

# FuturelabAE

change oriented adult education

**L'éducation des adultes orientée vers le changement et la numérisation**

*Comment organiser un atelier dédié à cette thématique ?*

**11 décembre 2019**



## CONTENU

<b>INTRODUCTION</b>	<b>3</b>
<b>OBJECTIFS DE L'ATELIER ET DÉROULEMENT</b>	<b>4</b>
<b>MÉTHODES ET OUTILS UTILISÉS PENDANT L'ATELIER</b>	<b>5</b>
1. Answergarden	5
2. Le jeu numérique Seppo	6
3. La visite de la galerie	7
4. Le « Bocal à poissons »	8
5. La méthode de dialogue constructif Timeout »	9
6. Le Playback Théâtre	10
<b>CONCLUSIONS</b>	<b>11</b>

### Annexes

**Annexe 1. Programme final pour l'atelier en numérisation**

**Annexe 2. Description du jeu « Seppo »**

**Annexe 3. Discussion du temps « pause-dialogue » de l'atelier Future Lab**

**Annexe 4. Méthode de dialogue constructive**

Cette production est réalisée sous licence Creative Commons

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



## INTRODUCTION

Le 11 décembre 2019, un atelier pratique sur l'éducation des adultes orientée vers le changement et la numérisation a eu lieu à Helsinki dans le cadre du projet européen FutureLabAE. L'atelier a été organisé par la Fondation Finlandaise pour l'éducation et la formation tout au long de la vie (KVS) en coopération avec le consortium du projet FutureLabAE.

Le projet FutureLabAE vise à inciter les éducateurs de publics adultes à jouer un rôle plus proactif dans la résolution des défis actuels. Des méthodes interactives et des outils numériques ont été utilisés durant cet atelier, qui visait à réfléchir à la manière dont l'éducation des adultes peut contribuer à gérer les défis liés à la digitalisation, dans une optique orientée vers le changement. Il s'agissait également d'échanger autour de la manière dont ces pratiques peuvent être transférées aux structures et aux pays des participants.

L'objectif de cette méthodologie est d'expliquer la manière dont l'atelier s'est déroulé, et donc, d'une part, d'encourager les participants à reprendre les résultats et à les transférer dans leur organisme d'origine, et d'autre part, à inciter d'autres organismes à mettre en place des ateliers similaires dans leur propre contexte.

Le consortium FutureLabAE invite les lecteurs à apprécier l'expérience du projet, car même si le concept ne peut pas toujours être reproduit dans sa totalité, certaines des méthodes utilisées peuvent cependant être remobilisées.



## OBJECTIFS DE L'ATELIER ET DÉROULEMENT

En amont de l'organisation d'un événement, il est important de clarifier ses objectifs et ses groupes cibles en interne. La raison pour laquelle l'atelier a lieu et les questions principales que l'on souhaite aborder à travers cet événement doivent être très clairs dans l'esprit de l'organisateur.

L'objectif du consortium FutureLabAE a été d'apporter aux participants:

- une compréhension de ce qu'est l'éducation des adultes orientée vers le changement ;
- quelques exemples concrets de la manière dont l'approche « orientée vers le changement » peut être utilisée dans l'éducation des adultes ;
- un aperçu des défis posés par la numérisation dans notre société.

L'atelier a été conçu autour des questions suivantes :

1. Quels types de défis et de problèmes la numérisation peut-elle poser aux adultes, aux communautés, à la société ?
2. Qu'est-ce que l'éducation des adultes orientée vers le changement ?
3. Quels sont les exemples d'éducation des adultes orientée vers le changement ?
4. Comment pouvons-nous utiliser l'éducation des adultes orientée vers le changement comme un outil pour résoudre les défis liés à la digitalisation ?

Durant la première partie de l'événement les participants ont été invités à aborder les défis liés à la numérisation et à comprendre le concept d'éducation orientée vers le changement. Durant la deuxième partie, ils ont été invités à se familiariser avec les bonnes pratiques. Durant la dernière partie, ils ont discuté des solutions pouvant être apportées aux défis évoqués.

Le déroulement et le cadre de l'événement ont été soigneusement planifiés pour favoriser une expérience d'apprentissage enrichissante. Des présentations et des discussions ont été proposés en alternance afin de donner aux participants la possibilité à la fois d'écouter et contribuer activement. La pièce principale était organisée autour de petites tables pouvant accueillir jusqu'à six personnes, afin de favoriser le débat, l'échange d'idées et jouer au jeu numérique Seppo en groupe.

*Voir le programme final pour l'atelier sur la numérisation (annexe 1).*



## MÉTHODES ET OUTILS UTILISÉS PENDANT L'ATELIER

Le consortium a décidé de rendre l'événement aussi interactif que possible en utilisant une combinaison de différentes méthodes.

### 1. Answergarden

Answergarden.ch est un outil numérique facile et gratuit qui peut être utilisé pour le brainstorming numérique, la collecte des commentaires ou les sondages. L'outil peut être utilisé aussi bien pendant qu'en amont d'un événement.

Dans l'atelier FutureLabAE, Answergarden a été utilisé pour recueillir les défis proposés par les participants au cours des semaines précédant l'atelier. Answergarden a aidé le consortium à créer un « nuage de mots » pour alimenter la discussion du groupe pendant la première partie de la journée. Le « nuage de mots » était imprimé et disponible sur chaque table.

Plus sur Answergarden : <https://answergarden.ch/>





### 3. La visite de la galerie

L'objectif de la visite de la galerie était de faire connaître les différentes approches orientées sur le changement et de favoriser la discussion entre les participants et les intervenants.

Une galerie présentant des projets, de méthodes, et des exemples de cas relatifs d'éducation des adultes orientée vers le changement, a été présentée pendant les pauses de l'atelier. Les projets ont été choisis dans le rapport d'analyse car ils représentent différentes manières de résoudre les défis numériques en s'orientant vers le changement.

Les organisateurs ont sélectionné des cas et des projets qui représentaient plusieurs pays et qui répondaient à divers défis numériques.

Pendant la visite de la galerie, les participants pouvaient jouer à des jeux, lire des affiches, regarder des vidéos, et écouter des personnes venues présenter leur projet.

Afin de faire la visite de la galerie une partie intégrante de l'événement, les participants devaient remplir une tâche dédiée dans le jeu Seppo.



## 4. Le « bocal à poissons »

Le « bocal à poissons » est une version plus démocratique et dialogique de la discussion en groupe. Au lieu de nommer un nombre réduit de personnes (experts, personnes en positions de pouvoir) qui interviennent et que le reste de l'audience écoute, la méthode du « bocal à poissons » permet à tout le monde de participer activement et de contribuer à la discussion.

Dans le « bocal à poissons » ouvert, trois participants se sont assis au milieu pour discuter du sujet donné par le modérateur et un siège est resté vide. Le reste du groupe s'est assis à l'extérieur du bocal à poissons pour suivre la discussion en silence.

À tout moment de la conversation, un membre du public pouvait s'asseoir et rejoindre le « bocal à poissons », et l'un des précédents participants au bocal à poissons pouvait alors rejoindre le public.

Dans l'atelier du FutureLabAE, le « bocal à poissons » a été utilisé l'après-midi, lorsque les participants ont été divisés en deux grands groupes pour discuter de la manière dont nous pouvons utiliser l'éducation des adultes pour résoudre les défis de la numérisation. Les deux groupes ont discuté la thématique : Comment pouvons-nous utiliser les pratiques éducatives des adultes orientées vers le changement, comme outil pour résoudre les défis de la numérisation ?

Pour en savoir plus sur cette méthode :

[https://en.wikipedia.org/wiki/Fishbowl\\_\(conversation\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Fishbowl_(conversation))



## 5. La méthode de dialogue constructif Timeout

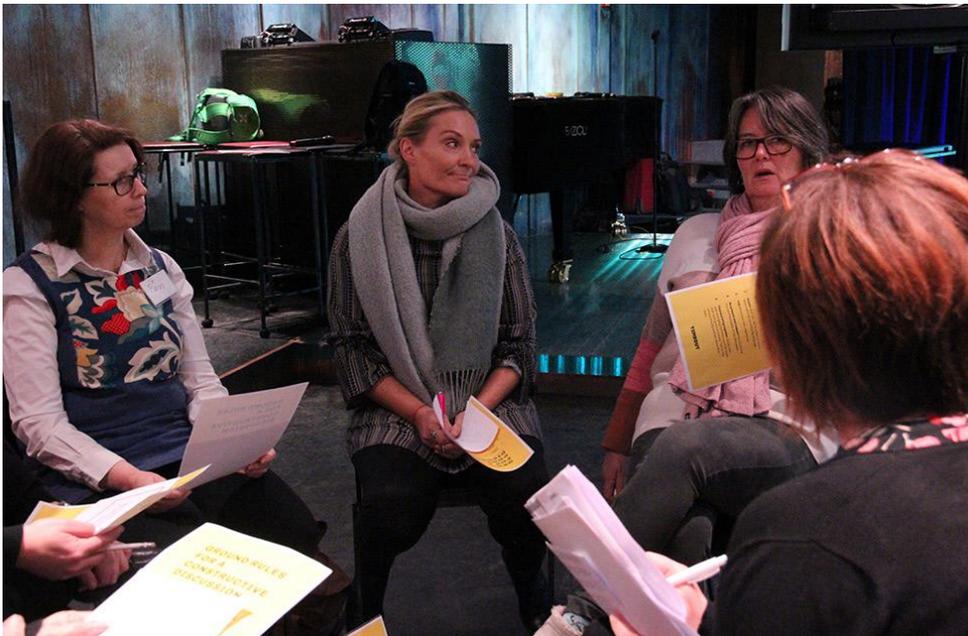
Timeout est un moyen de générer et d'avoir des discussions constructives. C'est une manière de s'engager dans un débat sociétal constructif afin que des personnes provenant de différents milieux puissent être intégrées de manière égale et que celles qui sont souvent exclues des discussions soient incluses. La méthode Timeout a été développée en 2017 par Sitra (Fonds Finlandais pour l'Innovation), en coopération avec plusieurs organismes et des experts. Cette méthode est née de l'observation suivant laquelle les discussions sur des sujets sociétaux sont actuellement en surchauffe et qu'il existe un besoin croissant de dialogue dans un monde complexe.

Le but de cette méthode n'est pas de faire changer d'avis, mais plutôt, de créer une appréhension plus constructive des différentes perspectives. Au mieux, elle génère de nouvelles idées et de nouvelles réflexions.

La méthode Timeout a été utilisée l'après-midi, lorsque les participants ont été divisés en deux grands groupes pour discuter de la manière dont nous pouvons utiliser l'éducation des adultes pour résoudre les défis de la numérisation. Les deux groupes ont échangé autour de la thématique : Comment pouvons-nous utiliser les pratiques éducatives des adultes orientées vers le changement, comme outil pour résoudre les défis de la numérisation ?

Pour en savoir plus sur la méthode : <https://www.sitra.fi/en/timeout/#dialogue-tools>

*Voir la discussion sur « pause » lors de l'atelier FutureLabAE (annexe 3) et la méthode de discussion « pause » (annexe 4)*



## 6. Le Théâtre playback

Le Playback Théâtre a été fondé en 1975 par des praticiens du théâtre américain et des activistes sociaux. Il a été inspiré par le travail de Joseph More et de l'éducateur Paulo Freire. Il s'agit d'une forme de théâtre d'improvisation qui peut être utilisée pour mettre en scène des histoires sur le coup. La séance peut créer des liens surprenants et aider à voir les sujets d'un nouveau point de vue.

Le Théâtre Playback Kapriisi a été présenté à la fin de l'atelier pour mettre en lumière les défis de la numérisation et les conclusions de l'atelier. Les personnes présentes ont participé en suggérant des histoires, des défis/ des pratiques orientées vers le changement pour aborder la numérisation. Le Théâtre Playback Kapriisi est composé d'un groupe d'acteurs amateurs.

Pour en savoir plus sur la méthode de Playback Théâtre :

<https://www.londonplayback.com/what-is-playback>

Kapriisi website: <http://tarinateatterikapriisi.fi/>



## CONCLUSIONS

L'atelier a été hautement apprécié par les participants et peut être considéré comme une pratique innovante dans ce qu'elle propose en termes de fusion des approches non-formelles et de la numérisation.

La nature interactive et les méthodes utilisées dans l'atelier ont été très bien accueillies par les participants. Nous avons demandé aux participants à quel point les méthodes utilisées ont contribué à leur apprentissage pendant l'atelier. Sur une échelle de 1-5, les notes moyennes attribuées étaient de 4, soit « bien », pour Le jeu Seppo et la visite de la galerie et 5, soit « très bien », pour la méthode de dialogue constructif Timeout et « le bocal à poissons ». Les méthodes du « bocal à poissons » et « Timeout » ont été considérées comme étant de très bonnes méthodes à prendre en compte pour un atelier pratique orienté vers le changement et également transférable à d'autres contextes.

Les participants du groupe « bocal à poissons » ont fait remarquer que l'aménagement de la salle est très important et qu'il est capital d'avoir un modérateur qui soit en dehors de la discussion. Les règles de dialogue constructif mises en oeuvre dans les groupes de « Timeout » et par les animateurs de groupes ont permis de mener une discussion enrichissante.

Le Playback Théâtre était un moyen expérimental mettre en scène les défis et les expériences liés à la numérisation.

“Le spectacle de théâtre à la fin était une très bonne idée. Elle a donné à la journée un caractère très spécial et m'a aidé à réfléchir à ce qui s'était passé et à ce que j'ai appris sous un autre angle », a commenté un participant.

*Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui ne reflète que l'opinion des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.*

