Capsules sonores « Capsules de rétention » –

Capsules sonores qui témoignent de l’enfermement des migrants en attente d’expulsion aux centres de rétention qui peuvent être utilisés comme source de débat

---

Bande dessinée « Moi, raciste? »

BD pour stimuler la réflexion et encourager la discussion sur la question du racisme.

Jeu « La roulette migratoire » –

L’objectif principal est que les jeunes participant-e-s ne voient plus les migrant-e-s comme des personnes indésirables, mais comme des personnes avec de sérieuses raisons de migrer, qui souffrent particulièrement dans l’accomplissement de leur but. Et ainsi, d’ouvrir l’esprit du public, le rendant plus tolérant envers les personnes migrantes.

Débat L’ASILE NUIT-IL À LA CULTURE EUROPÉENNE ?-

Cette activité consiste à lancer un débat à partir de l’analyse d’un texte de Laurent Deutsch et propose des trucs et astuces pour l’animation d’un débat

---

Les Kahoots pour créer des quizzs interactifs

Sur l’Europe, des pays, sur l’alimentation, en français ou en anglais….. sur smartphones, tablettes, ordinateurs. Possible aussi en direct et en grands groupes

---

Recettes des 4 saisons à base de légumes et légumineuses

Un livret pour réaliser de bonnes recettes qui atténuent le réchauffement climatique – ressource ADEME

Découvrez les outils pédagogiques et la banque de films du nouveau site ALIMENTERRE

Des ressources utiles pour accompagner vos cours et projets en lien avec le thème de l’alimentation et de l’agriculture

Nowaterra, un serious game belge pour prendre conscience des enjeux de la biodiversité

Le jeu, développé en partenariat avec la coopérative Cera, a été créé en partenariat avec l’université de Namur, l’asbl Hypothèse et Digital Wallonia. Il a été conçu pour s’insérer dans le programme du secondaire, fournissant aux professeurs une solution complète pour traiter des questions de biodiversité.

Au-delà du jeu vidéo en tant que tel, le projet vise à la conscientisation de la problématique du maillage écologique par différents biais. Il peut comporter des actions sur le terrain, telles qu’observations naturalistes, gestions de terrain, consultation d’articles, de photos, de vidéos. Il peut être suivi d’expériences participatives à réaliser seul

ou en classe en présence d'experts, pour favoriser un ancrage fort du jeu dans la réalité. Il prévoir une rencontre sous la forme d'un événement fédérateur.

Maëlle Dufrasne, responsable du projet chez Natagora : « En éducation à l'environnement, utiliser le jeu, forme naturelle d'apprentissage, est une évidence. Devant un public d'adolescent qui passe plus de temps devant un écran d'ordinateur que devant une télévision, le jeu vidéo était un langage à prendre en compte. Nous avons fait le choix de tenter le langage du web pour emmener les jeunes à la rencontre de leur environnement. »

Pour les enseignants, vous pouvez télécharger :

- Une version installable localement : version
  A installer : si vous désirez faire jouer simultanément un grand nombre de personnes et ne pas être dépendant de la qualité de la connexion internet.
  Attention, nous effectuons des mises à jours régulières. Si vous optez pour cette solution, assurez-vous que vous disposez bien de la dernière version disponible.
- Le dossier pédagogique (lien vers fichier pdf)

Plus d'infos, accès au jeu et téléchargements sur : http://www.nowatera.be/projet/

Une émission à réécouter sur « L'Histoire des aliments »

par l'émission La fabrique de l'Histoire sur France culture

Questions réponses en vidéos sur la Laïcité

par bibliothèques sans frontière