**BILAN D'ACTIVITÉ –**

**AAP « Outils d’animation innovants en ECSI » 2024**

**Projet : "Un autre monde en 2030"**

**PRESENTATION GENERALE**

1. **Présentation générale du projet**

* Porteur :

Association Avenir En Héritage. Convention n°35099420 du 26 juillet 2024

Durée :

(04/03/2024 – 30/06/2025)

* Présentation de l’outil.

Ce livret est un outil pédagogique pour préparer les jeunes à des projets de solidarité, de mobilité ou d’engagement citoyen.

Il invite à réfléchir, rêver, et se projeter dans un monde plus durable et solidaire. Les participants incarnent des gouvernements fictifs en 2030 et doivent définir des priorités pour atteindre les Objectifs de Développement Durable (ODD).

Le jeu se déroule par étapes : diagnostic via une matrice SWOT, choix d’enjeux majeurs, élaboration d’un programme de gouvernement, et restitution créative.

Une dimension individuelle est également intégrée avec une réflexion sur sa place dans le projet, ses compétences, et son empreinte carbone.

L’outil met l’accent sur l'interculturalité, la coopération et la responsabilité personnelle.

Il peut être animé en demi-journée ou sur une journée complète ou même sur un parcours plus long – expérimentation réussie sur 12 heures mais avec un travail en amont nécessaire.

L’approche pédagogique est active, participative et réflexive. Elle vise à renforcer les capacités à agir, à débattre, à coopérer et à s'engager concrètement. Le livret encourage la prise de conscience et l’envie d’agir, avant même le départ en mission ou en mobilité.

L’outil est conçu pour être transférable, capitalisé et partagé au sein de réseaux d’éducation populaire et internationale.

* Lieu(x) d’intervention :

Départements de la Charente-Maritime, de la Vienne (une présentation à Poitiers), de l’Isère (présentation lors du Forum La réciprocité en pratiques à Grenoble les 29 et 30 janvier 2025.

1. **Bilan général du projet**

Nous avons atteint l’objectif général de création d’un outil, de travail avec d’autres acteurs, son expérimentation sur le terrain afin de l’affiner et en partie seulement de sa Transférabilité et réappropriation de l’outil.

* Création du jeu :

Elle a mobilisé de nombreuses personnes au sein de l’association et a permis de créer des connexions entre les salariés, les stagiaires, alternants et volontaires et les membres du conseil d’Administration. C’est dans cet objectifs que le projet avait également été soumis au cofinancement du FDVA 2 (2000 euros obtenus). L’outil a connu plusieurs versions mais a été au fil du temps simplifié.

Ce travail reste donc à approfondir.

* Travail avec d’autres acteurs :

Les premiers échanges s’inscrivent dans le cadre du projet Eval’Odd conduit par Ecocène dans le cadre de l’incubateur ODD’Yssée de So Coopération. Ils ont permis de réfléchir à la façon de connecter les dimensions ODD, Solidarité Internationale, Interculturalité et Impact Carbone.

Cette dimension notamment a été approfondie lors du Parcours Transition Écologique organisé par l’Agence française Erasmus+ Jeunesse et Sport au 1er semestre 2025 où des structures d’envoi (Corps Européen de Solidarité) ont partagé leurs outils. Le séminaire de mars 2025 organisé Le 18 et 19 mars 2025 à La Test en Nouvelle Aquitaine nous a apporté beaucoup d’éléments sur le lien entre mission de volontariat et impact environnemental.

Lors des formations au départ, nous interpellons souvent le public sur sa posture en provoquant un peu : est-il vraiment « utile » de partir aider. Nous avons ajouté une interrogation en lien avec le transport : l’empreinte générée est-elle justifiée ? Comment la compenser ?

Nous avons présenté le jeu et sollicité des conseils lors de la journée "La mobilité internationale des jeunes" qui s’est déroulé le 5 décembre 2024 à l’initiative de So Coopération.

Si la version finale n’inclue par les portraits numériques de témoins dans le monde, cette dimension n’est pas supprimée pour autant mais demande plus de temps qu’escompté, notamment pour nous rapprocher d’acteurs ayant des supports déjà existants, par exemple l’Agence Française de Développement avec le support « Né quelque part » pour lequel Avenir En Héritage avait été formé. Un contact a été établi lors du Forum des Educations A à Rennes en octobre 2024 et lors de la réunion des postes Fonjep AFD en février 2025.

* Expérimentation sur le terrain :

Les premières versions ont été expérimentés grâce au partenariat avec le Groupe Excelia et elle s’est déroulée en deux étapes :

**2024 :**

Bilan d’une **expérience immersive sur la thématique de la gestion de l’eau**, sur la base d’une expérience en réalité virtuelle proposée par WWF. Durant 15 minutes, les étudiants sont « partis » visiter des habitants des iles du Pacifique et découvert leur quotidien, les menaces pensant sur l’avenir de leur environnement.

Le support a été proposé dans la cadre d’une formation de préparation au départ animé par Avenir En Héritage depuis une dizaine d’années. Environ 150 jeunes touchés.

Cela nous a permis de mesurer l’intérêt de cet outil, au-delà du côté gadget mais également l’importance de l’investissement si nous souhaitions développer des outils numériques.

L’expérience a été très appréciée par les étudiants mais n’a pas été poursuivi.

Toutefois elle a révélé l’intérêt de se préparer, presque en situation réelle, à travers des témoignages.

Avenir En Héritage a utilisé l’outil pour illustrer la formation et nous avons commencé à créer l’outil.

**2024-2025 :**

Avec l’accord d’Excelia, nous avons pu tester différentes versions de l’outil lors d’ateliers qui se sont déroulés entre septembre 2024 et mars 2025, touchant des étudiants de 18 à 23 ans. Environ 200 étudiants.

Nous avons également organisé une séance de test avec les volontaires de l’AFEV à La Rochelle, dans nos locaux en janvier 2025 et une séance avec les stagiaires et bénévoles d’Avenir En Héritage.

Toutes les remarques allaient dans le sens d’une simplification.

1. **Outils d’animation : Prévu et Réalisé**

* **Fiche de jeu :** Réalisée.

Elle sert de guide à l’animateur et comprend également des exemples d’outils.

* **Cartes rôles : Réalisées.**

Elles existent mais sont utilisées uniquement dans la version longue. Nous avons créé plusieurs fiches : un agriculteur, une agricultrice, un.e médecin.e ; un.e entrepreneur.se ; un.e étudiant.e ; un.e fonctionnaire ; un.e représentant.e d’ONG ; un.e personne sans emploi ; un.e personne en situation de handicap.

Elles sont liées au pays sur lequel travaille le jeune ou le groupe.

**Elles sont complétées par** des affirmations liées à la vie quotidienne, aux relations sociales, à l'éducation, à la santé, à l'environnement, etc. Chaque participant utilise ces fiches pour personnaliser son personnage. Cet outil est inspiré du jeu du pas en avant.

* **194 cartes pays :** **Réalisées.**

Ces cartes communiquent des informations sur le pays : analyse économique, inspirée des études de la Coface ; ODD, IDH, corruption.

* **Fiches analyses et prise de décisions :** **Réalisées.**

Ces fiches guident les équipes dans l’analyse de la situation puis dans l’imagination de prise de décisions pour améliorer la situation, en incluant une dimension coopération avec la France. Il s’agit d’inventer un autre monde pour 2030.

* **Une fiche présentation d’un ou deux acteurs présents (à rechercher) : Réalisées.**

**Des acteurs dans le pays et impliqués** dans la mise en œuvre d’un des ODD retenus comme prioritaire.

* **Une fiche interrogation sur le positionnement et l’impact carbone potentiel : Réalisée.**

1. **Quel est le public cible ? Prévu, Réalisé**

Prévu : Il peut s’agir d’[étudiant.es](http://xn--tudiant-9xa.es), d’[enseignant.es](http://enseignant.es), de professionnel.les du développement durable, ou de toute personne intéressée par les ODD. Les volontaires en service civique, les bénévoles.

En Grande école par exemple, le public représenterait environ 150 à 200 étudiants chaque année ; 70 à 80 en milieu Universitaire.

Réalisé : 150 à 200 étudiants en 2024 et en 2025 ; 10 volontaires en service civique en 2025 ; 10 stagiaires (2nde, 1ère, Terminale, BTS, Licence et Master) en 2024 et 2025.

1. **En quoi sont-ils innovants ?**

Prévu : Ce jeu est innovant parce qu'il mélange des aspects de jeux de rôle, de simulation et de réflexion en groupe. Il permet aux participants de jouer le rôle de ministres et de proposer des actions pratiques en lien avec les Objectifs de Développement Durable (ODD). L'Éducation à la citoyenneté et à la solidarité internationale (ECSI) vise à développer chez les individus des compétences, des connaissances et des attitudes favorables à la compréhension des enjeux mondiaux, à la promotion de la justice sociale, et à la participation active dans la société.

Réalisé : Le jeu a atteint ses objectifs en termes d’Approche interactive et participative ; il permet la Simulation de réalités complexes tout facilitant l’incarnation de personnages ; il permet de comprendre les relations d’interdépendance et trace des passerelles entre solidarité internationale, développement durable, volontariat et dans une certaine mesure compensation carbone. , Intégration des ODD de l'ONU : le jeu est conçu autour des 17 Objectifs de Développement durable (ODD) de l'ONU. Il offre aux participants l'opportunité de comprendre les liens entre ces objectifs et de concevoir des actions concrètes pour les atteindre ; enfin il encourage le travail en équipe, simulant la nécessité de coopération et de collaboration entre les pays pour relever les défis mondiaux en se projetant dans le futur.

1. **Les indicateurs**

**Indicateurs de participation :**

* Nombre total de participants par session du jeu : environ 30 et 150 au total en 2024 ; mêmes données en 2025
* Taux de participation par groupe d'âge ou par niveau éducatif : 100 % de jeunes de 18 à 25 ans / 80% niveau BAC / 70 % niveau Bac + 2

**Indicateurs de compréhension et de connaissance :**

* Taux de réponse correcte aux questions de connaissances sur les objectifs de développement durable (ODD) avant et après la session : 90 % des participants ont compris les liens entre Solidarité Internationale / ODD et ont mieux compris la nécessité de se préparer à une aventure interculturelle.
* Nombre de concepts clés compris par les participants à la fin du jeu : Solidarité Internationale / Développement Durable / ODD / Approche Interculturelle / Partenariat / Volontourisme

**Indicateurs de changement d'attitudes et de comportements :**

* Évolution des perceptions individuelles et collectives des participants envers les enjeux du développement durable : dans la mesure où notre intervention se fait en parallèle d’autres consacrés aux ODD, il est difficile de savoir si les évolutions sont dues à notre outil. On constaterait plutôt une polarisation entre ceux qui sont conscients des enjeux et ceux qui ne veulent plus en entendre parler.
* Nombre de participants ayant exprimé une intention de s'engager dans des actions concrètes liées aux ODD après avoir participé au jeu : Tous les étudiants évaluent leur empreinte carbone et essaient d’adopter des comportements appropriés. Mais il est difficile de dite si c’est le jeu qui en est le moteur.

**Indicateurs de qualité de l'interaction :**

* Évaluation qualitative des discussions et des échanges entre les participants pendant le jeu : échanges dynamiques sur le fond et notamment sur deux sujets : coopération avec la France et Posture du volontaire.
* Nombre de participants signalant une augmentation de la compréhension des points de vue divergents : Non mesuré, indicateur trop compliqué

**Indicateurs d'adaptabilité et de réappropriation :**

* Nombre d'organisations ayant adapté le jeu pour des contextes spécifiques : Non mesuré
* Taux de satisfaction des utilisateurs ayant réapproprié le jeu dans d'autres contextes : Non mesuré

**Indicateurs d'impact à long terme :**

* Suivi des initiatives ou projets collectifs initiés par les participants après le jeu : Non mesuré
* Nombre de participants devenus des ambassadeurs ou leaders dans des initiatives liées aux ODD : aucun à notre connaissance.

**Indicateurs de sensibilisation :**

* Taux de notoriété du jeu au sein de la communauté éducative : Non mesuré
* Nombre d'enseignants ou d'animateurs ayant été sensibilisés au jeu : non encore finalisé

1. **La transférabilité**

* **Adaptation à d'autres contextes :**

Prévu : le jeu est conçu pour être adaptable à différents contextes. Les scénarios et les situations peuvent être ajustés en fonction des besoins spécifiques des participants ou des objectifs éducatifs.

Réalisé : Oui, nous l’avons testé avec des étudiants, des volontaires en service civique, des stagiaires de tout âge et de tout parcours.

Il fonctionne bien mais la durée doit être adaptée en fonction des objectifs éducatifs. Nous l’avons testé lors d’événements type Forum de l’engagement dans des établissements scolaires mais n’est pas adapté.

* **Variation des thématiques :**

Prévu : les thèmes abordés dans le jeu peuvent être modifiés pour s'aligner sur des préoccupations locales, des enjeux régionaux, ou des questions spécifiques liées au développement durable.

Réalisé : Oui l’outil est par nature pluridisciplinaire et multithématique. Nous envisageons une version simplifiée à l’échelle d’un territoire, en adaptant les fiches personnages. Il n’y aurait plus de cartes pays évidement mais des cartes par exemple à l’échelle de canton, département. Une version Europe est en réflexion.

* **Niveaux d'enseignement :**

Prévu : le jeu peut être utilisé à différents niveaux d'enseignement, que ce soit dans le cadre scolaire, universitaire, ou lors de formations professionnelles**.**

Oui : mais il implique une présentation préalable. Ce n’est pas un « jeu » ni un escape game. Il requiert un réel investissement. Il est plus adapté à des acteurs engagés dans des dispositifs de mobilité internationale.

* **Partage avec des réseaux :**

Prévu : L’outil sera partagé au sein des réseaux dont Avenir En Héritage est membre et notamment ceux qui ont été retenus par l’AMI « Territoires engagés pour l’ECSI » et dont le rôle est de contribuer à la diffusion et à la promotion des outils (expositions, jeux, animations, matériels pédagogiques) dans une logique de subsidiarité et de complémentarité.

Nous envisagions de faire labéliser le jeu au sein de la commission DESI de Ritimo et d’organiser une diffusion auprès d’acteurs européens de l’éducation non formelle, dans le cadre du dispositif Salto Youth de l’Union Européenne.

Il pourra également être adapté pour être utilisé dans le cadre de nos partenariats en Afrique, en développant des fiches pays du continent.

Réalisé : En revanche, à la suite d’un RDV avorté du fait d’Avenir En Héritage, nous n’avons pas pu partager l’outil avec le Collectif Actions Solidaires lors des présentations d’acteurs ou d’outils entre 12 h et 14 h organisés par le Collectif. Mais ce n’est que partie remise car c’est un outil que nous pensons assez simple à dupliquer et surtout à utiliser. Nous avons commencé le partage avec l’un de nos partenaires en Afrique, au Togo. Nous attendons les retours. Compte tenu de la situation de Ritimo, nous n’avons pas présenté le jeu à la commission Labélisation.

**Date : 25 juin 2025 Signature** (nom prénom qualité) :

Une image contenant texte, Police, ligne, diagramme

Le contenu généré par l’IA peut être incorrect.

Santiago OSPINA VARGAS

Président de l’Association Avenir En Héritage

[sopauget@avenirenheritage.com](mailto:sopauget@avenirenheritage.com)

DELEGATION DE POUVOIR

Je, soussigné Santiago OSPINA VARGA, demeurant à Bruxelles en Belgique, président de l’association Avenir En Héritage, située au 99 rue Nicolas Gargot 17000 La Rochelle, Siret 523 143 212 00034, RNA W173002829,

Délègue à Monsieur Jean-Christophe Pauget, directeur d’Avenir En Héritage, le pouvoir de remplir et signer en mon nom les modifications sur Mon Compte Asso, les demandes de financement, les rapports de bilan technique et financier et toutes communications relatives aux appels à proposition auxquels répond Avenir En Héritage, pour concourir à la mise en œuvre du projet associatif et des orientations de l’Assemblée générale et du Conseil d’Administration que je préside.

Cette délégation lui donne le pouvoir de représenter l’association, de signer les demandes de financement, les bilans technique et financier des projets, de procéder aux modifications relatives aux informations sur Avenir En Héritage sur les sites officiels, après information et vérification par le bureau et d’échanger avec les partenaires institutionnels.

Ce mandat est valable une année, du 1er janvier au 31 décembre 2025. Sa prolongation n’est pas automatique et doit être formellement renouvelée lors du Conseil d’Administration succédant à l’Assemblée Générale annuelle.

Fait, le 18/02/2025, à La Rochelle.

Le délégant

A signature on a white background

Description automatically generated

Santiago OSPINA VARGA, Président d’Avenir En Héritage