

Fiche projet - Un autre monde en 2030



Informations générales

PROJET RÉALISÉ

Date de début : janvier 2024

Date de fin : décembre 2024

Localité : 99, rue Nicolas Gargot 17000 La Rochelle
Nouvelle Aquitaine

Budget : 17 969€

Financeurs régionaux : [La région](#)

Financeurs nationaux : Fonjep

Autres financeurs : Autofinancement : 7%, Excelia : Tests dans le cadre d'intervention : 18%

Secteurs d'intervention : [Éducation](#), [Éducation à la citoyenneté mondiale](#), [Mobilité – Volontariat](#)

Objectifs de Développement Durable



Porteur du projet

Avenir En Héritage

Type de structure : ASSOCIATIONS, Association locale

Pays d'intervention : Burkina Faso, France, Maroc, Rwanda, Togo

Secteurs d'intervention : Croissance économique, emploi, Éducation, Éducation à la citoyenneté mondiale, Environnement, Mobilité – Volontariat

Adresse : Maison des associations de Bongraine, 99, rue Nicolas Gargot, 17000 La Rochelle

Représentant : M. Jean-Christophe Pauget

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).

Séquençage sur demi-journée (3h à 3h30)? Objectif : sensibiliser, faire réfléchir, amorcer l'engagement

Accueil et introduction (15 min)Présentation du cadre : "On est en 2030, à vous d'imaginer un monde différent."
Répartition en groupes-pays (si possible 4 participants par groupe)

Étape 1 : État des lieux et SWOT (40 min)Lecture de la fiche pays

Réalisation de la matrice SWOT

Évaluation du niveau de progression sur les ODD

Étape 2 : Définir les priorités (30 min)Choix d'un ou deux enjeux majeurs

Débat dans chaque groupe

Élaboration de premières pistes d'action

Pause (10-15 min)

Étape 3 : Imaginer le futur (40 min)Rédaction d'un mini programme de gouvernement Comparaison avec la Stratégie française

Restitution rapide par les groupes (pitch 2 min)

Étape 4 : Projection personnelle (30 min)

Réflexion sur sa propre place dans le projet : "Et moi, dans cette mission, quel rôle ?"Empreinte carbone estimée (rapide)Restitution en individuel ou binôme

Conclusion collective (15 min)

Ce que je retiens / Ce que je veux approfondir

Lien avec une mobilité réelle à venir (si pertinent)

Contexte

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 et collective.

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.

Publics concernés

Il peut s'agir d'étudiant.es, d'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.

L'outil peut être adapté en fonction du niveau d'éducation (primaire, secondaire, supérieur) et des connaissances préalables des participant.es.

Globalement il s'agira plus de personnes âgées de 15 - 30 ans.

Partenaires locaux

Excelia

CAS 17

So Coopération

Objectifs du projet

Proposer une expérience ludique et pédagogique innovante en Éducation à la Citoyenneté et à la Solidarité Internationale (ECSI). À travers un jeu interactif, les participants explorent les enjeux des 17 Objectifs de Développement Durable (ODD) de l'ONU, élaborent des solutions collectives, et imaginent l'avenir de leur pays en 2030. Structuré en phases de connaissance, créativité et présentation, le projet favorise la compréhension globale des problématiques mondiales, encourage la collaboration interdisciplinaire et incite à l'action concrète.

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).

Activités

Cf Rapport technique en pièce jointe

Résultats

Cf Rapport technique en pièce jointe