

## Voter en Belgique

<b>Titre de l'animation</b>	Voter en Belgique
<b>Résumé</b>	Cette animation constitue une première approche du droit de vote, des partis politiques et du vote électronique.
<b>Timing</b>	3h30
<b>Objectifs</b>	À la fin de la séquence, les participants seront capables de nommer les principaux partis politiques et de reconnaître leurs sigles. Ils découvriront également la procédure qui permet de voter électroniquement et de la tester sur un simulateur en ligne.
<b>Public</b>	tout public
<b>Matériel</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- 1 ordinateur connecté à internet pour 2 participants</li><li>- Des images à télécharger sur <a href="http://www.morguefile.com">www.morguefile.com</a> ou <a href="http://www.flickr.com">www.flickr.com</a></li><li>- Des affiches et des tracts électoraux, les sigles des partis politiques,...</li><li>- Des captures d'écran du simulateur de vote</li><li>- Le simulateur de vote électronique : élection communale 2006 (<a href="http://www.bruxelselections2006.irisnet.be/fr/News/19/app.rvb">http://www.bruxelselections2006.irisnet.be/fr/News/19/app.rvb</a>); élection européenne 2009 (<a href="http://elections2009.belgium.be/simulation/fr/automated_voting.html#">http://elections2009.belgium.be/simulation/fr/automated_voting.html#</a>) et élection 2010 (<a href="http://elections2010.belgium.be/simulation/automated/automatedFlash2009.html?district=ID_21004_1.CK&amp;lang=2">http://elections2010.belgium.be/simulation/automated/automatedFlash2009.html?district=ID_21004_1.CK&amp;lang=2</a>)</li></ul>

## Déroulement

Cette animation se déroulera en 2 séquences distinctes afin de permettre au formateur de rechercher les documents nécessaires à l'animation de la seconde partie.

Première partie :

### 1. Introduction

La démarche pédagogique débute par un travail sur les représentations des apprenants à propos du droit de vote à l'aide d'une activité de photolangage.

Des images sont disposées sur la table (santé, justice, emploi, la sécurité, l'enseignement/formation, la famille, les jeunes, le logement, etc) le formateur demande à chacun de choisir une image qui réponde à la question suivante :

« Pour moi voter, ça sert à quoi ? »

Le formateur prend note des réponses sur de grandes affiches. Quand chacun s'est exprimé, il relit les réponses et propose aux apprenants de les compléter s'ils le souhaitent.

*Si le groupe est composé de ressortissants de pays différents, cette activité peut être suivie d'une discussion sur les différences et les similitudes avec la situation dans leur pays d'origine.*

A partir de la discussion, le formateur identifie 3 ou 4 thématiques qui semblent prioritaires pour les apprenants (exemple : le logement, l'emploi, les transports en commun, etc).

### 2. Identifier les partis politiques et leurs représentants

Les apprenants sont répartis en 4 sous groupes. Chaque sous-groupe reçoit une caricature de Kroll (« la famille Cdh », « la famille MR », « la famille PS » et « la famille Ecolo ») et une liste de questions : « Qui est cette famille ? », « Le père et la mère travaillent-ils ? », « Où vivent-ils ? », « Que pensez-vous de leur voiture ? », « Où partent-ils en vacances ? », « Qu'est-ce qui est important pour eux ? », etc.

Chaque sous-groupe présente alors « sa » famille aux autres. S'il ne l'a pas encore fait, le formateur précise alors que le travail se base sur des caricatures et que dès lors il s'agit d'une représentation forcée, caricaturée des 4 principaux partis francophones. Ces partis jouent et utilisent eux-mêmes cette vision caricaturée de temps à autre.

A partir d'affiches et de tracts électoraux, de journaux et des sigles des partis politiques qui sont déposés sur la table, le formateur questionne son groupe :

« Quelles sont les personnalités que vous reconnaissez ? »

« A quels partis appartiennent-ils ? »

Les apprenants ajoutent, aux caricatures précédemment affichées, le logo et le numéro de liste du parti.

Un travail pour identifier les personnalités présentées dans les médias est ainsi réalisé pour déterminer leur appartenance politique et leur parti. Cette activité peut également permettre aux apprenants d'exprimer leurs opinions et leurs représentations.

*Cette activité peut se prolonger de différentes façons : soit tracer une ligne de gauche à droite et y situer les partis en fonction de leurs tendances, soit illustrer les programmes des partis avec des exemples de régimes politiques ou encore débattre autour du thème de la démocratie.*

Deuxième partie :

### **3. Analyse des programmes**

*Contrairement aux autres fiches pédagogiques où les activités et le matériel étaient clairement définis et fournis, il s'agit ici plutôt de décrire une démarche avec ses étapes clés. En effet, en fonction des élections organisées, communales, législatives ou encore régionales, les compétences seront différentes et le contenu variera fortement.*

Le formateur répartit les apprenants en 3 ou 4 sous-groupes en fonction du nombre de thèmes retenus (Cf. 1.). Chaque sous-groupe reçoit des informations sur le thème traité, informations relatives aux propositions formulées dans les tracts et programmes électoraux, par les différents partis.

En fonction du niveau du groupe, le formateur veillera à fournir ces informations sous une forme appropriée : écriture simplifiée pour les débutants à l'écrit et enregistrement sonore pour les groupes oraux.

Sur base des documents fournis, les apprenants sont alors invités à les découvrir et les analyser. Ils réalisent ensuite une synthèse écrite ou dessinée sur de grandes feuilles, exemple : 1 feuille par parti où chaque élément du thème est présenté (ex. la famille : les allocations familiales, les activités extrascolaires proposées, les primes de rentrée scolaire, etc) ou encore 1 feuille par sous-thème qui présente les différentes positions des partis. Chaque sous-groupe expose alors ses observations et le formateur les synthétise afin de compléter la photographie des partis politiques.

**Pour conclure**, le formateur rappelle sa position de neutralité, mais explique qu'il va quand même

prendre position par rapport à l'extrême droite et met en garde ses apprenants par rapport au discours parfois séduisant de prime abord de ses partis. Les logos et numéros de listes sont alors affichés, à l'écart des autres.

*Cette étape pourrait faire l'objet d'une séquence particulière, en se basant sur les tracts des partis extrémistes, souvent illustrés de façon très claire.*

#### 4. Voter électroniquement

##### 4.1 Découverte de la procédure de vote électronique

Le formateur distribue aux apprenants les captures d'écran des étapes principales du simulateur en ligne et leur propose une première activité de découverte :

« Que voit-on ? » (des listes, des carrés, ...)

« Quels mots reconnaissez-vous ? » Quels mots pouvez-vous déchiffrer ? »

« Reconnaissez-vous des choses qui figurent sur les prospectus de campagne? »

*Les écrans permettent de travailler le vocabulaire spécifique au vote électronique (annuler, confirmer, choisir son rôle linguistique, etc). Il est aussi possible d'aborder, grâce à ce matériel, le vote en tête de liste ou le vote préférentiel pour un ou plusieurs candidats d'une même liste. Si dans le groupe, un apprenant a déjà voté électroniquement, il est intéressant de le faire témoigner de son expérience.*

##### 4.2 Découverte du simulateur

Les apprenants, en sous-groupe, sont invités à classer les captures d'écrans dans l'ordre chronologique afin de découvrir la procédure par écrit pour faciliter le travail sur le simulateur. Une phase collective est proposée où chaque groupe explique sa progression et à l'issue de laquelle chacun dispose de la procédure correcte.

Les apprenants par paire se connectent au simulateur en ligne et s'exercent à refaire la procédure. Le formateur peut intervenir si les apprenants sont bloqués après avoir interrogé les autres paires.

*Si les apprenants sont débutants en informatique, le formateur expliquera rapidement comment utiliser la souris et comment démarrer le simulateur (le lien peut être utilement placé sur le bureau)*

## **5. Des idées pour la suite ...**

**Cette animation doit se voir prolongée ou précédée par une animation sur le niveau de pouvoir et ses compétences concerné par les élections.**

- Les conditions de vote en Belgique (Qui est-ce qui vote ?, qui a le droit de voter ?,...)
- Le vote obligatoire en Belgique
- Histoire du vote en Belgique
- Vote des femmes
- Qu'est-ce qu'une convocation ?

*Astuce* : il est possible d'emprunter un « vrai » ordinateur pour voter électroniquement (se renseigner à la commune ?).