

Fiche projet - Jouons pour apprendre, Apprendre pour Agir ODD



Informations générales

PROJET EN COURS

Date de début : avril 2024

Date de fin : novembre 2024

Localité : Maison Bleue, 123, bd de Verdun 35000
Rennes

Budget : 2500

Financeurs régionaux : [Ville de Rennes](#)

Financeurs nationaux : Agence française de Développement

Autres financeurs : Réseau Bretagne Solidaire

Secteurs d'intervention : [Appui - Conseil - Formation](#), [Éducation à la citoyenneté mondiale](#), [Information](#), [Justice-Paix](#), [Mobilité – Volontariat](#)

Objectifs de Développement Durable



Porteur du projet

INTERCULTURA

Type de structure : ASSOCIATIONS, Association locale

Pays d'intervention : Albanie, Allemagne, Arménie, Belgique, Bulgarie, Espagne, France, Géorgie, Italie, Kosovo, Maroc, Moldavie, Serbie, Turquie, Ukraine

Secteurs d'intervention : Culture, Éducation à la citoyenneté mondiale, Justice-Paix, Mobilité – Volontariat

Adresse : 10 Rue de la Boulangerie, 22100 Dinan

Représentant : M. Denis LOUESSARD

Les objectifs du développement durable (ODD) peuvent être enseignés de manière interactive et engageante à travers des jeux éducatifs.

Intercultura et la Maison Bleue, vont mettre en place pendant l'année une rencontre mensuelle impliquant une quinzaine de jeunes et animateurs de jeunesse pour découvrir, s'approprier des jeux permettant d'aborder les ODD. Au final, il s'agit d'un parcours de formation et de promotion sur les ODD pour 10 jeunes de 15 à 30 ans, et 5 animateurs socio-culturel/coordonateur de projet.

Un événement final sera organisé fin novembre 2024 sous forme d'un WE « Jeux et ODD » à destination du grand public programmé pendant le FESTISOL 2024.

Nous souhaitons créer un « catalogue de matériel éducatif pour aborder les ODD avec le public jeune » ainsi, que la création d'une ludothèque sur les ODD à la Maison Bleue.

Contexte

Pendant plusieurs semaines en 2023, les mercredi matin, « rencontre sur le jeu éducatif sur le dialogue interculturel » a réuni une vingtaine de jeunes de la maison bleue et de l'association Intercultura : Jeunes animateurs socioculturel, en formation, étudiant, demandeur d'emploi, jeunes volontaire européen (CES), service civique de structures d'éducation non formel. La dynamique de rencontre a été très positive et les impacts (qui n'était pas forcément attendu) nous ont donné à réfléchir : utilisation du jeu dans les activités du centre de loisir, dans les rencontres de volontaires européens, dans les lycées, dans les missions locales. Puis, parallèlement la demande d'outil pour présenter, comprendre et promouvoir les ODD c'est fait de plus en plus forte : lycée, foyer de jeunes travailleurs, maisons de quartier la touche, associations partenaires sur la mobilité européenne (JTM, le 4 bis, le CRIJ) L'idée d'une rencontre éducatif pour des jeunes, sur les jeux éducatifs et la promotion des ODD est née.

Publics concernés

Nous avons plusieurs publics cibles, pendant les rencontres mensuelles, nous souhaitons impliquer des jeunes (Min 15) de nos deux structures, ainsi que des travailleurs de jeunesse (Min 5).

Pendant le WE final, nous souhaitons toucher le grand public par des activités Jeux/ODD mis en place par le groupe de jeunes et des travailleurs de jeunesse ayant participé au processus pendant l'année.

Partenaires locaux

LA Maison Bleue - Maison de quartier / L'association a pour but d'organiser et animer des actions et activités sociales, culturelles, éducatives, sportives, de loisirs et de détente répondant aux demandes des adhérents et usagers de la maison de quartier. C'est un lieu de rencontres et un espace ouvert à tous et toutes. Elle répond à sa vocation d'accueil et de rencontre en toutes propositions de coopération, de participation ou de développement exprimés par les habitants, usagers et associations du quartier. L'association se déclare laïque.

Objectifs du projet

L'objectif de notre parcours est de susciter une sensibilisation accrue sur les ODD, permettre un engagement actif des jeunes, promouvoir un apprentissage ludique des ODD, renforcer des compétences et permettre un réseautage parmi les jeunes, afin de les inciter à contribuer à la réalisation des ODD dans leur communauté et au-delà.

La finalité étant de faire monter en compétences à la fois les jeunes participants et les animateurs socio culturels, travailleurs jeunes, bénévoles associatifs, jeunes curieux, volontaires Européen, sur les 17 ODD : Savoir en parler, comprendre les enjeux, promouvoir les objectifs de développement durable.

Activités

Les objectifs du développement durable (ODD) peuvent être enseignés de manière interactive et engageante à travers des jeux éducatifs.

Intercultura et la Maison Bleue, vont mettre en place pendant l'année une rencontre mensuelle impliquant une quinzaine de jeunes et animateurs de jeunesse pour découvrir, s'approprier des jeux permettant d'aborder les ODD. Au final, il s'agit d'un parcours de formation et de promotion sur les ODD pour 10 jeunes de 15 à 30 ans, et 5 animateurs Socio-culturel/coordonateur de projet.

Un événement final sera organisé fin novembre 2024 sous forme d'un WE

« Jeux et ODD » à destination du grand public programmé pendant le FESTISOL 2024.

Nous souhaitons créer un « catalogue de matériel éducatif pour aborder les ODD avec le public jeune » ainsi, que la création d'une ludothèque sur les ODD.

Dates des activités et des moments clés du projet.

- Avril 2024 : Constitutions du Groupe de jeune le 24/04 1er journée jeu ODD générique
- Mai 2024 : le 22/05 Journée jeu ODD / Droit Humain / Dialogue Interculturel
- Juin 2024 : le 19/06 focus sur ODD n°1 - Pas de pauvreté
- Juillet 2024 : le 24/07 focus sur ODD n°2 - Faim « Zéro »
- Août 2024 : le 28/08 focus sur ODD n°5 - Égalité entre les sexes
- Septembre 2024 : le 25/09 focus sur ODD n°13 - Lutte contre les changements climatiques
- Octobre 2024 : le 23/10 focus sur ODD n°4 - Éducation de qualité
- Novembre 2024 : WE du 23-24/11 Organisation du Forum /Salon des ODD par le jeu.

Résultats

Le projet vise à susciter une sensibilisation accrue, un engagement actif, un apprentissage ludique, un renforcement des compétences et un réseautage parmi les jeunes, afin de les inciter à contribuer à la réalisation des ODD dans leur communauté et au-delà.

Sensibilisation accrue : Le projet vise à sensibiliser les jeunes aux enjeux mondiaux décrits dans les ODD tels que la pauvreté, l'éducation de qualité, l'égalité des sexes, l'action pour le climat, entre autres. Les résultats attendus incluent une meilleure compréhension de ces enjeux et une sensibilité accrue à l'importance de les résoudre.

Engagement actif : Le projet vise à encourager les jeunes à s'impliquer activement dans la réalisation des ODD. Les résultats attendus peuvent inclure une participation accrue des jeunes à des actions et des initiatives locales liées aux ODD, ainsi qu'une volonté de contribuer positivement au développement durable de leur communauté.

Apprentissage ludique : Le projet cherche à offrir une expérience d'apprentissage ludique aux jeunes, en utilisant les jeux comme outil pédagogique pour les sensibiliser aux ODD. Les résultats attendus peuvent inclure une meilleure rétention des connaissances, une compréhension approfondie des enjeux et une motivation accrue à agir en faveur du développement durable.

Renforcement des compétences : Le projet vise à développer les compétences des jeunes, telles que la pensée critique, la résolution de problèmes, la collaboration et la créativité, en les engageant dans des activités de jeux basées sur les ODD. Les résultats attendus peuvent inclure une amélioration des compétences transversales des jeunes, qui peuvent être appliquées dans d'autres domaines de leur vie.

Réseautage et partage de bonnes pratiques : Le projet cherche à favoriser le réseautage et l'échange entre les jeunes participants, ainsi qu'avec des experts et des acteurs locaux travaillant sur les ODD. Les résultats attendus incluent de nouvelles collaborations et initiatives résultant de ces échanges, ainsi qu'une mise en réseau plus large de jeunes engagés dans les ODD.