

PEDAGOGIE DE CHANTIER

FICHE de PROJET

Titre:

NO TAG

Formateurs (rôles, compétences, formation...):

Chiara Xilo – Psycho-pédagogue
Andrea De Luca – Enseignant et tutor
Marta Mulas – Tutor
Andrea Martelli – éducateur et coordinateur d'un groupe de travail pour l'enlèvement des graffitis (coopérative sociale IT2)
Eldi Veizaj - Éducateur et expert de graffiti

Destinataires (nombre de participants, cour/classe, âge, genre, etc.):

13 jeunes à risque de décrochage, mais insérés dans les cours de IeFP (cours de formation professionnelles pour jeunes de 16-18 ans)

Finalités (générales):

Acquérir des compétences liées à la citoyenneté, au sens d'appartenance et de responsabilité.
Développer des compétences pratiques pour expérimenter le sens d'auto-efficacité.
Travailler, négocier et construire en groupe, s'engager dans un processus de participation
Apprendre à travers d'une didactique non traditionnelle

Objectifs (opérationnels):

Renforcer le sens d'appartenance à la communauté
Comprendre certaines règles de la communauté, droits/devoirs

Travailler en groupe
Trouver sa place à l'intérieur d'un groupe
Développer des habilités cachées
Prendre des décisions collectivement
Négocier
Analyser le vandalisme
Définir ce qui est art
Trouver des formes d'expression créative dans le respect des espaces publiques

Activités/phases du parcours:

- 1 – accueil : présenter l'activité et expliquer son déroulement
- 2 – partie théorique sur les graffitis comme forme d'art et les graffitis comme vandalisme
- 3 – partie théorique sur les techniques d'enlèvement des graffitis
- 4 – sorties en petits groupes pour enlever des graffitis sur les murs de la ville
- 5 – élaboration d'un projet de *street art*
- 6 – réalisation d'un murales sur un mur du centre de formation
- 7 – réélaboration de l'expérience en grand groupe (communauté des étudiants Cefal)

Méthodes éducatives:

Apprentissage coopératif
Travail en groupe
Apprentissage de la pratique
Laboratoire
Apprentissage réciproque

Pour chaque phase...

Phases	Rôle du formateur	Rôle de l'élève	Temps et espaces	Outils/instruments nécessaires	Résultats attendus
1	Accueillir et faciliter la curiosité	Écouter et décider de se mettre en jeu	3 heures Salle de classe avec des chaises et des bancs	outils audio-vidéo	Les destinataires sont curieux et prêt à relever le défi
2	Conduire les élèves à réfléchir avec un langage simple et compréhensible et à l'aide de matériaux/outils de support Animer la discussion	Reconnaitre son expérience de vie (par rapport à son quartier, sa ville, sa zone de résidence, sa famille, son groupe amicale...) et se positionner par rapport à la thématique objet de discussion	3 heures salle	outils audio-vidéo livres images photos	Tous les élèves ont participé à la discussion Tous ont compris les différences entre street art et vandalisme graphique
3	Donner des compétences techniques sans oublier les aspects éducatifs	Apprendre des compétences nouvelles Participer activement au	4 heures Espace en plain air pour des simulations	Des solvants , des brosses, des peintures	Les élèves ont développé leur sens d'appartenance au territoire et ils sont engagés dans

		<p>processus d'apprentissage</p> <p>Travailler en groupe</p>			un parcours de citoyenneté active
4	<p>Donner des compétences techniques sans oublier les aspects éducatifs</p> <p>Engager chacun en assignant des tâches individuelles et coopératives</p>	<p>Appliquer pratiquement dans un contexte urbain les notions apprises</p> <p>Interagir avec les gens qui passent et qui pourraient être curieux par rapport à l'activité</p> <p>Travailler en groupe</p>	<p>6 heures</p> <p>Contexte urbain qui présente des vandalismes graphiques</p>	<p>Des solvants , des brosses, des peintures</p>	<p>Chaque élève a participé à la restauration du mur choisi</p> <p>Chaque élève a acquis et mis en pratique des compétences techniques (liées aux produits chimiques , bâtiment ...)</p> <p>Les élèves ont développé leur sens d'appartenance au territoire et ils sont engagés dans un parcours de</p>

					citoyenneté active
5	<p>Stimuler la créativité</p> <p>Donner des compétences techniques sur le dessin</p> <p>Stimuler la discussion pour le choix du projet à réaliser</p>	<p>Développer sa créativité</p>	<p>6 heures</p> <p>Salle de classe avec des chaises et des bancs</p>	<p>Outils et matériaux pour dessiner</p>	<p>Brouillons pour réaliser un murales</p> <p>Projet choisi pour la réalisation</p>
6	<p>Engager chacun en assignant des tâches individuelles et coopératives</p>	<p>Développer sa créativité, en appliquant tous les enseignement appris</p> <p>Travailler en groupe</p>	<p>6 heures</p> <p>Mur ou panneau (en bois, en papier...)</p>	<p>Outils et matériaux pour dessiner et peindre</p>	<p>Murales réalisé</p>
7	<p>Animer et faciliter le processus de communication et de discussion</p>				<p>L'élève est le protagoniste de son parcours et il est capable de le</p>

					communiquer à sa communauté (dans ce cas l'ensemble des étudiants de l'école)

4. Évaluation des compétences acquises

Le compétences de citoyenneté acquises peuvent être évaluées à travers questionnaires, interviews, observations.

En particulier, on peut évaluer, avec des questionnaires et interviews placés avant le debut et après la fin de l'activité, si le projet a permis aux élèves d'améliorer leur estime en soi, sens d'appartenance, d'engagement dans la vie collective, leurs compétences de citoyenneté, de travailler en groupe, etc.

5. Comment la communauté a été engagée?

Dans notre expérimentation la communauté est représentée d'une part par l'ensemble des citoyens qui bénéficient de l'enlèvement des graffitis des mur de la ville (en plus, à Bologne des groupes de citoyens s'auto-organisent pour faire ca; notre proposition est, pour le futur, de trouver des liens entre notre projet et les groupe informels de citoyen qui agissent pou enlever les graffitis), de l'autre part par l'ensemble des étudiants Cefal (plusieurs d'entre eux ont demandé des informations sur le projet).

Après le test on produira un vidéo de projet qui sera présenté pendant le séminaire finale soit aux étudiants, soit à la communauté.