

BONNE PRATIQUE EN MATIERE D'EDUCATION POUR LE DEVELOPPEMENT DURABLE

SPIELRAUM

1. Italia - CEMEA PIEMONTE - VIA SACCHI 26 – 10128 TORINO
Tel- 0039011.541225 – fax 0039 011 541339
e-mail: s.vitale@cemeato.com

2. Stefano Vitale , Président Cemea Piemonte et Responsable du projet et Stefano Oletto (Architect)
stefano.oletto@polito.it

3. Secteurs d'intervention de l'initiative

Education Apprentissage.
Citoyenneté
Environnement

4. Description de l'initiative

*Le chemin qui on a trace dans l'atelier **spielraum – room to play** se trouve entre deux pratiques déjà existantes: le projet participé et les atelier artistiques. La bonne pratique travail sur le lien entre le deux pour mettre les enfants dans la condition de comprendre leur perception du phénomène urbain en transformation (et utilisé le regard des enfants pour mieux comprendre nous les adultes, leur façon de les vivre)*

La théorie ne pas en discussion la réelle capacité de comprendre et utilisé les moyes de la démarche du projet dans les fait urbain: on demande aux personne de "participé" mais jamais il y a en travail de mise en condition des personnes de pouvoir vraiment comprendre les démarche et le notion dont il faut se servir. Peut-être on là une des raison par lesquelles les « projet d'implication » des citoyens dans la gestion des transformations urbaine n'est pas si efficace ou facile.

Nous, avec l'atelier on se concentré sur la relation entre les technicien et les enfants pour expérimenter des action de confrontation pratique qui avait une fonction de sensibilisation à des action "applique" de participation des enfants à la mise en ouvre de projet d'aménagement urbaine.

Nous avons ouvert un "espace de jeux" ou pouvoir mettre en place et observer des situation de jeux avec l'objectif de réalisé des construction ou les enfants pouvait « exprime » leur point de vu et comprendre des notion fondamentales des démarche de construction en architecture urbaine.

Les atelier on etè réalisé dans l'etè 2005 et dans l'etè 2006 avec la collaboration de Comune di Torino, Politecnico di Torino e di alcune cooperative di Torino ed Alpignano.

Sans budget et avec le travail bénévoles des personnes.

Le travail avec les enfants se déroule sur trois axes :

- 1) Education (relation monde des adultes – monde des enfants)
- 2) Forme (observations technique, formelle set créatives)
- 3) Sociologie (analyse du *playground* des expériences dans l'espace urbaine)

6 Principaux objectifs de l'initiative:

1. Vivre une démarche d'appropriation d'un espace urbain
2. exprimer son propre point de vue (du coté des enfants)
3. apprendre et comprendre les « règles » de la démarche de construction d'un projet d'aménagement urbaine
4. utilisé la créativité des enfants comme source d'information pour une réelle projet participé en architecture (du coté des adultes)

7 Méthodologie:

On pense que quand il s'agit de impliqué les citoyens dans des projet de décision pour le réaménagement des espaces urbaine soit mal posé. Normalement on dit : « comment pensez vous de organisé la court ? » Ou bine "quel de deux projets préfére-vous?" Sans mettre vraiment le personnes dans la condition de comprendre. Qui ne connaît pas le utiles de l'architecture peut avoir des difficulté a répondre et normalement on donne de réponse stéréotypé.

La méthodologie que on à suivi est très simple : on trouve un lieu, on propose aux enfant du matériel très simple mais cohérent et on donne une règles très simple de travail, après on laisse libres les enfant de trouvé des solutions.

1. choisir un lieu – 2. proposé un jeux de construction, explication des réglés et mise à disposition du matériel – 3. on laisse faire les enfants – 4. support technique pour aider les enfants à réalisé leur projet mais sans aucune intervention dans l'idéation 5 documentation de l'activité et réflexion sur les réalisations

L'adulte à un rôle de facilitateur et des références.

La première « famille » d'observations touche le rapport avec l'éducateur : il faut faire le compte avec les apriori culturels des enfants, avec leur stéréotypes Normalement les enfants demande « que-es que on peut faire ? » (qui cache la

question « que es que tu t'attende de moi ? »). Mais bientôt si la règle est clair et simple, les enfants vont réalisé des production originels et innovantes.

Par le jeu les enfants font « une simulation de construction et ils découvrent fur et a mesure le présupposé de la démarche du projet en architecture et au même temps ont une espace pour exprimé leur point de vu, leur besoins, leurs désirs. C'est ne pas nécessaire que les réglés soit réaliste, il suffit que soit logiques.

Les jeux proposés sont : La Ville de Ur – Le Vaisseau – la Tour – Les machine volant – star base – Refuge - Cabanes

Résultats et évaluation de l'initiative

Points forts : les enfants sont laissés libres de s'exprimer sans conditionnements et en prise directe avec la réalité. Ils ont la possibilité de décodé leur stéréotype et aussi de trouvé des solution créatif aux problèmes posé. La règle du jeu est très simple et permet d'avoir un cadre précis mais assez libre. L'initiative des enfants est très sollicité.

Il ne faut pas avoir trop de matériel.

Pour reproduire avec succès l'activité il faut connaître le lieux et avoir confiance dans les enfants.

Le projet a gagné le prix "architectural fantaisies" de la Fondation Internationale

Jakov Chernikov de Mosca (www.ICIF.ru) en 2006.

Voir tableau annexe

