Fiche projet - Un “serious game”: droit à la santé et à la protection sociale

Informations générales

PROJET RÉALISÉ

Date de début : novembre 2020
Date de fin : décembre 2021
Localité : Nantes

Zones d'intervention : Europe
Pays d'intervention : France

Budget : 13 260€ (cofinancement de Pays de la Loire Coopération Internationale à hauteur de 5000€)
Financeurs régionaux : --
Financeurs nationaux : --
Autres financeurs : Pays de la Loire Coopération Internationale dans le cadre du dispositif TOTEM (Territoire Ouvert, Tourné et Engagé vers le Monde)

Secteurs d'intervention : Action sociale, Éducation à la citoyenneté mondiale, Information, Santé
Objectifs de Développement Durable

Porteur du projet

ESSENTIEL

Type de structure : ASSOCIATIONS, Association locale
Pays d'intervention : Bénin, Burkina Faso, Burundi, France, Guinée Conakry, Sénégal
Secteurs d'intervention : Éducation, Éducation à la citoyenneté mondiale, Santé

Adresse : 29 quai François Mitterand, 44273 Nantes
Représentant : Mme Emmannuelle Caille

Contexte

L'association ESSENTIEL souhaite développer un jeu de type « serious game » (jeu sérieux) portant sur les inégalités en santé ainsi que sur l'accès à la santé et à la protection sociale en France, en Europe et dans le monde ; ceci en partenariat avec des acteurs du secteur éducatif.

Le jeu coopératif qui sera développé a vocation à accompagner l'approche réflexive des élèves de collèges et lycées dans ses dimensions personnelles (*pour moi, qu'est-ce que la santé ? en quoi suis-je concerné par la protection sociale ? quels sont les liens entre santé et environnement de vie/déterminants de santé*) et dans ses dimensions collectives (*réflexion sur les inégalités de santé, comment fonctionne le système de protection sociale ici et ailleurs, lien entre l'ODD3 et les autres Objectifs de Développement Durable*).

Publics concernés

Collégiens et lycéens, de filières générales ou techniques, qui souhaitent partir à l'étranger ou dont la classe désire être sensibilisée à la solidarité internationale.

Partenaires locaux

- Association ESSENTIEL (Nantes)
- DAREIC (Délégation Académique Aux Relations Européennes et Internationales et à la Coopération)
- Canopé - Atelier 44

Objectifs du projet

- Co-créer un outil pédagogique ludique pour servir d'appui à différents programmes scolaires (tout en renforçant les capacités de compréhension et de mémorisation des élèves).
- Susciter la curiosité des élèves et leur donner envie de rencontrer l'autre et son environnement de vie afin de mieux comprendre comment chacun fait face aux évènements de la vie liés à la santé et à la protection sociale.
- Développer le sentiment d'appartenance à la citoyenneté européenne en vue de faire des élèves, des citoyens plus éclairés et engagés sur les questions sanitaires et sociales au niveau national mais aussi européen.
- Rendre les élèves acteurs et faire progresser leurs capacités de communication en groupe, par le biais du jeu coopératif.
- Utiliser le jeu lors d'ateliers d'animation à la préparation au départ à l'étranger de collégiens et lycéens, afin de les sensibiliser à la dimension interculturelle des questions de santé et de protection sociale.

Activités

- Préparation du « serious game » avec les différents partenaires (écriture du scénario, collecte de la matière pédagogique, etc.).
- Conception de l’outil pédagogique et ludique (sollicitation de partenaires techniques ou de prestataires de service).
- Finalisation et évaluation du jeu par des groupes pilotes constitués de collégiens, lycéens et d’enseignants qui pourront proposer des améliorations afin de le rendre davantage accessible et attractif.

Résultats

Le projet a globalement atteint ses objectifs et a permis la sensibilisation de 90 élèves de Cinquième dans le cadre du test du jeu.

La mise en place en 3 temps du jeu (mise en place avec le réseau CANOPE, la précision avec l'enseignante d'Histoire-Géographie, puis le test auprès des élèves) a permis d'avoir un contenu plus juste, permettant une sensibilisation plus importante.

Le jeu créé est accessible depuis l’application PégaseLAB. Le parcours créé est le suivant : 6259yse. La mise à jour du parcours suite aux tests avec les élèves n’a pas encore été réalisée.