pour enseigner différents aspects de la production vidéo et pour initier le contenu. Les participants réalisent des interviews et apprennent à construire des histoires à partager avec d'autres. Grâce à des exercices de groupe, ils étudient de manière critique les défis auxquels les communautés sont confrontées et la manière de s'impliquer pour les résoudre.

Le processus de PV peut donner aux participants l'occasion de travailler ensemble de manière expérimentale et créative, en les plaçant dans des positions de responsabilité et de contrôle. La vidéo est un outil puissant et, lorsqu'elle est utilisée correctement, elle peut être un excellent motivateur pour le travail de groupe. Elle peut encourager le développement d'une communauté, tout en soulevant des questions et en développant le courage des participants à mettre leurs idées en avant. La vidéo participative vise à développer la capacité et la confiance des personnes à exprimer leurs idées et à les communiquer aux autres. Elle favorise l'interaction et la coopération.

Une structure de projet typique pour un projet PV, avec des résultats de production et de processus, pourrait ressembler à ceci :

#### **1. Engagement initial**

Jeux et exercices de PV pour faire travailler le groupe ensemble, développer les compétences techniques tout en examinant les problèmes. Chacun change de rôle, personne n'est identifié comme opérateur de caméra, réalisateur, etc. En général, rien de tout cela n'est partagé en dehors du cadre de l'atelier.

#### **2. Développer des idées**

Techniques de scénarimage et autres exercices tels que des chats vidéo, des exercices de narration sur une question particulière pour développer et élargir les idées de contenu. Les participants travaillent sur des séquences visuelles et des questions d'interview.

#### **3. Contenu de l'enregistrement**

Les sessions peuvent être utilisées pour enregistrer du matériel par les participants eux-mêmes, revoir le contenu, travailler sur des séquences visuelles pour soutenir les récits.

#### **4. Modification du site**

Au fur et à mesure que l'édition progresse, elle est généralement effectuée par les animateurs qui partagent ensuite les projets d'édition avec le groupe en ligne et dans les sessions pour que le groupe puisse faire des révisions. D'autres productions peuvent avoir lieu selon les besoins.

#### **5. Partager**

Le contenu final à partager peut ne pas être un seul programme vidéo traditionnel. Il peut s'agir de clips sur un site web ou de messages sur les médias sociaux. Le projet permet aux participants de raconter leurs propres histoires avec leurs propres mots et de contrôler le processus de leur diffusion. Ils doivent être pleinement impliqués dans les discussions sur la façon dont cela se passe.

#### **6. Évaluation, suivi**

Évaluation, suivi et développement d'un soutien continu pour les participants.

### **Animer des groupes vidéo participatifs**

Le PV peut varier d'un processus court à un processus très long. Un atelier pilote composé de 3 ou 4 exercices peut durer moins d'une heure, tandis que certains projets durent plusieurs années, voire des décennies.

*"La vidéo participative (PV) est un processus de groupe interactif, médiatisé par des activités d'enregistrement et de lecture de vidéos. Les premières étapes impliquent que les participants se filment et filment le monde qui les entoure, regardent ces enregistrements ensemble (lecture), puis réfléchissent*

*à ce qui a été dit ou montré. Plus tard, les membres du groupe créent leurs propres "films" (par exemple, des histoires, des messages ou des vignettes vidéo) pour différents publics, en fonction du contexte et de l'objectif spécifique du projet."*

**Shaw, J. (2021).** Processus vidéo participatifs étendus. Dans : Burns, D., Howard, J. et Ospina, S. (eds.) The SAGE Handbook of Participatory Research and Enquiry. Londres, SAGE Publishing.

La vidéo participative utilise la fonction de lecture instantanée de la vidéo pour construire des cycles d'apprentissage expérientiels, basés initialement sur des exercices courts et faciles à réaliser. Il est donc important que l'équipement soit installé de manière à permettre le meilleur accès possible aux participants et à la fonction de lecture.

Essentiellement, l'équipement des ateliers PV doit être capable de faire ce qui suit :

- Être connecté à un téléviseur/moniteur afin que des personnes (autres que le caméraman) puissent voir ce qui est enregistré.
- La possibilité de rejouer immédiatement le contenu enregistré à l'ensemble du groupe sans avoir à le transférer ou à utiliser un autre appareil.
- Disposer d'une entrée pour microphone externe et d'une prise pour casque d'écoute afin de s'assurer que le son est effectivement enregistré (en temps réel).
- L'idéal est d'avoir la fonction de lecture de plusieurs clips l'un après l'autre (montage en caméra).
- Être également accessible à tous les membres du groupe, indépendamment de leur handicap ou de leur niveau d'aptitude.
- Ne pas être contrôlé par un individu ou un groupe d'intérêt particulier au sein du groupe.



### **Configuration typique d'un atelier**

Une caméra vidéo sur trépied est placée à côté d'une table avec un moniteur qui peut être tourné. Lorsque vous filmez, le caméraman et l'animateur de l'atelier peuvent voir les images, puis elles sont tournées pour que le groupe puisse les voir lors de la lecture. (NB : le groupe ne doit pas pouvoir se voir lors de l'enregistrement, car cela est très gênant).

En général, les sessions vidéo comptent de 6 à 10 participants, ce qui permet à chacun de participer et de jouer tous les rôles. S'il y a trop de participants, cela peut être frustrant pour les participants. Avec des groupes plus importants, il est souvent plus efficace et plus intéressant d'organiser deux sessions courtes avec 10 personnes qu'une session longue avec 20 personnes.

Le groupe doit avoir le sentiment que l'équipement est destiné à être utilisé comme il l'entend, dans le cadre des paramètres du projet, sans pression extérieure sur son utilisation (c'est-à-dire qu'il n'appartient pas à une personne en particulier au sein du groupe ou à des propriétaires qui pourraient être en mesure d'exercer un contrôle sur l'utilisation du groupe, de modifier le contenu ou d'influencer indûment comment, où et quand il est utilisé).

Idéalement, le groupe doit avoir le sentiment que l'équipement relève de sa responsabilité collective, qu'il doit en prendre soin et le protéger, et qu'il a un contrôle suffisant sur son utilisation. En plus des limitations techniques (qui sont importantes), cela signifie généralement que les téléphones, les tablettes, etc. ne sont pas idéaux pour l'utilisation de l'atelier de PV en raison de la nature de la propriété et du manque de flexibilité. Plus tard dans les projets, ils peuvent être utilisés par des individus au sein du groupe pour générer un contenu convenu. Les appareils photo numériques (DSLR) sont une option possible, mais peu d'entre eux, à un prix abordable, sont équipés de prises pour microphones et écouteurs. Cependant, même si l'équipement est limité, les praticiens peuvent utiliser la flexibilité de l'approche vidéo participative pour le travail de groupe, en adaptant les exercices à l'équipement dont ils disposent et au contexte dans lequel ils travaillent.

---

**Liste des activités**

- Cher futur moi
- Documentaire "Shot by Shot"

# Boîtes à outils

Cette dernière partie du manuel contient la description détaillée des parcours éducatifs créés par le projet, visant à développer les compétences sociales et civiques à travers les méthodologies de narration.

## Index

Raconter les actions pour le changement social

Méthode de narration autobiographique : La rivière de la vie

Les 5 W de la narration

Mon histoire dans l'histoire

J'étais là, je suis là, je vais de l'avant.

Citoyen aux yeux ouverts

Marionnettes pour une citoyenneté active

Si Fossi Foco ...

Des histoires qui tournent

La narration numérique au service du changement social

Le récit numérique pour le changement social - Atelier à distance 1

Storytelling numérique pour le changement social - Atelier à distance 2

Mon histoire - une inspiration pour les autres

Cher futur moi

Documentaire "Shot by Shot

Les éléments qui composent l'histoire de Karol

La nouvelle planète

Un petit acte sur le manque de valeurs civiques

Méthode de réalisation - Méthodologie du film, Reflect film et Spread

Jeu de société StoryDeC








## Raconter les actions pour le changement social

### Par Storie di Mondi Possibili

Méthodes de narration utilisées :

**X Méthodologies autobiographiques**

- Récit numérique
- Vidéo participative
- Autres approches de narration

complexité	Matériaux	Âge	numéro	temps	Préparation	Compétences sociales et civiques
						
3	Panneaux d'affichage, feuilles de couleur, marqueurs, PC, haut-parleurs.	14-30	De 8 à 14 ans	7,5 h.	Préparation de matériel éducatif, d'affiches, d'équipements	Promouvoir la sensibilisation au changement social

Titre	<b><i>Raconter les actions pour le changement social</i></b>
Description de l'exercice	Raconter des histoires de changement social à travers des méthodologies autobiographiques
Thème	Raconter des expériences personnelles liées à des actions et des projets qui tentent de créer un changement social ; expériences individuelles ou collectives ; vécues directement ou faites par d'autres.
Objectifs	Raconter des expériences personnelles liées à des actions et des projets qui tentent de créer un changement social ; expériences individuelles ou collectives ; vécues directement ou faites par d'autres. Réfléchissez ensemble à la signification de ces expériences, à ce que nous pouvons en apprendre, aux valeurs et aux visions du monde qu'elles comportent. Réfléchissez ensemble à la manière dont ces expériences vécues peuvent inspirer nos actions pour le changement social.

	À travers ces histoires et les réflexions qu'elles suscitent, faites ressortir les compétences civiques et sociales qui sont à la base.
<b>Matériaux</b>	Feuilles A4 blanches et colorées Tableau de conférence Marqueurs S'il n'y a pas de tables, il sera utile d'avoir des dossiers ou des tablettes sur lesquels les participants pourront s'appuyer pour écrire. Les participants peuvent décider d'écrire à la main ou d'utiliser leur propre carnet de notes. Nous demanderons aux participants d'apporter leur PC si possible pour télécharger les histoires sur StoryAP.
<b>Préparation</b>	Préparez la salle en plaçant les chaises en cercle, mais de manière à ce qu'il y ait aussi de la place pour une activité de brise-glace. Nous préparons une table avec les cartes, les feuilles, les marqueurs et tout le matériel qui sera utile aux participants. Si possible, nous préparons des tables sur un côté de la salle sur lesquelles les participants peuvent s'appuyer pour écrire, à la main ou avec leur PC.
<b>Instructions</b>	L'activité se déroule en une seule réunion de 9h30 à 17h00, composée de plusieurs phases : - Phase de rédaction, qui comprend le brise-glace, la présentation des participants, les objectifs, la liste des souvenirs, la rédaction, le partage ; - publication sur StoryAP ; - réflexion dans le groupe sur les significations des histoires racontées ; - une réflexion sur la méthodologie et sur la manière de l'appliquer dans ses propres contextes ; - évaluation et conclusion. En annexe, la description détaillée de l'activité.
<b>Débriefing et évaluation</b>	Chaque session comprend une partie finale de partage du feedback
<b>Auteur(s) - Sources</b>	Andrea Ciantar.

### Autres catégories

<b>Taille du groupe</b>	<i>8-14</i>
<b>Tranche d'âge</b>	<i>De 14 à 30 ans</i>
<b>Complexité</b>	<i>3</i>
<b>Temps</b>	<i>7 heures et demie.</i>

## DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

L'atelier dure une journée, de 9h30 à 17h00.

Durée	Activité	Objectifs
20 m.	<p><b>Exercice pour briser la glace :</b> Rappeler de brefs souvenirs en couple            Les participants se déplacent librement dans la pièce et lorsqu'ils croisent le regard d'un autre participant, ils partagent avec lui un bref souvenir. Ensuite, les participants changent de personne et partagent un autre souvenir et ainsi de suite.            (l'animateur peut d'abord montrer l'exercice, puis le lancer, en proposant, au début, de partager des souvenirs d'enfance, par exemple sur les jeux d'enfance ; ensuite, l'animateur peut proposer de partager des souvenirs libres ..... ).</p>	Cet exercice vise à : - créer un environnement accueillant pour partager des expériences personnelles ; - commencer à se rappeler des souvenirs personnels.
30 m.	<p><b>Brève introduction au projet et à l'activité</b>            Nous préparons une affiche ou un dépliant qui résume les informations de base sur le projet et le chemin.</p> <p><b>Présentation des participants</b>            Nous préparons une courte fiche de présentation : nom, nationalité, professions, choses que vous aimez et détestez.....            Prenons le temps de remplir le formulaire, puis nous pourrions les partager ; toutes les cartes peuvent être collées sur un panneau d'affichage ou un mur.</p> <p><b>Définir les objectifs de l'activité</b>            Nous préparons une affiche avec l'objectif que nous nous sommes fixé.            Par exemple, nous pouvons proposer un poster avec ces objectifs : Raconter des expériences personnelles liées à des actions et des projets qui tentent de créer un changement social ; expériences individuelles ou collectives ; vécues directement ou faites par d'autres.            Réfléchissez ensemble à la signification de ces expériences, à ce que nous pouvons en apprendre, aux valeurs et aux visions du monde qu'elles comportent.            Réfléchissez ensemble à la manière dont ces expériences vécues peuvent inspirer nos actions pour le changement social.            À travers ces histoires et les réflexions qu'elles suscitent, faites ressortir les compétences civiques et sociales qui sont à la base.</p>	Objectifs : - définition des objectifs de l'activité ; - définir les règles du groupe.
15 m.	<p><b>Règles de navigation</b>            Nous proposons quelques règles communes pour le groupe :            Règles de navigation</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Absence de jugement et confidentialité</li> <li>- Pas d'utilisation du smartphone pendant l'atelier</li> <li>- Maintenir le silence pendant les exercices d'écriture autobiographique, car c'est une condition mentale importante pour se plonger dans les souvenirs</li> <li>- Tout en partageant, écoutez sans commenter et lisez les histoires sans ajouter de commentaires</li> <li>- Nous pouvons écrire dans notre langue maternelle, et si la langue du groupe est une autre (par exemple l'anglais), nous pouvons faire un résumé à partager en anglais, après avoir lu le texte dans la</li> </ul>	Objectifs : - créer des règles de base pour le parcours narratif.

	langue que nous avons utilisée. - .... (nous demandons s'il y a d'autres règles à proposer...)	
15 m.	<b>Pause café</b>	
1 ora e 30 minuti	<p><b>Activité : "Histoires de changement social : liste de souvenirs ..."</b></p> <p>a) Dans cette phase, chaque participant essaiera de dresser une liste de souvenirs liés à des expériences, des actions et des projets en rapport avec le thème du changement social ; expériences individuelles ou collectives ; vécues directement ou faites par d'autres. L'animateur montre une affiche, préparée à l'avance, qui contient divers apports liés à ce thème :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- des expériences, des actions et des projets liés au changement social qui ont été importants pour moi ; il peut s'agir d'expériences individuelles ou collectives ; vécues directement par moi ou réalisées par d'autres.</li> <li>- Personnes de qui j'ai appris quelque chose d'important pour comprendre le monde, la société, les différences culturelles....</li> <li>- La fois où j'ai été scandalisé par une injustice.</li> <li>- Cette fois-là, j'ai imaginé un monde différent</li> <li>- Cette fois, j'ai contribué à un changement social....</li> <li>-... .. (vous pouvez trouver d'autres thèmes...) .....</li> </ul> <p>b) Chaque participant prépare 8 à 10 fiches, de la taille d'un quart de A4. Chaque participant écrit brièvement un souvenir sur chaque fiche, à partir des stimuli proposés dans le poster.</p> <p>c) Le groupe partage ces brefs souvenirs.</p> <p>d) Chaque participant choisit l'un des courts souvenirs et le raconte plus longuement ; quelle est l'histoire ? Qu'ai-je appris de cette histoire ? Chacun trouvera un titre pour son histoire. Il est utile d'utiliser une musique pour écrire.</p> <p>e) Les participants partagent ce qu'ils ont écrit.</p>	<p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- pour favoriser l'émergence de souvenirs</li> <li>- pour écrire les histoires</li> </ul>
40 m.	<p><b>Nous réfléchissons aux valeurs et aux visions, aux compétences et aux pratiques.</b></p> <p>L'animateur montre un grand panneau d'affichage divisé en trois parties :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Valeurs, visions - Quelles sont les valeurs et les visions qui sous-tendent les expériences que nous avons racontées ?</li> <li>-Compétences - Quelles sont les compétences civiques et sociales qui ont été mises en œuvre dans ces expériences ? (il est utile de préparer une autre affiche sur le côté qui énumère les principales compétences civiques et sociales, voir page de 5ce manuel).</li> <li>-Pratiques - Quelles sont les pratiques, les actions, que ces expériences peuvent nous enseigner, et qui peuvent être utiles pour soutenir le changement social ?</li> </ul> <p>Nous demandons à chacun d'écrire sur des cartes les éléments qu'il a trouvés, correspondant aux trois catégories. Puis nous les collons sur le panneau d'affichage. De cette façon, nous aurons une sorte de carte des multiples significations des expériences racontées par le groupe.</p>	<p>Cible :</p> <p>Un travail de réflexion et d'élaboration collective sur les expériences relatées.</p>
1 h.	<b>Pause déjeuner</b>	
1 h.	<p><b>Chargeons les histoires sur StoryAP</b></p> <p>Nous éditons les histoires, créant un document qui contient : le titre, l'auteur, une image significative, l'histoire. Nous téléchargeons les histoires sur StoryAP ; à cette fin, les participants créeront leur compte personnel sur le portail.</p>	<p>Partager des histoires sur StoryAP.</p>










## ***Méthode de narration autobiographique : La rivière de la vie***

### **En mobilisant l'expertise**


Méthodes de narration utilisées :

- X Méthodologies autobiographiques**
  - Récit numérique
  - Vidéo participative
  - Autres approches de narration

<b>complexité</b>	<b>Matériaux</b>	<b>Âge</b>	<b>numéro</b>	<b>temps</b>	<b>Préparation n</b>	<b>Compétences sociales et civiques</b>
						
2/3	Marqueurs, colle, ciseaux, images, tableau à feuilles et papier.	Tous les âges	6-12	1 heure minimum.	Pour être sûr d'avoir assez de matériel.	Être capable de s'exprimer et de partager librement son histoire avec des personnes d'autres cultures.

<b>Titre</b>	<b><i>Méthode de narration autobiographique : La rivière de la vie</i></b>
<b>Description de l'exercice</b>	<p>L'activité : Le fleuve de la vie est une activité créative flexible qui peut être utilisée pour des introductions individuelles, pour des groupes qui examinent le problème ou l'opportunité d'un projet, pour des groupes qui réfléchissent sur les progrès réalisés.</p> <p><b>Impact :</b></p> <p>Permet à la personne de réfléchir et améliore l'interaction sociale.</p> <p>Permet des conversations profondes, qui suscitent la réflexion, et des découvertes créatives.</p>

	<p><b>Méthodes :</b></p> <p>La méthode d'activité se concentre sur la créativité. La méthode d'activité commence par des affiches visuelles créatives qui représentent les pensées de l'individu et qui peuvent également être rassemblées en une image globale. Chaque affiche peut comporter des photos, des éléments 3D, des cartes, des matériaux, de la peinture, des paillettes, de la colle, des coupures de magazines, des dessins, etc.</p> <p>Cette activité intègre une réflexion et une séance de débriefing par la suite.</p>
<b>Thème</b>	<p><u>Thème général</u> - Améliorer les compétences sociales et civiques des jeunes, réflexion,  <u>Thème spécifique</u> - Amélioration de l'expression de soi par la création, Self-Led  Travailler avec les autres de manière constructive  La capacité à réfléchir sur soi-même</p>
<b>Objectifs</b>	<p>L'objectif du projet est de rassembler un éventail de personnes diverses ; immigrés, réfugiés et locaux afin de partager des expériences de vie et de partager des connaissances par le biais de méthodes de narration autobiographique visuelle.</p> <p>Faire en sorte que les participants individuels soient capables de s'exprimer dans des situations non formelles et reçoivent la capacité de partager librement leur histoire avec des personnes d'autres cultures/nationalités.</p>
<b>Matériaux</b>	<p>Des marqueurs, des fournitures (colle, paillettes, magazines, matériel de scrapbooking, ciseaux, etc.) des images (si vous préférez), un tableau de papier et/ou une planche/surface sur laquelle dessiner.</p>
<b>Préparation</b>	<p>Vérifiez que vous avez suffisamment de marqueurs, de fournitures, de photos (si vous préférez), de papier pour tableau de conférence et/ou d'une planche/surface sur laquelle dessiner. Il est également nécessaire d'avoir un appareil photo pour prendre une photo du résultat final.</p> <p>Les animateurs sont une partie très importante et nécessaire de la rivière de la vie, car les participants vont partager des histoires très personnelles et, dans certains cas, il est préférable qu'ils se sentent à l'aise en présence les uns des autres.</p> <p>Une activité de remémoration serait la plus pertinente car elle implique que les personnes se souviennent activement d'informations et les partagent avec leur entourage.</p>
<b>Instructions</b>	<p>Expliquez la métaphore de la vie du projet, etc.</p> <p>Indiquez qu'une rivière coule parfois plus lentement, d'autres fois plus vite, qu'il y a des obstacles, des affluents, voire des animaux (Cet espace peut être étendu en décrivant la rivière plus en détail).</p> <p>Faites comprendre aux participants que leur tâche consiste à mettre en évidence les éléments significatifs qui ont contribué à façonner leur rivière de vie telle qu'elle est aujourd'hui.</p> <p>Donnez aux participants quelques minutes pour réfléchir.</p> <p>Demandez aux participants d'utiliser les fournitures et leurs talents de dessinateur pendant l'exercice pour donner forme à leur rivière et montrer une histoire des souvenirs qu'ils essaient de révéler au groupe.</p>

	<p>Demandez à des volontaires de parler de leurs photos. - Laissez les questions pour la fin. - Accordez 5 à 7 minutes à chaque participant. - Si vous avez un groupe important, vous pouvez envisager de le diviser en petits groupes afin que chacun ait l'occasion de s'exprimer.</p> 
<p><b>Débriefing et évaluation</b></p>	<p>Lorsque les présentations sont terminées, accordez un temps de réflexion au groupe. - Posez-leur des questions sur la façon dont ils ont partagé ce qu'ils ont appris et sur les conclusions qu'ils peuvent tirer de cette activité. - Prenez une photo des dessins pour une utilisation et un partage ultérieurs éventuels. Veillez à faire comprendre aux participants que chaque réponse, dessin ou souvenir est aussi important que celui des autres.</p> <p>Débriefing - l'animateur doit formuler des questions de réflexion basées sur les compétences civiques (il peut être bon de faire ce débriefing sous la forme d'un cercle de questions, chacun répondant un par un dans un cercle). Par exemple, se sentir plus à l'aise dans un groupe, avoir la capacité de s'exprimer, comprendre les différences culturelles, remarquer les différences de style entre les personnes et les différences entre les individus.</p> <p>Il sera également bon pour l'animateur de vérifier si les compétences clés ont été atteintes et de réfléchir aux compétences qui ont été comprises et pourquoi.</p> <p>ÉVALUATION -  Les participants apprendront à se souvenir de leur histoire personnelle et auront la capacité de la partager avec le groupe et de créer une œuvre d'art physique avec elle.  Ils apprendront également à réfléchir sur eux-mêmes et sur ce qu'ils ont créé.  Ils apprendront à interpréter les informations provenant des histoires et des créations des autres participants.</p>
<p><b>Conseils, considérations et sécurité</b></p>	<p>Les activités de la méthode autobiographique, telles que La rivière de la vie, peuvent aider tous les types de jeunes vulnérables et défavorisés.</p>

	<p>L'utilisation de cet outil donne à tous les types d'utilisateurs le temps de réfléchir à leurs réalisations et défis passés et leur permet de créer une vision individuelle ou partagée. Cette vision peut être liée à toute organisation en tant qu'activité de groupe ou au réfugié individuel.</p> <p>Cette activité est dirigée par l'utilisateur, ce qui signifie que l'utilisateur choisi peut prendre ce qu'il veut de l'activité et l'adapter à ses propres besoins. Elle permet à chacun d'explorer la tension créative entre les attentes et les réalités et de développer des mesures concrètes pour rendre opérationnelle une vision partagée.</p> <p>Les individus peuvent révéler des informations sensibles ou confidentielles les concernant. Par conséquent, il est important de commencer par une discussion sur la confidentialité.</p>
<b>Auteur(s) - Sources</b>	Charlotte Meletti, <a href="http://www.click4it.org">http://www.click4it.org</a> Activités de suivi.

### Autres catégories

<b>Taille du groupe</b>	6 à 10 personnes
<b>Tranche d'âge</b>	Tous les âges
<b>Complexité</b>	Besoin de temps et de matériel pour préparer l'activité et besoin d'une plus grande expérience pour l'animer ; par exemple, besoin de matériel sportif varié, on peut y jouer n'importe où et l'activité est plus complexe à expliquer aux participants, afin de tirer pleinement parti de l'utilisation de cette méthodologie.
<b>Temps</b>	La <u>durée minimale est d'une heure</u> , mais les sessions peuvent durer beaucoup plus longtemps en fonction des besoins des animateurs et des contraintes de temps des participants.








## Les 5 W de la narration

### Par Real Time Video

Méthodes de narration utilisées :

**X Méthodologies autobiographiques**

- Récit numérique
- Vidéo participative
- Autres approches de narration

Complexité	Matériaux	Âge	Numéro	Temps	Préparation	Civic Social Compétences
						
Intermédiaire	Stylos en papier  Accès Internet par ordinateur portable/tablette ou téléphone.	16+	Jusqu'en ligne10.	1 heure	Nécessité de pouvoir participer en ligne à l'aide d'un logiciel approprié.	Participation active, interaction avec d'autres personnes, compréhension de l'utilisation des médias.

<b>Titre</b>	<i>Les 5 W de la narration</i>
<b>Description de l'exercice</b>	Exercice visant à aider les participants à identifier la structure et les thèmes principaux de leur histoire.
<b>Thème</b>	Les participants écrivent des histoires sur la vie dans une société civique ou dans leur communauté locale.
<b>Objectifs</b>	Les objectifs expliquent les objectifs d'apprentissage et les résultats attendus pour les participants. Cela permet d'évaluer l'activité. <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identifier et développer le ton de l'histoire des participants</li> <li>2. Créez une structure chronologique pour l'histoire des participants.</li> </ol>

<b>Matériaux</b>	Tableau à feuilles mobiles Stylos Ordinateurs portables avec logiciel de traitement de texte Stylos en papier Accès internet par ordinateur portable/tablette ou téléphone
<b>Préparation</b>	En cas d'utilisation en ligne, assurez-vous que les participants connaissent bien le logiciel utilisé.
<b>Instructions</b>	<p><b>Les participants doivent rédiger une courte liste ou des paragraphes sur les points suivants :</b></p> <p><b>Qui ?</b> Rédigez une courte liste de renseignements sur vous-même. Il peut s'agir de votre lieu de résidence, de votre famille, de votre travail, de vos loisirs ou de vos centres d'intérêt.</p> <p><b>Quoi ?</b> Rédigez une courte phrase sur votre histoire. Pensez rapidement à un événement qui a eu un impact sur votre vie.</p> <p><b>Quand ?</b> Écrivez une courte phrase sur le moment où se déroule l'histoire. Quel âge aviez-vous à cette époque ?</p> <p><b>Où ?</b> Où s'est déroulée votre histoire ? Avez-vous dû voyager loin pour y arriver, ou se déroule-t-elle à la maison ?</p> <p><b>Pourquoi ?</b> Pourquoi voulez-vous raconter cette histoire ? Quelles ont été vos motivations au cours de votre histoire ?</p> <p><b>L'animateur guide les participants pour qu'ils identifient les éléments suivants dans une discussion de groupe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pourquoi avez-vous commencé votre "voyage" dans votre histoire ?</li> <li>• Qu'espérez-vous retirer de l'expérience ou des expériences relatées dans votre histoire ?</li> <li>• Ces événements ont-ils changé vos vues ou vos opinions de quelque manière que ce soit ?</li> </ul> <p><b>Les participants écrivent/dessinent leur histoire. L'animateur aidera les participants à identifier les points suivants dans leurs histoires :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quand et où se déroule votre histoire ?</li> <li>• Quelles ont été vos premières impressions ?</li> <li>• Qu'avez-vous trouvé de difficile ?</li> <li>• Comment avez-vous résolu ce problème ?</li> <li>• Comment cela vous a-t-il changé ?</li> </ul>
<b>Débriefing et évaluation</b>	Histoires finales de l'exercice à présenter au groupe avec le feedback des pairs. Si les histoires finales doivent être numérisées avec la narration du participant. Si cela n'est pas possible pendant la session, le participant peut présenter l'histoire "en direct devant le groupe". L'histoire finale peut être numérisée lors d'un atelier ultérieur.
<b>Conseils, considérations et sécurité</b>	Les histoires finales de l'exercice pourraient refléter la communauté des participants et peuvent être utilisées pour faciliter les discussions qui peuvent découler des histoires. L'évaluation de la qualité des visuels est secondaire. Les commentaires doivent porter principalement sur le déroulement de la narration et se concentrer sur l'expression personnelle du participant.

<b>Auteur(s) - Sources</b>	Clive Robertson/David Wall, Temps réel
----------------------------	--

### Autres catégories

<b>Taille du groupe</b>	La taille du groupe vous donne un nombre précis de personnes nécessaires (dans l'idéal), et parfois une capacité minimale ou maximale pour cet exercice. Il est toujours possible de diviser le groupe et de faire l'exercice en deux sous-groupes si vous avez deux animateurs qui peuvent mener l'activité séparément.
<b>Tranche d'âge</b>	16+
<b>Complexité</b>	L'animateur et les participants doivent être en mesure de discuter des éléments de leur communauté et de prendre ou de rassembler des images/photographies pour leurs récits.
<b>Temps</b>	1 heure et plus








## Mon histoire dans l'histoire

Par CEMEA France

Méthodes de narration utilisées :

**X Méthodologies autobiographiques**

- o Récit numérique
- o Vidéo participative
- o Autres approches de narration (veuillez décrire)

Complexité	Matériaux	Âge	Numéro	Temps	Préparation	Civic Social Compétences
						
2/5	Une fresque sur un mur.	Large 14/>>>	4/30	2 heures / 2 jours	Aucun.	Explorer et s'exprimer.

<b>Titre</b>	<i>Mon histoire dans l'histoire</i>
<b>Description de l'exercice</b>	Il s'agit d'explorer son histoire personnelle, sociale et professionnelle, de manière chronologique et en parallèle avec la grande histoire.
<b>Thème</b>	Améliorer les compétences sociales et civiques des jeunes. Sensibiliser à la manière dont le contexte historique et social affecte la vie de l'individu.
<b>Objectifs</b>	-Remplacer l'argumentation classique par le récit individuel. -Explorer son histoire personnelle, sociale et professionnelle. - Retracer les expériences de manière chronologique
<b>Matériaux</b>	Une fresque sur un mur, des stylos, des images.
<b>Préparation</b>	Aucun.
<b>Instructions</b>	La première étape consiste en une réflexion introspective : les participants sont invités à tracer sur une feuille de papier deux colonnes (au minimum) intitulées, pour l'une, "








	<p>petite histoire " et qui fera référence aux événements personnels, au récit individuel, aux faits qui ont marqué la personne dans sa construction individuelle, et pour l'autre, " Histoire ", qui fera référence aux événements ayant une dimension collective, partagée. Sous ces colonnes, chaque participant inscrira les années depuis l'année de sa date de naissance jusqu'à l'année en cours. La grande histoire ne doit pas être restrictive, c'est-à-dire qu'elle ne doit pas concerner uniquement, dans l'esprit des participants, des événements " majeurs ". Ainsi, l'"Histoire" peut tout aussi bien se référer à la sortie d'un film, d'un livre, qu'à un événement partagé dans le monde entier. Il faut également considérer que le nombre de deux colonnes est indicatif, car il est tout à fait possible d'ajouter des colonnes sur des thèmes spécifiques, en fonction du ou des sujets que l'on souhaite voir abordés (exemples : la première colonne de la " petite histoire " concernera ma famille, mes amis et mes histoires personnelles ; la seconde colonne se concentrera sur mes engagements dans des groupes : associations, syndicats, politiques, professionnels...). Par cette méthode, chaque participant prend conscience de la relation entre son histoire individuelle et les différents contextes sociaux, historiques.</p> <p>Une dernière étape importante consiste à demander à chacun de s'interroger sur ce qu'il souhaite pour lui-même dans le futur, et ce qu'il aimerait pour les autres. L'aspect collectif de cette méthode a permis de consolider la compétence à se forger une opinion, à discuter avec les autres et à écouter le point de vue des autres.</p> <p>La deuxième phase de l'exercice vise à partager les travaux autobiographiques de la première phase, en utilisant une grande fresque sur le mur. Cette deuxième étape se fait oralement avec un animateur qui note les événements sur la fresque au fur et à mesure qu'ils sont présentés. Il peut être utile ici de demander aux participants de sélectionner un nombre limité d'événements (les plus significatifs), afin de gérer le temps de la restitution.</p> <p>La troisième étape permet d'exploiter la fresque collective créée, en demandant aux participants d'identifier au sein de cette frise les éléments qui ont déclenché leur engagement, et ceux qui, au contraire, ont été un frein.</p>
<b>Débriefing et évaluation</b>	Temps collectif : échanges sur ce que cet atelier a apporté, son intérêt, ses limites.
<b>Conseils, considérations et sécurité</b>	Il peut s'agir d'une méthodologie utilisée pour la deuxième étape du processus du portfolio réflexif.
<b>Auteur(s) - Sources</b>	Extrait de la Boîte à outils pour formateurs avides d'éducation active (dans la section outils pour raconter des histoires), CEMEA Pays-de-la-Loire.

## ***J'étais là, je suis là, je vais de l'avant...***

**Par la Federazione Italiana Cemea**

Méthodes de narration utilisées :

- X Méthodologies autobiographiques**
  - o Récit numérique
  - o Vidéo participative
  - o Autres approches de narration (veuillez décrire)

Complexité	Matériaux	Âge	Numéro	Temps	Préparation	Compétences sociales et civiques
						
2/5	Carton de 20x70 cm pour chaque participant. Encres, aquarelle, crayons, couleur de cire, objets d'écriture.	De 14	8 à 20 ans	24- heures	Faites un cercle de chaises, placez les matériaux.	Aller de l'avant Conscience de soi.

<b>Titre</b>	<i><b>J'étais là, je suis là, je vais de l'avant.</b></i>
<b>Description de l'exercice</b>	Les participants sont invités à se remémorer et à décrire une expérience qu'ils ont vécue sous la forme d'un processus, qui évolue et mène à d'autres expériences. La narration implique un langage artistique et non verbal, avec des dessins, des couleurs, mais les mots et les textes sont autorisés. Le groupe interagit avec le travail des autres participants et l'atelier se termine par une galerie d'histoires, comme dans une exposition d'art.
<b>Thème</b>	La conscience de soi, les principales questions qui nous préoccupent, la capacité à faire face aux problèmes de manière progressive ; l'interculturalité, comment récupérer sa

	propre diversité et la comparer à celle des autres en trouvant l'unité des expériences sans les assimiler à une seule clé de compréhension.
<b>Objectifs</b>	<p>Aidez les participants à se décrire dans un processus de développement : Quels sont les problèmes auxquels ils sont confrontés ? Quels sont les problèmes qu'ils ont réussi à surmonter ?</p> <p>Cherchez ensuite à savoir si elle a un côté civique/social ou si elle est uniquement personnelle. Comment peuvent-ils utiliser leur expérience pour aider/agir avec les autres ?</p>
<b>Matériaux</b>	<p>Carton de 20x70cm pour chaque participant</p> <p>Encres, aquarelle, crayons, couleur de cire, objets d'écriture</p> <p>Photos et images facultatives apportées par les participants</p> <p>Logistique : un espace où il est possible de s'asseoir en cercle, avec des tables pour travailler et des murs pour coller des affiches.</p>
<b>Préparation</b>	<p>30 minutes, faites un cercle de chaises, placez le matériel.</p> <p>Présentez les "règles de l'échange" comme l'absence de jugement, la confidentialité, l'écoute, l'interdiction d'utiliser les smartphones (ou quoi que ce soit d'autre), afin de rester concentré.</p>
<b>Instructions</b>	<p>Première étape : en cercle, jeu de présentation : "Comment on m'appelait..." chaque participant se présente en utilisant la langue ou le dialecte maternel ou au moins son surnom d'enfance.</p> <p>Deuxième phase : Production individuelle de chaque "transition" dans les trois dimensions du temps : J'étais là, je suis ici, je vais de l'avant. Les participants peuvent écrire, dessiner, couper, coller, créant ainsi trois stations (ou un flux) d'une évolution personnelle qu'ils souhaitent partager.</p> <p>Troisième phase : les productions sont exposées dans la salle et visitées par le groupe comme une exposition d'art.</p> <p>Chaque participant dispose de trois post-it, pour relier une ou plusieurs compétences civiques à trois autres productions. A la fin, chaque production sera étiquetée avec 3 compétences civiques de 3 personnes différentes.</p> <p>L'ensemble de l'art de chaque participant exposé aura un "mur civique" à la suite de l'activité. En guise de partage final, chaque participant présentera son œuvre, en tenant compte des commentaires du groupe, et donnera un titre à son œuvre.</p>
<b>Débriefing et évaluation</b>	<p>Une première table est consacrée à l'expression des émotions liées au fait de faire et de voir les productions.</p> <p>Le groupe se concentrera ensuite sur les compétences civiques qui ont été répertoriées afin de partager des plans d'action, des idées d'amélioration, des conseils pour passer à l'action.</p>
<b>Conseils, considérations et sécurité</b>	<p>L'activité met le groupe en condition de partager des informations les uns sur les autres à un niveau assez profond, en comparant les diversités et sans créer une direction préférentielle. Elle ne permet pas de juger si quelqu'un fait déjà des choses ou s'il est</p>

	<p>seulement prêt à faire ou même s'il se sent incapable de faire face à ce qu'il a décrit. Le processus de description et de partage donne des idées sur la manière d'avancer et peut créer les conditions d'une action de groupe.</p> <p>Créé pour un environnement interculturel de jeunes de différents pays, notamment avec de faibles compétences linguistiques. L'objectif est d'encourager et de motiver les individus à s'exprimer par tous les moyens. Il permet une synthèse graphique et poétique de ceux qui s'expriment avec peu de vocabulaire.</p> <p>Dans une classe d'immigrés, cela peut conduire à des résultats très riches ; expression de thèmes individuels et politiques, volonté de partage, engagement... "J'étais là et je suis venu ici, avec ténacité et désir, et je veux toujours aller de l'avant, en me battant pour mes droits".</p>
<b>Auteur(s) - Sources</b>	Cemea del Mezzogiorno - expérience créée en 2015 et présentée au salon X-Tool de l'Agence nationale italienne.

#### Autres catégories

<b>Taille du groupe</b>	8 à 20 ans
<b>Tranche d'âge</b>	+14
<b>Complexité</b>	2/5
<b>Temps</b>	2-4h

**Exemple :**

Un groupe de volontaires qui enseignent dans une école d'italien pour migrants a demandé une formation. J'ai proposé cet outil pour approfondir leur connaissance du changement qui peut se produire dans le processus de déménagement. Lisa a raconté qu'elle était née dans une famille forte et une culture plutôt fermée, représentée par une forêt d'arbres tous semblables. Elle est ensuite partie à l'étranger et a rencontré de nouvelles cultures, représentées par le pin italien, inséré dans le tronc d'origine, mais elle veut en rencontrer d'autres. Elle est actuellement bénévole dans une école d'italien pour les migrants, et ses feuilles seront celles de toutes sortes d'arbres, car elle se mélange aux cultures dans un monde interculturel. Son titre "di legno" (qui signifie : en bois) fait référence à la fraternité des hommes, tous nés du cœur et enracinés dans leur situation d'origine, mais avec la possibilité de se déplacer et de se mélanger, sans devoir rejeter et oublier sa propre origine. Compétence civique : Interculturalité....










## Citoyen aux yeux ouverts

Par la Federazione Italiana Cemea

Méthodes de narration utilisées :

**X Méthodologies autobiographiques**

- Récit numérique
- Vidéo participative
- Autres approches de narration

Complexité	Matériaux	Âge	Numéro	Temps	Préparation	Civic Social Compétences
						
2/3	Papier/stylo ou PC/projecteur/ imprimante	De 14	14 à 10	3 heures	Il est important de souligner que personne ne va juger les autres participants.	Savoir se comparer à sa propre expérience.

<b>Titre</b>	<i>Citoyen aux yeux ouverts</i>
<b>Description de l'exercice</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Écriture et jeu autobiographique à partir d'un thème donné.</li> <li>- Théâtralisation de l'histoire autobiographique, sans parler. Mais avec les corps. Chacun est le metteur en scène de sa propre histoire et implique tous les autres, en attribuant des rôles à chacun.</li> <li>- Réflexion et analyse collective, échange et partage.</li> <li>- Partager sa propre expérience et trouver des solutions communes en écoutant tous les points de vue.</li> </ul>
<b>Thème</b>	<p>"Citoyen aux yeux ouverts" ; peut être joué dans le voisinage ou dans l'environnement d'étude ou de travail.</p> <p>Approche multiculturelle, valorisation de l'expression, prise de conscience de son propre vécu, organisation et capacité d'animation.</p>

<b>Objectifs</b>	Exercer ses capacités d'expression ; savoir se confronter aux autres ; acquérir la conscience de ses actes ; trouver des solutions en collaborant avec les autres.
<b>Matériaux</b>	Papier et stylo ou PC et imprimante/projecteur.
<b>Préparation</b>	<p>C'est une bonne activité pour un groupe qui se connaît déjà (classe d'étudiants ; militants ; jeunes travailleurs) ou lors d'une formation éducative comme un week-end résidentiel d'activité et d'échange verbal ;</p> <p>Dans l'activité de préparation, le formateur clarifie ce point :</p> <p>Chacun est à l'aise pour s'exprimer devant les autres, même de façon amusante.</p> <p>Personne ne va juger ni la "compétence" ni la personne.</p> <p>Tout le monde comprend qu'il peut apporter tous les thèmes avec lesquels il est à l'aise, la scène peut être très simple, à leur tour de mise en scène, chaque participant peut demander aux autres de faire un personnage, un meuble, un objet, ou une partie du paysage.</p> <p>La scène est préparée dans un petit groupe et jouée devant les autres.</p>
<b>Instructions</b>	<p>Deux groupes de 7 personnes chacun qui travailleront séparément avec 2 animateurs.</p> <p>Dans chaque groupe, l'animateur donne le thème de la pièce, dans notre cas c'est : "Citoyen aux yeux ouverts" et demande au groupe de partager des indices sur ce qu'ils pensent du sujet ;</p> <p>Après cet échauffement, chacun va réfléchir à la petite histoire qu'il veut jouer et aux personnages/objets nécessaires ;</p> <p>Un "tour de rôle", le groupe joue l'histoire, guidé par chaque réalisateur, en faisant des ajustements si nécessaire ;</p> <p>Chaque groupe aidera à mettre en scène la narration de l'autre groupe, afin de stimuler une réflexion qui implique tous les participants ;</p> <p>La taille du groupe vous donne un nombre précis de personnes nécessaires (idéalement), et parfois une capacité minimale ou maximale pour cet exercice. Il est toujours possible de diviser le groupe et de faire l'exercice en deux sous-groupes si vous avez deux animateurs qui peuvent mener l'activité séparément.</p>
<b>Débriefing et évaluation</b>	Un temps de réflexion et d'élaboration commune et de dégagement des meilleures pratiques.
<b>Conseils, considérations et sécurité</b>	Il est conseillé de travailler préalablement sur l'expression corporelle avec des exercices simples, afin de se familiariser avec le langage corporel dans une progression croissante de

	complexité. Le langage corporel peut apporter des thèmes plus profonds, et le groupe doit être prêt à soutenir les acteurs.
<b>Auteur(s) - Sources</b>	Cemea del Lazio révisé par Cemea del Mezzogiorno

### Autres catégories

<b>Taille du groupe</b>	2 groupes avec 7 participants
<b>Tranche d'âge</b>	<p>3 groupes d'âge :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 14-16 ans</li> <li>• 17-19 ans</li> <li>• 20-27 ans</li> </ul> <p>L'activité est la même, mais les instruments seront différenciés en fonction de la cible choisie.</p>
<b>Complexité</b>	2/3
<b>Temps</b>	3h








## Marionnettes pour une citoyenneté active

Par la Federazione Italiana Cemea

Méthodes de narration utilisées :

**X Methodologies autobiographiques**

- Récit numérique
- Vidéo participative
- Autres approches de narration

Complexité	Matériaux	Âge	Numéro	Temps	Préparation	Civic Social Compétences
						
3/3	Papier bristol de différentes couleurs, papier de soie de différentes couleurs, feuilles de papier A4, magazines, bâtons de bois, colle, ficelle, ciseaux, agrafeuses, points, crayons, gommes, taille-crayons.	16-30	12-18	9h	Choisissez la chanson ou l'article (s) à lire pour stimuler l'émergence d'événements personnels, imprimez un nombre approprié.  Rassemblez les matériaux et préparez l'espace pour la construction des marionnettes.	Sensibilisation aux différents modes de vie.

<b>Titre</b>	<i>Marionnettes pour une citoyenneté active</i>
<b>Description de l'exercice</b>	Un atelier qui conduit à la création d'un spectacle de marionnettes dont l'intrigue est créée par le groupe, à partir des personnages réalisés par les individus et identifiés comme des rôles clés dans la vie des jeunes de la ville.
<b>Thème</b>	La vie quotidienne des jeunes dans la ville : points critiques, points forts, principales questions. Quels sont les espaces d'action sociale et comment les utiliser. Reconnaître les différences entre les individus et les groupes sociaux. Solidarité, empathie et intérêt pour la résolution des problèmes affectant le territoire et la communauté au sens large.
<b>Objectifs</b>	Cette activité encourage la connaissance et la relation entre les membres du groupe ; elle fait réfléchir les participants sur les aspects particuliers de la vie des jeunes dans les quartiers populaires de la ville et sur l'utilité des lieux qu'ils habitent. Identifiez les histoires personnelles qui racontent la détresse des jeunes liée au contexte (crime organisé, perspectives d'emploi très médiocres, absence de règles et ignorance civique généralisée). L'activité demande d'identifier une personne clé pour chaque histoire personnelle à travers laquelle se créent des histoires collectives, et qui réfléchissent sur les pratiques de citoyenneté active possibles dans ce contexte.
<b>Matériaux</b>	Photocopies de parties d'un livre ou d'articles pour la réunion d'introduction. Matériel pour marionnettes : Papier bristol de différentes couleurs, papier de soie de différentes couleurs, feuilles de papier A4, magazines, bâtons de bois, colle, ficelle, ciseaux, agrafeuses, points, crayons, gommes, taille-crayons. Un théâtre amovible, un dispositif de lecture audio pour les bandes sonores (téléphone avec étui / ordinateur / tablette).
<b>Préparation</b>	En équipe avec les animateurs, choisissez la chanson ou le ou les articles à lire pour stimuler l'émergence d'événements personnels, imprimez un nombre approprié. Rassemblez les matériaux et préparez les espaces pour la construction des marionnettes. Préparer les espaces pour les répétitions et les spectacles.
<b>Instructions</b>	1) Première session Sélectionnez l'histoire (ou les paroles de la chanson) qui sera lue au groupe en séance plénière. Lisez-le à haute voix et lentement (chaises en cercle). Divisez le groupe en 3 petits groupes (chacun avec un animateur) et accompagnez-les dans 3 espaces distincts. Chaque animateur demande aux membres du groupe s'ils ont vécu des événements similaires ou éloignés de ceux racontés par l'histoire lue au groupe. Nous encourageons les échanges et les récits personnels ; nous encourageons tout le monde à participer. Une fois les histoires personnelles identifiées (qui peuvent être transcrites ou seulement épinglées sur papier), chaque auteur est invité à identifier un personnage clé de son histoire. 2) Deuxième session Un animateur présente brièvement aux 3 groupes réunis les particularités de 3 techniques pour créer des marionnettes : tissu, carton, ou matériaux recyclés et demande à chacun de choisir la technique qu'il préfère utiliser. Il en résulte 3 nouveaux groupes facultatifs, chacun

	<p>suivi par un animateur qui travaille dans des espaces préalablement aménagés avec des matériaux. Chaque animateur demande aux participants de réaliser leur personnage clé, en illustrant les étapes techniques et en stimulant l'expression des participants. A la fin du travail, les groupes initiaux sont reconstitués où se trouvent des marionnettes réalisées avec des techniques différentes.</p> <p>3) Troisième session</p> <p>L'animateur demande à chaque membre du groupe de présenter sa marionnette aux autres et de lui donner une voix. Il demande ensuite au groupe de créer une <a href="#">canevas</a> qui comporte un rôle pour chacun des personnages. Il s'agit d'identifier les lignes du dialogue, de faire parler immédiatement les marionnettes et d'ajuster progressivement le plan. L'animateur demande au groupe d'imaginer le public comme un groupe d'enfants et propose de conclure par un message positif qui peut être utile aux nouvelles générations et demande au groupe de choisir ce message.</p> <p>L'animateur propose au groupe de commencer immédiatement, et d'essayer de tirer parti du théâtre. Pendant les essais, il demandera aux membres non engagés dans ce dialogue de se mettre à la place du public et de donner des suggestions à ceux qui agissent. Ils demanderont également de choisir la musique pour créer la bonne ambiance.</p> <p>Les 3 groupes se relaieront lors des répétitions et à la fin ou dans les jours suivants il y aura le spectacle suivi d'un échange verbal collectif.</p>
<p><b>Débriefing et évaluation</b></p>	<p>Dans l'échange verbal final qui peut avoir lieu immédiatement après le spectacle ou quelques jours après avoir revu la vidéo du spectacle, le groupe devra répondre à des questions telles que :</p> <p>Comment ai-je ressenti cette activité ?</p> <p>Comment je me suis senti dans le groupe ?</p> <p>Quels ont été les moments les plus difficiles ?</p> <p>Lesquelles sont les plus excitantes ?</p> <p>Qu'est-ce que j'ai réussi à communiquer aux autres ?</p> <p>Qu'est-ce que je retiens de cette expérience ?</p>
<p><b>Conseils, considérations et sécurité</b></p>	<p>La complexité.</p> <p>3 animateurs sont nécessaires (un pour chaque petit groupe) même s'ils ne participent pas à toutes les étapes. Les animateurs doivent avoir des compétences techniques pour fabriquer des marionnettes et des compétences relationnelles pour soutenir les activités du groupe. Nous avons besoin de matériaux et d'outils pour fabriquer les marionnettes et d'un théâtre transportable pour les répétitions et les spectacles.</p> <p>Il faut un grand espace (pouvant accueillir le groupe plénier et le théâtre) et 2 espaces plus petits où l'on peut réunir 2 petits groupes pendant la création des personnages et de l'histoire.</p> <p>Suspendez le jugement sur les participants et essayez de vous identifier de temps en temps. Prenez soin des participants en créant un cadre agréable, accueillant et stimulant. Ne laissez pas le groupe s'enfoncer excessivement dans le "scénario napolitain".</p> <p>Amusez-vous bien.</p>
<p><b>Auteur(s) - Sources</b></p>	<p>Cemea Napoli révisé Cemea del Mezzogiorno</p>

### Autres catégories

<b>Taille du groupe</b>	Un groupe de 12-18 jeunes qui alterne des moments collectifs avec des moments de petit groupe (3 de 4/6 participants)
<b>Tranche d'âge</b>	16-30
<b>Complexité</b>	3/3
<b>Temps</b>	3 sessions - 3 heures chacune et un moment de restitution collective.







## ***Si Fossi Foco ...***

**Par la Federazione Italiana Cemea**

Méthodes de narration utilisées :

**X Méthodologies autobiographiques**

- Récit numérique
- Vidéo participative
- Autres approches de narration

Complexité	Matériaux	Âge	Numéro	Temps	Préparation	Civic Social Compétences
						
2/5	Papier A4 ; petites boîtes ; stylos.	Depuis 12 ans	de 6 à 30 ans	5 heures	Identifiez les catégories sur lesquelles le groupe va travailler.	Développement de la conscience de soi et de son rôle social.

<b>Titre</b>	<i><b>Si Fossi Foco ...</b></i>
<b>Description de l'exercice</b>	Chaque personne est impliquée dans la narration d'elle-même à travers des questions stimulantes sur ses préférences et son imagination. Suivant la suggestion du célèbre poème "Si fossi foco" (Si j'étais du feu) de Cecco Angiolieri - qui reprend la tradition goliardique et la tradition de la poesia giocosa (qui peut être légèrement blasphématoire), mais qui exprime aussi la volonté de vivre et d'agir librement - les participants sont invités à exprimer leurs propres pensées et désirs sur différentes catégories choisies.
<b>Thème</b>	Représentation poétique de la perception que l'on a de certains éléments des compétences civiques.
<b>Objectifs</b>	Faciliter l'identification des compétences civiques et de leur signification. Encouragez la discussion au sein du groupe sur les compétences civiques.

<b>Matériaux</b>	<p>Poème - Si Fossi Foco.</p> <p>Du papier et un stylo, des ciseaux et de la colle.</p> <p>Petites boîtes, chacune a un symbole, une forme, une dimension différente.</p> <p>Un tableau d'affichage pour accrocher les poèmes.</p> <p>Magazines illustrés.</p> <p>Photocopieuse ou scanner et imprimante.</p>
<b>Préparation</b>	<p>Identifiez les catégories sur lesquelles le groupe va travailler.</p>
<b>Instructions</b>	<p>Le parcours est divisé en plusieurs phases :</p> <p>- <u>Première phase</u> : Se connaître et se reconnaître. 30 minutes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Présentation de la session</li> <li>◦ Présentation du chef d'orchestre et des participants</li> <li>◦ Activité ludique pour se reconnaître : sur la base des consignes du chef d'orchestre, on s'aligne (en fonction de la distance d'origine, en fonction de l'âge, de la couleur des yeux, de la taille des mains, etc.)</li> <li>◦ La dernière demande de l'activité précédente est de choisir un personnage historique (civique/ culturel/ politique), et de le placer du plus ancien au plus récent. Assis en cercle, chacun explique pourquoi il a choisi ce personnage en particulier.</li> </ul> <p>- <u>Deuxième phase</u> : "Si j'étais". 60 minutes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Chaque participant reçoit des feuilles de papier et un stylo, des cases sont montrées, dans chaque case il y a un symbole. Chaque symbole correspond à une catégorie. <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Il y a une case pour les catégories simples et visuelles : fleur, arbre, fruit, maison, ustensile de cuisine, nourriture, boisson, outil de travail, voiture, moyen de transport, etc.</li> <li>▪ Celui des plus complexes, métaphoriques et allégoriques : un film, un livre, un personnage de fiction, un moment de la journée, une saison, une maladie, un sentiment, une émotion, un désir, un lieu, un peuple, etc.</li> <li>▪ La troisième pour les catégories à caractère social et politique : un parti, un droit civique, une liberté, un personnage de l'histoire sociale, un crime, une idée de société, une vertu.</li> </ul> </li> <li>◦ Chaque participant dispose d'un temps pour écrire une ligne pour une ou plusieurs catégories de son choix. Chaque ligne est écrite dans un feuillet et celui-ci doit être inséré dans la case correspondante.</li> <li>◦ A la fin du temps, chacun prend une boîte, et certains tracts sont lus à tour de rôle. Chacun a la possibilité de commenter, de déclarer la paternité du feuillet, d'approfondir les raisons du choix.</li> </ul> <p>- <u>Troisième phase</u> : "Si Fossi Foco". 90 minutes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Le poème de Cecco Angiolieri est lu.</li> <li>◦ Chacun est invité à récupérer certains des éléments et catégories qui ont émergé de l'exercice précédent.</li> <li>◦ Chacun essaie d'écrire le poème en retraçant le poème " Si j'étais du feu ". Avec les règles suivantes :</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pour chaque catégorie, vous devez dire ce que l'on fait, la phrase est toujours : Si j'étais... Je ferais ou serais (exemple : " Si c'était le printemps, je ferais apparaître des fleurs dans toutes les villes ").</li> <li>▪ Utiliser des catégories des trois types : naturelles, métaphoriques, sociales.</li> <li>▪ Le dernier vers est composé comme suit : Si j'étais (nom de la personne) ce que je suis et ce que j'étais .... je serais, je serais, etc.</li> </ul> <p>- <u>Quatrième phase</u> : 45 minutes de socialisation.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Les poèmes des participants sont lus.</li> <li>◦ A la fin de la lecture, une série de considérations sur le style et le contenu a lieu.</li> </ul> <p>- <u>Cinquième phase</u> : La typographie. 75 minutes (facultatif).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ À l'aide de journaux et de magazines, chacun est invité à rechercher des images qui peuvent servir de graphiques pour le poème écrit.</li> <li>▪ Les images sont découpées et montées ensemble avec le texte copié sous une belle forme.</li> <li>▪ Chaque page est photocopiée, éventuellement en couleur.</li> <li>▪ Enfin, un livre est assemblé pour chacun, sur la page initiale il y a le poème de Cecco Angiolieri et dans les autres les poèmes des participants.</li> </ul>
<b>Débriefing et évaluation</b>	<p>L'évaluation et la réflexion s'effectuent à deux moments :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- A la fin de la session avec les boîtes</li> <li>- A la fin de la séance de poésie</li> </ul> <p>Dans cette utilisation de l'outil, l'accent est mis sur les idées et les réflexions concernant les catégories sociales et civiques.</p>
<b>Conseils, considérations et sécurité</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il est bon que le groupe puisse se déplacer librement pendant le temps de l'écriture et qu'il choisisse son propre endroit pour écrire le poème.</li> <li>- Il est important de garantir une attitude de suspension de jugement.</li> <li>- Il n'est pas approprié de contraindre les participants à s'orienter vers certains thèmes.</li> </ul>
<b>Auteur(s) - Sources</b>	Luciano Franceschi, Renato Perra

### Autres catégories

<b>Taille du groupe</b>	De 6 à 30 ans
<b>Tranche d'âge</b>	De 12 à 99 ans
<b>Complexité</b>	2
<b>Temps</b>	Environ 5 heures.








## Des histoires qui tournent

**Par Storie di Mondi Possibili**

Méthodes de narration utilisées :

**X Méthodologies autobiographiques**

- Récit numérique
- Vidéo participative
- Autres approches de narration

Complexité	Matériaux	Âge	Numéro	Temps	Préparation	Compétences sociales et civiques
						
2	Feuilles de papier, stylos, couleurs, outils TIC.	16-30	8-20	3 h.	Carte didactique Préparation.	Comment soutenir le changement social grâce aux récits.

Titre	<i>Des histoires qui tournent</i>
<b>Description de l'exercice</b>	<p>Stories Going Round est un parcours d'animation à travers des histoires et des pratiques narratives particulièrement axées sur l'implication des jeunes dans des campagnes et des actions sociales ; du point de vue des opérateurs et des animateurs, il s'agit d'un parcours visant à expérimenter des formes de participation efficaces et engageantes.</p> <p>Il s'agit d'une structure d'animation divisée en trois parties (tenues pendant une réunion de deux heures) :</p> <p>1 - Une histoire pour activer les connaissances et les émotions - L'animateur, seul ou aidé par d'autres, raconte l'histoire d'un projet, d'une action de changement social, d'une campagne ...</p> <p>2 - Racontons-nous ... - Suit un moment où les participants sont invités à raconter ou à écrire leurs histoires (en rapport avec le thème de la réunion).</p> <p>3 - Stimulus pour l'action - L'animateur de la réunion propose quelques actions simples que chacun peut réaliser (de devenir des multiplicateurs, à réaliser des</p>

	<p>actions concrètes pour soutenir ce projet ou la campagne spécifique que l'on veut promouvoir).</p> <p>Ce qui caractérise ce parcours est également le fait qu'il se déroule dans des lieux informels, tels que des maisons privées, des cafés, des centres de jeunesse, etc.</p>
<b>Thème</b>	Impliquer les jeunes dans l'action sociale grâce au pouvoir des histoires.
<b>Objectifs</b>	<p>Sensibiliser les jeunes qui ne sont pas déjà engagés dans le volontariat ou qui n'ont pas de pratique d'engagement social et civil à ces pratiques.</p> <p>Faire connaître une réalité sociale ou historique importante du point de vue des droits civils.</p> <p>Sensibiliser et impliquer les jeunes dans une campagne spécifique ou une action sociale.</p> <p>Proposer aux animateurs, militants, bénévoles, une voie pour impliquer les jeunes et les personnes de tous âges dans l'action sociale.</p>
<b>Matériaux</b>	<p>Le parcours commence par la narration d'une histoire d'action sociale, donc en fonction de l'histoire, nous allons nous organiser. Par exemple, s'il s'agit d'une histoire en format vidéo, nous aurons besoin d'un PC et d'un projecteur vidéo, ou d'un écran, etc.</p> <p>En fonction de l'exercice de narration, vous aurez besoin de matériaux tels que.. :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Feuilles de papier, stylos, couleurs...</li> <li>- Musique pour accompagner l'écriture</li> <li>- Matériel d'information sur les campagnes sociales que nous voulons promouvoir.</li> </ul>
<b>Préparation</b>	<p>Le lieu : le choix du lieu est important, car il s'agira d'un endroit où les personnes que nous voulons atteindre seront heureuses de le faire ; il peut s'agir d'une maison privée, d'un centre de jeunesse, d'un café, du siège d'une association, etc.</p> <p>Certains thèmes narratifs peuvent inclure une demande aux participants.</p> <p>Par exemple, si le thème narratif est "Je me raconte à travers un objet", nous inviterons les participants à apporter un objet personnel...</p>
<b>Instructions</b>	<p>Le parcours se déroule en différentes phases :</p> <p>1 - Une histoire pour activer les connaissances et les émotions - L'animateur, seul ou aidé par d'autres, raconte l'histoire d'un projet, d'une action de changement social, d'une campagne ...</p> <p>Nous commencerons par un jeu de connaissance, voir par exemple le jeu des "histoires courtes à deux", ou d'autres jeux. C'est mieux s'ils impliquent une brève narration de soi.</p> <p>Ensuite, l'animateur lit l'histoire, ou la vidéo est projetée ; par exemple, si le sujet sur lequel nous voulons travailler concerne le commerce équitable, nous raconterons l'histoire d'un volontaire, ou d'un producteur, etc.</p> <p>2 - Racontons-nous... - Suit un moment au cours duquel les participants sont invités à raconter ou à écrire leur histoire (en rapport avec le thème de la réunion).</p> <p>2.1 - Il est très important de choisir un stimulus narratif qui soit, à la fois, lié au thème de la réunion, et suffisamment général pour impliquer tout le monde. Par exemple, toujours dans le cas d'une réunion pour diffuser le commerce équitable, un exercice utile est "Je me raconte à travers un objet". Nous donnons alors à chaque</p>

	<p>participant une feuille, et nous leur demandons d'écrire, en suivant la piste narrative :</p> <p>"Pourquoi ai-je choisi cet objet ? Qu'est-ce qu'il dit de moi ?". Si, au contraire, il s'agissait d'une réunion visant à améliorer le dialogue entre des personnes de cultures différentes, le stimulus de la narration pourrait être "Apprendre des différences", en rappelant les moments de la vie où nous avons appris des choses positives de la rencontre avec des personnes très différentes de nous, ou des personnes d'une autre culture... etc.</p> <p>Nous accorderons environ 15 minutes de temps d'écriture ; nous pouvons mettre une musique de fond non dérangeante.</p> <p>2.2 - Plus tard, nous inviterons tout le monde à lire et à partager leurs textes. Nous proposerons aux participants de lire sans ajouter de commentaires, si possible, afin de mieux profiter des textes produits. Et à l'auditeur, nous proposerons d'écouter sans commenter, afin que chacun puisse disposer d'un espace d'écoute complet.</p> <p>2.3 - Après les lectures, nous remercierons, en soulignant le lien des histoires avec le thème de la réunion.</p> <p>Il est important de souligner que le mode de narration du groupe peut être différent, par exemple par une narration orale, bien qu'il soit conseillé d'utiliser l'écriture.</p> <p>3 - Stimulus pour l'action - L'animateur de la réunion propose quelques actions simples que chacun peut réaliser (de devenir des multiplicateurs, à réaliser des actions concrètes pour soutenir ce projet ou la campagne spécifique que l'on veut promouvoir).</p> <p>Cette phase, à son tour, se compose de plusieurs sous-phases :</p> <p>3.1 - Nous présentons le projet ou la campagne d'action sociale par le biais d'une vidéo, d'un power point ou de matériel que nous remettons aux participants.</p> <p>3.2 - Nous proposons aux participants de s'engager activement dans la campagne ou dans l'action sociale, par exemple, en restant sur l'exemple du commerce équitable et solidaire, les participants à la réunion sont invités :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- de partager avec au moins 10 autres personnes - directement ou à distance, via le web - les informations qui leur ont été proposées.</li> <li>- de sensibiliser les consommateurs, tant en soutenant les produits du commerce équitable qu'en évitant les produits qui "incorporent" des processus non respectueux des droits de l'homme et de l'environnement.</li> <li>- pour effectuer un travail volontaire dans l'un des magasins de commerce équitable de la ville.</li> </ul> <p>Après la réunion, il peut être agréable d'organiser un moment de convivialité avec de la nourriture, peut-être préparée par les participants eux-mêmes.</p> <p>4 - Nous pouvons demander à chacun d'envoyer les narrations aux animateurs, ou les télécharger individuellement sur StoryAP (ou elles peuvent être téléchargées par le personnel de StoryAP).</p>
<b>Débriefing et évaluation</b>	<p>L'évaluation de cette réunion est informelle et conforme à l'esprit de la réunion. Nous pouvons demander aux participants, si nous avons organisé un moment informel, s'ils ont apprécié la réunion, etc.</p>

<b>Conseils, considérations et sécurité</b>	Il est très important, avant de partager les scripts, de proposer que les histoires partagées restent confidentielles au sein du groupe, afin que chacun ait du mal à les partager.
<b>Auteur(s) - Sources</b>	<b>Andrea Ciantar</b>

### Autres catégories

<b>Taille du groupe</b>	Max 20 participants
<b>Tranche d'âge</b>	Les participants peuvent avoir entre 16 et 30 ans, mais il est préférable d'inclure des personnes de tout âge, de 16 à 100 ans, afin de travailler sur le plan intergénérationnel.
<b>Complexité</b>	Le critère de complexité est de 2. L'animateur doit avoir des compétences de base en méthodes autobiographiques et en animation de groupe.
<b>Temps</b>	Environ 2,5 à 3 heures.

#### **Exemple d'une activité réalisée avec la méthode des histoires en cercle**

Nous allons maintenant vous raconter une expérience qui s'est déroulée dans un magasin de commerce équitable de Rome, la Bottega del Mondo Domus Aequa, dans un laboratoire lié à certains projets européens (Stories of a Possible Europe, [www.possible-europe.eu](http://www.possible-europe.eu), Stories of to Possible World) et réalisé avec l'adhésion de différentes organisations (AMNESTY INTERNATIONAL - Lazio, Cooperative Pangea-Niente Troppo, Domus Aequa, Cooperative Equation, et avec le soutien de la Province de Rome, Département de la Culture).

#### **"L'histoire des choses"**

L'invitation à l'atelier était la suivante : "Les choses ont aussi une histoire. Si les objets qui nous accompagnent au quotidien, ou les aliments que nous mangeons, pouvaient parler, ils auraient beaucoup de choses à raconter...".

Au cours de la réunion, nous essaierons d'entrer dans l'histoire de certains objets spéciaux, d'écouter et d'apprendre des projets de production alternative et de commerce équitable. Les participants seront également invités à apporter leur propre objet d'affection, afin qu'ils puissent eux-mêmes raconter une histoire."

#### 1. Première partie

La rencontre commence par l'histoire de Cinzia, gérante de la boutique, qui raconte aux participants l'histoire d'un objet. L'objet qu'elle a choisi est une théière fabriquée au Vietnam, vendue dans son magasin. Cinzia est liée à cet objet car il représente le début de son engagement dans le commerce équitable. C'est symbolique car elle a aidé un groupe de garçons vietnamiens à créer l'association qui s'occupe maintenant de la création de la ligne d'objets dont la théière fait partie.

#### 2. Deuxième partie

Les participants se voient proposer le thème de narration "Se raconter à travers un objet".

Chaque personne est invitée à écrire sur un objet qui raconte quelque chose sur elle. Après le temps d'écriture individuelle, les participants sont invités à partager leur histoire avec les autres participants.

### 3. Troisième partie

a. Moment informatif avec la vidéo réalisée par Louis Fox. "The Story of Stuff"

<http://www.youtube.com/watch?v=gLBE5QAYXp8>

b. Stimulation de l'action - Les participants à la réunion sont invités :

- de partager avec au moins 10 autres personnes - directement ou à distance, via le web - les informations qui leur ont été proposées ;

-de sensibiliser les consommateurs, tant en soutenant les produits issus du commerce équitable qu'en évitant les produits qui "incorporent" des processus non respectueux des droits de l'homme et de l'environnement ;

-pour effectuer un travail volontaire dans l'un des magasins de commerce équitable de la ville.



## ***La narration numérique au service du changement social***

### **Par Storie di Mondi Possibili**

Méthodes de narration utilisées :

- Méthodologies autobiographiques
- X Storytelling numérique**
- Vidéo participative
- Autres approches de narration (veuillez décrire)

Complexité	Matériaux	Âge	Numéro	Temps	Préparation	Compétences sociales et civiques
						
3	Outils TIC, programmes d'édition, smartphone.	14-30	De 8 à 14 ans	12 h.	Matériel éducatif et outils TIC.	Développer la prise de conscience du changement social.

<b>Titre</b>	<b><i>La narration numérique au service du changement social</i></b>
<b>Description de l'exercice</b>	Raconter des histoires de changement social grâce à la narration numérique.
<b>Thème</b>	Raconter des expériences personnelles liées aux compétences civiques et sociales par le biais de la narration numérique. Améliorer les compétences sociales et civiques des jeunes.
<b>Objectifs</b>	Identifier et raconter des expériences qui impliquent des compétences civiques et sociales, dans leurs différentes articulations : - Engagement social et participation - Pensée critique

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Création de sens</li> <li>- Développer le sens de la justice</li> <li>- Dialogue interculturel</li> <li>-etc.</li> </ul> <p>Racontez l'une de ces expériences grâce à la narration numérique. Créer un produit de communication. Expérimentez un mode d'action à travers les histoires.</p>
<b>Matériaux</b>	<p>Chaque participant aura besoin d'un PC ou d'un ordinateur portable, avec un programme d'édition. Il est possible d'utiliser un smartphone.</p>
<b>Préparation</b>	<p>Nous devons préparer tous les équipements TIC. Tous les participants doivent disposer d'outils TIC.</p>
<b>Instructions</b>	<p>L'activité pédagogique est divisée en trois réunions de 4 heures. En annexe, la description complète de l'itinéraire.</p> <p>1- Trouvons l'histoire à raconter Introduction à l'activité, présentation des participants, cercle d'histoires, création du scénario, préparation de la narration numérique. Tot. 4 h.</p> <p>2 - Commençons à créer notre narration numérique Perfectionnez le scénario, enregistrez l'histoire, trouvez les images, commencez le montage. Tot. 4 h.</p> <p>3 - Concluons notre narration numérique Continuez et terminez le montage vidéo. Tot. 4 h.</p>
<b>Débriefing et évaluation</b>	<p>L'activité est évaluée par observation, en termes de participation, d'implication dans les activités et de qualité des matériaux produits.</p>
<b>Conseils, considérations et sécurité</b>	
<b>Auteur(s) - Sources</b>	<p>Andrea Cianfar, Claudia Liberato.</p>

### Autres catégories

<b>Taille du groupe</b>	<i>De 8 à 14 ans</i>
<b>Tranche d'âge</b>	<i>De 14 à 30 ans</i>
<b>Complexité</b>	<i>3</i>
<b>Temps</b>	<i>Environ 12 h.</i>

# ACTIVITÉ : NARRATION NUMÉRIQUE

## Description complète

### 1 - Trouvons l'histoire à raconter

Introduction à l'activité, présentation des participants, cercle d'histoires, création du scénario, préparation de la narration numérique.

Séquence d'exercices

Timing	Exercice / Chemin	Objectifs
30 m.	<p><b>Exercice pour briser la glace : Mémoires courtes en binôme</b></p> <p>Les participants se déplacent dans la salle de classe, et rencontrent un autre participant, partageant un bref souvenir. Puis les participants changent de personne et partagent un autre souvenir, et ainsi de suite.</p> <p>(l'animateur peut d'abord montrer l'exercice, puis le lancer, en proposant, au début, de partager des souvenirs d'enfance, par exemple sur les jeux d'enfance ; ensuite l'animateur peut proposer de partager des souvenirs libres....).</p>	<p>Icebreaker.</p> <p>Cet exercice vise à :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- créer un contexte chaleureux pour partager des expériences personnelles ;</li> <li>- commencer à mettre en valeur les souvenirs personnels.</li> </ul>
30 m.	<p><b>Brève introduction au projet et à l'activité</b></p> <p>Préparons une affiche ou un dépliant de projet résumant les informations fondamentales sur le projet et le parcours.</p> <p><b>Présentation des participants</b></p> <p>Préparons une courte fiche de présentation : nom, nationalité, professions, ce que vous aimez et détestez, votre plat préféré.....</p> <p>Prenons le temps de remplir la carte, puis nous pourrons les partager ; toutes les cartes peuvent être collées au mur.</p> <p><b>Définir les objectifs de l'activité</b></p> <p>Préparons une affiche avec l'objectif que nous proposons. Par exemple, nous pouvons proposer un poster avec ces objectifs :</p> <p><i>Racontons nos histoires</i>  <i>Parce que mon histoire est importante</i>  <i>Pour prendre soin de moi</i>  <i>Raconter nos histoires aux autres</i>  <i>Pour défendre et faire valoir nos droits</i></p>	<p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- définir les objectifs de l'activité.</li> <li>- définir les règles du groupe.</li> </ul>
15 m.	<p><b>Règles de navigation</b></p> <p>Nous proposons quelques règles communes pour le groupe :</p> <p><i>Règles de navigation</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Absence de jugement et confidentialité</i></li> <li>- <i>Je n'utilise pas de téléphones intelligents pendant les exercices</i></li> <li>- <i>Maintenir le silence pendant les exercices d'écriture autobiographique, comme condition mentale importante pour se plonger dans les souvenirs</i></li> <li>- <i>Pendant le partage, écoutez sans commenter et lisez les histoires sans ajouter de commentaires.</i></li> <li>- <i>Nous pouvons écrire dans notre langue maternelle, et si la</i></li> </ul>	<p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- créer des règles de base pour le chemin de l'histoire.</li> </ul>

	<p><i>langue des échanges est une autre (par exemple l',anglais), nous pouvons faire un résumé à partager en anglais, après avoir lu le texte dans la langue que nous avons utilisée.</i></p> <p>- .... (nous demandons s'il y a d'autres règles à proposer ....)</p>	
1 h. 20 circa m.	<p><b>Exercice "La boîte à souvenirs..."</b></p> <p>a) L'animateur montre un poster avec le titre "La boîte à souvenirs...". Le poster contient différents stimuli pour la narration autobiographique, liés au thème du changement, individuel et social :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les fois où j'ai appris quelque chose d'important pour la vie...</li> <li>- Cet épisode qui m'a aidé à changer positivement...</li> <li>- Des personnes de qui j'ai appris quelque chose d'important pour comprendre le monde, la société, les différences culturelles.....</li> <li>- Quand j'étais indigné par l'injustice...</li> <li>- Quand j'ai imaginé un monde différent...</li> <li>- La fois où j'ai donné ma contribution à un changement social....</li> <li>- ..... (vous pouvez trouver d'autres thèmes.....).....</li> </ul> <p>b) Chaque participant prépare 10 cartons, chacun étant pris dans la moitié d'un A4. Le carton a une couverture et une partie intérieure. Chaque participant écrira brièvement une des expériences énumérées dans le tableau "La boîte à souvenirs" sur chacune des cartes, mais en écrivant uniquement sur l'extérieur, en laissant la partie intérieure vide.</p> <p>c) Le groupe partage trois des mémoires courtes.</p> <p>d) Chaque participant choisit l'un des courts souvenirs et le raconte plus largement : que s'est-il passé ? Qu'ai-je appris à cette occasion ? Ce souvenir sera probablement celui que tout le monde racontera dans le cadre de la narration numérique.</p> <p>e) L'exercice d'écriture se poursuit par des questions d'approfondissement : en quoi cet apprentissage est-il encore important pour moi aujourd'hui ? En quoi est-il important pour les autres aussi ?</p> <p>f) Les participants partagent leurs scripts.</p>	<p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- favoriser l'émergence des souvenirs.</li> <li>- aider à identifier l'histoire que vous voulez raconter avec le storytelling numérique.</li> </ul>
15 m.	Pause café	
50 m.	<p><b>Création du script</b></p> <p>À partir de l'écriture réalisée précédemment, chacun créera le "script", c'est-à-dire le texte qui sera lu lors du Digital Storytelling.</p> <p>Le texte doit compter environ 250 mots.</p> <p>Si les participants ne parviennent pas à terminer, ils peuvent continuer à la maison.</p> <p>Après l'écriture, l'animateur animera un moment de partage. L'animateur a pour tâche de donner un feedback aux scripts, afin de s'assurer que le "message pour le monde" qu'ils contiennent est efficace ...</p>	<p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- créer le script.</li> </ul>
20 m.	<p><b>Commentaires et conclusions</b></p> <p>L'animateur donne quelques indications sur les choses à faire</p>	<p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- partager l'expérience</li> </ul>

	<p>pour les prochaines étapes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- trouver environ 15 à 20 photos pour raconter l'histoire ; il s'agit principalement de photos personnelles ou, si nous n'en avons pas, nous pouvons utiliser des photos prises sur l'internet, pour autant qu'il s'agisse d'images libres de droits ;</li> <li>- l'animateur fournit des indications sur les sites où l'on peut trouver des images gratuites ;</li> <li>- l'animateur donne aux participants un modèle pour créer un storyboard, qui sert à comprendre comment les images correspondent aux photos.</li> </ul> <p>La réunion se termine par les réactions des participants.</p>	<p>des participants.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- donner des instructions pour les étapes suivantes.</li> </ul>
--	---	---

**Tot. 4 h.**

## 2 - Commençons à créer notre histoire numérique

Perfectionnez le scénario, enregistrez l'histoire, trouvez les images, commencez le montage.

Séquence d'exercices

<b>Timing</b>	<b>Exercice / Chemin</b>	<b>Objectifs</b>
20 m.	Jeu brise-glace de votre choix.	Objectif : - créer une atmosphère de coopération dans le groupe
30 m.	<p><b>Partage et vérification des scripts</b></p> <p>Nous partageons les scripts.</p> <p>Le facilitateur donne quelques stimuli, si nécessaire, pour approfondir les histoires ; en particulier, ce que nous allons mettre en évidence sont :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les significations et les valeurs personnelles qui sous-tendent l'histoire.</li> <li>- Le sens "collectif", le message qui s'adresse "au monde entier".</li> </ul>	Objectif : - vérifier l'efficacité des scripts. - clarifier le "message pour le monde" de ces histoires.
1h.30 m.	<p><b>Laboratoire</b></p> <p>Cette phase voit la réalisation de plusieurs actions simultanément ; la salle doit être équipée de plusieurs postes de travail, et il doit y avoir un espace d'enregistrement. Tout le monde peut y participer, en fonction de l'avancement de l'histoire :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- terminer ou modifier le script</li> <li>- trouver les images</li> <li>- write the storyboard</li> <li>- enregistrer l'audio</li> <li>- commencer l'assemblage</li> </ul> <p>Dans cette phase, l'animateur et les tuteurs, aident les participants dans ces actions.</p>	Objectif : - accompagner les participants dans les différentes actions qui servent à la réalisation du DST.
15 m.	<b>Pause café</b>	
25 minutes.	<p><b>Montage vidéo</b></p> <p>L'animateur donne des instructions au groupe sur la manière de réaliser un montage vidéo.</p>	Objectif : - donner des instructions sur la façon de faire le montage vidéo.
40 m.	<p><b>Laboratoire</b></p> <p>Dans cette phase, la réalisation de plusieurs actions se poursuit en même temps :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- terminer ou modifier le script</li> <li>- trouver les images</li> <li>- write the storyboard</li> <li>- enregistrer l'audio</li> </ul>	Objectif : - accompagner les participants dans les différentes actions qui servent à la réalisation du DST.

	- commencer l'assemblage L'animateur, et les tuteurs, assistent les participants dans ces actions.	
20 m.	<b>Commentaires et conclusions</b> L'animateur donne quelques indications sur les choses à faire pour la prochaine réunion. La réunion se termine par les réactions des participants.	Objectifs : - partager l'expérience des participants. - donner des instructions pour les étapes suivantes.

**Tot. 4 h.**

### 3 - Concluons notre Storytelling numérique

Continuez et terminez le montage vidéo.

Séquence d'exercices

Timing	Exercice / Chemin	Objectifs
20 m.	Jeu brise-glace de votre choix.	Objectif : - la coopération au sein du groupe.
2h. 40m.	<b>Laboratoire</b> Cette phase voit la réalisation de plusieurs actions simultanément ; la salle doit être équipée de plusieurs postes de travail, et il doit y avoir un espace d'enregistrement. Tout le monde peut y participer, en fonction de l'avancement de l'histoire : - terminer ou modifier le script - trouver les images - write the storyboard - enregistrer l'audio - commencer le montage vidéo. Dans cette phase, l'animateur et d'autres assistants aident les participants à réaliser ces actions.	Objectif : - accompagner les participants dans les différentes actions qui servent à la réalisation du DST.
30 m.	<b>Dernière phase</b> Cette phase voit la réalisation de plusieurs actions : - partageant le Digital Storytelling créé - organiser un événement final pour partager les histoires avec d'autres personnes. - nous pouvons demander à chacun d'envoyer les narrations aux animateurs, ou les télécharger individuellement sur StoryAP (ou elles peuvent être téléchargées par le personnel de StoryAP).	Objectif : - partager les histoires créées. - organiser un événement final de partage avec les autres.
30 m.	<b>Questionnaire final et rituel final</b> L'animateur remet un questionnaire aux participants pour qu'ils réfléchissent à leur expérience. Le facilitateur anime un rituel pour conclure l'expérience. Par exemple : - Les participants se reconnaissent, se déplacent dans la pièce et se réunissent par paires, sans utiliser de mots, mais en communiquant juste avec les yeux et le corps (accolades, contact des mains, etc.) ; une musique apaisante accompagnera le groupe.	Cible : - remplir le questionnaire final. - effectuer un rituel de clôture.

**Tot. 4 h.**








Auteurs du chemin : Andrea Ciantar, Claudia Liberato.

## ***La narration numérique au service du changement social Atelier à distance 1***

**Par Storie di Mondi Possibili**

Méthodes de narration utilisées :

- Méthodologies autobiographiques
- X Storytelling numérique**
- Vidéo participative
- Autres approches de narration (veuillez décrire)

Complexité	Matériaux	Âge	Numéro	Temps	Préparation	Compétences sociales et civiques
						
3	Outils TIC, programmes d'édition, smartphone.	14-30	De 8 à 14 ans	12 h.	Matériel éducatif et outils TIC.	Développer la prise de conscience du changement social.

<b>Titre</b>	<b><i>Le récit numérique pour le changement social - Atelier à distance 1</i></b>
<b>Description de l'exercice</b>	Raconter des histoires de changement social grâce à la narration numérique.
<b>Thème</b>	Raconter des expériences personnelles liées aux compétences civiques et sociales par le biais de la narration numérique. Améliorer les compétences sociales et civiques des jeunes.
<b>Objectifs</b>	Identifier et raconter des expériences qui impliquent des compétences civiques et sociales, dans leurs différentes articulations : - Engagement social et participation

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pensée critique</li> <li>- Création de sens</li> <li>- Développer le sens de la justice</li> <li>- Dialogue interculturel</li> <li>-etc.</li> </ul> <p>Racontez l'une de ces expériences grâce à la narration numérique. Créer un produit de communication. Expérimentez un mode d'action à travers les histoires.</p>
<b>Matériaux</b>	<p>Chaque participant aura besoin d'un PC ou d'un ordinateur portable avec un programme d'édition. Possibilité d'utiliser un smartphone. Matériel didactique.</p>
<b>Préparation</b>	<p><b>Participation et préparation des participants</b></p> <p>Le groupe de laboratoire est généralement composé d'un nombre de 8 à 12 participants ; la préparation comprend :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) créer du matériel pour inviter les participants (dépliant, courriel d'invitation, informations sur les objectifs de l'atelier...) ;</li> <li>b) vérifier que chacun a accès aux outils technologiques et sait comment les utiliser ;</li> <li>c) il est utile de créer du matériel avec toutes les informations utiles, à savoir : <ul style="list-style-type: none"> <li>- objectif de l'atelier ;</li> <li>- des indications sur la manière de participer (par exemple, trouver un espace où l'on ne sera pas dérangé pendant deux heures, trouver une ou plusieurs photos qui représentent une expérience exemplaire d'action pour le changement social, etc. ) ;</li> </ul> </li> <li>d) il est possible de créer des sous-groupes qui sont présents, et qui se connectent par un seul endroit ;</li> <li>e) nous demanderons aux participants de se préparer, à la fois en recherchant et en vivant des expériences d'action qu'ils veulent raconter, et en fournissant tout le matériel nécessaire.</li> </ul>
<b>Instructions</b>	<p><b>1 - Cercle d'histoires à distance 1</b></p> <p>Le premier atelier comprendra plusieurs phases :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) accueillir les participants ; fournir toute information sur l'utilisation technique de la plateforme que nous utiliserons.</li> <li>b) Échauffement autobiographique, et création du groupe ; par exemple, faisons un exercice simple "Amour-Haine" ; chaque participant écrit 5 à 10 choses qu'il aime et déteste. Ensuite, chacun lira son propre texte. Un autre exercice alternatif de préparation consiste à demander à chaque participant de dessiner la plante de son pied sur une feuille de papier. Ensuite, chacun écrira sur le dessin des choses le concernant : dans la zone du métatarse, nous écrivons ce qui nous donne de l'énergie, ce sur quoi nous nous appuyons pour marcher ; dans la zone du talon, nos points faibles ; dans la zone des orteils, la direction dans laquelle nous allons ; si le groupe est de 10 participants maximum, il sera possible de partager les résultats de l'activité 1 ou 2 tous ensemble ; sinon, nous ferons deux ou trois salles.</li> </ul>

- c) Nous établissons les règles du groupe, en tenant compte de la condition particulière du travail à distance ; par exemple, nous pouvons proposer : l'écoute et le respect mutuel, pas de jugement, la confidentialité, éviter l'utilisation des smartphones pendant le laboratoire, etc. ; si l'atelier est réalisé avec des jeunes de différents pays, nous pouvons établir la règle que chacun écrit dans sa langue maternelle, et ensuite fera un résumé dans la langue d'échange ; etc. (nous demandons s'il y a d'autres propositions...) ; nous pouvons écrire ces "règles de navigation" sur un tableau d'affichage virtuel (ex : padlet).
- d) Nous présentons la méthodologie du Digital Storytelling, basée sur cinq étapes :
  - Préparation
  - StoryCircle et création de scénarios
  - Enregistrement audio et définition d'images
  - Montage
  - Partager
- e) L'animateur montre un padlet avec le titre "La boîte à souvenirs...". Le poster contient différents stimuli pour la narration autobiographique, liés au thème du changement, individuel et social :
  - Les fois où j'ai appris quelque chose d'important pour la vie...
  - Cet épisode qui m'a aidé à changer positivement...
  - Des personnes de qui j'ai appris quelque chose d'important pour comprendre le monde, la société, les différences culturelles.....
  - Quand j'étais indigné par l'injustice...
  - Quand j'ai imaginé un monde différent...
  - La fois où j'ai donné ma contribution à un changement social....
  - ..... (vous pouvez trouver d'autres thèmes.....).....
- f) Chaque participant prépare 10 cartes, chacune d'entre elles étant prise dans la moitié d'une feuille de format A4. Le carton a une couverture et une partie intérieure. Chaque participant écrira brièvement sur chacune des cartes l'une des expériences énumérées dans le tableau "La boîte à souvenirs", mais en écrivant uniquement sur l'extérieur, en laissant la partie intérieure vide.
- g) Le groupe partage trois des mémoires courtes.

## **2 - Cercle d'histoires à distance 2**

- h) Chaque participant choisit l'un des courts souvenirs et le raconte plus largement : que s'est-il passé ? Qu'ai-je appris à cette occasion ? Ce souvenir sera probablement celui que chacun racontera dans le cadre de la narration numérique.
- i) L'exercice d'écriture se poursuit par des questions de fond : en quoi cet apprentissage est-il encore important pour moi aujourd'hui ? En quoi est-il important pour les autres aussi ?
- j) Les participants partagent leurs scripts.
- k) L'animateur, éventuellement aidé d'un assistant, restitue les narrations produites.
- l) Nous demandons aux participants un commentaire final, par exemple en écrivant "Qu'est-ce que j'apporte avec moi ? "après cette réunion (ici aussi, nous pouvons utiliser un tableau d'affichage commun ou un chat, ou simplement tout le monde écrit et lit ensuite).

- m) Nous pouvons demander à chacun d'envoyer les narrations aux animateurs, ou les télécharger individuellement sur StoryAP (ou elles peuvent être téléchargées par le personnel de StoryAP).

Tot. 2 h.

Par la suite, le groupe peut coopérer à distance pour créer une collection d'écrits autobiographiques.

### **3- Création du scénario**

Les objectifs de la deuxième réunion sont les suivants :

- n) Approfondir la méthodologie du Digital Storytelling, basée sur cinq étapes :
- Préparation
  - StoryCircle et création de scénarios
  - Enregistrement audio et définition d'images
  - Montage
  - Partager
- o) Lancez la phase de création du script.

Tot. 2 h.

Dans la phase suivante, celle du travail individuel à distance :

- p) Les participants produisent un script d'environ 250 mots et l'envoient à l'animateur.
- q) Les participants reçoivent un retour d'information sur leur scénario.
- r) Les scripts sont intégrés.

### **4 - Commençons à créer un récit numérique (Digital Storytelling)**

Les objectifs de la réunion sont les suivants :

- a) Partagez les scripts.
- b) Donnez des instructions sur les prochaines étapes, qui comprennent :
- Enregistrement audio du scénario
  - Création du storyboard, pour assembler le texte et les images
  - Assemblée et création du projet

Tot. 2 h.

- Dans la prochaine phase du travail individuel à distance :
- Les participants réalisent un enregistrement audio de l'histoire
- Chaque participant crée le storyboard, en utilisant le modèle fourni.
- Chaque participant rédige un brouillon de l'histoire et le télécharge sur le cloud.
- Les formateurs donnent un retour d'information aux participants
- Les participants modifient le DST en fonction des indications des animateurs.

### **5 - Concluons et partageons nos histoires de Digital Storytelling**

Les objectifs de la réunion sont les suivants :

- a) Partagez les DST réalisés.
- b) Réflexion en groupe sur la manière d'appliquer le parcours éducatif autobiographique avec les jeunes dans leur propre contexte. Cette réflexion peut également être soutenue par une palette commune, où chacun peut apporter sa contribution.

Tot. 1 h.

	Dans la prochaine phase du travail individuel à distance : Les participants peuvent apporter d'autres modifications à leur DST s'ils le souhaitent.
<b>Débriefing et évaluation</b>	L'activité est évaluée par l'observation, en termes de participation, d'implication dans les activités, et de qualité des matériaux produits.
<b>Auteur(s) - Sources</b>	Andrea Cianfar, Claudia Liberato.

#### Autres catégories








<b>Taille du groupe</b>	De 8 à 14 ans
<b>Tranche d'âge</b>	De 14 à 30 ans
<b>Complexité</b>	3
<b>Temps</b>	Environ 12 h.

## ***La narration numérique au service du changement social Atelier à distance 2***

**Par Stowarzyszenie Trenerów Organizacji Pozarządowych**

Méthodes de narration utilisées :

- Méthodologies autobiographiques
- X Storytelling numérique**
- Vidéo participative
- Autres approches de narration

<b>Complexité</b>	<b>Matériaux</b>	<b>Âge</b>	<b>Numéro</b>	<b>Temps</b>	<b>Préparation</b>	<b>Civic Social Compétences</b>
						
5	Outils TIC, programmes d'édition, smartphone.	16-17	De 5 à 6 ans	10 h	Matériel éducatif et outils TIC.	Développer une conscience du changement social.

<b>Titre</b>	<b><i>Storytelling numérique pour le changement social - Atelier à distance 2</i></b>
<b>Description de l'exercice</b>	Raconter des histoires sur les activités sociales des jeunes grâce à la narration numérique.
<b>Thème</b>	Améliorer les compétences sociales et civiques des jeunes. Raconter des expériences personnelles liées aux compétences civiques et sociales par le biais de la narration numérique, afin de réfléchir et d'apprendre de ces expériences. Créer un produit de communication visant à partager ces histoires avec d'autres.
<b>Objectifs</b>	Identifier et raconter les expériences qui impliquent des compétences civiques et sociales dans les activités sociales des jeunes, développer des compétences sociales et civiques comme :

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coopération</li> <li>- Pensée critique</li> <li>- Création de sens</li> <li>- Sensibilisation au sens du militantisme des jeunes, de la société et de la citoyenneté</li> </ul> <p>Les autres objectifs sont :</p> <p>Créer un produit de communication.</p> <p>Expérimentez un mode d'action à travers les histoires.</p>
<b>Matériaux</b>	Chaque participant aura besoin d'un PC ou d'un ordinateur portable, avec un programme d'édition et un accès à Internet.
<b>Préparation</b>	<p><b>Participation et préparation des participants</b></p> <p>Le groupe de laboratoire est généralement composé d'un nombre de 6 à 12 participants ; la préparation comprend :</p> <p>a) créer du matériel pour inviter les participants (publicité, informations sur les objectifs de l'atelier, résultats de l'atelier pour les participants et pour le monde...) ;</p> <p>b) vérifier que chacun a accès aux outils technologiques et sait comment les utiliser ;</p> <p>c) il est utile de créer du matériel avec toutes les informations utiles, à savoir :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- les objectifs de l'atelier ;</li> <li>- des indications sur la manière de participer (par exemple, trouver un espace où l'on ne sera pas dérangé pendant deux heures, trouver une ou plusieurs photos qui représentent une expérience exemplaire d'action pour le changement social, etc. ) ;</li> </ul> <p>d) il est possible de créer des sous-groupes qui sont présents, et qui se connectent par un seul endroit ;</p> <p>e) nous demanderons aux participants de se préparer, à la fois en recherchant et en vivant des expériences d'action qu'ils veulent raconter, et en fournissant tout le matériel nécessaire.</p>
<b>Instructions</b>	<p><b>Première rencontre 1 - Apprendre à se connaître et cercle d'histoires (2h)</b></p> <p>Le premier atelier comprendra plusieurs phases :</p> <p>a) Accueillir les participants ; fournir toute information sur l'utilisation technique de la plateforme que nous utiliserons, faire connaissance.</p> <p>b) Échauffement autobiographique et création du groupe ; travail en binôme (dans les salles de réunion) pour partager 5 choses qu'ils aiment et détestent dans leur travail/activités sociales et citoyennes.</p> <p>c) Nous établissons les règles du groupe : Le formateur demande aux participants sur quelles règles nous pouvons nous mettre d'accord dans cet atelier, afin de créer un espace pour obtenir les avantages dont vous avez besoin. Les participants font part de leurs propositions. Nous discutons des règles proposées pour nous mettre d'accord sur ce que nous voulons mettre en place pour notre réunion.</p> <p>d) Nous présentons la méthodologie de la narration numérique, basée sur cinq étapes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Préparation</li> <li>- StoryCircle et création de scénarios</li> <li>- Enregistrement audio et définition d'images</li> <li>- Montage</li> </ul>

- Partager
- e) L'animateur invite les participants à prendre part à des exercices afin d'instaurer un climat de sécurité dans l'atelier et d'échauffer le cerveau. Par exemple :
  - Accueillir en utilisant une partie du corps : accueillez tout le monde en mettant un de vos doigts sur la caméra, puis votre nez, votre visage, etc.
  - Par deux, les personnes comptent jusqu'à 3 : 1-2-3, chaque personne dit un chiffre. Par exemple, Jean : 1, Anna : 2, Jean 3, Anna 1, Jean 2, Anna 3, etc. Ensuite, demandez aux participants d'échanger leur mot : "1" contre un geste (par exemple, taper des mains).  
Donnez aux participants le temps de saisir le rythme, puis demandez-leur de remplacer le mot "2" par un autre mouvement (par exemple, hochez la tête).  
Donnez aux participants le temps de saisir le rythme, puis demandez-leur de remplacer le mot "3" par des sons (par exemple, des sons d'animaux). Ensuite, donnez aux participants le temps de saisir le rythme.  
Si cela est possible, divisez les participants en binômes en utilisant des salles de discussion (sur la plateforme Zoom).
- f) Demandez aux participants de choisir un objet dans leur chambre qui illustre d'une certaine manière leur activité sociale. Ensuite, chaque participant raconte l'histoire de son activisme social et explique comment l'objet y est lié/illustré. Divisez les participants en 3-4 groupes et donnez-leur le temps de raconter leurs histoires. Lorsque les participants reviennent vers l'ensemble du groupe, demandez-leur quelles sont leurs réflexions.
- g) À la fin de l'animation, demandez aux participants de se préparer pour les photos et les films de la section suivante qui parlent de leur activisme.

**Deuxième et troisième réunion - Cercle d'histoires à distance (2 réunions par 2 heures)**

- h) Chaque participant choisit l'un des courts souvenirs, et l'écrit ou le raconte plus largement ; Que s'est-il passé ? Qu'ai-je appris à cette occasion ? Qu'est-ce que je veux dire aux autres jeunes sur les activités sociales et citoyennes des jeunes ? Les participants travaillent en groupes et racontent leurs histoires. En groupe, ils écrivent leurs histoires.
- i) L'exercice d'écriture se poursuit par des questions de fond : en quoi cet apprentissage est-il encore important pour moi aujourd'hui ? En quoi est-il important pour les autres aussi ?  
Les participants travaillent en deux groupes et écrivent leurs histoires.
- j) L'animateur demande aux participants de partager leur histoire.
- k) Les participants commencent à écrire leurs histoires, puis ils les partagent, et reçoivent ensuite un retour de l'animateur.
- l) Les scripts sont intégrés.

**4e réunion - Commençons à créer une histoire numérique (2 heures)**

Les objectifs de la réunion sont les suivants :

- a) Partager des idées sur les moyens de créer des histoires numériques

	<p>b) Temps pour les participants de créer des histoires numériques</p> <p>Au début, demandez aux participants de partager leurs idées sur la façon dont ils peuvent numériser leur histoire. Créez un espace pour partager les idées et les expériences. Donnez aux groupes le temps de décider comment ils vont numériser leur histoire et prévoyez du temps pour l'enregistrement et le montage des films. Demandez aux participants de vous envoyer la dernière version de leur histoire numérique. Proposez votre aide si cela est nécessaire.</p> <p><b>5ème réunion - Concluons et partageons nos histoires de Digital Storytelling (2 heures)</b></p> <p>Les objectifs de la réunion sont les suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Partagez les DST réalisés</li> <li>b) Réflexion en groupe sur la manière d'appliquer le parcours éducatif autobiographique avec les jeunes dans leur propre contexte. Cette réflexion peut également être soutenue par une palette commune, où chacun peut apporter sa contribution.</li> <li>c) Un temps de célébration et de remerciement, pour chaque personne qui participe à l'atelier.</li> </ul>
<b>Débriefing et évaluation</b>	Observation et discussion avec le groupe (à la fin du dernier atelier, interrogez les participants sur leurs émotions et réflexions liées à l'atelier).
<b>Conseils, considérations et sécurité</b>	
<b>Auteur(s) - Sources</b>	Małgorzata Winiarek-Końicka.

### Autres catégories








<b>Taille du groupe</b>	De 6 à 12 ans
<b>Tranche d'âge</b>	De 16 à 18 ans
<b>Complexité</b>	5
<b>Temps</b>	Environ 10 h.

## ***Mon histoire - une inspiration pour les autres***

**Par Stowarzyszenie Trenerów Organizacji Pozarządowych**

Méthodes de narration utilisées :

- Méthodologies autobiographiques
- Storytelling numérique**
- Vidéo participative
- Autres approches de narration (veuillez décrire)

Complexité	Matériaux	Âge	Numéro	Temps	Préparation	Civic Social Compétences
						
3	Outils TIC.	17 - 25	5-8	4 h	Invitation sous la forme d'un récit numérique.	Apprendre à partir de sa propre expérience. Prise de conscience des compétences personnelles et sociales.

<b>Titre</b>	<b><i>Mon histoire - une inspiration pour les autres</i></b>
<b>Description de l'exercice</b>	Il s'agit d'un atelier à distance en deux parties qui encourage les jeunes à parler des questions qui sont importantes pour eux au moment d'entrer dans l'âge adulte.
<b>Thème</b>	Thème général : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Améliorer les compétences sociales et civiques des jeunes.</li> </ul> Thème spécifique :

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apprendre de sa propre expérience.</li> <li>• Prise de conscience des compétences personnelles et sociales.</li> <li>• Renforcer les jeunes qui entrent dans la vie adulte.</li> </ul>
<b>Objectifs</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apprendre la méthode Digital Storytelling comme moyen de s'exprimer et d'inspirer les autres.</li> <li>• Pratiquer les techniques de narration.</li> <li>• Tirer des conclusions de vos propres expériences.</li> <li>• Préparer les articles qui seront publiés dans la base de données publique.</li> </ul>
<b>Matériaux</b>	Exemple de narration numérique. Dispositifs de connexion à la plate-forme pour le travail à distance.
<b>Préparation</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il est préférable de préparer une invitation attrayante en amont. Par exemple, elle peut prendre la forme d'une vidéo dans laquelle nous partageons notre histoire et montrons les avantages de créer la nôtre.</li> <li>2. Dans le cas d'un atelier à distance, il est nécessaire de s'assurer que les participants ont accès à l'internet et aux équipements nécessaires.</li> <li>3. Il est intéressant de choisir une solution technique qui permet le travail en groupe lors des ateliers en ligne (comme Zoom).</li> </ol>
<b>Instructions</b>	<p><b>Partie I - 90 min - Introduction à la narration numérique</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Connexion et bienvenue. Le formateur présente les objectifs et le sujet de l'atelier - 10 min</li> <li>2. Présentez-vous - exercice " Je suis ... " sur un Padlet. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nous donnons l'instruction : "Essayez de vous décrire avec des adjectifs, des images, des métaphores... tout ce qui vous vient à l'esprit instinctivement, spontanément... Je suis .... "</li> <li>• À l'aide de l'application Padlet, les participants ajoutent leurs photos et leurs photos d'identité. descriptions.</li> <li>• Nous demandons à chaque personne de faire un résumé. En fonction du nombre de personnes sur le forum ou dans les salles de réunion - 20 min.</li> </ul> </li> <li>3. Contrat pour la suite du travail - introduire le principe de confidentialité, ne pas critiquer, se soutenir mutuellement, encourager l'ouverture, expérimenter - 5 min.</li> <li>4. Exemple de vidéo de narration numérique - inspiration de présentation - 5 min.</li> <li>5. Discussion collaborative - Que ressentons-nous en écoutant cette histoire ? Comment l'histoire est-elle construite ? Pourquoi cela vaut-il la peine de raconter des histoires, ce que cela peut nous apporter, ce que cela peut apporter aux autres ?</li> <li>6. Résumé des discussions - des avantages individuels au succès des campagnes publicitaires - 20 min.</li> <li>7. Mon histoire - choix du sujet - Exercice une valise de souvenirs - Nous "jetons" des souvenirs de la participation à diverses activités, des situations qui ont été importantes lors de l'entrée dans l'âge adulte - 20 min.</li> </ol>

	<p>8. Résumé de la réunion et remise des instructions pour les devoirs. Entre les ateliers, les participants choisissent le sujet de leur histoire et les photos qui permettront de l'illustrer.</p> <p>9. Présentation de YouCut Video Editor et demande d'installation sur le téléphone - 10 min.</p> <p><b>Partie II - 2,5 heures - Créer et enregistrer vos propres histoires</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Salutation et rappel de ce que nous allons faire - 5 min.</li> <li>2. Tour de table - avec quelle attitude commençons-nous, le devoir était-il facile / difficile, avons-nous pu choisir les histoires et installer YouCut - 10 min.</li> <li>3. Créer une histoire - écrire l'histoire - 45 min :  Première étape : raconter votre histoire en binôme,  Deuxième étape - choisir / modifier une histoire,  Troisième étape - rédaction de l'histoire complète, (le formateur donne des informations pour faciliter ce processus concernant la longueur et la structure de l'histoire),  Quatrième étape - lecture de l'histoire par les paires modifiées, partage des commentaires - qu'est-ce qui mérite d'être renforcé ? Que faut-il ajouter ? Quelle partie de l'histoire faut-il raccourcir ? Quelle est la chute ?  Il est temps de réfléchir à ce qu'il faut changer. Réécrire l'histoire.</li> <li>4. Créer une histoire - enregistrement sonore - avec l'assistance technique du formateur - 25 min.</li> <li>5. Création d'une histoire - sélection de photos / préparation de dessins + montage de l'ensemble du film - 45 min.</li> <li>6. Regarder des films ensemble et partager ses impressions - 15 min.</li> <li>7. Résumé de l'atelier - 5 min. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Qu'est-ce qui était le plus important ?</li> <li>• Qu'est-ce qui était difficile ?</li> <li>• Qu'avons-nous appris les uns des autres ?</li> </ul> </li> </ol> <p>Certains groupes peuvent avoir besoin de plus de temps pour réaliser le DST. Dans ce cas, il est possible d'ajouter une ou deux heures. L'autre option peut être d'organiser une autre réunion. Entre les deux réunions, les participants peuvent terminer leur travail et la réunion peut être utilisée pour partager les résultats.</p>
<b>Débriefing et évaluation</b>	L'activité est évaluée par l'auto-évaluation, ainsi que par l'observation, notamment de la qualité de la participation et des matériaux produits.
<b>Conseils, considérations et sécurité</b>	Il convient de vérifier si les applications proposées sont disponibles pour différents types d'appareils et de logiciels.
<b>Auteur(s) - Sources</b>	Anna Żelazowska-Kosiorek

**Autres catégories**








<b>Taille du groupe</b>	Si l'atelier est animé par 1 formateur, le groupe doit être de 5 à 8 personnes, s'il y a 2 formateurs, le nombre peut être porté à 12. Le travail en ligne est plus long et plus difficile.
<b>Tranche d'âge</b>	Les participants peuvent être âgés de 16 à 22 ans.
<b>Complexité</b>	Le critère de complexité est de 2. L'animateur doit avoir des compétences de base dans les méthodes de Digital Storytelling et l'animation de groupe.
<b>Temps</b>	4 h plus le temps entre ou avant les ateliers pour recueillir les photos et les idées des participants.

## Cher futur moi

**Par le Centre CEMEA (FR)**

Méthodes de narration utilisées :

- X Méthodologies autobiographiques**
  - Récit numérique
- X Vidéo participative**

Complexité	Matériau x	Âge	Numéro	Temps	Préparation	Compétences civiques et sociales
						
3/5 2 formateurs recommandés	Tables/Chaise/papier/corner au film.	> 14 ans	4-12 par entraîneur	2 heures minimum.	Contrôles techniques en amont.	Capacité à vivre une vie consciente de sa santé et orientée vers l'avenir.

Titre	<i>Cher futur moi</i>
<b>Description de l'exercice</b>	<p>Le processus comprend plusieurs activités facultatives avant une étape finale qui permet aux personnes de se projeter individuellement dans le futur, au milieu d'un groupe dont elles partagent l'expérience ou le statut.</p> <p>Cette activité peut se faire aussi bien en face à face qu'à distance.</p> <p>Pour correspondre au modèle StoryDeC, l'idée est que cette approche puisse être expérimentée avec un groupe fixe de personnes que le même formateur aura l'occasion de rencontrer à nouveau, quelques mois après l'activité.</p>
<b>Thème</b>	Prise de conscience d'une culture commune pour se responsabiliser.

<b>Objectifs</b>	Capacité à vivre une vie consciente de sa santé et orientée vers l'avenir.
<b>Matériaux</b>	<p>Dans la salle de classe, vous devez disposer d'un support pour écrire à la main (papier de couleur, marqueurs), d'un support pour accrocher ou écrire au mur, et d'un support pour filmer ou enregistrer de l'audio (matériel de tournage et de montage, ou smartphones). Il est également nécessaire de disposer d'un système de projection vidéo.</p> <p>À distance, chaque personne doit être équipée d'un système de vidéoconférence avec un système de chat ou de fichiers partagés sur un ordinateur, d'une bonne connexion Internet et d'un dispositif d'enregistrement audio ou vidéo (applications spécifiques sur ordinateur ou téléphone).</p>
<b>Préparation</b>	<p>Rédigez votre trame en fonction des modules choisis ci-dessous et précisez par écrit les instructions que vous donnerez pendant la phase de production en fonction des objectifs que vous avez pour le groupe.</p> <p>Vérifiez que vos outils informatiques fonctionnent, que vous soyez en face à face ou à distance. Préparez les liens d'accès que vous allez transmettre. A distance, vérifiez que les personnes du groupe disposent d'une bonne connexion et préparez les conseils techniques sur les outils que vous apporterez.</p>
<b>Instructions</b>	<p><i>Étapes facultatives en italique</i></p> <p>A) Présentation de la démarche, de ses objectifs et de son cadre de valeurs.</p> <p>B) Energizer/Icebreaker (5-10 minutes) de votre choix (catalogue o2) en fonction du degré d'interconnaissance des personnes du groupe, du moment de la journée. Par exemple, le "speed dating". Ces activités permettent le mouvement, la connexion progressive à soi et aux autres, et vous pouvez orienter les questions.</p> <p><i>C) Retour vers le passé : introspection autobiographique (entre 15 minutes et 1 heure 30 minutes).</i></p> <p><i>Chaque personne écrit individuellement dix morceaux de sa vie (un par papier) et en choisit un qu'elle décrit comme irréversible/changeant sa vie. Tous les moments sont datés de la manière la plus précise possible.</i></p> <p><i>Le partage peut se faire de deux manières, indépendantes ou complémentaires : les personnes se mettent par groupes de trois et lisent leurs dix moments, en détaillant davantage le moment irréversible. Ou/ensuite, les personnes viennent déposer leurs moments sur une frise collective. Cela peut donner lieu à des échanges en petits ou grands groupes sur les liens entre les moments individuels et l'Histoire commune (Cf. O2 Story in History).</i></p>

*D) Soutien culturel autour d'une web-série (20-25 minutes).*

*Attention, cette étape est basée sur un support culturel en français et non traduit. D'autres supports filmiques ou audio mettant en scène des personnes s'adressant au futur existent dans toutes les langues, et peuvent servir de tremplin.*

*1) Diffuser deux à trois épisodes de la web-série "Cher futur moi" disponible gratuitement sur YouTube (conseil : commencer par Robespierre et Amina, qui ont des points de vue différents sur la vie, mais sont tous deux à l'aise avec l'exercice, ce qui génère de la motivation pour les spectateurs).*

*2) Faire ressortir les sentiments individuels de chacun et permettre leur expression en plaçant des mots d'émotion sur le sol. Les personnes s'y positionnent et peuvent verbaliser leurs sentiments si elles le souhaitent.*

*3) En fonction de l'âge et du statut de l'auditoire, discutez des similitudes et des différences entre les capacités d'introspection des adolescents et celles des personnes présentes.*

E) Aller vers le futur : introspection autobiographique (45 minutes à trois heures si une approche de vidéo participative est initiée - l'idée est d'avoir un cadre informel et extensible que les personnes terminent à leur propre rythme).

1) Donner des instructions d'écriture pour que les personnes s'adressent au futur. Le plus simple est de proposer une trame de lettre commençant par " Cher futur moi dans x temps, nous sommes [date du jour] et... ". La trame épistolaire doit être adaptée à ce qui rassemble le groupe (entrée en formation longue, association militante, accompagnement de migrants chaque semaine, enfermement, etc. Par exemple, au début de la formation longue des travailleurs sociaux, nous pensons demander aux personnes qu'ils évoquent dans la lettre leur parcours, leur moment d'irréversibilité (si la phase C a été réalisée) leurs envies, leurs craintes, les compétences qu'ils ont déjà et celles qu'ils veulent développer.

2) Soutenir la phase d'écriture en étant disponible ou en organisant de petits groupes de relecture. Ne pas retenir mais aider à reformuler, développer les idées.

3) Donnez les instructions pour une mise en forme de la lettre, avec le choix concernant le support (audio ou vidéo) et concernant la forme (soit les personnes s'adressent à elles-mêmes comme dans la lettre, soit les participants s'interviewent eux-mêmes. Organisez des groupes de travail (1, 2 ou 3 personnes) afin que chacun se sente à l'aise.

4) Soutenir techniquement les réalisations en fonction de l'équipement disponible et collecter les productions.

5) Distribuer les productions des personnes consentantes, soit en grand groupe, soit en aménageant un espace informel auquel les personnes peuvent accéder librement.








<b>Débriefing et évaluation</b>	<p>Le débriefing peut se faire en deux temps à la fin de l'activité. Tout d'abord, une discussion en petits groupes sur les sentiments éprouvés au cours des différentes phases du processus (insistez pour que toute difficulté puisse être verbalisée), sur les compétences développées, sur l'utilisation des productions à l'avenir. Ensuite, un feedback est nécessaire en grand groupe par l'intermédiaire des porte-parole afin d'augmenter la méta-cognition des compétences développées, et pour que les formateurs puissent résoudre les difficultés éventuelles et donner également un feedback (20-30 min).</p> <p>L'idéal est de réunir à nouveau le groupe à l'issue de l'activité (à la fin de la formation, s'il s'agit d'une formation longue, ou après le délai précisé dans la consigne " dans 6 mois " " dans 2 ans "). L'écoute ou le visionnage des productions peut alors se faire individuellement et/ou collectivement. Pour cela, il est prudent que les formateurs aient stocké les productions.</p> <p>Sinon, l'évaluation à long terme peut être faite spontanément, librement et individuellement par les stagiaires lorsqu'ils y reviennent.</p>
<b>Conseils, considérations et sécurité</b>	<p>Adapter les conditions de la phase de production en fonction des besoins des personnes (solitude intime pour certains, émulation nécessaire pour d'autres qui n'arrivent pas à produire seuls / laisser le choix de commencer par l'écrit ou l'audio/vidéo). La compétence d'introspection est très variable selon le contexte de vie des personnes, et des sentiments d'anxiété (au début ou à la fin de la formation par exemple) peuvent bloquer le processus alors que les personnes en sont habituellement capables.</p> <p>Soyez très précis dans les instructions pour guider le début de la production, mais soyez ensuite flexible si les personnes se sentent inspirés par une autre intrigue.</p> <p>Ne forcez pas la production à se terminer dans un délai donné. Rassemblez les traces là où elles se trouvent lorsque vous déclarez l'activité terminée. Vous pouvez donner aux personnes des délais pour terminer chez eux, en privé. Plus vous variez les outils et les possibilités de production (lettre, audio, interview, audio, montage...), plus vous pouvez faire progresser les personnes en fonction de leurs pré-requis et de leurs motivations.</p>
<b>Auteur(s) - Sources</b>	<p>Romane ANTOINE, Lucas MANDON, CEMEA Centre-Val-de-Loire Irvin Anneix, réalisateur de la websérie "Cher futur moi".</p>

## Documentaire "Shot by Shot"


### Par Real Time Video

Méthodes de narration utilisées :

- Méthodologies autobiographiques
- Récit numérique
- X Vidéo participative**
- Autres approches de narration

Complexité	Matériaux	Âge	Numéro	Temps	Préparation	Compétences sociales et civiques
						
Exige un travailleur ayant des compétences en vidéo participative et une compréhension du montage en caméra.	Caméra vidéo, trépied, microphone, matériel de lecture.	12+ aux adultes.	3 à 8 par groupe.	45 - 60minutes.	De préférence après avoir fait quelques exercices vidéo simples au préalable.	Participation active, interaction avec d'autres personnes, compréhension de l'utilisation des médias.

<b>Titre</b>	<i>Documentaire "Shot by Shot"</i>
<b>Description de l'exercice</b>	Le groupe improvise un documentaire en utilisant les techniques de montage in-camera.
<b>Thème</b>	Thème général : Améliorer les compétences sociales et civiques des jeunes.  En ciblant le contenu thématique de l'exercice, les jeunes peuvent utiliser la vidéo pour explorer leur créativité et leurs idées.

	<p>Par exemple, la réalisation d'une courte vidéo sur les expériences d'un réfugié permettrait au groupe d'explorer les questions relatives aux "valeurs humaines communes au-delà des différences culturelles".</p>
<p><b>Objectifs</b></p>	<p>Travail en collaboration.  Les participants du groupe travaillent ensemble, s'entraident pour produire rapidement une vidéo collaborative.  Apprendre de nouvelles compétences techniques et de planification.  Utiliser des techniques d'apprentissage par l'expérience pour développer des compétences en communication technique et en planification. Acquérir une expertise dans l'utilisation des équipements.</p> <p>Comprendre les narrations et les séquences.  Exercer ce qu'il faut pour construire une séquence de clips et servir d'introduction à la structure narrative et à la communication avec un public.</p> <p>Renforcement de la confiance en soi.  Se présenter devant la caméra et réussir à faire un film pour aider à renforcer l'estime de soi.</p> <p>L'approche "plan par plan" est une technique utile pour le travail de vidéo participative car elle introduit la réalisation de programmes par le biais d'une expérience pratique, permettant aux messages vidéo d'être construits, étape par étape. C'est également une introduction idéale au travail sur le terrain.</p> <p>Exploration et expression créative.  Acquérir de nouvelles connaissances sur les environnements locaux en utilisant la caméra pour se concentrer sur leur environnement immédiat. L'utilisation de la vidéo de cette manière permet à un groupe d'avoir un regard différent sur le monde dans lequel il vit. Ils peuvent même voir des environnements familiers sous un jour nouveau, car ils ont pour mission de présenter des informations à un public.</p>
<p><b>Matériaux</b></p>	<p>Caméra vidéo, batteries, microphone externe avec câbles (de préférence à main, microphone directionnel sur perche ou microphone à pince), écouteurs, trépied, moniteur TV pour la lecture avec câbles à connecter à la caméra, câbles d'extension secteur, autre kit optionnel, par exemple, microphone directionnel avec perche, moniteur de terrain.</p> 

<p><b>Préparation</b></p>	<p>On ne peut pas s'attendre à ce que les participants réfléchissent à des sujets pour des vidéos complètes avant qu'ils n'aient eu une certaine pratique de l'enchaînement des plans et une certaine compréhension de la façon dont une série de plans fonctionne ensemble. S'ils n'ont aucune idée de la façon de composer une séquence vidéo, ou de ce à quoi pourrait ressembler le produit fini, il leur est très difficile de répondre aux demandes de plans de programmes. Le résultat direct de cette situation est que les idées seront inappropriées ou impossibles à réaliser et que les groupes peuvent facilement se décourager. L'approche "plan par plan" fournit une structure et une introduction accessible à la réalisation de vidéos. Au lieu d'être intimidé par la tâche de planifier une vidéo complète, le groupe n'a qu'à penser à "un plan à la fois", ce qui lui permet de voir comment le programme se construit.</p> <p>Au fur et à mesure que chaque plan est réalisé, le groupe apprend au fur et à mesure, voit ce qui fait un bon plan et commence à comprendre comment les plans doivent fonctionner ensemble.</p> <p>Les membres du groupe doivent avoir fait des jeux d'échauffement, de préférence basés sur la vidéo, tels que des exercices simples de "questions-réponses". Ils doivent s'être vus sur la vidéo et avoir été capables de revoir et d'évaluer le contenu.</p> <p>Si le temps le permet, cet exercice doit se dérouler à l'extérieur. Les travailleurs doivent être conscients des risques possibles et des mesures d'atténuation à prendre, ainsi que de la légalité de filmer dans des zones publiques. Une évaluation des risques doit être effectuée en fonction du lieu et du moment où les activités se dérouleront. Les travailleurs doivent s'assurer que l'environnement dans lequel ils se déplacent est sûr. Il faut tenir compte de la circulation, etc. Le groupe doit porter des vêtements et des chaussures adaptés aux lieux.</p> <p>Les travailleurs doivent également se demander si le groupe que l'on voit en train de filmer ne mettrait pas l'un d'entre eux en danger, du fait de l'exposition au public.</p> <p>Le principe du tour de rôle est un élément clé de la méthodologie de la vidéo participative. Tout le monde se relaiera pour toutes les tâches, et chaque membre du groupe doit donc être prêt à apparaître devant la caméra. S'ils ne veulent pas apparaître devant la caméra, ils ne peuvent pas participer à l'exercice. Cela doit être précisé avant le début du travail.</p> <p>Les travailleurs doivent s'être exercés à l'avance à l'enregistrement et à la lecture "plan par plan" avec l'équipement qu'ils utiliseront, afin de vérifier son adéquation et d'éviter tout problème technique au moment du tournage. Les batteries et tout le matériel doivent être chargés et testés. Fixez des limites quant à la distance que le groupe peut parcourir compte tenu du temps disponible.</p>
<p><b>Instructions</b></p>	<p>Lorsque les personnes commencent à réaliser des vidéos, il leur est souvent difficile de se concentrer et de contenir leur enthousiasme. Les suggestions peuvent facilement dépasser ce qui est possible compte tenu des niveaux de compétence et du temps disponible. L'approche "plan par plan" permet d'éviter ce problème.</p>

Cet exercice permet de créer un court documentaire en se concentrant uniquement sur le plan qui va être réalisé. Chaque plan est conçu un par un. Les membres du groupe choisissent un plan et le préparent et l'enregistrent immédiatement, puis ils réfléchissent à ce qui va se passer ensuite. Ils planifient et produisent ensuite le plan suivant et ce processus "plan par plan" se poursuit jusqu'à ce que toute la séquence soit terminée.

### **Procédure**

1. Expliquez que tout le monde va sortir pour filmer.
2. Demandez-leur où ils veulent commencer. La première personne à faire une suggestion dirige le groupe vers le lieu (cette personne devient le directeur).
3. Le **réalisateur** aide à décider de la taille du plan, de l'endroit où la personne se tient, de ce qu'il y a dans l'image, le **chef de plateau** les compte, le **caméraman** appuie sur le bouton d'enregistrement de la caméra et enregistre le plan. Il est utile de savoir ce que la personne va dire avant de commencer, afin que le caméraman sache quand s'arrêter et ne coupe pas le présentateur à mi-chemin de son message.  
La séquence est la suivante : "3 2 1", "enregistrement caméra" (le présentateur doit alors attendre une ou deux secondes avant de commencer).
4. Le format le plus simple/rapide consiste à demander à la personne qui a choisi le lieu d'expliquer pourquoi elle l'a choisi devant la caméra.
5. Une fois le plan terminé, tous les membres du groupe passent au rôle suivant. Un nouveau réalisateur dirige le groupe vers le lieu suivant.
6. Continuez jusqu'à ce que tout le monde ait choisi et apparu dans un plan et ait assumé tous les rôles.
7. La personne du dernier plan peut essayer de "conclure" le film improvisé.
9. Retour à la base, pour regarder le film et discuter.



<p><b>Débriefing et évaluation</b></p>	<p>L'ensemble du groupe est activement engagé dans l'exploration de la localité, ce qui contribue à développer une approche critique de la façon dont l'environnement local est perçu. Le visionnage du matériel peut donner lieu à des discussions sur la manière de présenter les idées, sur ce qui fonctionne et ce qui ne fonctionne pas, etc. Il peut être utile de regarder le contenu, puis de discuter de tout ce qui se présente et de le regarder à nouveau.</p> <p>La prise de conscience et l'esprit d'équipe seront améliorés, car les membres du groupe doivent interagir et coopérer afin de mener à bien la tâche. Travailler ensemble en tant qu'équipe technique, coordonner, enregistrer et échanger les rôles de manière équitable renforce l'identité du groupe. La prise de décision et le contrôle sont partagés. On peut demander aux membres du groupe quels rôles ils ont appréciés et ce qu'ils pensent du travail en commun.</p> <p>Les compétences en matière de production vidéo s'acquièrent collectivement et par l'expérience. Les travailleurs doivent être encourageants mais pas trop critiques, il s'agit d'un simple exercice et non d'une activité de réalisation de films. Cela viendra plus tard. En règle générale, le film ne doit être partagé qu'avec le groupe, mais il peut arriver que les participants souhaitent le montrer à d'autres personnes. Dans ce cas, assurez-vous que tous les membres du groupe donnent leur autorisation (chaque participant a un droit de veto sur la diffusion de son film).</p> <p>Le groupe commence à comprendre comment les plans peuvent être regroupés en séquences pour explorer des idées et comment la parole et les images peuvent fonctionner ensemble pour communiquer beaucoup d'informations. Une discussion peut avoir lieu sur les plans qui pourraient améliorer l'aspect narratif du film.</p> <p>L'approche "plan par plan" garantit également que la planification n'est pas dominée par une ou deux personnes. Chaque participant choisit à tour de rôle où aller et ce qu'il faut enregistrer. Cette approche est encore plus efficace lorsque le groupe présente des différences en termes de compétences, de langue ou d'éducation, car chaque personne peut réaliser sa prise de vue dans la limite de ses capacités. Il n'est pas nécessaire que le groupe entier soit d'accord sur chaque prise de vue, car cela démontre que les vidéos peuvent contenir des différences d'opinion tout en restant cohérentes.</p> <p>L'ensemble du groupe prend part au processus de décision. Il est important de noter que le contrôle est partagé lorsque l'on travaille plan par plan. Cela permet au groupe de communiquer efficacement sur la vidéo et le résultat final est mieux organisé et donc plus intéressant à regarder.</p> <p><b>Variations</b></p> <p>Les séquences peuvent être tracées avant le début de l'enregistrement. Différents thèmes peuvent être introduits. Des films peuvent être réalisés sur un lieu particulier ou sur ce que les personnes aiment ou n'aiment pas.</p> <p><b>Déclarations "coup par coup" :</b></p>
--	--

	<p>Plutôt que de se déplacer, la technique du "plan par plan" peut être utilisée au début des sessions suivantes pour enregistrer rapidement les points de vue. Chaque personne planifie une déclaration sur un thème convenu. Chaque personne est enregistrée à tour de rôle et immédiatement réécoutée.</p>
<p><b>Conseils, considérations et sécurité</b></p>	<p><b>Technique</b></p> <p>Il est utile de créer un cadre noir (en enregistrant 3 ou 4 secondes avec le capuchon de l'objectif) au début et à la fin du film, car cela donne l'impression d'un film terminé à la lecture.</p> <p>Bannissez les "zooms" et les "panoramiques" - ils sont difficiles à réaliser correctement par des personnes inexpérimentées et sont surutilisés par les débutants (ils doivent être considérés comme des transitions entre deux plans plutôt que comme un plan unique à part entière). Ils sont souvent utilisés lorsque les participants n'arrivent pas à décider ce qu'ils veulent montrer, et croient à tort qu'un panoramique en montrera plus, mais en général, cela ne fait qu'embrouiller le public.</p> <p><b>Travailler avec des groupes moins performants</b></p> <p>Avec les groupes moins aptes, les travailleurs devront peut-être intervenir davantage pour aider les personnes à décider où filmer. Cela peut être aussi simple que de demander quel est votre endroit préféré dans le bâtiment ou même de suggérer un endroit, et ensuite de demander ce qui pourrait faire un plan intéressant à montrer aux autres personnes.</p> <p><b>Rôles et travail en équipe</b></p> <p>Dans la vidéo participative, il est essentiel que chacun joue tous les rôles à tour de rôle. C'est l'un des éléments essentiels qui aide l'approche participative à développer le travail d'équipe et l'apprentissage par l'expérience. Faire d'une seule personne le caméraman signifie qu'elle est la seule à comprendre ce rôle.</p> <p>La mise en place d'un plan à l'extérieur peut prendre un certain temps, et il est important que tout le monde soit occupé. Les rôles de la production peuvent être structurés en fonction de la taille du groupe et du nombre de personnes apparaissant à la caméra.</p> <p>Cette liste décrit une série de fonctions de production que les travailleurs peuvent répartir entre les membres du groupe :</p> <p><b>Le réalisateur</b> - décide de ce qu'il faut filmer et a son mot à dire sur la composition, etc.  <b>Caméraman</b> : il transporte la caméra jusqu'au plan suivant, l'installe et enregistre le plan.  <b>Présentateur(s)</b> - parle à la caméra.  <b>Preneur de son</b> - règle les niveaux sonores, surveille le son à l'aide d'un casque.  <b>Assistant son</b> - tient le microphone directionnel (avec perche) ou aide à brancher le présentateur avec le microphone à pince.  <b>Chef de plateau</b> - coordonne l'action devant, en suivant les instructions du réalisateur, assure la communication entre l'équipe et les présentateurs, compte pour commencer le tournage lorsque tout le monde est prêt.</p>

	<p><b>Gaffer</b> - porte des sacs avec des câbles de rechange et des batteries, vérifie que rien n'est oublié lorsque le groupe se déplace.</p> <p><b>Chef de projet</b> - s'assure que les membres de l'équipe alternent les rôles. Il est attentif aux problèmes éventuels, vérifie la sécurité de l'équipe et aide les travailleurs à faire face aux facteurs extérieurs, par exemple les passants qui interrompent le travail de groupe.</p> <p><b>Éclairage</b> - vérifie la configuration de la caméra, la balance des blancs, les filtres, etc. (normalement, cela n'est fait qu'une fois), installe les lumières si nécessaire, tient le réflecteur, etc.</p> <p>Il est clair qu'il y a beaucoup de tâches à accomplir et le fait de les clarifier aide le groupe à comprendre ce qui doit être fait et qu'il doit travailler ensemble. Avec des groupes plus petits, les tâches peuvent être combinées, par exemple, „réalisateur/cameraman, sonorisateur unique, chef de projet/gaffeur.</p> <p>Les caméramans sont souvent désireux de s'éteindre rapidement, il est donc utile de savoir ce qui va être dit. Parfois, si un micro à main est utilisé, le fait que le présentateur baisse le micro peut servir de signal pour indiquer qu'il a terminé.</p> <p>Assurez-vous d'avoir suffisamment de piles de rechange et veillez à remettre le bouchon de l'objectif entre les prises de vue (cela protège l'objectif de l'appareil de la poussière et des dommages importants peuvent être causés si l'appareil est pointé par inadvertance vers le soleil, même s'il est éteint).</p>
<p><b>Auteur(s) - Sources</b></p>	<p><b>Shaw J et C Robertson</b> (1997) <i>Participatory Video : A practical guide to using video creatively in group development work</i>, Londres, Routledge 287 pages. 80 000 mots</p> <p><b>Shaw J</b> (2016) L'éthique émergente dans la vidéo participative : négocier les tensions inhérentes à l'évolution des processus de groupe in Section spéciale : Critiquing participatory video : experiences from around the world (ed E J Milne) <i>Area</i> Volume 48, Issue 4 pp. 419-426 doi : 10.1111/area.12167</p> <p><b>Voir aussi <a href="http://www.real-time.org.uk">www.real-time.org.uk</a></b></p>

### Autres catégories

<p><b>Taille du groupe</b></p>	<p>La vidéo participative fonctionne mieux avec deux personnes. Si vous travaillez à l'extérieur, c'est aussi une question de sécurité.</p> <p>Les groupes de 6 à 8 personnes sont idéaux pour cet exercice. Avec des groupes plus importants, divisez-les en groupes de 8. Chaque groupe doit disposer d'un ensemble d'équipements et d'un travailleur.</p>
<p><b>Tranche d'âge</b></p>	<p>Cet exercice convient à tous les groupes d'âge ; même les enfants les plus jeunes comprennent le concept du tour de rôle et de la progression d'un coup à la fois.</p>

<b>Complexité</b>	<p>Niveau de complexité 3</p> <p>Bien que l'exercice ne soit pas excessivement complexe, le montage caméra est une technique délicate à mettre en œuvre et nécessite des travailleurs qualifiés. La synchronisation du démarrage et de l'arrêt de l'enregistrement peut s'avérer difficile, et les travailleurs doivent donc avoir pratiqué l'approche du montage caméra pour y parvenir.</p> <p>Toute vidéo participative devrait idéalement être réalisée par deux personnes, car il y a deux domaines distincts à traiter. L'un organise les personnes devant la caméra, les aide à trouver des idées et à les présenter à l'écran. L'autre travailleur est nécessaire pour soutenir les rôles techniques et s'assurer que tout est enregistré. Il n'y a rien de plus décevant qu'un mauvais son, des images mal cadrées ou une caméra qui s'allume ou s'éteint au mauvais moment.</p>
<b>Temps</b>	<p><i>Un facteur contribuant à la durée de cet exercice est la distance que le groupe peut être autorisé à parcourir. De longues marches entre les prises de vue peuvent augmenter considérablement la durée de l'exercice. Il est difficile de réaliser cet exercice en moins de 45 minutes et il est très important de laisser suffisamment de temps pour regarder en arrière, réfléchir et discuter des résultats.</i></p>








## ***Les éléments qui composent l'histoire de Karol***

**Par l'Association des formateurs d'ONG**

Méthodes de narration utilisées :

- Méthodologies autobiographiques
- Récit numérique
- Vidéo participative

**X Autres approches narratives : théâtre**

<b>Complexité</b>	<b>Matériaux</b>	<b>Âge</b>	<b>Numéro</b>	<b>Temps</b>	<b>Préparation</b>	<b>Civic Social Compétences</b>
						
2	Sac à dos, articles de Karol, courte présentation sur les migrants, tableau à feuilles mobiles, marqueurs.	10-14	14-16	1,5h	Préparez le sac à dos de Karol avec les objets qu'il contient.	Renforcer l'empathie envers les migrants et les réfugiés.

<b>Titre</b>	<i>Les éléments qui composent l'histoire de Karol</i>
<b>Description de l'exercice</b>	Différences et similitudes entre la vie des migrants et des réfugiés, ce dont ils ont besoin dans leur situation. Nous voulons donner aux jeunes l'espace nécessaire : se mettre à la place des migrants et des réfugiés pour mieux comprendre la situation de ces deux groupes (leurs besoins, leurs émotions, leurs pensées). obtenir des informations sur la vie des migrants et des réfugiés. trouver une solution sur la façon de se comporter lorsque de nouveaux jeunes rejoignent le groupe/la classe.
<b>Thème</b>	Améliorer les compétences sociales et civiques des jeunes.

<b>Objectifs</b>	Les apprenants seront capables de : <ul style="list-style-type: none"> <li>- éprouver de l'empathie pour les enfants migrants et réfugiés du groupe.</li> </ul>
<b>Matériaux</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Un sac à dos</li> <li>- Les objets de Karol, qui font son histoire : une lettre à son ami en Pologne, une photo et un autographe, une partie du papier avec des discours haineux - "IDIOT", "PURE POLISH GUY", "LUMP", une lettre de l'école adressée directement aux parents de Karol, une photo de la maison incendiée, etc.</li> <li>- Une feuille de matériau noir</li> <li>- Une courte présentation sur les migrants et les réfugiés</li> <li>- Tableau de conférence, marqueurs</li> </ul>
<b>Préparation</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Préparez le sac à dos de Karol avec les objets qu'il contient. Les participants prennent un objet du sac à dos et construisent ensemble l'histoire de Karol.</li> <li>2. Trouvez une feuille noire ; vous l'utiliserez pour y déposer tous les objets de Karol.</li> </ol>
<b>Instructions</b>	<p>Introduction - souhaitez la bienvenue à tous les participants. Si possible, essayez de trouver des informations sur eux (demandez-leur leur nom, leur mode de vie, leurs loisirs, etc.) "Aujourd'hui, nous allons découvrir l'histoire qui pourrait arriver à chacun d'entre nous..."</p> <p><b>Storytelling</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dites au groupe que cette histoire n'est pas vraie, mais qu'elle peut se produire. Cette histoire est cachée dans ce sac à dos (convenez avec le groupe que vous allez travailler sur l'histoire de fiction).</li> <li>2. Facilitez la discussion entre les participants en posant les questions suivantes :             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Qui pourrait être le propriétaire de ce sac à dos ? - Quel est son âge ?</li> </ul> </li> <li>3. - Que peut-il se passer ? - Que pouvons-nous faire pour apprendre à connaître cette histoire ? Essayez d'impliquer tous les participants.</li> <li>4. Après la discussion, choisissez un des participants pour prendre un objet dans le sac à dos et demandez-lui :             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Quels articles avez-vous obtenus ?</li> <li>- Qu'est-ce que cela nous apprend sur cette histoire ?</li> </ul> <p>Si une personne répond à ces questions, le facilitateur lui demande de mettre cet élément sur le morceau de matériel noir.</p> </li> <li>5. Demandez à une autre personne de prendre l'élément suivant et répétez les questions ci-dessus.</li> </ol> <p><b>Établir le lien et les conclusions :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Lorsque les participants prennent des objets dans le sac à dos, demandez-leur de raconter l'histoire de Karol. Vous pouvez les soutenir en posant les questions suivantes :             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Que se passe-t-il ?</li> <li>- Quels sont les personnages de cette histoire ? Écrivez le nom des personnages sur un tableau de papier.</li> </ul> </li> </ol>

7. Divisez les participants en binômes et demandez-leur de choisir une relation entre les personnages de cette histoire qui les intéresse le plus.
8. Demandez-leur ensuite de jouer une courte scène de théâtre pour obtenir plus d'informations sur ces relations/personnages/récits.
9. Les participants jouent tous ensemble. S'ils terminent, demandez-leur de partager avec le groupe une minute de la partie la plus intéressante du dialogue de leurs scènes de théâtre.
10. Tous les binômes présentent leur dialogue - en tant que facilitateur, vous pouvez voir ce qui est le plus intéressant pour les personnes dans votre histoire.
11. Divisez maintenant les participants en trois groupes. Chaque groupe doit préparer une solution répondant à la question : Que pouvons-nous faire pour résoudre les problèmes de Karol ?
12. Les groupes travaillent sur la solution et la scène de théâtre pour présenter la solution.
13. Chaque groupe joue la scène pour le reste des participants. Ensuite, ils sortent du rôle (cela peut se faire par un geste symbolique comme secouer le corps).
14. Demandez aux participants :
  - leurs sentiments/impressions après ce travail ?
  - quelle situation dans cette histoire les touche ? - si l'histoire de Karol peut vraiment se produire ? Qui peut être le personnage principal de cette histoire ?
15. Expliquez qui est un migrant/qui est un réfugié.

**Planification**

16. Divisez le groupe en 4 groupes et demandez à 2 groupes de préparer une solution à ce que les enfants pourraient faire pour adopter Karol ? Les 2 autres groupes doivent préparer une solution sur ce que Karol devrait faire dans cette situation ?



<b>Débriefing et évaluation</b>	<p>A la fin de l'atelier, demandez aux participants :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Que retiendras-tu de l'histoire de Karol ?</li> <li>- Que ressentent-ils/ pensent-ils à la fin de l'atelier ?</li> </ul> <p>Pendant le travail sur l'histoire, la question la plus importante est : l'histoire de Karol peut-elle vraiment se produire ? Qui peut être le personnage principal de cette histoire ?</p>
<b>Conseils, considérations et sécurité</b>	<p>L'animateur doit se rappeler que, dans cette méthode, les participants créent une histoire. Si les participants ont des problèmes avec les jeux de rôle, l'animateur peut préparer des marionnettes.</p> <p>Avant de commencer cet exercice, veillez à l'intégration et au sentiment de sécurité dans le groupe.</p>
<b>Auteur(s) - Sources</b>	<p>Małgorzata Winiarek-Kołucka</p> <p>Organisation : Association des praticiens de l'art dramatique STOP-KLATKA</p> <p><a href="http://stop-klatka.org.pl/english/">http://stop-klatka.org.pl/english/</a></p>








## La nouvelle planète

**Par l'Association des formateurs d'ONG**

Méthodes de narration utilisées :

- Méthodologies autobiographiques
- Récit numérique
- Vidéo participative

**X Autres approches narratives : Drame**

Complexité	Matériaux	Âge	Numéro	Temps	Préparation	Compétences sociales et civiques
						 <b>civiques</b>
2	Stylos à dessin - Papier à dessin - Tableau de conférence et support.	>14	6-20	1,5h	Imprimer toutes les instructions pour les participants, préparer un marqueur avec des cordes.	Développer la conscience de l'importance des compétences civiques et sociales dans notre vie.

<b>Titre</b>	<i><b>La nouvelle planète</b></i>
<b>Description de l'exercice</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Travailler en groupe avec d'autres personnes et discuter, répéter et combiner des idées créatives en collaboration avec des pairs de différents niveaux.</li> <li>● Regarder les choses d'un point de vue différent et être drôle, intrigant ou frustrant et donc créer une croissance.</li> </ul>
<b>Thème</b>	Améliorer les compétences sociales et civiques des jeunes. La compétence personnelle, sociale et d'apprentissage pour apprendre consiste en la capacité de réfléchir sur soi-même.

	Développer la conscience de l'importance des compétences civiques et sociales dans notre vie. Collaborer au sein d'un groupe.
<b>Objectifs</b>	Les apprenants seront : <ul style="list-style-type: none"> <li>• connaître le concept de compétence civile et le comprendre.</li> <li>• plus à même d'identifier certaines connaissances, aptitudes et attitudes qui constituent les compétences civiles.</li> <li>• conscients de l'importance des compétences civiques.</li> <li>• conscients des valeurs civiques dans la vie quotidienne.</li> </ul>
<b>Matériaux</b>	Stylos à dessin, papier à dessin, tableau à feuilles mobiles et support.
<b>Préparation</b>	Imprimer toutes les instructions pour les participants, préparer un marqueur avec des cordes (voir l'exercice ci-dessous).
<b>Instructions</b>	<p><b>Présenter les objectifs et l'ordre du jour de la session.</b></p> <p>Message aux participants : Nous allons parler des compétences civiques. Avant de commencer à en parler, nous allons participer à quelques jeux de groupe.</p> <p><b>Storytelling</b></p> <p>Les participants peuvent travailler en un seul groupe ou en groupes de 4-5 personnes. Ils doivent accomplir 4 tâches.</p> <p>Introduction :</p> <p>Dans un futur lointain, dans une galaxie très, très lointaine, un groupe de voyageurs de l'espace a pour mission spéciale de trouver et de coloniser une nouvelle planète. Ils sont soutenus par l'intelligence artificielle du vaisseau spatial appelée StoryDec5. StoryDec5 est programmée pour les protéger et les conduire vers un nouveau monde magnifique. Elle doit également les aider à établir une société harmonieuse sur la planète. C'est pourquoi StoryDec5 n'est pas autorisé à laisser les voyageurs de l'espace atterrir sur le nouveau monde avant que celui-ci ne soit prêt pour les voyageurs de l'espace et la vie.</p> <p>Vous êtes les voyageurs de l'espace sur le vaisseau spatial dirigé par StoryDec5. Votre mission est presque terminée. Vous avez trouvé une nouvelle planète. Mais avant d'atterrir, vous devez accomplir certaines tâches préparées par StoryDec5. Sinon, StoryDec5 ne vous laissera pas poser le pied sur le nouveau monde. Trouvez les cinq tâches et accomplissez-les ensemble.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Donnez un nom à la planète et écrivez-la ensemble. Il doit s'agir d'un travail collaboratif : chaque personne doit garder un bout de ficelle qui est attaché au marqueur. Personne n'est autorisé à garder le marqueur à la main.</li> <li>2. Vous êtes les premiers habitants de votre belle planète. Tout dépend de vous, de la société que vous allez créer pour vous. Discutez des valeurs et des règles essentielles que vous voulez suivre pendant les 5 prochains jours de la formation.</li> <li>3. Vous devez établir une nouvelle façon de saluer. Essayez de trouver quelque chose qui puisse contribuer à créer une atmosphère chaleureuse dans le groupe, dans le respect des limites personnelles.</li> </ol>

4. Composez l'hymne de la société de votre nouvelle planète en frappant dans vos mains. Chaque membre de ta société doit l'interpréter. Si la performance est assez forte, StoryDec5 ouvrira ses portes, et vous laissera sortir du vaisseau connecté avec des compétences/ connaissances/attitudes civiles **particulières**.

Après avoir terminé la pièce : engagez une conversation sur l'expérience. L'objectif est d'amener les participants à partager leurs sentiments et leurs idées sur l'expérience.

Questions utiles :

- Comment avez-vous vécu cette expérience ?
- Avez-vous atteint tous les objectifs ?

### **Établissement du lien et conclusions**

1. Se référer à l'expérience d'apprentissage des participants et à la réflexion sur les compétences civiles. Ces applications peuvent aller au-delà d'une expérience connue, montrer la justesse liée au comportement en faisant appel à la théorie qui les explique.
  - Qu'est-ce qui vous a aidé à travailler ? Qu'est-ce qui a rendu les choses difficiles ?
  - De quelles compétences/connaissances avez-vous eu besoin pour accomplir les tâches ?
2. Le facilitateur recueille les réponses des participants sur les feuilles A4 et construit la carte mentale du concept de compétences civiles. Il/elle présente le concept en utilisant la carte mentale.
3. Discussion en petits groupes :
  - 1er tour (10 min) : Dans quelles autres situations avez-vous besoin de ce type de connaissances/compétences ?  
Collecte d'exemples auprès de petits groupes.
  - 2ème tour (10 min) : De quelles autres compétences et connaissances avons-nous besoin en tant que citoyens ?  
Collecte des exemples des petits groupes et ajout de nouvelles compétences/connaissances à la carte mentale.

### **Planification**

Le facilitateur peut poser les questions suivantes :

- Comment pouvez-vous utiliser les enseignements de cette réunion ?
- Quelles connaissances ou aptitudes particulières aimeriez-vous développer en rapport avec les compétences civiques ?

Cette dernière partie de l'exercice nous aide à compléter la transition de la narration à l'action, qui est l'un des objectifs des parcours pédagogiques créés par le projet StoryDeC.

	<pre> graph TD     A[Acting] --&gt; B[Storytelling - awareness - evaluation]     B --&gt; C[Building the link between the story (experience) and the social / civil competences]     C --&gt; D[Conclusions]     D --&gt; E[Planning action - making decision: what can I/we do?]     E --&gt; A   </pre>
<b>Débriefing et évaluation</b>	Résumé de la journée - le thermomètre : quelle est la température de ma satisfaction ?
<b>Conseils, considérations et sécurité</b>	Examiner les éventuels problèmes de santé des participants. Des installations de pause confortables. Espace pour différents types d'activités, ce qui est attrayant en soi, mais peut facilement être créé à partir d'une salle de classe moyenne.
<b>Auteur(s) - Sources</b>	Agnieszka Borek L'Association des formateurs d'ONG <a href="http://www.stowarzyszeniestop.pl">www.stowarzyszeniestop.pl</a>








## ***Un petit acte sur le manque de valeurs civiques***

**Par l'Association des formateurs d'ONG**

Méthodes de narration utilisées :

- Méthodologies autobiographiques
- Récit numérique
- Vidéo participative

**X Autres approches narratives : théâtre**

Complexité	Matériaux	Âge	Numéro	Temps	Préparation	Compétences sociales et civiques
						 <b>civiques</b>
2	Un espace où il est possible de s'asseoir en cercle et d'agir, des murs sur lesquels coller des affiches.	>14	6-20	1,5h	10 minutes, faites un cercle de chaises et un espace pour les actes de théâtre.	Sensibiliser à l'importance de respecter les droits de l'homme de chacun, quelle que soit son origine ethnique, linguistique ou religieuse, ou son orientation sexuelle ou de genre.

<b>Titre</b>	<b><i>Un petit acte sur le manque de valeurs civiques</i></b>
<b>Description de l'exercice</b>	Réagir au harcèlement moral, à l'inégalité et à l'injustice est l'une des compétences civiles.
<b>Thème</b>	Améliorer les compétences sociales et civiques des jeunes. La compétence personnelle, sociale et d'apprentissage pour apprendre consiste en la capacité de réfléchir sur soi-même. Développer une conscience des injustices que nous pouvons rencontrer dans nos groupes de travail ; Développer les compétences sociales que nous pouvons déployer dans ces situations :
<b>Objectifs</b>	<b>Les participants le feront :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sensibiliser au fait que les compétences et les valeurs civiques sont présentes dans la vie quotidienne.</li> <li>• Sensibiliser à l'importance de respecter les droits de l'homme de chacun, quelle que soit son origine ethnique, linguistique ou religieuse, ou son orientation sexuelle ou de genre.</li> <li>• Sensibilisez-les au fait qu'ils peuvent agir contre la situation de mobbing.</li> </ul>
<b>Matériaux</b>	Logistique : espace où il est possible de s'asseoir en cercle et d'agir, murs sur lesquels coller des affiches.
<b>Préparation</b>	10 minutes, faites un cercle de chaises et un espace pour les actes de théâtre.
<b>Instructions</b>	<p><b>Storytelling</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Partage de l'expérience des participants - discussion en binôme : <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Comment travaillez-vous avec les jeunes ?</li> <li>b) Quelles compétences civiles développez-vous par votre activité auprès des jeunes, le cas échéant ?</li> </ol> </li> </ol> <p>Le résumé dans l'ensemble du groupe.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Raconter des histoires en utilisant la méthode du théâtre (40 min) : <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Réflexion sur les expériences de mobbing en petits groupes (4-5 personnes). Les participants discutent d'abord de leurs expériences personnelles de situations de mobbing/inégalité/injustice (chaque groupe a un sujet différent). Ils en choisissent une pour leur improvisation - 20 minutes.</li> <li>2. Improviser l'acte devant les autres - 15 minutes.</li> </ol> </li> </ol> <p><b>Construire le lien entre la loi sur l'improvisation et les compétences civiles</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Réflexion sur les actes dramatiques présentés en groupe - une courte phase de débriefing où les participants peuvent discuter librement des actes dramatiques et exprimer leurs opinions et leurs points de vue.</li> <li>2. Discussion : Quel est le lien entre l'histoire et les compétences et valeurs sociales et civiques ?</li> </ol> <p><b>Conclusions</b></p> <p>Comment les histoires se rapportent-elles aux autres expériences des participants concernant les valeurs et les droits sociaux et civiques introduits ?</p> <p><b>Planification</b></p> <p>Comment pouvons-nous traiter les problèmes soulevés par les histoires ? - discussion en petits groupes pour trouver la solution/le plan d'action et préparer le numéro d'improvisation.</p> <p><b>Action</b></p> <p>Improviser l'acte devant les autres.</p>








<b>Débriefing et évaluation</b>	<p>Que pensez-vous des solutions proposées pour résoudre le problème ?</p> <p>Quels avantages pouvez-vous tirer de cette expérience ?</p> <p>Quelles réflexions avez-vous à ce stade ?</p>
<b>Conseils, considérations et sécurité</b>	<p>Examiner les éventuels problèmes de santé des participants. Des installations de pause confortables. Espace pour différents types d'activités, ce qui est attrayant en soi, mais peut facilement être créé à partir d'une salle de classe moyenne.</p>
<b>Auteur(s) Sources</b>	<p>- Agnieszka Borek (inspirée par l'outil de Rita Dahl et Päivi Hyle partagé par Kansanvalistusseura, la Fondation finlandaise pour l'apprentissage tout au long de la vie - KVS)</p> <p>L'Association des formateurs d'ONG <a href="http://www.stowarzyszeniestop.pl">www.stowarzyszeniestop.pl</a></p>

## ***Méthode de réalisation - Méthodologie du film, Reflect film et Spread***

### **En mobilisant l'expertise**

Méthodes de narration utilisées :

- o Méthodologies autobiographiques
- o Récit numérique
- o Vidéo participative
- x Autres approches de la narration : Méthodologie du film**

<b>Complexité</b>	<b>Matériaux</b>	<b>Âge</b>	<b>Numéro</b>	<b>Temps</b>	<b>Préparation</b>	<b>Compétences civiques et sociales</b>
						
2/5	Caméra de cinéma, papier, stylos, (matériel filmable précédent).	8+	6-10	1 - 4 Heure(s).	La préparation de la production vidéo varie en fonction du style, du contenu, du calendrier, de l'effort et du budget.	Être capable de s'exprimer dans des situations non formelles et recevoir la capacité de partager librement son histoire avec des personnes d'autres cultures/nationalités.

Stratégie et objectifs de la vidéo

Titre	<i>Méthode de réalisation - Méthodologie du film, Reflect film et Spread</i>
<b>Description de l'exercice</b>	<p>Objectif : L'objectif du projet est de soutenir les mineurs non accompagnés et les implique dans la formulation des défis qu'ils doivent relever dans leur nouvelle pays, mais aussi de trouver des opportunités et des solutions.</p> <p>Méthodes : Le modèle KASAM est un élément central du processus de réalisation d'un film. Il est accessible à l'adresse suivante : se concentre sur 3 principes ; - Signification - Compréhension - Facilité de gestion</p> <p>Ces concepts sont ensuite capturés dans des films. Le processus est plus que la réalisation de films. Les activités sociales sont intégrées pour atteindre un bon réseau et de bons rapports entre les mineurs non accompagnés avant de filmer est crucial. Les entretiens individuels avec des personnes non accompagnées Les mineurs sont également nécessaires.</p> <p><b>Impact :</b> Améliorer le bien-être émotionnel et accroître la créativité.</p>
<b>Thème</b>	<p><u>Thème général</u> - Améliorer les compétences sociales et civiques des jeunes, réflexion. <u>Thème spécifique</u> - Améliorer l'expression de soi par la création, gérer efficacement le temps et l'information. La capacité à réfléchir sur soi-même. Être capable de mener une vie saine et orientée vers l'avenir.</p>
<b>Objectifs</b>	<p>L'objectif du projet est de rassembler un large éventail de personnes afin de partager des expériences de vie et d'échanger des connaissances par le biais de méthodes de narration autobiographique visuelle.</p> <p>La méthodologie permettra aux participants d'avoir une production expressive basée sur un ensemble plus souple de normes cinématographiques.</p> <p>Faire en sorte que les participants individuels soient capables de s'exprimer dans des situations non formelles et reçoivent la capacité de partager librement leur histoire avec des personnes d'autres cultures/nationalités.</p>
<b>Matériaux</b>	Caméra de cinéma, papier, stylos, (matériel filmable précédent).
<b>Préparation</b>	<p><a href="https://www.storytellermn.com/blog/video-production-process">https://www.storytellermn.com/blog/video-production-process</a></p> <p>La préparation de la production vidéo varie en fonction du style, du contenu, du calendrier, de l'effort et du budget. Cependant, quatre grandes étapes sont nécessaires.</p> <p>1. Planification</p>

	<p>2. Équipement</p> <p>3. Filmer</p> <p>4. Édition et partage.</p> <p>Une façon de commencer une vidéo est d'utiliser méthodes autobiographiques. Cela peut être utilisé pour aider ceux qui réalisent un film à réfléchir au processus, à une idée de film, à la chronologie, au contenu et au style de la vidéo.</p> <p>Thème : intégration dans la culture...</p> <p>Il s'agit notamment de :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. la narration</li> <li>2. Méthodes de l'iceberg</li> <li>3. Le fleuve de la vie</li> </ol>
<p><b>Instructions</b></p>	<p><b>1. Planification :</b></p> <p>La durée de la phase de planification peut dépendre de nombreux aspects. Par exemple, la longueur du script, la taille, la complexité et la durée de la vidéo. La production vidéo est bien plus qu'une simple pression sur le bouton d'enregistrement d'une caméra.</p> <p>A ce stade, vous élaborez votre idée de réalisation et l'objectif de votre vidéo. Par exemple, l'idée de réalisation de ce projet porte sur les compétences sociales et civiques, qui explorent les expériences de dialogue interculturel.</p> <p>Il s'agit de la première étape qui vous aide à définir clairement pourquoi vous créez la vidéo. Une fois que vous avez votre idée, votre thème et votre concept, vous êtes en mesure d'écrire un script qui peut suivre le thème. Cela vous donnera une idée générale de ce que la vidéo va représenter.</p> <p>L'étape suivante consiste à commencer à rédiger le scénario de votre vidéo. Il s'agit des mots qui seront utilisés dans les vidéos, les témoignages, les interviews, les histoires, etc.</p> <p>L'étape suivante consiste à décider du format de la vidéo, par exemple une action en direct, filmée avec une caméra, ou une animation. Vous devez choisir le format qui convient le mieux à votre concept.</p> <p>L'élaboration d'un storyboard et la liste des plans constituent l'étape suivante de la phase de planification. Un storyboard décompose chaque scène d'une vidéo pour montrer la vision de chaque scène. La liste des plans décompose chaque plan de chaque scène et montre l'ordre dans lequel vous prévoyez de les tourner. Cela donne vie à vos vidéos en ajoutant des repères visuels et en faisant correspondre le contenu à vos éléments visuels. Il existe un logiciel spécifique qui peut être utilisé pour cette étape, mais elle peut également être réalisée à l'aide de Microsoft Word.</p> <p>(Assurez-vous d'avoir toutes les personnes et tout le matériel nécessaires avant de commencer le tournage). Les éléments constitutifs du film (identité visuelle, ton de la voix, typographie, éclairage, audio, etc.) sont définis et convenus pour guider la phase de production. En général, un scénario et un texte de voix-off sont écrits, et un storyboard est produit. La direction artistique et les décisions relatives au scénario sont validées à ce stade.</p>

## **2. Prenez votre équipement :**

- A caméra - L'équipement de la caméra peut varier d'un iPhone à une caméra RED. La caméra est la pièce d'équipement la plus importante pour réaliser une vidéo. Il n'est pas nécessaire d'acheter la caméra la plus chère pour réaliser une bonne vidéo. Un téléphone de bonne qualité est capable de réaliser une vidéo. Cependant, une webcam ou un caméscope peuvent également faire l'affaire.
- Un microphone externe est fortement recommandé et pourrait être extrêmement utile, mais n'est pas une nécessité. La plupart des microphones internes fournissent généralement un son de faible qualité, mais ils peuvent toujours être enregistrés séparément et ajoutés à la vidéo ultérieurement.
- L'éclairage est également important, surtout si vous filmez en intérieur ou de nuit. Des lumières annulaires ou un bon éclairage naturel peuvent être utilisés pour améliorer vos séquences vidéo. Une lumière uniforme, un ciel couvert ou un éclairage équilibré sont les meilleures options, qui peuvent aller d'une lampe circulaire à un éclairage professionnel.
- Les trépieds/stabilisateurs peuvent également être très utiles pour obtenir une vidéo de meilleure qualité, car ils permettent à la caméra de rester stable, d'avoir les mains libres et de prendre la vidéo elle-même. Il est recommandé d'en disposer pour les séquences plus professionnelles.
- Le logiciel de montage vidéo est très important pour s'assurer que la vidéo est de bonne qualité et avoir plus de liberté pour exprimer ce que vous voulez que votre vidéo exprime.
- Stockage - ce point est également important et doit être suffisant pour contenir l'intégralité de vos prises de vue.

Faites en sorte que tout l'équipement physique soit réparé et prêt à être utilisé avant de commencer à filmer.

## **3. Le tournage :**

Regardez ce que vous avez filmé et vérifiez que tout est correct avant de quitter les lieux. La couleur est-elle bonne ? Le cadrage est-il correct ? Avez-vous obtenu tous les plans dont vous avez besoin ? C'est également là que vous enregistrerez vos interviews, vos narrations, etc.

Si vous enregistrez un son en direct, prêtez une attention particulière à la qualité du son et veillez à enregistrer un fond sonore ou une "ambiance" qui facilitera le montage.

## **4. Édition et partage :**

Avant de commencer, assurez-vous que tout votre travail est sauvegardé et que vous avez un plan de sauvegarde adéquat. Une fois que vous avez commencé le montage, assurez-vous que vous sauvegardez régulièrement vos montages au cas où votre logiciel tomberait en panne pendant le montage. Examinez vos séquences avant de commencer le montage et choisissez celles que vous allez utiliser. Pour ce faire, vous pouvez utiliser une feuille d'enregistrement qui vous permet de prendre des notes sur chaque clip. Si vous disposez d'une grande quantité de matériel, faites un " montage brut " de l'ensemble du film (s'il est court) ou d'une séquence individuelle afin de vous faire une idée de l'ensemble.

	<p>Continuez à revoir votre film au fur et à mesure du montage : vérifiez qu'il a un sens, que le rythme est bon et que le son est cohérent. Vous pouvez également ajouter de la musique et inclure toute autre</p> <p>les graphiques de soutien, l'ajout de crédits, de recommandations, de titres, de logos et de toute autre information importante. Toute voix-off qui doit être faite doit être ajoutée à ce moment-là. Il est très important de réviser constamment.</p> <p>L'étape suivante consiste à le partager avec d'autres personnes pour obtenir des commentaires. C'est là que vous pourrez peaufiner les modifications. Une fois que vous avez terminé, enregistrez et sauvegardez votre vidéo, puis élaborez une stratégie de distribution afin de diffuser votre contenu au bon public.</p>
<p><b>Débriefing et évaluation</b></p>	<p>Une fois les présentations terminées, consacrez du temps à la réflexion avec le groupe. - Posez-leur des questions sur ce qu'ils ont appris et sur les conclusions qu'ils peuvent tirer de cette activité.</p> <p>Débriefing - l'animateur doit formuler des questions de réflexion basées sur les compétences civiques. (Il peut être utile de faire ce compte rendu sous la forme d'un cercle de questions, tout le monde répondant un par un dans un cercle). Par exemple, se sentir plus à l'aise dans un groupe, avoir la capacité de s'exprimer, et comprendre les différences culturelles, en remarquant également les différences dans les styles des personnes et les différences entre les individus.</p> <p>Il sera également bon pour l'animateur de vérifier si les compétences clés ont été atteintes et de réfléchir aux compétences qui ont été comprises et pourquoi. Le débriefing ne se limite pas à poser des questions. Un débriefing doit être interactif, significatif et aider à améliorer l'expression de soi à travers la création de la vidéo. Il est important de gérer efficacement le temps et les informations et d'être capable de réfléchir sur soi-même.</p> <p><b>ÉVALUATION -</b></p> <p>Les participants peuvent être évalués sur la façon dont ils montrent leur capacité à faire ce qui suit :</p> <p>Comprendre et résumer leurs histoires en un film et expliquer ce que certaines scènes sont censées signifier et comment ils en ont eu l'idée.</p> <p>Par le produit fini du film, montrant la compétence qu'ils peuvent faire un film selon des normes moyennes, par exemple, ils peuvent voir l'image, le son est compréhensible, il y a une intrigue/un scénario.</p> <p>En réfléchissant à ce qu'ils ont fait, à ce qui peut être amélioré et à la manière dont ils amélioreraient ce qu'ils ont fait, ainsi qu'à l'activité de réflexion en groupe et à la capacité de comprendre le travail des autres participants.</p>
<p><b>Conseils, considérations et sécurité</b></p>	<p>Les films peuvent révéler des histoires personnelles des jeunes concernés. Ces histoires peuvent être traumatisantes et trop lourdes.</p> <p>Tout le matériel a été publié sur notre site web et nos ressources de médias sociaux : <a href="http://Ifall.se/filmprojekt">Ifall.se/filmprojekt</a></p>

	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=OoR_nbTfhIU">https://www.youtube.com/watch?v=OoR_nbTfhIU</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ee01OB6xydI">https://www.youtube.com/watch?v=ee01OB6xydI</a>
<b>Auteur(s) - Sources</b>	<i>Charlotte Meletti</i> <a href="https://learnaboutfilm.com/education-training/filmmaking-youth-community-groups/">https://learnaboutfilm.com/education-training/filmmaking-youth-community-groups/</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=IIibqRWCXCg&amp;list=PLsfOudaa-BNHNBMaRm6YS9rMj4eb2wAy">https://www.youtube.com/watch?v=IIibqRWCXCg&amp;list=PLsfOudaa-BNHNBMaRm6YS9rMj4eb2wAy</a>

### Autres catégories








<b>Taille du groupe</b>	<p>6 à 10 personnes.</p> <p>Les jeunes peuvent décider de créer des films en groupe ou individuellement.</p> <p>Les activités sociales et pré-film nécessitent plus de monde.</p>
<b>Tranche d'âge</b>	8+
<b>Complexité</b>	<p>2. Vous avez besoin de plus de temps et de matériel pour préparer l'activité et vous devez également avoir plus d'expérience pour l'animer ; par exemple, vous pouvez avoir besoin de divers matériels sportifs, vous ne pouvez pas la jouer n'importe où et l'activité est plus complexe à expliquer aux participants.</p>
<b>Temps</b>	<p>Cela peut être fait à un minimum de 4 heures. Cela dépend du nombre de personnes impliquées dans la programmation de la durée de la production et de la complexité de votre thème.</p>

## ***Jeu de société StoryDeC***

**Par la Federazione Italiana Cemea**

Méthodes de narration utilisées :

- o Méthodologies autobiographiques
- O Storytelling numérique
- o Vidéo participative
- x Autres approches narratives - Jeu de société**

Complexité	Matériaux	Âge	Numéro	Temps	Préparation	Compétences sociales et civiques
						
3	Jeu StoryDeC version P&P, caméra, Zoom/Skype.	14-30	De 4 à 6 ans	2 h	Jeu StoryDeC version P&P.	Développer une conscience du changement social.

<b>Titre</b>	<i><b>Jeu de société StoryDeC</b></i>
<b>Description de l'exercice</b>	Raconter des histoires de changement social grâce au jeu de société StoryDeC.
<b>Thème</b>	Raconter des expériences personnelles liées aux compétences civiques et sociales par le biais du jeu de société StoryDeC. Améliorer les compétences sociales et civiques des jeunes.
<b>Objectifs</b>	La structure du jeu de plateau StoryDeC permet d'identifier et de raconter des expériences qui impliquent des compétences civiques et sociales, dans leurs différentes articulations : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Engagement social et participation</li> <li>- Pensée critique</li> <li>- Création de sens</li> <li>- Développer le sens de la justice</li> <li>- Dialogue interculturel</li> </ul>

<b>Matériaux</b>	Chaque participant aura besoin d'un PC ou d'un ordinateur portable, avec un programme de montage. Il est possible d'utiliser un smartphone.
<b>Préparation</b>	Préparez tous les équipements TIC. Tous les participants doivent disposer d'outils TIC.
<b>Instructions</b>	Le jeu de société StoryDeC peut être joué sur les principales plateformes de communication en ligne (Skype-Zoom-Discord). Pour un match en ligne, il faut un hôte (maître) du jeu, qui se prépare : <ul style="list-style-type: none"> <li>- L'appel sur la plateforme choisie ;</li> <li>- La table de jeu et le matériel nécessaire ;</li> <li>- La caméra/webcam et les prises de vue dont ont besoin les acteurs connectés ;</li> <li>- Gestion des composants du jeu ;</li> </ul> Avec l'aide du maître, les participants pourront jouer au jeu de société StoryDeC même à distance.  Les règles du jeu fournissent les informations nécessaires pour que les joueurs puissent profiter du jeu de société StoryDeC.
<b>Débriefing et évaluation</b>	À la fin de chaque session, les participants auront l'occasion de laisser des commentaires sur l'équilibre du jeu, et de proposer de nouveaux éléments (villes, cartes, personnages) qui pourront être insérés comme extensions du jeu de société StoryDeC dans le futur.
<b>Conseils, considérations et sécurité</b>	Pour jouer au jeu de société StoryDeC, il est nécessaire que le Maître s'assure que tous les éléments de la version Print & Play du jeu de société StoryDeC ont été imprimés.
<b>Auteur(s) - Sources</b>	Francesco Tanini, Renato Perra

### Autres catégories

<b>Taille du groupe</b>	De 4 à 7 ans
<b>Tranche d'âge</b>	De 14 à 30 ans
<b>Complexité</b>	3/5
<b>Temps</b>	Environ 2 h

## ACTIVITÉ : JEU STORYDEC

### Description complète

#### [VOIR LE MATCH EN LIGNE](#)

#### 1 - PRÉPARATION

Pour la préparation du jeu de société StoryDeC, il sera nécessaire que l'hôte du jeu (Maître) prépare la table avec le matériel comme indiqué dans le règlement.

Timing	Chemin d'accès	Objectifs
30 m.	<p>Préparation des jeux en ligne</p> <p>Le Maître prépare la table avec le matériel prévu par le règlement, puis il faut s'assurer que la table est cadrée par le haut, pour permettre à tous les joueurs connectés d'avoir une vue globale des éléments du jeu. Pour cela, il est recommandé d'utiliser une webcam mobile, ou une caméra connectée à l'ordinateur. Le maître explique les règles du jeu et gère le déplacement des matériaux pendant le tour des joueurs.</p>	<p>Recréez la dimension ludique du jeu de société StoryDeC ;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Permettre une fluidité de jeu sans faille ;</li><li>- Faciliter l'utilisation du jeu de société StoryDeC.</li></ul>
1 h.	<p><b>Flux de jeu</b></p> <p>Le jeu se déroule comme indiqué par les règles du jeu de société StoryDeC.</p> <p>La principale précaution à adopter concerne la phase de vote secret pour l'acquisition des cartes. Pour maintenir cette dynamique, il suffira aux joueurs d'écrire l'offre qu'ils comptent faire pour la carte dans le chat du dispositif (Skype, Zoom, Discord).</p> <p>Le Maître se chargera de disposer les ressources acquises dans des zones de la table dédiées aux joueurs, qui auront la possibilité de demander au Maître des informations sommaires sur leur situation.</p>	
30 m.	<p><b>Débriefing</b></p> <p>A la fin du jeu, le maître pourra entamer une discussion sur les thèmes qui se sont développés au cours du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Les thèmes sur lesquels les joueurs se sont le plus concentrés ;</li><li>- Des décisions qui ont été prises à l'unanimité dans la résolution des fiches d'événements ;</li><li>- Tout élément innovant parmi les matériaux du jeu de société StoryDeC, comme par exemple :<ul style="list-style-type: none"><li>- environnement, justice, liberté, économie, cartes d'éducation</li><li>- cartes d'événements</li><li>- cartes de caractères</li><li>- conseils municipaux</li></ul></li></ul>	<p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- il sera possible de rendre explicite la vision des principaux enjeux sociaux ressentis par les acteurs</li><li>- Grâce à la mise en œuvre de nouveaux matériaux, il sera possible de construire des versions du jeu de société StoryDeC qui mettent en évidence les différents besoins exprimés par les différentes cultures.</li></ul>

