



Co-funded by  
the European Union

---

# UNE JOURNÉE DANS LA PEAU D'UN CITOYEN DU MONDE

---

**PARTENAIRE : Cap Ulysse**

**PAYS : France**



# ***Table des matières***

<b><i>1. Introduction</i></b>	<b>2</b>
<b><i>2. Mise en œuvre de l'activité</i></b>	<b>2</b>
<b>2.1 Objectifs de l'activité</b>	<b>2</b>
<b>2.2 Description de l'activité et méthodologie</b>	<b>3</b>
<b>2.3 Outils et ressources</b>	<b>4</b>
<b>2.4 Intégrations suggérées</b>	<b>4</b>
<b><i>3. Débriefing et retours</i></b>	<b>5</b>

## 1. Introduction

Dans cette activité, les apprenants créent des vidéos illustrant les valeurs et les principes d'un citoyen du monde dans le cadre d'un projet intitulé « Une journée dans la peau d'un citoyen du monde ». En groupes, les apprenants produisent une série de vidéos montrant comment ces principes et ces valeurs s'appliquent dans la vie quotidienne d'un citoyen du monde.

L'activité vise essentiellement à rendre des concepts universels plus concrets. Au cours de cette activité, les apprenants seront en mesure d'identifier ces concepts et de les relier à des situations et des usages concrets, rapprochant ainsi la citoyenneté mondiale de leur communauté.

Ils pourront explorer en profondeur les différentes valeurs de l'UE et les principes de la citoyenneté mondiale, tels que la solidarité, la démocratie, la responsabilité sociale et la participation active, et réfléchir à l'importance du rôle d'un citoyen du monde et de l'action collective pour la société. Cela leur permettra de comprendre, de se questionner et de se confronter aux rôles, à la signification et à la responsabilité qui sous-tendent ces principes et ces valeurs, et de réfléchir à leur identité en se posant les questions suivantes : « Que fais-je en tant que citoyen du monde ? » et « Que fais-je en tant que membre de ma communauté ? ».

La création de contenu visuel exige des apprenants qu'ils fassent preuve de créativité, car ils doivent trouver des moyens de transformer du texte en images, impliquant de la coopération, créativité et engagement.

Enfin, l'objectif à travers ce travail de création est de sensibiliser ceux qui les regardent, si les participants acceptent de les partager sur les réseaux sociaux tels que TikTok ou Instagram. C'est un moyen de diffuser un message et de prendre conscience des efforts consacrés à la création de son art.

Le groupe cible adapté à ce module est constitué **d'adultes et de jeunes adultes** ayant un niveau scolarisation (“schooling”) limité et/ou se sentant déconnectés de l'UE et de ses institutions.

L'activité complète dure 2h30

- 20 minutes de brainstorming et d'introduction aux thèmes
- 30 minutes maximum de préparation
- 1 h 10 maximum de tournage et de montage
- 30 minutes de partage des résultats, débriefing et conclusion

## 2. Mise en œuvre de l'activité

### 2.1 Objectifs de l'activité

À la fin de cette activité, les apprenants :

1. Seront sensibilisés aux principes clés de la citoyenneté mondiale et aux valeurs de l'UE : grâce à des échanges et à de courtes présentations par le formateur, les apprenants seront confrontés aux thèmes du module, ce qui les aidera à affirmer leur pertinence et leur présence dans les interactions quotidiennes.
2. Pourront expliquer et réfléchir à comment appliquer les pratiques de citoyenneté mondiale dans des situations quotidiennes : grâce à la création de supports visuels à partir de concepts fondamentaux, les apprenants seront en mesure de relier des concepts abstraits à des habitudes concrètes (par exemple, le recyclage, l'engagement communautaire, l'inclusion), les rendant ainsi plus accessibles et plus faciles à comprendre.
3. Auront développé des savoir-être liés au travail d'équipe et à la créativité : le résultat final de l'activité exige une réflexion créative, de l'autonomie, une capacité à résoudre des problèmes et une collaboration entre les apprenants, autant de compétences transversales essentielles dans l'éducation des adultes.
4. Développer la capacité des apprenants à réfléchir à leur identité et à leurs responsabilités en tant que citoyens : les temps de réflexion et le débriefing invitent les apprenants à questionner leurs choix personnels, leurs actions et leurs valeurs quant à leur rôle dans la société, tant au niveau local qu'en tant que membres de la communauté européenne et mondiale.

## **2.2 Description de l'activité et méthodologie**

La méthodologie utilisée dans ce module est axée sur l'apprentissage par la pratique, le travail coopératif et la narration afin d'aider les apprenants à prendre part aux valeurs de l'UE et de la citoyenneté mondiale.

### **Étape 1 - Introduction et brainstorming « Quelle valeur fondamentale anime ma communauté ? » (20 min)**

Dans le cadre d'un brainstorming, les apprenants répondent à la question suivante : « Quelle(s) valeur(s) fondamentale(s) anime(nt) votre communauté ? »

En petits groupes, les apprenants répondent à cette question sur un tableau ou sous forme numérique (nuage de mots) et discutent du sujet, en lançant une conversation sur les raisons et les moyens de promouvoir cette ou ces valeurs.

### **Étape 2 - Création de groupes, choix des thèmes et ébauche du storyboard (30 min)**

Par groupes de 3, les apprenants identifient la ou les valeurs qu'ils souhaitent promouvoir en identifiant des actions et des situations de la vie quotidienne en rapport avec la ou les valeurs qu'ils ont choisies, puis ils rédigent un storyboard intitulé « Une journée dans la vie », représentant la routine d'un citoyen du monde en 24 heures.

### **Étape 3 - Tournage et montage (1 h 10)**

À l'aide de téléphones ou d'outils d'édition simples, les apprenants filment leurs scènes. La créativité est encouragée : ils peuvent narrer, jouer, dessiner ou créer des animations. Les apprenants sont accompagnés dans les techniques basiques de tournage et de montage.

Liste des applications :

- Canva
- Capcut
- Instagram (réel)
- Inshot

#### **Étape 4 - Partage des résultats, débriefing et conclusion (30 min)**

##### **2.3 Outils et ressources**

- *Matériel vidéo (smartphones, caméras, applications de montage vidéo, microphones).*
- *Costumes*
- *Stylos, crayons, papier*
- *Tableau*
- *Ordinateur et projecteur*
- *Internet*

##### **2.4 Intégrations suggérées**

Cette activité est recommandée comme deuxième ou troisième activité, davantage axée sur l'application et la réflexion sur des savoir-être liés à la citoyenneté mondiale ou aux valeurs de l'UE, plutôt que comme introduction à ce sujet. Son impact sera d'autant plus important si l'activité est combinée à un autre module préconisant l'initiation des apprenants à ces concepts.

### 3. Débriefing et retours

Le débrief est essentiel dans cette activité. Le formateur doit orienter ce débat après la présentation des résultats, en revoyant avec les apprenants le processus de création des vidéos, du choix de la valeur ou du principe abordé, des sentiments qui ont émergé lors du processus de création en groupe, à la réflexion des apprenants sur les valeurs et les principes identifiés.

Les apprenants peuvent s'exprimer en répondant simplement à l'oral aux questions, en créant des illustrations artistiques, des dessins ludiques (cartes Dixit, images, peintures, vidéos) ou en écrivant ce que l'activité leur a apporté.

Exemples de questions :

- Qu'avez-vous appris sur les valeurs de l'UE ou la citoyenneté mondiale ?
- Cette activité vous a-t-elle permis de considérer ces idées comme faisant partie de votre propre vie ?
- Selon vous, quels ont été les plus grands défis de cette activité ?
- Quelles sont, selon vous, les plus grandes opportunités de cette activité ?
- Comment s'est passée l'expérience de travail en groupe ?

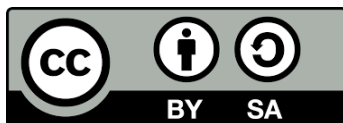
## AVERTISSEMENT

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et opinions exprimés sont toutefois ceux des auteurs uniquement et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenus responsables.

### Auteurs

© 2025 - ENCRE - Réseau européen des représentants et entrepreneurs de la bande dessinée (BE), Skill Up Srl (IT), Cap Ulysse (FR), Museumsverein Klostertal (AT), Complexul Muzeal National Moldova Iasi (RO), Quiosq (NE).

Cette publication a été réalisée avec le soutien financier de la Commission européenne dans le cadre du projet Erasmus + « ONE Culture - Overcoming Nationalism and Euroscepticism through Culture », N. 2024-1-BE01-KA220-ADU-000243645.



### Attribution, partage dans les mêmes conditions

**(CC BY-SA)** : Vous êtes libre de partager, copier et redistribuer le matériel sur tout support ou format et de l'adapter, le remixer, le transformer et le développer à toutes fins, même commerciales. Le concédant ne peut révoquer ces libertés tant que vous respectez les conditions de la licence suivantes : **Attribution** - vous devez mentionner la source, fournir un lien vers la licence et indiquer si des modifications ont été apportées. Vous pouvez le faire de manière raisonnable, mais sans suggérer que le concédant de licence vous soutient ou approuve votre utilisation. **Partage dans les mêmes conditions** : si vous remixez, transformez ou développez le matériel, vous devez distribuer votre contribution sous la même licence que l'original.

**Aucune restriction supplémentaire** – vous ne pouvez pas appliquer de conditions légales.



Co-funded by  
the European Union



***Faire face au nationalisme et à  
l'euroscpticisme grâce à la culture***