



INSTALLATION IMMERSIVE ET ITINÉRANTE

« L'HÉMICYCLE »



Participez à une négociation de l'ONU sur la qualité de l'air pour comprendre le rôle des institutions internationales et se questionner sur le pouvoir d'agir citoyen.



6 bis rue Albin Haller - 86000 Poitiers
Tel : (+33) 05 49 41 49 11
contact@kurioz.org
www.kurioz.org
www.comprendrepouragir.org



EN SE GLISSANT DANS LA PEAU DES MEMBRES DE DELEGATIONS, DÉCOUVREONS LES MÉCANISMES DE LA GOUVERNANCE MONDIALE DE L'ENVIRONNEMENT

Nos sociétés font face à des crises écologiques mondialisées. Les informations les concernant sont complexes et parfois contradictoires. Ainsi, les individus ont de la difficulté à saisir les enjeux, à comprendre le rôle que chaque acteur (états, entreprises, associations, citoyen·ne·s) peut jouer dans la mise en œuvre de solutions et donc, au final, à s'engager concrètement sur ces questions environnementales. Pour répondre à ce défi, KuriOz a créé un outil pédagogique innovant pour faire comprendre les mécanismes, les acteurs et les enjeux des négociations internationales sur l'environnement et de s'interroger sur la place du pouvoir d'agir citoyen.

Favoriser l'engagement citoyen en faveur de la transition écologique

Le public jeune a besoin de comprendre les dynamiques à l'œuvre, de développer son esprit critique et d'accroître sa capacité de mobilisation pour relever les défis environnementaux qui impactent son futur. Il est donc nécessaire de sensibiliser les 12-25 ans pour qu'ils puissent prendre part aux débats à travers un engagement individuel et collectif.

L'Hémicycle permet aux participant·e·s de

comprendre le fonctionnement d'une institution internationale, les enjeux et les différents leviers du pouvoir, mais aussi de faire la différence entre convaincre et influencer, de connaître ses moyens d'action et de pouvoir s'en saisir, d'écouter, débattre et argumenter.

En plus des connaissances acquises au cours de l'animation, il·elle·s développent ainsi des compétences transversales notamment sur la concertation et la prise de parole en public.

Un dispositif qui s'appuie sur la pédagogie immersive

L'objectif de cette installation est de représenter avec réalisme un lieu de prise de décision en commun de type agora, qui puisse être installé au sein des établissements scolaires ou en espace public. A travers l'exemple de la qualité de l'air – bien commun universel – les participant·e·s seront amené·e·s à vivre un processus de débat et de construction d'une résolution commune, comme pourraient le vivre des délégations nationales au sein de l'Organisation des Nations Unies.

La pédagogie par l'immersion renforce l'approche éducative en offrant une véritable expérience participative.

Le décor est conçu afin de créer un espace significatif et mémorable, activant la sollicitation des différents sens et la mise en mouvement des émotions, qui sont les principes directeurs de la pédagogie immersive. Pénétrant dans un univers scénique à part entière, les jeunes ont ainsi plus de facilité à se glisser dans la peau de leurs personnages et à devenir acteur·rice·s de la séquence, guidé·e·s par un·e animateur·rice professionnel·le.

Une animation pensée comme un jeu de rôle.

Pendant les deux heures de « jeu », chaque lycéen·ne va incarner un personnage fictif, inspiré de la réalité, issu de trois pays : la Chine, le Sénégal et la France. Si ces personnages fictifs sont originaires de trois réalités différentes, il y a des traits communs dans les catégories auxquelles ils appartiennent : représentant·e·s de pays et d'institutions, journalistes, représentant·e·s de la société civile, citoyens et citoyennes engagé·e·s, salarié·e·s d'entreprise.

Chaque personnage vise une quête qui lui est propre : faire passer en priorité une ou deux résolutions qui correspondent le plus à son intérêt sur les cinq proposées.

Un espace immersif "grandeur nature"

L'installation est constituée d'un dôme de 50m2 contenant des gradins, un pupitre et des dispositifs numériques. Ces supports numériques – vidéos, sons, tchats au sein et entre délégations, sondages – permettent de transmettre du contenu pédagogique et facilitent l'interactivité de l'animation.

Un projet déployé sur 6 régions par 7 associations partenaires

"L'Hémicycle" a été conçu en partenariat avec d'autres associations d'éducation populaire partenaires de KuriOz. Ainsi, entre mai 2021 et décembre 2023, il sera installé au minimum pendant 8 semaines par ce groupe d'associations. KuriOz l'anima pendant 3 semaines sur le territoire poitevin, mais il prendra aussi la route pour être utilisé à Quimper, à Lille, à Valence, à Paris, à Montpellier et à Rion-des-Landes.

