



Co-funded by
the European Union



2024-1-CY01-KA220-YOU-000254366

Kit de formation par simulation

MANUEL DU FORMATEUR

Par M. Begoña Arenas



Ce document est disponible sous [licence Creative Commons Attribution 4.0 International \(CC BY 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Table des matières

Introduction	3
Qu'est-ce que le kit de formation du WP3 ?	3
À qui s'adresse ce manuel ?	3
Structure de ce manuel.....	4
1. Présentation des quatre modules	4
2. Principes d'animation et approche inclusive	6
2.1 Principes fondamentaux d'animation	6
2.2 Conseils pour une animation inclusive	7
3. Fiches de formation module par module.....	8
Module 1 – Comprendre l'environnement urbain : mettre en œuvre la conception universelle	8
Module 2 – Améliorer les modes de transport alternatifs : encourager les pratiques durables.....	11
Module 3 – Créer des espaces publics adaptés aux jeunes	12
Module 4 — Outil d'audit du développement urbain (UDAT)	14
4. Évaluation et réflexion	17
4.1 Grilles d'évaluation	17
4.2 Méthodes de réflexion	17
4.3 Auto-évaluation du formateur	17
5. Ressources et lectures complémentaires	18
5.1 Ressources du projet ACT4DYS.....	18
5.2 Principaux cadres et normes.....	18

Introduction

ACT4DYS (Permettre aux personnes en situation de handicap et aux jeunes d'agir en faveur de villes durables) est un partenariat de coopération Erasmus+ dans le domaine de la jeunesse (KA220-YOU) qui se déroule de décembre 2024 à novembre 2026. Le projet est piloté par CARDET (Chypre) et rassemble des partenaires du Portugal, d'Espagne, d'Irlande et de Belgique, dont le Forum européen des personnes handicapées (EDF) – l'organisation qui représente les personnes en situation de handicap au niveau européen.

L'ambition première d'ACT4DYS est de renforcer les capacités des animateurs jeunesse de cinq pays européens afin qu'ils puissent promouvoir un développement urbain inclusif pour les personnes en situation de handicap. Le projet part du constat que trop d'espaces urbains continuent d'empêcher les jeunes en situation de handicap de participer pleinement à la vie publique, et que les animateurs jeunesse – en tant que professionnels de première ligne – occupent une position unique pour remettre en question et changer cette réalité.

Qu'est-ce que le kit de formation du WP3 ?

Le lot de travail 3 (WP3) a donné naissance au kit de formation par simulation : quatre modules d'apprentissage interconnectés qui utilisent des méthodes d'éducation non formelle, des scénarios de jeux de rôle et la résolution collaborative de problèmes afin de doter les animateurs socio-éducatifs des connaissances, des compétences et de la confiance nécessaires pour militer en faveur de villes inclusives pour les personnes en situation de handicap. Cette formation ne nécessite pas d'expertise spécialisée. Elle est conçue pour des praticiens issus d'horizons divers qui souhaitent comprendre suffisamment bien l'inclusion urbaine pour agir en conséquence.

Tous les supports ont été examinés par le Forum européen des personnes handicapées afin de garantir leur conformité avec les principes de la conception universelle de l'apprentissage (CUA) et les normes d'accessibilité WCAG 2.2. Les quatre modules sont publiés sous une licence Creative Commons Attribution 4.0 International.

À qui s'adresse ce manuel ?

Ce manuel s'adresse à toute personne chargée de dispenser le programme de formation ACT4DYS : formateurs expérimentés, animateurs jeunesse animant des sessions d'apprentissage entre pairs, personnel d'organisations partenaires organisant des ateliers, ou animateurs novices sur le sujet. Il n'est pas nécessaire d'être urbaniste ou spécialiste du handicap — il suffit d'être curieux, engagé en faveur de l'inclusion et disposé à endosser un rôle d'animateur.

Structure de ce manuel

Le manuel est organisé comme suit :

- Section 1 – Introduction au projet et au programme de formation
- Section 2 – Aperçu succinct des quatre modules
- Section 3 – Principes d'animation et conseils pour une animation inclusive
- Section 4 – Fiches de formation module par module (objectifs, structure, scénario, conseils)
- Section 5 - Évaluation et réflexion
- Section 6 - Ressources et lectures complémentaires

1. Présentation des quatre modules

Les quatre modules constituent un parcours d'apprentissage cohérent, chacun s'appuyant sur le précédent. Chaque module se termine par un scénario de simulation pratique qui permet d'ancrer les concepts abstraits dans une expérience concrète et collaborative. Le tableau ci-dessous offre un aperçu rapide.

M1	Comprendre l'environnement urbain : mettre en œuvre la conception universelle	Principes de conception universelle, obstacles à l'accessibilité, transports durables, espaces adaptés aux jeunes	Sprint collaboratif de réaménagement d'un parc (« Vrijbroekpark 2.0 »)	3 à 4 heures
M2	Améliorer les modes de transport alternatifs : encourager les pratiques durables	Transports durables, cadre «Éviter-Transférer-Améliorer», équité, changement de comportement	Analyse des modes de transport en fonction des rôles et proposition d'amélioration	3 à 4 heures
M3	Créer des espaces publics adaptés aux jeunes	Urbanisme participatif, co-conception, laboratoires urbains vivants, Nouveau Bauhaus européen, Objectif de	Atelier de co-conception d'un espace public inclusif (par rôle)	3 à 4 heures



		développement durable (ODD) n° 11		
M4	Outil d'audit du développement urbain (UDAT)	Audit d'accessibilité, évaluation d'impact, propositions citoyennes fondées sur des données factuelles	Simulation d'audit urbain — sur site ou basée sur des scénarios	4 à 5 heures

Parcours d'apprentissage Remarque : bien que les modules soient conçus pour être dispensés dans l'ordre, chacun peut également être suivi de manière indépendante. Le module 4 (UDAT) est particulièrement efficace lorsque les participants ont suivi les modules 1 à 3, car il s'appuie sur l'ensemble des connaissances acquises précédemment. Si vous dispensez un seul module, veuillez à fournir une brève introduction présentant le contexte du projet ACT4DYS et ses objectifs.

2. Principes d'animation et approche inclusive

2.1 Principes fondamentaux d'animation

La formation ACT4DYS s'inscrit dans le cadre de l'éducation non formelle. Cela signifie que les participants apprennent en agissant, en réfléchissant et en collaborant – et non en recevant passivement des informations. En tant que formateur, votre rôle consiste à concevoir et à animer l'espace dans lequel l'apprentissage se déroule, plutôt qu'à transmettre des contenus en tant qu'expert.

L'inclusion avant tout

Chaque choix de conception – agencement de la salle, langage utilisé, supports préparés, temps alloué aux pauses – doit refléter les mêmes principes d'inclusion que ceux enseignés lors de la formation. Avant chaque session, posez-vous la question suivante : « Y a-t-il quelque chose dans la manière dont j'ai organisé cette session qui pourrait exclure un participant ? »

Un apprentissage centré sur les participants

Tirez parti de l'expérience professionnelle des participants. Les animateurs jeunesse et les formateurs apportent une connaissance contextuelle riche. Prévoyez des moments pour faire émerger ces connaissances : discussions en binôme, partage de cas concrets et questions ouvertes invitant à la réflexion.

Sécurité psychologique

Le handicap, l'exclusion et les inégalités urbaines sont des sujets personnels pour de nombreux participants. Établissez des accords de groupe dès le début (confidentialité, langage respectueux, droit de se retirer). Pendant les scénarios, normalisez le fait de commettre des erreurs : la simulation est un espace sûr pour explorer des décisions difficiles.

Rôle du formateur pendant les scénarios

Pendant les scénarios de simulation, passez du rôle d'« enseignant » à celui de « coach ». Déplacez-vous d'une équipe à l'autre, posez des questions approfondies, introduisez des défis inattendus si les groupes terminent en avance, et observez la dynamique des équipes en vue du débriefing. Ne résolvez pas les problèmes à la place des équipes : incitez-les à réfléchir en leur demandant : « Que dit le principe de conception universelle dans ce cas ? » ou « Comment une personne en fauteuil roulant pourrait-elle vivre cette situation ? »

2.2 Conseils pour une animation inclusive

Les mesures pratiques suivantes favorisent une animation inclusive conforme à la conception universelle de l'apprentissage (CUA) et aux WCAG 2.2 :

Espace physique

Veillez à ce que le lieu ne comporte pas de marches et que les toilettes accessibles soient clairement signalées.

Disposez les sièges de manière à ce que les participants en fauteuil roulant ou utilisant des aides à la mobilité puissent s'asseoir à table sans avoir besoin d'aide. Prévoyez un espace de détente calme pour les participants qui ont besoin de pauses sensorielles.

Vérifiez que les polices du projecteur sont d'au moins 24 points et présentent un contraste élevé. Évitez les combinaisons de rouge et de vert.

Supports

Fournissez des documents imprimés avec une police d'au moins 12 points ou proposez des versions numériques accessibles aux lecteurs d'écran.

Les fiches d'activité et les grilles d'évaluation sont disponibles dans les documents de chaque module ; veillez à toujours les partager à l'avance lorsque cela est possible.

Évitez les fichiers PDF contenant uniquement des images ; utilisez des versions balisées et consultables par recherche textuelle.

Langage et communication

Utilisez un langage simple et définissez les termes techniques (un glossaire est fourni dans chaque module).

Évitez les expressions discriminatoires à l'égard des personnes en situation de handicap. Privilégiez l'expression « personnes en situation de handicap » (qui met l'accent sur la personne) ou respectez les préférences des participants.

Si les participants communiquent en plusieurs langues, prévoyez de brefs moments de traduction au sein des équipes pendant les exercices de mise en situation.

Vérifiez si certains participants utilisent des moyens de communication augmentative ou alternative ; dans ce cas, prévoyez du temps supplémentaire.

Durée et rythme

Prévoyez au moins une pause de 15 minutes par bloc de 90 minutes.

Prévoyez des durées flexibles pour les phases des scénarios : certains groupes travaillent plus vite que d'autres. Préparez des suggestions pour prolonger les activités.

Ne précipitez pas le débriefing : c'est là que s'opère la consolidation la plus profonde de l'apprentissage.

3. Fiches de formation module par module

Chacune des fiches ci-dessous suit la même structure : objectif du module, objectifs d'apprentissage, structure de la session, description détaillée du scénario de simulation, techniques clés d'animation et pièges courants à éviter.

Module 1 – Comprendre l'environnement urbain : mettre en œuvre la conception universelle

Objectif

Le module 1 constitue le fondement conceptuel et éthique de l'ensemble du programme. Il présente la conception universelle (CU) non seulement comme une norme technique, mais aussi comme un impératif fondé sur les droits, ancré dans la Convention des Nations unies relative aux droits des personnes handicapées (CRPD) et les Objectifs de développement durable. À l'issue de ce module, les participants devraient être capables d'observer les environnements urbains sous l'angle de l'inclusion et d'identifier les obstacles qu'ils considéraient auparavant comme allant de soi.

Objectifs d'apprentissage

- Décrire les sept principes de la conception universelle et les appliquer à des contextes urbains.
- Identifier les barrières physiques, sociales et comportementales qui affectent les jeunes en situation de handicap.
- Analyser des études de cas concrets (par exemple, les « superblocs » de Barcelone ou le programme « Design for All » en Norvège) sous l'angle de l'inclusion.
- Collaborer au sein d'équipes pluridisciplinaires afin de proposer des solutions urbaines accessibles.

Structure de la session (durée suggérée : 3 h 30)

1. Activité brise-glace et accords de groupe (20 min) — proposez un exercice d'échauffement simple sur le thème de l'accessibilité : demandez aux participants de se déplacer dans la salle les yeux bandés, avec l'aide d'un partenaire.

2. Apport théorique (40 min) — présentez les sept principes de conception universelle, le modèle social du handicap et le cadre pertinent de la Convention relative aux droits des personnes handicapées (CRPD) et des Objectifs de développement durable (ODD). Veillez à ce que cet apport reste interactif en proposant des questions de discussion à mener en binôme.
3. Aperçus pratiques (30 min) — Études de cas sur les « superblocs » de Barcelone et l'initiative « Design for All » en Norvège. Analyse en petits groupes : quels principes de conception universelle sont visibles ? Qu'est-ce qui manque ?
4. Scénario de simulation – Vrijbroekpark 2.0 (60 min) – voir ci-dessous.
5. Exposé et présentation (20 min) — chaque équipe présente son projet de réaménagement du parc devant un « jury de citoyens » (les autres participants).
6. Débriefing et réflexion (20 min)

Le scénario de simulation : « Vrijbroekpark 2.0 — Améliorons-le ! »

Les participants forment des équipes pluridisciplinaires de 4 à 5 personnes (urbaniste, défenseur des personnes en situation de handicap, expert en environnement, représentant de la communauté et représentant des jeunes). Chaque équipe reçoit un plan imprimé du Vrijbroekpark, un véritable parc public situé en Belgique, ainsi qu'un cahier des charges : repenser le parc afin de le rendre accessible et inclusif pour tous les usagers, en appliquant les principes de conception universelle (UD).

Les équipes doivent identifier les lacunes spécifiques en matière d'accessibilité (par exemple, pentes raides, absence de pavage tactile, absence d'espaces sensoriels) et proposer des améliorations concrètes. Elles doivent citer au moins trois principes de conception universelle (UD) et prendre en compte à la fois les besoins physiques et sensoriels. Des aménagements écologiques (jardins pluviaux, structures d'ombrage solaires) doivent être intégrés dans la mesure du possible afin de s'inscrire dans les objectifs de développement durable.

Fiches d'instructions pour l'animateur

Préparez un petit jeu de « cartes de défi » à introduire au milieu du scénario : par exemple, « Un groupe de jeunes autistes utilisera ce parc tous les samedis matins – que rajoutez-vous ? » ou « Votre budget a été réduit de 30 % – établissez des priorités. » Cela permet de maintenir un niveau d'énergie élevé et d'approfondir l'analyse.

Conseils d'animation

- N'expliquez pas à l'avance à quoi ressemble une « bonne » réponse : laissez les équipes découvrir elles-mêmes les tensions.

- Pendant la phase de présentation, invitez le « jury de citoyens » à poser une question-défi par équipe.
- Lors du débriefing, posez les questions suivantes : « Quel principe a été le plus difficile à appliquer ? Pourquoi ? » et « Qu'est-ce qui changerait si une personne malvoyante faisait partie de votre équipe ? »

Pièges courants

- Les équipes se concentrent par défaut uniquement sur l'accessibilité physique (rampes, largeurs) — réorientez-les vers les dimensions sensorielles, cognitives et sociales.
- Précipiter le débriefing pour respecter les horaires — la réflexion n'est pas facultative ; réduisez plutôt la durée du scénario.

Module 2 – Améliorer les modes de transport alternatifs : encourager les pratiques durables

Objectif

Le module 2 aborde l'un des obstacles les plus concrets auxquels sont confrontés les jeunes en situation de handicap : le transport. Il explore le transport non pas comme un système technique neutre, mais comme un système social et politique — un système qui, à l'heure actuelle, pousse les personnes en situation de handicap vers des formes de mobilité moins durables et plus restrictives. Les participants comprendront que le transport durable et le transport inclusif ne sont pas des objectifs distincts, mais des objectifs qui se renforcent mutuellement.

Objectifs d'apprentissage

- Appliquer le cadre « Éviter – Transférer – Améliorer » (ASI) pour analyser les défis liés aux transports.
- Expliquer les principes de la conception de transports durables (accès, équité, santé, environnement, viabilité économique).
- Reconnaître les liens entre le handicap, la mobilité et la durabilité dans les transports urbains.
- Élaborer des propositions concrètes d'amélioration des transports à l'aide d'une méthode collaborative basée sur les rôles.

Structure de la session (durée suggérée : 3 h 30)

1. Mise en condition (20 min) – « Cartographie du trajet » : les participants esquissent leur dernier trajet en transports en commun et identifient un moment de friction. Partage en binômes.
2. Apport théorique (40 min) – principes du transport durable, modèle ASI et pensée systémique. Inclure une brève présentation sur le changement de comportement et le concept de « ville des 15 minutes ».
3. Aperçus pratiques (25 min) – études de cas : la campagne « Prepare Me » de Transport for Ireland sur l'autisme ; le programme d'accessibilité des chemins de fer de Łódź ; le dispositif d'aide au déplacement autonome. Discussion de groupe : qu'est-ce qui a fait le succès de ces initiatives ?
4. Scénario de simulation – analyse et refonte des transports (60 min) – voir ci-dessous.
5. Présentations et remise en question par les pairs (25 min)
6. Débriefing (20 min)

Le scénario de simulation

Les participants se voient attribuer des rôles (urbaniste, défenseur des jeunes en situation de handicap, représentant des autorités locales, opérateur de transport et membre de la communauté) et se voient confier une ville européenne fictive de taille moyenne, dotée d'un réseau de transport décrit et présentant des lacunes identifiées en matière d' . À l'aide du cadre ASI, chaque équipe recense les problèmes de transport relevant des catégories « Éviter », « Transférer » ou « Améliorer », identifie les défaillances en matière d'accessibilité (ascenseurs en panne, absence d'annonces audio, véhicules de micro-mobilité éparpillés bloquant les voies d'accès) et propose trois à cinq améliorations spécifiques et réalisables. Les équipes sont également invitées à signaler toute intervention dite « durable » (par exemple, les trottinettes électriques) qui créerait involontairement de nouveaux obstacles.

Sujet de discussion clé

« Une ville met en place un système de vélos électriques en libre-service dans le cadre de son plan de mobilité verte. Que dit à ce sujet le défenseur des personnes en situation de handicap de votre équipe ? » Cette question suscite systématiquement un débat riche sur la tension entre durabilité et accessibilité.

Conseils d'animation

- Veillez à ce que tous les rôles soient véritablement entendus : le jeune défenseur des droits des personnes en situation de handicap est souvent plus discret ; prenez explicitement des nouvelles de ce participant.
- Utilisez les études de cas réels (TFI, Łódź) comme points de référence lorsque les équipes ont du mal à définir ce qu'est une « bonne » solution.

Pièges courants

- Les équipes se concentrent exclusivement sur l'accessibilité physique et négligent l'accessibilité de l'information (annonces audio, planification numérique des trajets).
- Le cadre ASI peut sembler abstrait : utilisez le schéma simple figurant dans le document du module pour rendre le cycle plus concret.

Module 3 – Créer des espaces publics adaptés aux jeunes

Objectif

Le module 3 passe de ce que les espaces inclusifs devraient contenir à la manière dont ils sont créés – grâce à une participation authentique. Il présente la co-conception, les « Urban Living Labs » et la science citoyenne comme des méthodologies pratiques, et relie les pratiques locales d'animation jeunesse à l'initiative « New European Bauhaus » (NEB) et à l'ODD 11. À l'issue de ce module,

les participants sont en mesure d'impliquer les jeunes en tant que co-créeurs, et non plus seulement en tant qu'utilisateurs passifs, de l'espace public.

Objectifs d'apprentissage

- Expliquer les principes de la co-conception et de l'urbanisme participatif.
- Décrire le modèle des « Urban Living Labs » et ses sept composantes clés.
- Appliquer des outils participatifs (cartographie, prototypage, jeux sérieux) dans un scénario collaboratif.
- Relier les initiatives locales menées par des jeunes aux cadres du Nouveau Bauhaus européen et de l'ODD 11.
- Faciliter la prise de décision inclusive au sein de groupes diversifiés.

Structure de la session (durée suggérée : 4 heures)

1. Mise en condition (20 min) – « Mon espace public idéal » : les participants dessinent ou décrivent leur espace public préféré et partagent un élément qui leur a donné le sentiment d'être les bienvenus. Discutez des voix qui ont façonné cet espace.
2. Apport théorique (45 min) – Valeurs du NEB (durabilité, inclusion, beauté), ODD 11, laboratoires urbains (Urban Living Labs) et spectre de l'engagement citoyen, allant de la participation symbolique à la co-crédation authentique.
3. Aperçu pratique (30 min) – Projet Youth4Bauhaus (Braga, Bucarest, Gand, Košice). Quelles méthodes ont-ils utilisées ? Quel a été le rôle des jeunes en situation de handicap ?
4. Scénario de simulation – atelier de co-conception (70 min) – voir ci-dessous.
5. Présentations (25 min)
6. Débriefing (30 min)

Le scénario de simulation

Les participants endossent quatre rôles : urbaniste, défenseur des personnes en situation de handicap, représentant des jeunes et défenseur de l'environnement. On leur remet un dossier décrivant un espace public négligé ou mal conçu dans un quartier européen fictif, et on leur demande de co-concevoir une proposition de transformation en appliquant les principes NEB (durable, inclusif, esthétique) et en se référant aux cibles de l'ODD 11. Le processus lui-même reflète le cycle d'un laboratoire de vie urbaine : les équipes explorent d'abord l'espace ensemble (à l'aide d'une description et de photographies fournies), puis génèrent des idées à l'aide d'« outils de création » (cartes, croquis simples de plans d'étage, post-it), réalisent un prototype d'au moins un élément central et présentent une proposition co-créée.

Une exigence essentielle est que les équipes documentent la manière dont l'inclusion a été intégrée tout au long du processus, non seulement dans la conception finale, mais aussi dans la manière dont les décisions ont été prises. Qui a contribué aux discussions ? Quelles idées ont été retenues ? Y a-t-il eu des occasions où des déséquilibres de pouvoir ont dû être identifiés et pris en compte ?

Note de l'animateur sur les conflits

Les conflits de rôles sont probables et intentionnels. L'urbaniste peut donner la priorité aux coûts ; le défenseur de l'environnement peut s'opposer aux revêtements durs ; le défenseur des personnes en situation de handicap peut rejeter des éléments esthétiques mais inaccessibles. Ne résolvez pas ces tensions à la place des participants. Vous pouvez plutôt marquer une pause et demander : « Comment un véritable processus de co-conception générerait-il cette situation ? »

Conseils d'animation

- Si possible, fournissez des « outils de création » physiques : fiches, marqueurs de couleur, plan imprimé, post-it. L'engagement tactile enrichit l'expérience de co-conception.
- Le débriefing doit encourager les participants à réfléchir non seulement au déroulement du processus de co-création, mais aussi à l'importance de la co-création (par exemple, impact social, stratégie, synergie collaborative) – et pas seulement au « comment ».

Pièges courants

- Les groupes confondent co-conception et consultation (demander l'avis des utilisateurs, puis prendre une décision sans eux). Remettez directement cela en question lors du débriefing.
- Les liens avec le NEB et l'ODD 11 peuvent sembler abstraits : ancrez-les tout au long de la session à l'exemple de Youth4Bauhaus.

Module 4 — Outil d'audit du développement urbain (UDAT)

Objectif

Le module 4 constitue l'aboutissement méthodologique de ce programme de formation. Il fournit aux participants un outil structuré et fondé sur des données factuelles — l'outil d'audit du développement urbain (UDAT) — permettant d'évaluer l'accessibilité dans quatre domaines essentiels : les infrastructures piétonnes, les transports publics, la politique urbaine et les services numériques. Ce module transforme des cadres théoriques abstraits relatifs aux droits en données concrètes et mesurables que les participants peuvent présenter aux autorités locales et aux décideurs.

Objectifs d'apprentissage

- Expliquer la structure en cinq parties de l'UDAT : critère, indicateur, constat d'audit, note d'impact (1 à 5) et proposition citoyenne.
- Appliquer l'outil pour évaluer les infrastructures piétonnes, les transports, les politiques et l'accessibilité numérique.
- Attribuer des notes d'impact fondées sur des données probantes et interpréter leur signification en matière d'exclusion.
- Élaborer des propositions civiques professionnelles répondant aux obstacles identifiés.
- Plaider en faveur de villes accessibles et inclusives en s'appuyant sur des données factuelles.

Structure de la session (durée suggérée : 4 h 30)

1. Mise en condition (20 min) – « Chasse aux obstacles » : les participants se promènent dans les locaux (ou examinent une série de photos de rue) et répertorient autant d'obstacles à l'accessibilité qu'ils peuvent repérer en 5 minutes.
2. Exposé théorique (50 min) – Présenter en détail la structure UDAT, en parcourant l'exemple concret de Nicosie (Chypre) figurant dans le document du module. Consacrer du temps à la grille d'évaluation « Impact Score » : qu'est-ce qui distingue le score 1 (exclusion totale) du score 3 (conformité partielle) ?
3. Aperçu pratique (30 min) – Résultats de la recherche ACT4DYS issus de groupes de discussion organisés en Belgique, à Chypre, en Irlande, au Portugal et en Espagne. Thèmes clés : besoin de dignité et d'autonomie, infrastructures cohérentes, handicaps invisibles, défis liés aux infrastructures héritées.
4. Scénario de simulation – audit urbain (75 min) – voir ci-dessous.
5. Présentations des propositions citoyennes (30 min)
6. Débriefing et clôture (25 min)

Le scénario de simulation

Des équipes de 4 à 5 participants jouent le rôle d'une équipe d'audit et d'un groupe de défense des intérêts. Elles reçoivent une description écrite détaillée d'une zone urbaine fictive (ou, si vous le souhaitez, vous pouvez leur attribuer une zone locale réelle à parcourir et à auditer). À l'aide de la fiche d'évaluation UDAT, chaque équipe évalue les quatre sections (infrastructures piétonnes, transports publics, politique urbaine, accessibilité numérique), consigne ses conclusions, attribue des notes d'impact et calcule les moyennes par section.

Une fois l'audit terminé, chaque équipe sélectionne les deux obstacles présentant la note d'impact la plus faible et élabore une proposition citoyenne pour chacun d'entre eux. Ces propositions doivent présenter des mesures claires, fondées sur des données factuelles et chiffrées, susceptibles d'être soumises aux autorités locales ou à d'autres décideurs. Afin de renforcer leur crédibilité, les propositions doivent employer le langage politique (en faisant référence à des normes pertinentes telles que les WCAG 2.2, le « Universal Design for Movement » ou la loi européenne sur l'accessibilité) plutôt que de se limiter à des recommandations vagues.

Extension facultative en situation réelle

Si le temps et les conditions logistiques le permettent, le scénario du module 4 peut être mené sous la forme d'un audit sur site d'un quartier réel. Il s'agit de la version la plus efficace de ce module. Fournissez aux équipes des fiches d'évaluation UDAT imprimées, des mètres rubans et des smartphones pour recueillir des preuves photographiques. Organisez un débriefing de retour dans la salle de formation.

Conseils d'animation

- Informez les participants de l'échelle d'évaluation de l'impact avant le scénario — la notation est la partie que la plupart des groupes trouvent la plus difficile. Utilisez l'exemple de Nicosie pour calibrer l'évaluation.
- Pendant la phase de proposition civique, circulez parmi les équipes et incitez-les à être précises : « Qu'est-ce qui changerait exactement ? D'ici quand ? Qui en est responsable ? À quelle norme cela doit-il répondre ? »
- Invitez les participants à lire leurs propositions à haute voix comme s'ils s'adressaient à un conseil municipal — cela élève le ton et rend tangible la dimension de plaidoyer.

Pièges courants

- Les équipes passent trop de temps sur la section 1 (infrastructures piétonnes) et traitent à la hâte les sections 3 et 4 (politiques et numérique) : fixez des limites de temps et alternez les sections si nécessaire.
- Propositions civiques trop vagues (« améliorer l'accessibilité ») : réorientez la discussion en demandant : « Quel indicateur précis nous permettrait de savoir que cela a été réalisé ? »

4. Évaluation et réflexion

4.1 Grilles d'évaluation

Chaque module contient une grille d'évaluation intégrée, conçue pour évaluer les performances dans le cadre du scénario. Les grilles évaluent quatre dimensions : l'application des connaissances théoriques, la qualité du travail d'équipe et de l'animation, le caractère inclusif de la solution proposée, ainsi que la clarté et la force de persuasion de la présentation. Les formateurs doivent communiquer ces grilles aux participants avant le début du scénario, et non après.

4.2 Méthodes de réflexion

Terminez chaque session de module par une réflexion structurée. Voici quelques approches recommandées :

- PMI (Points positifs, Points négatifs, Points intéressants) : réflexion individuelle rapide, puis partage d'un point par personne.
- Fiche de sortie : un changement que je vais mettre en œuvre dans mon travail à la suite de cette journée.
- Journal d'apprentissage : pour les participants qui suivent plusieurs modules, encouragez-les à tenir un journal continu faisant le lien entre les concepts abordés au fil des sessions.

4.3 Auto-évaluation du formateur

Après chaque session, prenez 10 minutes pour analyser votre propre animation.

Posez-vous les questions suivantes :

- Chaque participant a-t-il eu des occasions significatives d'apporter sa contribution ?
- Y a-t-il eu des moments où les rapports de force au sein du groupe n'ont pas été abordés ?
- Le scénario a-t-il mis en évidence les principaux objectifs d'apprentissage ?

5. Ressources et lectures complémentaires

5.1 Ressources du projet ACT4DYS

- Site web du projet et portfolio en ligne : act4dys.eu
- Documents des modules (M1 à M4 avec fiches d'activités, glossaires, bibliographies et scripts pour les formateurs) : disponibles sur act4dys.eu
- Modèle de fiche d'évaluation UDAT : inclus dans le document du module 4

5.2 Principaux cadres et normes

- [Convention des Nations unies relative aux droits des personnes handicapées \(CRPD\)](#) – en particulier l'article 9 (Accessibilité)
- [Objectifs de développement durable des Nations unies – ODD 11 \(Villes et communautés durables\)](#)
- [Nouvelle initiative « Bauhaus européen »](#)
- [Directives pour l'accessibilité des contenus Web \(WCAG\) 2.2](#)
- [Loi européenne sur l'accessibilité \(EAA\)](#)

Lectures complémentaires recommandées

- Steinfeld, E. & Maisel, J. (2012). Conception universelle : créer des environnements inclusifs. Wiley.
- Oliver, M. (1996). Comprendre le handicap : de la théorie à la pratique. Macmillan.
- Banister, D. (2008). Le paradigme de la mobilité durable. Transport Policy, 15(2), 73–80.
- Connell, B.R. et al. (1997). Les principes de la conception universelle. Université d'État de Caroline du Nord.