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

Euroeducates, de formidables ressources européennes pour enseigner l’agroécologie

Vidéos, Supports de cours en différentes langues développés par la Bergerie Nationale dans le cadre d’un projet ERASMUS +

Eurodesk, l’information jeunesse européenne

Envie de bouger en Europe ? Contactez Eurodesk !

Vous obtiendrez des informations pratiques pour partir étudier, vous former, faire un stage, travailler, faire du volontariat.

Les correspondants Eurodesk sont présents au CIDJ et dans le réseau Information Jeunesse.

Ressources et liens pour accueillir un jeune volontaire dans son établissement

Le service volontaire européen s’appellera désormais le Corps Européen de Solidarité

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/