



GUIDE

Conseils pratiques

*pour mettre en œuvre
le programme électeurs en herbe*



SOMMAIRE



POUR COMMENCER	4
Présentation du programme	4
Offrir un cadre d'expérimentation	4
Les parcours proposés sont « clé en main » et « à la carte »	5
Les activités proposées reposent sur des pédagogies actives	5
L'ensemble de la démarche se veut collaborative	5
Les ressources	6
Les fiches activités	5
Des techniques d'animations transversales.....	7
Des jeux pédagogiques	7
Quartier Général	7
Panique à la commission	7
Comment utiliser les fiches ?	8
Au sein de parcours prédéfinis	8
Les parcours élections	8
Le parcours citoyen	10
Les parcours thématiques	10
Participe Présent : Une convention scolaire pour le climat	10
À la carte	10
Comment se lancer ?	11
Être accompagné-e-s.....	11
Se lancer seul-e	11
Réfléchir à son cadre d'expérimentation	11
Mobiliser	12
Créer son parcours pédagogique	12
Solliciter des intervenant-e-s éventuels.....	13
Informé.....	13
Coordonner le projet	14
Propositions d'amélioration	14
Annexe : Les objectifs de connaissances et de compétences pour la maîtrise du socle commun mobilisés	15

POUR COMMENCER

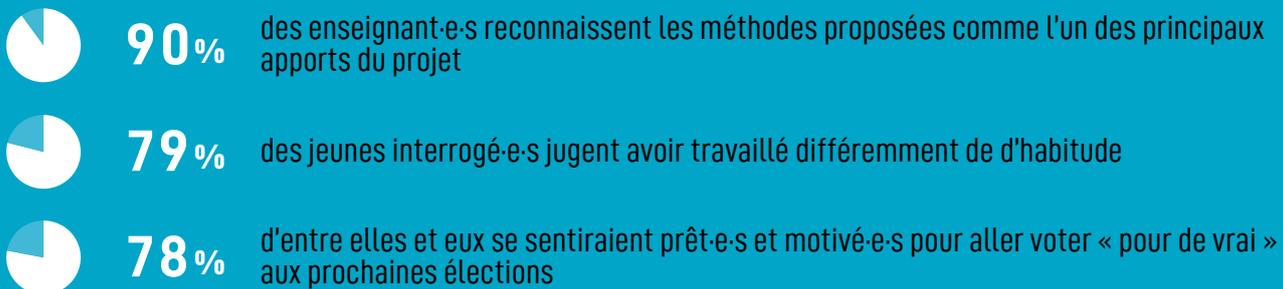
Présentation du programme

Inspiré d'un projet québécois né en 2001, l'association Électeurs en Herbe France, créée en 2016, développe un programme non-partisan d'éducation à la participation citoyenne destiné aux jeunes de 11 à 18 ans.

Nos objectifs : lutter contre l'abstention électorale des jeunes et les encourager à s'engager au-delà du vote en proposant des activités collaboratives et ludiques qui mêlent expérience concrète de la délibération démocratique et simulation d'élection.

Moi, avant la politique, j'en avais rien à faire. Je ne suis pas tout de suite allé à Électeurs en herbe. Puis j'ai rejoint les autres et j'ai commencé à m'intéresser à la politique et à poser beaucoup plus de questions à mes parents. Et ça leur a plu !
Un élève de 4ème du collège Jean Moulin, Rouffach (68)

Quelques chiffres issus de l'évaluation



Offrir un cadre d'expérimentation

Le projet Électeurs en herbe s'est fondé sur la nécessité d'offrir un cadre d'expérimentation véritablement concret et participatif pour éduquer les jeunes à la citoyenneté.

Les 3 principes du programme

Tous les parcours pédagogiques proposés dans le cadre d'Électeurs en herbe répondent à trois principes : des parcours "clé en main" et "à la carte" ; des pédagogies actives ; une démarche collaborative.

Les parcours proposés sont « clé en main » et « à la carte » :

Dans chaque parcours, des activités pédagogiques de **nature et de complexité différentes** sont proposées. Vous pouvez ainsi « piocher » les fiches qui vous intéressent afin de créer un parcours adapté à votre contexte, selon le temps dont vous disposez et vos objectifs pédagogiques. Les méthodes et le minutage des activités proposées sont indicatifs, vous pouvez donc les adapter à votre public et à vos contraintes (ex : la taille de votre groupe).



*J'ai tout lu, toutes les fiches et j'ai ensuite fait ça à ma sauce selon le moment, les besoins des
profs qui intervenaient*

Aurélien, professeur d'histoire-géographie, lycée Galilée, Gennevilliers (92)

Les activités proposées reposent sur des pédagogies actives

Les activités proposées par Électeurs en herbe s'inscrivent dans le champ des pédagogies actives, c'est-à-dire qu'elles visent à permettre aux jeunes de construire de la connaissance **à partir d'expériences d'apprentissage** variées dont ils sont les acteurs et les auteurs. Les différentes activités proposées privilégient ainsi le **travail en groupes**, dans un objectif de promotion de la **coopération** entre les participants et participantes et du respect d'autrui et de sa différence - d'opinion notamment.



Ça rendait le truc ludique, on n'avait pas l'impression de faire un truc où tu es assis et tu attends, sans rien faire. Au final, les heures passaient vite. On était dedans, on pouvait participer

Un élève de 1ère, lycée Savignac, Villefranche-de-Rouergue (12)

L'ensemble de la démarche se veut collaborative

L'ensemble des ressources est produit de manière collaborative par le comité pédagogique de l'association, composée pour moitié de personnels de l'Éducation nationale et de professionnels de l'éducation populaire.

Les ressources

Les fiches activités

Sur le site, vous trouverez une multitude de fiches activités. Elles sont indicatives et ont pour objectif de faciliter au maximum le travail des animateurs et animatrices. Un temps d'appropriation est cependant nécessaire, afin notamment de pouvoir adapter les fiches en fonction de votre groupe.

Remarque : nous avons fait le choix de ne pas indiquer de niveau de classe ou de tranche d'âge sur les fiches activité. L'animateur, par sa connaissance du groupe et ses compétences pédagogiques, est en effet le mieux placé pour évaluer l'adéquation d'une activité à son groupe et ajuster les contenus proposés en fonction.

Les fiches activités sont toutes construites de la même manière :

Vous y retrouverez, dans un premier temps, une présentation de la fiche : Une description de l'activité proposée et la liste des principaux objectifs pédagogiques visés par cette fiche.



OBJECTIFS



DESCRIPTION



COMPÉTENCE(S) MAJEURE(S) ACQUISE(S)



SOCLE COMMUN

Ensuite, une section pédagogique vous est proposée mettant en avant les compétences majeures acquises ainsi que les domaines du socle commun mobilisés.



DURÉE



RESSOURCES



MATÉRIEL NÉCESSAIRE

À droite de cette section, vous trouverez des informations techniques : le temps nécessaire à la mise en place de cette activité, les ressources disponibles et le matériel nécessaire.

L'activité est ensuite découpée en plusieurs étapes minutées (il s'agit de données indicatives) vous permettant de suivre ce fil conducteur dans la mise en place de la fiche.

POUR COMMENCER (5')

ÉTAPE 1 (10')

ÉTAPE 2 (20')

ÉTAPE 3 (15')

Variantes et prolongements

Deux sections vous sont ensuite proposées, une appelée

Discussions et perspectives

"variantes et prolongements" et une autre "discussions et perspectives" vous permettent d'adapter les séances ou bien de la continuer.

Quand cela est utile, vous trouverez une dernière rubrique "Annexe", vous fournissant par exemple les fiches exercice.

Des techniques d'animations transversales

Vous trouverez dans cette rubrique des techniques d'animation transversales utiles pour n'importe quelle activité pédagogique :

- les techniques d'animation de **débat**
- les techniques d'animation de **groupe** (jeux d'interconnaissance ; faire des équipes rapidement ; répartir la parole ; évaluer une séance à chaud)

Des jeux pédagogiques

Nous avons développé 2 jeux de société pédagogiques faciles à mettre en place et s'adressant notamment à des groupes. Cette diversification de nos outils poursuit un même objectif pédagogique : aider les jeunes (et les moins jeunes) à décrypter la vie politique et institutionnelle et les sensibiliser au rôle qu'ils et elles peuvent jouer dans notre démocratie.

Quartier Général

« Quartier général » est un jeu pédagogique dont le but est de faire découvrir aux participant-e-s **les différents ressorts d'une campagne électorale**. Pour cela, 5 équipes soutenant la même liste vont devoir faire des choix stratégiques pour mener, en fonction de leurs ressources financières et militantes, les actions de campagne les plus efficaces possibles.



Ce jeu a la spécificité de pouvoir être joué par des groupes de taille importante (jusqu'à 20, voire 25 joueurs) dans un délai raisonnable (1h30).

Panique à la Commission

« Panique à la Commission » est un jeu de rôle portant sur le **fonctionnement des institutions européennes**, qui a la spécificité de pouvoir être joué par des groupes de taille importante (jusqu'à 30 joueurs) dans un délai raisonnable (2h30).



Des contenus libres de droit

Le programme et tous ses contenus pédagogiques constituent des biens communs : ils sont sous licence CC-BY-NC-SA. Vous pouvez donc les utiliser, voire les modifier, pour des utilisations non commerciales (NC), à condition :



de citer la source (BY) et de rendre compte des modifications que vous y avez apportées et de les partager dans les mêmes conditions (SA).

Comment utiliser les fiches ?

Au sein de parcours prédéfinis

Vous pouvez utiliser les fiches activités au sein de parcours prédéfinis. Il en existe une multitude vous permettant de suivre une trame tout en gardant la main sur le choix précis des activités.

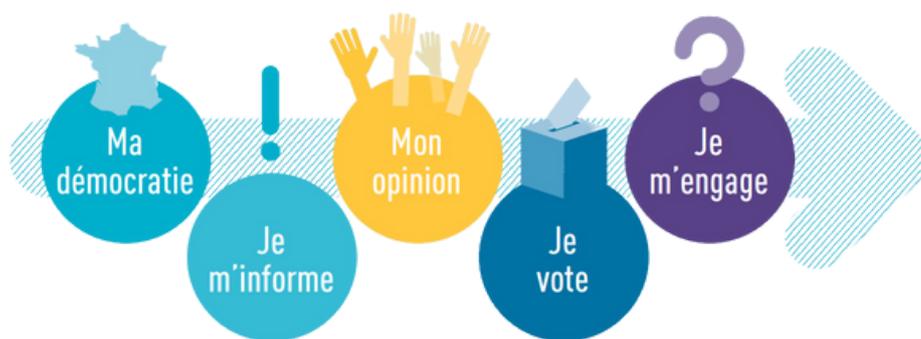
Les parcours élections

Les parcours élections vous permettent la mise en place d'une simulation d'un scrutin réel, offrant ainsi aux jeunes la possibilité de faire le choix entre les différents candidat.e-s se présentant véritablement à la prochaine échéance électorale.

Il en existe 4 :

- Élections municipales
- Élections régionales
- Élections présidentielles et législatives
- Élections européennes

Tous fonctionnent de la même manière : organisés en 5 étapes :



Ma démocratie : Découvrir ou améliorer sa connaissance des systèmes institutionnels et politiques

Je m'informe : Reconnaître et utiliser de façon critique les diverses sources d'information durant une campagne électorale

Mon opinion : Se forger une opinion personnelle et apprendre à la formuler. Savoir écouter celle des autres

Mon vote : Organiser un scrutin et y participer en appréhendant les critères pour la tenue d'élections démocratiques

Je m'engage ? : Comprendre et identifier les différents types d'engagement et espaces de citoyenneté en dehors du vote



Au sein de chaque étape, en 5 et 11 activités sont proposées : à vous de piocher et d'adapter en fonction de vos besoins !

(Vous n'êtes donc pas supposés réaliser l'ensemble des activités proposées, il est tout à fait possible de n'en sélectionner qu'une seule par étape).

L'importance de la simulation d'élection

Dans le cadre de l'expérimentation menée en 2017, les participants ont tous témoigné de l'importance de la simulation d'élection, qui crée une dynamique « projet », tant auprès des équipes éducatives que des jeunes qui sont chargé-e-s de l'organiser. Inscrite dans un temps balisé et ritualisé, comme pour de « vraies » élections, elle revêt un caractère initiatique très apprécié des jeunes.

Il fallait vraiment en arriver à la simulation d'élections parce que ça les met dans une position d'acteurs et ça illustre ce qui a été fait avant : choisir, argumenter, pourquoi tel ou tel candidat...

Carole, Professeure documentaliste, lycée Savignac, Villefranche-de-Rouergue (12)

Question de calendrier

Pour l'organisation des programmes élections, il est important de définir en amont un calendrier vous permettant de statuer à propos de :

- **La date de l'élection** : Afin d'ancrer au maximum le programme dans le réel, il est intéressant d'organiser la simulation d'élection peu avant le véritable scrutin. Or, la date que vous retiendrez pour organiser cette simulation d'élections conditionnera l'ensemble de votre planning.
- **La répartition des 5 étapes** : Nous vous conseillons de répartir les activités tout au long de l'année scolaire :
 - Afin d'inscrire le projet dans la durée et laisser aux jeunes le temps de s'approprier les enjeux du programme et d'acquérir un maximum de compétences,
 - et « coller » au rythme de la campagne (accès aux programmes électoraux des candidat-e-s, actualité des débats TV, analyse de résultats, etc.).

Le parcours citoyen

Le parcours citoyen a été pensé dans le cadre d'années sans scrutin. Parce que, en effet, la citoyenneté ne se résume pas au vote.

Ce parcours est divisé en 4 étapes :

Construire une opinion : Savoir évaluer la part de subjectivité d'un discours ou d'un récit, distinguer un argument rationnel d'un argument d'autorité, soumettre à critique une information reçue, exprimer une opinion personnelle tout en étant capable de la remettre en question...

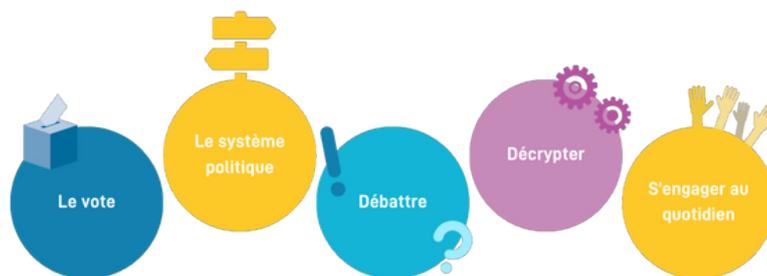
Décider : Comment prendre une décision au sein d'un groupe, à l'échelle d'un établissement scolaire ou d'un pays ? En quoi consiste le travail des élu-e-s ? Le vote comme acte de décision est-il si commun ?

S'engager : Parce que la citoyenneté ne se résume pas au vote.

Agir : Des pistes pour agir concrètement.

Les parcours thématiques

Pensez pour la mise en place d'activités sur un temps plus limité, les parcours thématiques se concentrent sur une notion en particulier.



Participe Présent : Une convention scolaire pour le climat

Inspiré par l'expérience démocratique unique de la Convention citoyenne pour le climat, « Participe présent » veut offrir un **cadre d'expérimentation pratique** de la citoyenneté aux jeunes, en résonance avec les débats d'actualité sur des enjeux environnementaux.

En étant guidé pas à pas, ce parcours vous accompagnera dans la mise en place d'une convention scolaire pour le climat (ou pour tout autre thématique !)

À la carte

Les programmes sont supposés vous guider et vous proposer des activités cohérentes les unes avec les autres. Il est aussi tout à fait envisageable de sélectionner seulement certaines fiches, de réaliser votre propre programme ou bien même de réaliser qu'une seule activité. Vous êtes les mieux placés pour connaître vos besoins et ceux des jeunes à qui vous allez proposer l' (ou les) activité.

Comment se lancer ?

Être accompagné-e-s

Vous ressentez le besoin d'être accompagné-e-s, vous avez des questions ou même des envies de formations plus approfondies ?

N'hésitez pas à nous contacter, une personne en charge de la coordination du projet est disponible pour répondre à vos questions et besoins tout au long de l'année à cette adresse : contact@electeursenherbe.fr

Se lancer seul-e

Il est tout à fait possible de se lancer en autonomie : si vous vous sentez à l'aise avec le site, les activités proposées et les démarches, rien ne vous empêche d'organiser les parcours ou activités seul-e-s. **L'association reste dans tous les cas disponible** pour répondre à vos questions tout au long de l'usage des ressources.

Réfléchir à son cadre d'expérimentation

Il s'agit ici de définir votre public et penser l'organisation générale du programme. De nombreux cadres d'expérimentation sont envisageables et dépendent de votre contexte.

Voici, par exemple, différentes configurations observées en 2017. Mise en oeuvre du programme :

- par une enseignante dans le cadre de ses cours d'EMC
- par une association locale intervenant dans un établissement scolaire sur les temps de pause méridienne
- par une CPE ayant mobilisé autour d'elle plusieurs enseignants et professeurs-documentalistes
- par les enseignants en charge de la formation des délégués de classe d'un établissement
- par une association de jeunesse, auprès d'un groupe de jeunes qu'elle accueille
- par une enseignante et un volontaire en service civique, accueilli en résidence au sein de l'établissement, sur les temps de pause méridienne

Mobiliser

En fonction de la taille de votre projet et du cadre de réalisation possible, il vous sera peut-être nécessaire de mobiliser différentes personnes pour mettre en œuvre le programme.

Si vous organisez le programme au sein d'un établissement scolaire, il peut par exemple être pertinent de mobiliser plus largement la communauté éducative : proviseur·e, enseignant·e-s (il n'y a pas de frein en fonction des matières enseignées), CPE, professeur·e-s documentalistes, volontaires en résidence, voire des associations locales ou des réservistes de l'éducation nationale...

Tout dépend de l'ampleur que vous souhaitez donner au programme et des habitudes de travail des uns et des autres. Si vous n'intervenez pas en milieu scolaire, il s'agit ici aussi d'informer et d'impliquer les personnes concernées dans la structure pour la mise en place du projet. Mais surtout, il convient de prévoir comment mobiliser les jeunes pour les encourager à participer à ce programme.

Créer son parcours pédagogique

Il n'est pas forcément évident de faire le tri entre l'ensemble des fiches activité. Indépendamment de vos envies, votre environnement de projet va être déterminant dans la constitution de votre parcours.

Voici quelques questions à se poser pour vous guider :

- Quel est votre public ? (taille du groupe, niveau, âge)
- Quels sont les moments à privilégier pour organiser les activités ? (pendant la pause méridienne, pendant les cours, en activité extra-scolaire, etc.)
- Quel calendrier possible ?
- Quels sont vos moyens humains ? Les personnes à mobiliser et à informer ?
- Quels sont vos moyens matériels ? (connexion internet disponible ? Salle informatique ? Vidéoprojecteur ? Salle permettant la circulation des participants ? etc.)
- Si vous n'êtes pas dans une logique de classe, comment pensez-vous mobiliser les jeunes ?

A partir de ces éléments et en fonction du temps dont vous disposez, vous pouvez sélectionner les activités qui correspondent le mieux à votre contexte.

Solliciter des intervenant·e·s éventuels

Pour certaines activités ou en parallèle, vous pouvez aussi solliciter des intervenant·e·s extérieurs, que vous ayez besoin de renfort pour animer une activité (ex : intervention d'une association avec laquelle travaille déjà l'établissement scolaire) ou parce que la thématique abordée s'y prête particulièrement.

Vous pouvez par exemple faire intervenir un élu lors de l'étape 1 (Ma démocratie) d'un parcours élections, un journaliste lors de l'étape 2 (Je m'informe) ou encore une association locale lors de l'étape 5 (Je m'engage ?). Des pistes vous sont suggérées en ce sens dans certaines fiches activités.

Informer

Les jeunes

Le fait de participer à un programme spécifique (et non à quelques activités décorréliées les unes des autres) s'avère très motivant pour les jeunes. Ces derniers identifient le programme, se repèrent dans les différentes étapes du parcours et se sentent pris au sérieux. Cela joue un rôle dans leur capacité à expliquer le projet à leur entourage, et ainsi à neutraliser toute interprétation politicienne du programme.

La hiérarchie

Le programme a vocation à créer une dynamique et s'insérer dans un projet d'établissement ou d'une structure associative. L'information de la hiérarchie de l'établissement est nécessaire pour s'assurer de son soutien et de son adhésion.

Les parents

Même si le programme s'adresse d'abord aux jeunes, il est important de tenir informés leurs parents ou les autres jeunes de l'établissement. Par exemple, lors de l'expérimentation en 2017, certains animateurs ont envoyé un mail d'information, ou proposé une réunion, aux parents des jeunes impliqués pour leur présenter le programme.



Coordonner le projet

Une fois lancé, il s'agit de suivre le bon déroulé du programme et des différentes activités programmées en organisant le travail collectif : temps de retour partagé sur les activités réalisées et l'évolution du groupe, point sur le calendrier, répartition des tâches (ex : contacter un partenaire extérieur, imprimer du matériel, relation à l'intendance pour les moyens matériels...)

Propositions d'amélioration

Pour chaque fiche, il est possible de réaliser une suggestion d'amélioration. Cela nous permet d'être en constante évolution et de renforcer la dynamique participative du projet.

Annexe : Les objectifs de connaissances et de compétences pour la maîtrise du socle commun mobilisés

Au sein de chaque fiche, vous pouvez retrouver les différents domaines et objectifs du socle commun mobilisés mais aussi la liste des compétences majeures acquises après la réalisation de l'activité.

Domaine 1 : Les langages pour penser ou communiquer

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques

Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit

Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen

Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres

La règle et le droit

Réflexion et discernement

Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative

Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre

Médias, démarches de recherche et de traitement de l'information

Coopération et réalisation de projets

Outils numériques pour échanger et communiquer

Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques

Démarches scientifiques

Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine

L'espace et le temps

Invention, élaboration, production

Organisations et représentations du monde

CONTACT

contact@electeursenherbe.org
www.electeursenherbe.fr

