



SUMATRA
INNOVATION

SENSIBILISATION POLITIQUE

Voter à 16 ans ? A partir de 2024, c'est possible !
Et si on donnait à nos jeunes les outils nécessaires ?

Lors des dernières élections européennes, plus de 50% des européens (dont 17% en Belgique) n'ont pas fait valoir leur droit de vote. Pourquoi ? Manque de connaissances, décision mûrement réfléchi ou simplement par manque d'intérêt ? Sumatra a pour objectif de s'assurer que chacun fait ce choix de manière informée.

Nous proposons un projet de sensibilisation politique afin de donner aux jeunes les outils nécessaires pour se l'approprier, l'appréhender et mieux la comprendre. Nous pensons que la meilleure façon de comprendre la politique est de l'expérimenter. C'est pourquoi, au sein de Sumatra Innovation, nous privilégions une approche interactive et participative.

MODULE 1 : « HISTOIRE DE L'UE »

- (1) Domaines de compétences de l'UE
- (2) Contexte historique de sa création
- (3) Ligne du temps interactive
- (4) Fonctionnement de l'UE :
Jeu des institutions

MODULE 2 : « LA MAP »

- (1) L'échiquier politique
- (2) Les valeurs historiques de la Gauche et de la Droite
- (3) Les concepts clés
- (4) Historique et valeurs des 7 groupes européens
- (5) Jeu 'Qui est-ce'

MODULE 3 : « COMMENT VOTER? »

- (1) Conditions de vote
- (2) Informations pratiques
- (3) Voter valablement
- (4) Simulation de vote
- (5) Impact du vote blanc
- (6) S'exprimer politiquement

MODULE 4 : « ANALYSE DES THÉMATIQUES »

Chaque session se déroule en **deux étapes** : d'abord, une **exploration approfondie** des enjeux clés liés à la thématique choisie, comme le climat, l'agriculture, la sécurité, ou la migration. Ensuite, nous procédons à une **analyse détaillée** des propositions et programmes des différents groupes politiques européens concernant ces questions.

Formule:



1 Thématique
Entre 2 et 4 heures



2 Thématiques
Entre 4 et 8 heures

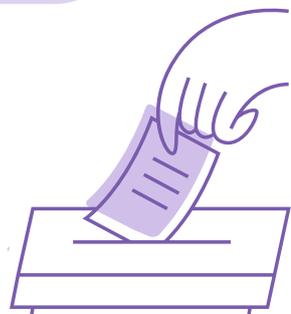


3 Thématiques
Entre 6 et 12 heures

MODULE 5 : « RÉTROSPECTION »

Résumé du dernier quinquennat :

- (1) Lois qui ont été votées
 - (2) Prise de positions des groupes européens
- Mise en situation :
- (3) Impacts de ces lois sur les groupes concernés
 - (4) Débat
 - (5) Conclusion - Information & désinformation politique





SENSIBILISATION POLITIQUE

Voter à 16 ans ? A partir de 2024, c'est possible !
Et si on donnait à nos jeunes les outils nécessaires ?

AGRICULTURE

- Histoire de l'agriculture :
 - De 80% à 5% de la population dans l'agriculture
- Économie & Agriculture :
 - 'Comment garantir des prix abordables pour les consommateurs tout en assurant une rémunération juste pour les agriculteurs ?'
 - Mécanismes économiques (PAC, subventions, TVA réduite)
 - Jeu 'Le Juste Prix'
- Environnement & Agriculture :
 - 'Comment nourrir tout le monde tout en préservant la planète et les générations futures?'
 - Impacts environnementaux de l'agriculture et innovations dans le secteur
- Politiques actuelles :
 - Jeu sur l'impact du Green Deal et du Pacte Mercosur sur les agriculteurs

DÉMOCRATIE

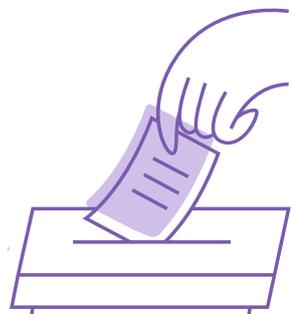
- Historique de la Démocratie :
 - Evolution du modèle politique : de la dictature à la démocratie
- Démocratie :
 - Définition de la démocratie, ses valeurs fondamentales et systèmes opposés
 - Qu'est-ce qu'un Etat de Droit ?
 - Jeu interactif : "Est-ce une dictature ?"
- Démocratie et Union Européenne :
 - Conditions démocratiques pour l'adhésion à l'UE
 - Présentation des différentes démocraties en Europe
- Démocratie et Droits Humains :
 - Historique et principes de la Convention européenne des droits de l'homme
 - Rôle de la Cour de Justice Européenne
- Droits des Minorités :
 - Droits des minorités dans les textes légaux de l'UE

CLIMAT

- Historique de la question climatique
- Science du réchauffement climatique :
 - Gaz à effet de serre : rôles et impacts
 - Effet albedo et rôle de la végétation
 - Carte géante pour placer les éléments climatiques
- Conséquences du réchauffement climatique :
 - Impacts sur l'eau, la nourriture, et les catastrophes naturelles
 - Conséquences pour les pays en voie de développement
- Solutions au changement climatique :
 - Solutions politiques et ingénierie : taxe carbone, énergies renouvelables, véhicules électriques
 - Approche sociologique : changement de mentalités, régimes alimentaires, recyclage

DÉFENSE

- Historique de la Défense Européenne :
 - 80 ans de paix et Prix Nobel de la paix
- Union Européenne et OTAN :
 - Jeu interactif sur la création de l'OTAN
- Politique Isolationniste des USA :
 - Impact sur l'Europe
 - Nécessité d'une défense propre à l'UE ?
 - Débat sur la formation d'une armée européenne
- Technologie & Défense :
 - Les nouvelles armes (drones, cyber, robots)
- Risques Actuels :
 - L'Est
 - Terrorisme
- Conclusion :
 - Défense = une des priorités 2024-2029 de la Commission européenne





SENSIBILISATION POLITIQUE

Voter à 16 ans ? A partir de 2024, c'est possible !
Et si on donnait à nos jeunes les outils nécessaires ?

TECHNOLOGIES

- (1) Historique et Avancées Technologiques :
 - Ligne du temps des innovations majeures
- (2) Technologie et Économie :
 - Technologie et croissance économique
 - Technologie et emploi
- (3) Éthique et Technologie :
 - Dilemmes éthiques
 - Biais de l'IA
- (4) Technologie, Politique et Données :
 - Importance des données - Exemple de manipulation de l'opinion publique
- (5) L'Europe et la Technologie :
 - Retard de l'UE face aux autres puissances mondiales
 - Vision de l'UE sur la technologie comme moteur de croissance

MIGRATION

- (1) Historique de la Migration :
 - Crise migratoire de 2015
- (2) Migration & Identité Nationale :
 - Concept de l'Identité Nationale
 - Assimilation, intégration et multiculturalisme (définitions et exemples)
- (3) Migration et Démographie :
 - Vieillesse de la population européenne
 - Impacts sur les systèmes sociaux
- (4) Migration et Economie :
 - A. Emploi
 - Métiers en pénurie, compétition sur le marché du travail-> quels impacts ?
 - Conditions de travail
 - B. Analyse économique de la migration
 - Comparaison de différents pays européens
 - Qu'est-ce qui rend la migration économiquement bénéfique pour un pays?

SÉCURITÉ

- (1) Historique de la Sécurité en Europe :
 - Evolution des systèmes de police
- (2) Criminalité en Europe :
 - Jeu interactif "Cartes & Crimes de l'UE"
- (3) Lutte contre la Criminalité :
 - Outils actuels
 - Jeu sur la création d'EUROPOL
- (4) Menace du Terrorisme :
 - Définitions et analyse de la problématique
 - Les nouvelles mesures/armes anti-terrorisme
- (5) Cybercriminalité :
 - Définition et exemples concrets d'incidents
 - Nouvelles lois et outils de protection
- (6) Sécurité Européenne de Demain :
 - Innovations technologiques dans la sécurité
 - Nouvelles stratégies européennes en discussion

AFFAIRES INTERNATIONALES

- (1) Histoire de l'UE sur la scène mondiale :
 - Du redressement d'après-guerre à la diplomatie mondiale
- (2) Commerce et économie mondiale :
 - Aperçu des accords commerciaux de l'UE
 - Débat « libre-échange vs. commerce équitable »
- (3) L'UE et les Nations unies :
 - Statut d'observateur de l'UE, influence sur l'élaboration des politiques de l'ONU, coordination des États membres
 - Introduction aux déséquilibres de pouvoir (CSNU)
- (4) Diplomatie et action extérieure :
 - Introduction au SEAE
 - Carte interactive « Où l'UE est-elle active sur le plan diplomatique ? »
- (5) Le rôle de l'Europe dans la géopolitique :
 - Puissance globale, politique étrangère, autonomie stratégique
 - Jeu : Créez votre propre stratégie de politique étrangère de l'UE
 - L'avenir des affaires mondiales (Afrique, BRICS, déclin de l'Occident)

