

**COS
OF
YOU**



**FRICHE
LA BELLE
DE MAI**



*Cultura in
movimento*

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



ang
AGENZIA
NAZIONALE
PER I GIOVANI

COSOFYOU - COMMUNITY SIDE OF YOUTH

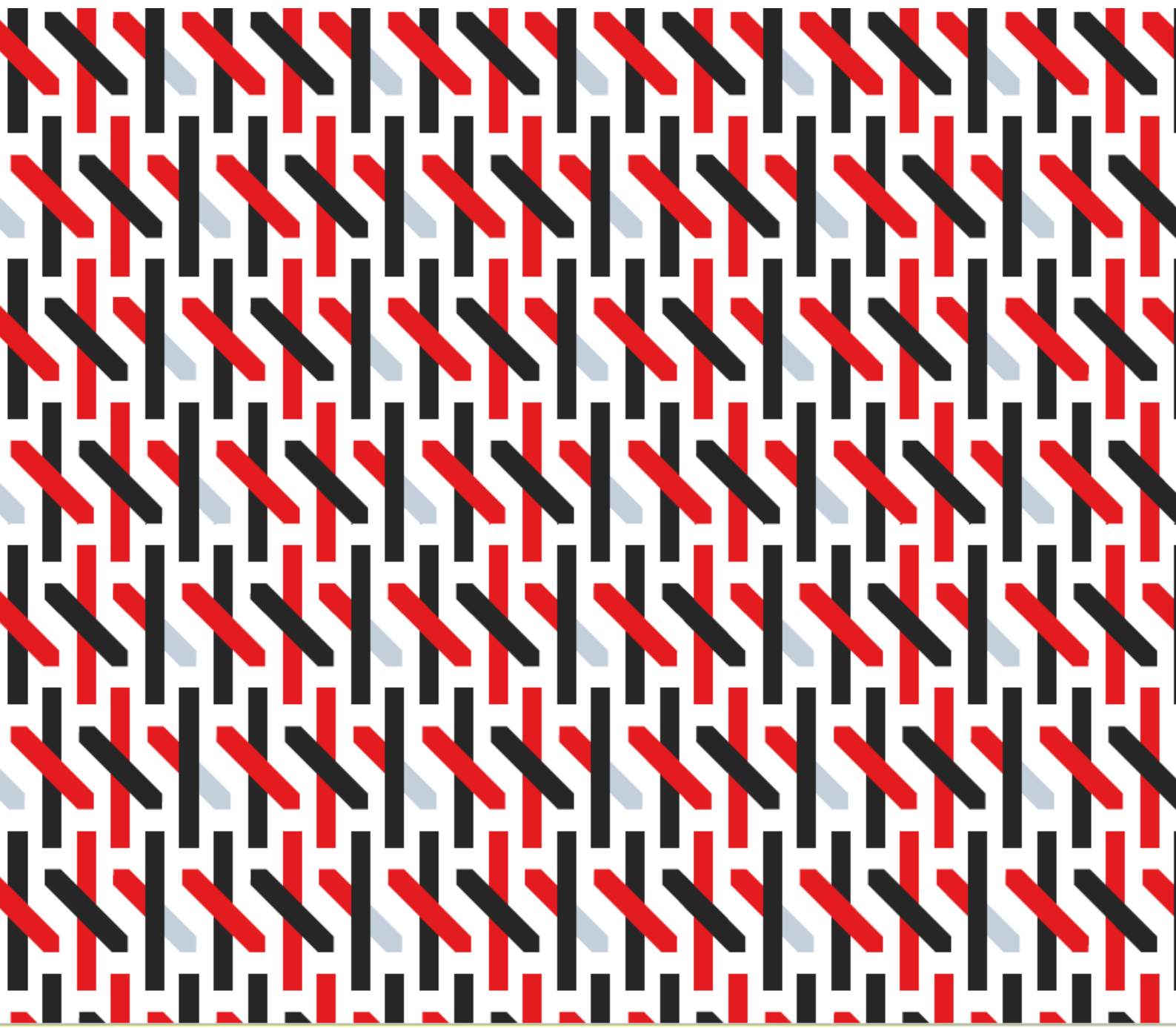


TABLE DES MATIÈRES

- 01** Introduction
- 02** Partenaires de projet
- 03** Méthodologie éducative commune
- 04** Jeu du Manifeste
- 05** Conclusion
- 06** Contacts

INTRODUCTION

COSofYOU est un projet financé par Erasmus+ qui vise à renforcer la participation des jeunes à la vie démocratique et civique en Europe, à leur fournir des outils pour devenir des bâtisseurs de communautés, à répondre à leur besoin de se réunir et d'interactions sociales après les périodes d'isolement imposées par la pandémie, à développer le travail et l'approche des organisations partenaires (également au niveau transnational) à travers la création d'une méthodologie éducative innovante et à promouvoir le concept de développement durable. Les activités visent à développer une méthodologie éducative et à responsabiliser les jeunes en leur fournissant les outils nécessaires pour devenir des bâtisseurs de communautés. Les participants acquerront des outils pour aborder activement la vie démocratique et civique, depuis leurs communautés locales jusqu'au niveau de l'UE. Ceci sera obtenu grâce à l'utilisation d'une méthodologie innovante, qui a le potentiel d'être reproduite par d'autres organisations de l'UE. Grâce à ce projet, les jeunes participants ont la possibilité d'accéder à des espaces collectifs sûrs, tout en augmentant leur sensibilisation au développement durable en tant que pratique applicable à tous les aspects de la vie.

Ce document joue le rôle de manuel de projet, dans le but de raconter le processus suivi par les partenaires du projet dans la création de la Méthodologie Educative Commune (MEC), et de présenter cette méthodologie pour qu'elle soit reproduite à travers l'Europe. Tout le matériel présenté a été créé par Circolo ARCI Cinema Vekkio et Friche La Belle de Mai et est destiné à une utilisation libre et à des fins éducatives, dans le but de promouvoir la participation active et les valeurs démocratiques parmi les jeunes.

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne. Les points de vue et les opinions exprimés sont toutefois ceux des auteurs et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agenzia Italiana per la Gioventù. Ni l'Union européenne ni l'autorité chargée de l'octroi des subventions ne peuvent en être tenues pour responsables.



PARTENAIRES DU PROJET

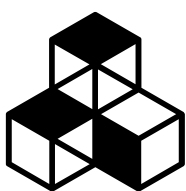
Cinema Vekkio Aps (CVK) a été fondé en 1998 pour répondre au besoin des jeunes de deux petites villes italiennes de la région du Piémont de créer un espace de rencontre pour les jeunes où ils pourraient se réunir et développer leurs idées. L'histoire de cet espace se compose de 25 années d'activités éducatives et culturelles composées de projets sociaux et extrascolaires (activités après l'école, éducation de rue, activités d'été, projet Culture in Motion, etc.) Les activités éducatives sont mises en œuvre grâce à un travail constant sur le territoire avec les différents groupes de mineurs et de jeunes, tandis que les activités culturelles comprennent l'organisation de concerts, la promotion de la culture cinématographique et audiovisuelle par le biais de projections et de débats, de conférences, de formations, de publications et d'initiatives publiques s'adressant particulièrement au monde des jeunes et aux établissements d'enseignement. CVK est le premier point de rencontre de jeunes dans la zone rurale de Roero. Il est géré par une méthode de travail en équipe basée sur la coresponsabilité, avec une offre éducative basée sur la participation active des jeunes. Chaque activité est conçue et organisée par les jeunes eux-mêmes (ils sont les gestionnaires et les utilisateurs de la structure) avec l'accompagnement d'éducateurs professionnels, qui les guident dans l'organisation de leur temps libre et dans l'interaction avec leurs pairs et la communauté locale. Grâce aux excellents résultats obtenus jusqu'à présent, CVK a été inclus en 2012 parmi les 7 excellences ARCI dans le domaine de l'enfance/adolescence. En 2017, le projet Culture in Motion a vu le jour, visant à faire circuler des contenus culturels pour les jeunes dans des contextes ruraux et périphériques par le biais d'installations audiovisuelles, d'événements et d'ateliers. L'objectif est de lancer des voies innovantes d'engagement du public et de médiation culturelle, visant à prévenir l'exclusion territoriale des jeunes et à développer l'engagement entre pairs.

Prototype né en 1992 de ce que l'on appelle aujourd'hui les " Tiers Lieux " comme nouveaux modèles culturels et urbains, la **Friche La Belle De Mai (La Friche)** réunit dans un lieu unique et réinventé, à la fois, transformation urbaine, permanence artistique, lien au territoire et coopération active dans l'intérêt général. La Friche la Belle de Mai est aujourd'hui à la fois un espace de travail pour ses 70 structures résidentes (350 artistes, producteurs et salariés) et un lieu de diffusion (600 propositions artistiques publiques par an, des ateliers jeune public, des expositions, aux plus grands festivals). La Friche, qui a pris le nom de son quartier de la Belle de Mai, affirme également sa volonté d'être en lien avec son territoire immédiat de différentes manières, des plus formelles aux plus informelles : actions culturelles avec les écoles et les centres sociaux de la Belle de Mai, aire de jeux et de sports, cinéma de quartier, marché paysan et jardin collectif. Chaque année, un programme d'activités culturelles est élaboré pour les activités scolaires et périscolaires, avec un accent principal sur l'expérimentation et sur le questionnement des processus créatifs. En 2017 a été inaugurée la Plateforme, dédiée à l'animation jeunesse en collaboration avec plusieurs habitants et partenaires tournés vers l'enfance et l'adolescence. La présence quotidienne de 4 médiateurs permet d'accompagner le public vers les nombreuses actions construites avec les opérateurs culturels de la Friche. Le projet "Future DiverCities" (financé en 2022 par le programme CREA) cherche à réimaginer la régénération des espaces urbains vides par le biais de la culture, dans une perspective écologique. Les 13 partenaires créeront des coalitions locales à travers des actions participatives avec des citoyens, des urbanistes, des artistes et des acteurs sociaux pour expérimenter de nouvelles utilisations durables après avoir développé avec les chercheurs une analyse et une cartographie communes des besoins pour une régénération urbaine inclusive et équitable.

MÉTHODOLOGIE ÉDUCATIVE COMMUNE

Le processus de création de la MEC a été divisé en deux phases

:



No. 01 – Échange direct de pratiques et partage de connaissances

4 réunions en ligne pour l'échange, la formation mutuelle et l'approche méthodologique commune



No. 02 – Mise en œuvre pratique

Développement d'un manifeste/jeu représentant les lignes directrices de la méthodologie éducative commune

Les activités de création d'une méthodologie éducative commune ont rassemblé et mis en œuvre les connaissances, les compétences, le savoir-faire et les idées de développement des deux partenaires du projet. En particulier, l'objectif de cette action et du projet était d'approfondir et d'améliorer le travail avec les jeunes, de stimuler leur participation civique et de promouvoir leurs idées et leurs compétences sociales dans une perspective démocratique "ascendante". Pour ce faire, nous avons travaillé la théorie en se basant sur un mélange de caractéristiques pédagogiques et culturelles spécifiques que les deux partenaires ont respectivement apportées en dot (en plus, bien sûr, des différents contextes sociaux de référence). Dès le départ, il s'agissait de rendre notre méthodologie réelle et crédible en opérant à la fois à Marseille et à Corneliano avec les jeunes locaux.

4 réunions en ligne, sous forme de formations, ont été organisées par les partenaires du projet, comme suit :

1

Présentation de COSofYou et de CVK en tant que partenaire principal, excursus thématique théorique et opérationnel du projet et de la méthode Culture in Motion, développements possibles et applications "sur le terrain" à Marseille, présentation de la méthode "playful inquiry" (ou enquête ludique). Espace pour les questions, la discussion ouverte et le dialogue entre les partenaires du projet.

2

Présentation des espaces, du projet et des différentes associations qui composent la galaxie Friche, présentation des différents ateliers, activités et groupes que la Friche accueille. Des potentielles questions d'enquête ont été élaborées, à destination des jeunes et des groupes, pour développer la pratique de l'enquête ludique à Marseille. L'un des thèmes principaux était d'attirer davantage de jeunes, de leur faire percevoir la Friche non seulement comme un espace où ils peuvent jouer et se rencontrer, mais aussi comme un lieu où se déroule un éventail très large et très diversifié d'initiatives. Une première ébauche des ateliers pour les jeunes a été créée, ainsi que le squelette de l'enquête, qui a bien sûr l'apparence d'un atelier pédagogique et participatif (et non d'un atelier sociologique).

3

Présentation graphique et opérationnelle du "schéma des quadrants" et donc du style et du contenu de l'enquête ludique menée ultérieurement à Marseille. Les thèmes abordés comprenaient : les forces et les difficultés possibles de cette approche, la logistique des espaces où l'activité se déroulerait, les contextes de référence, le partage avec les autres facilitateurs qui utiliseront notre méthodologie, et l'établissement d'un agenda opérationnel. C'est le moment où les compétences théoriques et le savoir-faire entrent dans une dynamique d'application pratique et d'innovation opérationnelle, au regard du contexte impliqué de la Friche et de la ville de Marseille.

4

Examen et retour d'information sur l'approche, la méthode et les actions mises en œuvre à Marseille. Les activités et ateliers sont évalués comme étant significatifs et impactants. Les réactions des participants ont été encourageantes et très impliquées : "Les jeunes veulent être entendus", ont-ils déclaré. Après cette partie, l'équipe de la Friche a présenté un aperçu des activités et des ateliers qui pourraient être mis en œuvre lors de l'échange en Italie. Une importance particulière a été accordée au travail avec l'art et les matériaux de récupération, en partant des aspects qui combinent la durabilité environnementale et sociale pour imaginer les futurs possibles de la participation au centre Cinema Vekkio et au territoire au niveau local.

La deuxième phase de cette activité a été la création du jeu du Manifeste.

Il représente pleinement le projet et la méthode pédagogique partagée sous une forme créative, innovante et tournée vers l'avenir. L'idée est de commencer par partager les concepts, les mots (clés) et les images qui ont caractérisé le voyage ensemble.

Comment peuvent-ils faire l'objet d'autres actions pour les animateurs de jeunesse et les jeunes ? Comment d'autres centres de jeunesse peuvent-ils bénéficier et se développer à partir de cette méthodologie ?

Le jeu du manifeste n'est pas une pure déclamation théorique de concepts, mais plutôt un remaniement créatif et ludique de la méthode éducative commune, les lignes directrices, en tant que pratique pédagogique et culturelle. L'idée est de créer d'autres connexions et d'éventuels "crochets" avec d'autres jeunes et d'autres entités européennes par le biais d'une approche pratique petite mais significative. Il s'agit essentiellement d'un jeu de Dixit mélangeant des éléments constitutifs qui ont émergé de nos méthodologies et de nos activités, des voix des filles et des garçons participant aux activités et également des images provenant des contextes des partenaires, qui pourraient aider à réaliser d'autres pratiques démocratiques et participatives dans d'autres contextes européens.

11 mots-clés et concepts ont émergé et ont été choisis au cours de ce processus :

Art, Territoire, Expérimentation, Soins, Relation aux espaces, Public, Mouvement, Laboratoire, Europe, Démocratie et Communauté.



Pourquoi un jeu ?

Le jeu du Manifeste est un véritable outil "d'apprentissage par le jeu", car il aborde les concepts clés du Manifeste d'une manière interactive et profondément consciente. Il devient un outil qui active le raisonnement critique, évitant d'être une expérience passive à laquelle on est soumis par la simple lecture de mots. Pour atteindre ces objectifs, il était important de construire une méthode de jouabilité (et de rejouabilité) qui permette de :

- se familiariser avec les mots fondateurs, nés du projet CosOfYou
- s'approprier ces mots, en approfondissant leur sens et en essayant de les décliner dans son propre contexte, son projet, son territoire, sa vie personnelle et ses expériences.

Comment rendre possible ce processus d'interaction avec les mots ?

Ce processus est tout d'abord facilité par la mise à disposition des joueurs des mots dans leur simplicité, sans contexte ni description explicite : le jeu est en effet composé d'un premier jeu de "cartes-mots" où se rencontrent les 11 mots.

La Friche et CVK ont choisi pour chaque mot une image de leur centre représentant leurs racines et leur engagement actif. C'est ainsi qu'est né le deuxième jeu de cartes : chaque carte-image est associée à l'un des 11 mots. La relation entre la carte-mot et la carte-image est rendue explicite par la même couleur que l'on retrouve au dos de chaque paire de cartes.

Comment jouer ?

Trois modes de jeu sont possibles :

1. Choisissez une carte-image et entamez une discussion en commençant par la question suivante : "Quel mot ces images vous évoquent-elles ?" La solution sera révélée en retournant la carte-mot correspondante.
2. Une fois que les cartes-images et les cartes-mots ont été révélées, le jeu se poursuit en associant les mots et les images. L'exactitude des paires sera révélée en vérifiant si les dos des deux cartes sont de la même couleur.
3. À partir d'une carte-mot, les participants sont invités à prendre une photo ou à sélectionner une image de leur territoire/quartier/centre de jeunes qui représente le mieux ce mot.

Le jeu du Manifeste est destiné à évoluer : de nouveaux mots et de nouvelles images peuvent être ajoutés et transformés. C'est pourquoi un schéma graphique permettant de créer de nouvelles cartes est disponible ici:

https://www.canva.com/design/DAFlnux5pgE/POVLdplQz18HXPFx2KE_FA/editutm_content=DAFlnux5pgE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton



COS
OF
YOU

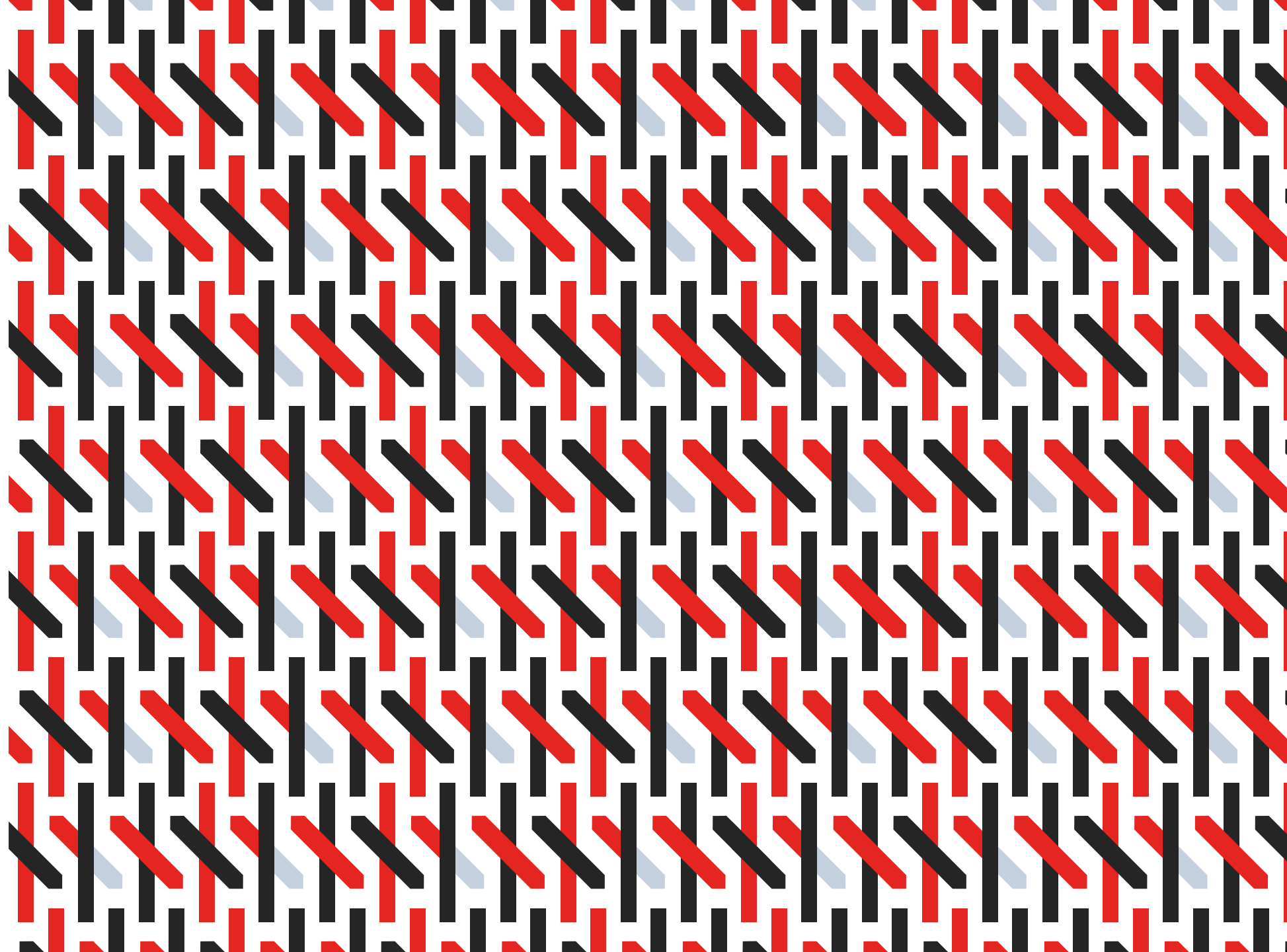
LE JEU MANIFESTO

— Règles pour jouer
et de rejouer



*Cultura in
movimento*

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





LE JEU MANIFESTO

—
Règles pour jouer
et de rejouer



*Cultura in
movimento*

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



**COSofYou est un projet
Erasmus + visant à
capitaliser et échanger
les compétences et
connaissances des
professionnels de la
médiation et de
l'éducation culturelle.**

il a pour objectif de réaliser un échange de pair à pair entre l'association Cinema Vekkio et la Friche la Belle de Mai, toutes deux des organisations ancrées sur leur territoires, pourtant très différents. Tout au long des 9 mois du projet, les partenaires mettront en place des formations de pairs à pairs, mais aussi des ateliers à Marseille et Corneliano d'Alba en Italie avec la participation de partenaires locaux et des publics volontaires.

COSofYou s'inscrit dans le droit fil de la stratégie de l'Union Européenne en faveur de la jeunesse et des priorités du secteur de la jeunesse : la promotion d'une citoyenneté active. Par l'apprentissage créatif, les jeunes seront encouragés à devenir leurs propres moteurs de changement et à impliquer leurs pairs, les membres de leur famille et les institutions dans des activités plus efficaces au bénéfice des jeunes et, plus largement, des communautés locales.

Les activités seront inclusives et attentives à la diversité, en appliquant une approche équilibrée entre les sexes et en veillant à ce que les jeunes ayant moins d'opportunités et/ou appartenant à des minorités aient un accès égalitaire à ce projet. Cette proposition représente également une tentative proactive de développement et de promotion des zones rurales et urbaines défavorisées, à la lumière des besoins exprimés par les jeunes locaux et par la Commission européenne.

Durée du projet : octobre 2022 - juin 2023



LE JEU MANIFESTO

—
Règles pour jouer
et de rejouer



*Cultura in
movimento*

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Après 4 réunions en ligne
pour apprendre à se
connaître, partager et
échanger nos
méthodologies culturelles
et éducatives respectives,
notre idée était de
construire une sorte de
manifesto-jeu qui pourrait
représenter les lignes
directrices de notre pratique
commune.

Ce n'est pas un simple résumé
d'idées et de mots, mais une véritable
véritable méthode/jeu qui devient un
MANIFESTO!

L'ensemble a été construit par les
équipes de Culture in Motion et de La
Friche pour permettre aux jeunes
bénéficiaires, mais aussi et surtout à
d'autres professionnels, médiateurs
culturels et éducateurs sociaux
d'autres réalités au niveau européen,
de connaître le projet Cos of You.

Par ailleurs, notre grand objectif est
de stimuler et de diffuser, grâce à cet
outil simple, de nouvelles activités et
de nouveaux projets en lien avec les
priorités du secteur de la jeunesse, de
renforcer les liens entre les jeunes et
entre ceux-ci et les différents centres
culturels et éducatifs de l'espace
européen.



LE JEU MANIFESTO

—
Règles pour jouer
et de rejouer



Cultura in movimento

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



OUTILS DE JEU - PAQUET DE CARTES 1

Vous avez à votre disposition deux paquets de cartes
qui vous permettent de jouer de 3 manières différentes !

N° 11 Cartes-mots: représentent les mots qui composent l'affiche



OUTILS DE JEU - PAQUET DE CARTES 2

Vous avez à votre disposition deux paquets de cartes qui vous permettent de jouer de 3 manières différentes !

N° 11 des cartes-image: chacune contient une paire de photos représentant un mot du Manifesto.

Ci-dessous, vous les voyez dans le désordre (et sans les dos correspondants) afin de ne pas dévoiler déjà les correspondances! Le dos de chaque carte-image est de la couleur de la carte-mot correspondante.

LE JEU MANIFESTO

Règles pour jouer
et de rejouer



LE JEU MANIFESTO

Règles pour jouer
et de rejouer



*Cultura in
movimento*

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



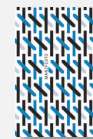
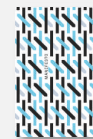
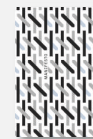
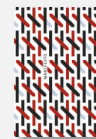
PEUT ÊTRE JOUÉ DE TROIS MANIÈRES DIFFÉRENTES :

1° MANIÈRE:
Trouver
le mot
droite

2° MANIÈRE:
Connaissan
-ce couples!

3° MANIÈRE:
Trouver des
images

1. Une carte-image est tirée et révélée sur le plateau de jeu. (la couleur du verso permet de savoir à quel mot-carte elle correspond).
2. Chaque personne (ou chaque équipe) essaie de trouver le mot qui décrit le mieux les images représentées.
3. Les mots choisis sont présentés à tout le monde et font l'objet d'une discussion.
4. Lorsque tout le monde s'est exprimé, la carte-mot correspondante est révélée pour savoir qui a trouvé le bon mot ou qui s'en est approché le plus.





LE JEU MANIFESTO

Règles pour jouer
et de rejouer



*Cultura in
movimento*

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



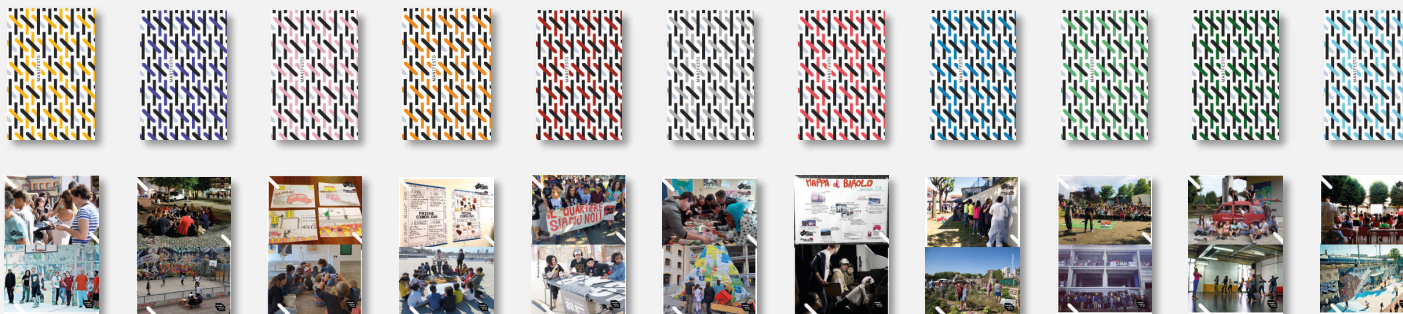
PEUT ÊTRE JOUÉ DE TROIS MANIÈRES DIFFÉRENTES :

1° MANIÈRE:
Trouver
le mot
droite

2° MANIÈRE:
Connaissan-
-ce
couples!

3° MANIÈRE:
Trouver des
images

1. Toutes les cartes-images et les cartes-mots sont révélées.
2. Les cartes sont distribuées dans un ordre aléatoire sur la table.



3. Les joueurs (ensemble ou en équipe) discutent des mots et des images, en essayant de créer des correspondances correctes entre les images et le mot correspondant.
4. Enfin, les cartes-images sont retournées pour vérifier la correspondance (grâce aux couleurs).





LE JEU MANIFESTO

Règles pour jouer
et de rejouer



Cultura in movimento

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



SI PUÒ GIOCARE IN 3 MODI DIVERSI:

1° MANIÈRE:
Trouver
le mot
droite

Seules les cartes-mots sont utilisées (ensemble ou une à la fois): les participants peuvent s'amuser à faire correspondre une image/photo de leur propre réalité en créant leurs propres cartes-images à l'aide de CANVA :
https://www.canva.com/design/DAFlux5pgE/P0VLdplQz18HXPfx2KE_FA/edit?utm_content=DAFlux5pgE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton



Une fois terminées, elles peuvent être imprimées !

2° MANIÈRE:
Connaissan-
-ce couples!



3° MANIÈRE:
Trouver
des images

COS
OF
YOU

LE JEU MANIFESTO

— Règles pour jouer
et de rejouer

BON AMUSEMENT!



*Cultura in
movimento*

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



CONCLUSION

Une analyse d'auto-évaluation a été réalisée par les partenaires du projet en ce qui concerne le processus de création du CEM et le développement ultérieur du jeu-manifeste.

Les résultats obtenus par le partenariat sont considérés comme très positifs et satisfaisants. Cette reconnaissance découle principalement du grand défi que COSofYou a représenté, puisqu'il a permis d'unir deux langues (non seulement les langues parlées, mais aussi les langues pédagogiques et culturelles) et deux contextes différents. Le défi consistait précisément à expérimenter en termes réels, par le biais d'une coopération qui a permis d'améliorer la qualité du travail des animateurs de jeunesse impliqués et de mettre en place une collaboration intersectorielle et transnationale solide.

Les partenaires reconnaissent avec fierté que certaines difficultés sont apparues au début, car il était difficile de comprendre ce que les deux entités accomplissaient dans leurs propres contextes, qui sont si proches en termes de présence des jeunes, mais avec deux magnitudes très différentes en termes d'échelle et de particularités. Ces difficultés ont été surmontées, car les partenaires ont reconnu l'importance de partager non seulement des références intellectuelles, des idées et des horizons, mais aussi de coopérer côte à côte pour la création des divers ateliers et outils de travail, ainsi que de vivre et d'alimenter les relations avec les jeunes dans les deux centres de jeunesse.

L'adaptation des partenaires du projet aux différents moments, espaces et modes, balayés par les jeunes dans les deux centres, est d'une importance considérable : les partenaires n'ont pas renforcé leur rôle d'"experts", mais se sont continuellement immiscés dans la dynamique de la vie réelle des jeunes participant aux actions. Un autre aspect extrêmement positif qu'il convient de mettre en valeur est le processus et l'élaboration qui ont conduit à la création du Jeu du Manifeste. Un outil qui pourrait donner plus de vie à ce partenariat et au projet COSofYou. Il représente un élément de dissémination, certes simple, mais d'un grand impact et d'une grande facilité d'utilisation, destiné en premier lieu aux jeunes participants, mais aussi à toutes les entités actives au sein des réseaux des partenaires, ou à des organisations aujourd'hui inconnues. Le Jeu du Manifeste lui-même est conçu pour atteindre d'autres espaces européens, des groupes et des jeunes avec lesquels commencer des pratiques démocratiques de changement social.

CONTACTS

Le projet COSofYou est financé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne, par l'intermédiaire de l'Agenzia Italiana per la Gioventù.

Project reference number 2022-1-IT03-KA210-YOU-000084408

ARCI Cinema Vekkio APS

Corso Riddone 3, 12040 Corneliano d'Alba, Italy

cinemavekkio@cinemavekkio.it

www.cinemavekkio.it

FB: @circolo Arci Cinema Vekkio

IG: @cinemavekkio

Friche La Belle de Mai

41 Rue Jobin, 13003 Marseille, France

mediation@lafriche.org

www.lafriche.org

FB: @Friche la Belle de Mai

IG: @Friche la Belle de Mai

