



Grand Challenges Canada®  
Grands Défis Canada

# Jouer Apprendre S'épanouir

Livret des  
innovations  
2026



# Table des matières

**2** À propos de Jouer Apprendre S'épanouir

**3** Les partenaires

**4** Jordanie

5 Preuve de concept

9 Déploiement à l'échelle

**10** Kenya

11 Preuve de concept

14 Déploiement à l'échelle

**15** Ouganda

16 Preuve de concept

19 Déploiement à l'échelle

**20** Liban

21 Preuve de concept

24 Déploiement à l'échelle



# À propos de Jouer Apprendre S'épanouir

Jouer Apprendre S'épanouir est un portefeuille de financement lancé par Grands Défis Canada, en partenariat avec la Fondation LEGO, qui vise à soutenir des solutions innovantes destinées aux enfants vivant dans des contextes de crise complexes. Le programme vise à mettre en place des réseaux de soutien solides pour les enfants âgés de 0 à 12 ans vivant en contexte d'urgence, en accordant une attention particulière à ceux dont les besoins en matière de développement et d'éducation ne sont pas satisfaits.

## LE DÉFI

Les enfants vivant en contexte de crise sont confrontés à des menaces multiples qui pèsent sur leur éducation, leur développement et leur bien-être. En 2022, un enfant sur six vivait dans une zone de conflit et près de la moitié des enfants réfugiés d'âge scolaire n'étaient pas scolarisés, les filles étant touchées de manière disproportionnée. Les changements climatiques accentuent davantage ces vulnérabilités, ayant contraint plus de 43 millions d'enfants à fuir leur foyer au cours des six dernières années, les exposant ainsi à la violence, aux traumatismes et à l'instabilité, susceptibles de causer des dommages cognitifs, émotionnels et physiques à long terme. Les déplacements fragilisent les réseaux de soutien familial et communautaire, sapent les capacités des personnes qui prennent soin des enfants et privent ces derniers des soins bienveillants et des environnements d'apprentissage sûrs indispensables à leur développement global.

## LE BESOIN

Selon des données récentes de l'ONU, près de 450 millions d'enfants vivent dans des zones de conflit et plus de 220 millions d'entre eux voient leur scolarité perturbée en raison de situations d'urgence. Pour les enfants réfugiés en particulier, l'accès à l'éducation préscolaire est très limité par rapport aux moyennes mondiales. Ces enfants manquent non seulement des occasions de développement essentielles, mais ils sont aussi confrontés à des conséquences à long terme pour leur bien-être et leur potentiel futurs. L'effet conjugué des conflits, des catastrophes climatiques et des déplacements forcés, il est urgent de trouver des solutions innovantes qui permettent aux enfants non seulement de survivre, mais aussi de s'épanouir grâce à un apprentissage par le jeu, même dans les circonstances les plus difficiles.



# Les partenaires

## LEGO Foundation

La Fondation LEGO, principal bailleur de fonds de Jouer Apprendre S'épanouir, soutient l'apprentissage ludique et centré sur l'enfant à travers le monde. Elle se concentre sur les enfants vivant dans des environnements vulnérables ainsi que sur ceux ayant des besoins éducatifs particuliers et des handicaps, en leur fournissant les compétences nécessaires pour s'épanouir dans un monde en constante évolution.



Grands Défis Canada™  
Grand Challenges Canada

Grands Défis Canada (GDC) est l'un des plus grands investisseurs à impact au monde. Nous relevons les défis mondiaux en investissant dans des solutions locales. Cette approche crée un monde plus sain et plus équitable et stimule un changement durable dans l'espace humanitaire. GDC s'appuiera sur sa plateforme de financement existante pour développer un portefeuille de solutions innovantes pouvant être déployées à plus grande échelle et mieux adaptées aux besoins spécifiques des enfants vulnérables, de leurs parents et des personnes qui s'occupent d'eux en contexte d'urgence, en accordant une attention particulière à ceux qui se heurtent à des obstacles à l'inclusion, les empêchant d'accéder à des environnements d'apprentissage de qualité et enrichissants.



# Jordanie

## POPULATION GÉNÉRALE

11,6 MILLIONS DE PERSONNES  
34 % ONT 14 ANS OU MOINS

## POPULATION RÉFUGIÉE

717 446 PERSONNES  
30 % ONT 12 ANS OU MOINS

## APERÇU

En Jordanie, moins d'un quart (22 %) des jeunes enfants fréquentent des programmes d'éducation de la petite enfance, ce qui met en évidence d'importantes disparités dans l'accès aux possibilités d'apprentissage précoce.

Ces dernières années, le pays a également accueilli un grand nombre de réfugiés, ce qui a accentué les pressions existantes sur les infrastructures et les services sociaux, qui n'ont pas suivi le rythme de la croissance démographique globale et de la demande. Les taux d'endettement et de chômage restent élevés, en particulier chez les jeunes et les femmes, en raison de contraintes plus générales sur le marché du travail.

Les inégalités d'accès à l'éducation, associées à ces défis structurels, limitent les perspectives d'emploi et de participation économique. Les pressions liées au climat ajoutent une couche supplémentaire de complexité. Les températures extrêmes peuvent parfois avoir un impact sur le bien-être physique et la participation des enfants, tandis que la pénurie d'eau augmente les coûts et les pressions sur les ménages et les moyens de subsistance agricoles.



# Preuve de concept en Jordanie

Les subventions de Preuve de concept (PC) soutiennent les innovations en phase préliminaire afin de tester des idées et des approches novatrices en matière de développement et d'apprentissage de la petite enfance dans des contextes marqués par des crises multiples.

En Jordanie, nous finançons des projets d'innovation en phase de POC qui visent à créer des réseaux de soutien solides pour les enfants âgés de 0 à 12 ans vivant en contextes de crise complexe, afin qu'ils puissent jouer, apprendre et s'épanouir.





**Organisme de mise en œuvre :**  
Abu Alanda Association for Social Development

**Type :** Preuve de concept  
**Lieu :** Jordanie

## PROGRAMME PROJET ASOBI

Le projet Asobi (qui signifie « jouer » en japonais) est un projet d'innovation à faible coût et à fort impact qui transforme le processus d'apprentissage des jeunes enfants âgés de 4 à 5 ans dans les écoles maternelles défavorisées du sud-est d'Amman. Afin de combler des lacunes critiques dans la formation professionnelle des enseignants et dans les compétences en motricité fine et en apprentissage socio-émotionnel (ASE) des enfants, le programme s'appuie sur le pouvoir ludique du papier et de l'origami.

Le programme forme des éducatrices de la maternelle en tant qu'« Asobi Fellows », qui maîtrisent un programme scolaire adapté à la culture jordanienne, alliant les mathématiques du pliage japonais à la narration de contes arabes. Chaque « Fellow » conçoit et anime une activité « Plier et jouer » dans sa classe, puis la partage sur la bibliothèque Asobi, accessible à tous. Le projet fait également participer les personnes qui s'occupent des enfants au moyen de « Missions de pliage » à réaliser à la maison afin d'assurer la continuité de l'apprentissage. L'objectif du programme est d'améliorer la motricité fine des enfants, de renforcer la confiance en soi et de favoriser le bien-être des enseignants. Le programme fait l'objet d'un suivi continu et est mis en œuvre dans le cadre d'un partenariat stratégique avec le ministère jordanien de l'Éducation et l'Union des associations caritatives, démontrant ainsi que des activités ludiques simples et intégrées peuvent favoriser durablement le développement dans les milieux touchés par des crises

## Organisme de mise en œuvre:

Zaatari Charitable Society for Community Development

Type : Preuve de concept

Lieu : Jordanie



## ESPACE DE JEU ET D'APPRENTISSAGE EN TOUTE SÉCURITÉ

L'ESPACE DÉDIÉ AU JEU ET À L'APPRENTISSAGE EN TOUTE SÉCURITÉ (Safe Play and Learning hub) est une initiative centrée sur l'enfant conçue pour soutenir l'apprentissage préscolaire et le bien-être psychosocial des enfants âgés de 4 à 10 ans à Zaatari. Le projet offre des environnements structurés, sûrs et stimulants où les enfants participent à des activités d'apprentissage ludiques, bénéficient d'un soutien à l'alphabétisation et à l'apprentissage de la numératie dès le plus jeune âge, et prennent part à des activités qui renforcent leur résilience émotionnelle, en particulier pour ceux touchés par le déplacement et ayant un accès irrégulier à l'école.

Le projet forme et dote des animateurs communautaires, notamment des mères et des éducateurs locaux, de compétences pratiques en matière d'animation ludique, de renforcement positif des comportements et de protection de l'enfance. Ces animateurs formés dirigent des séances quotidiennes dans quatre centres communautaires, ce qui permet d'offrir des programmes cohérents et de haute qualité, adaptés aux besoins des enfants de la région. Le projet renforce également le rôle des parents et des personnes qui s'occupent des enfants en leur proposant des ateliers pratiques sur la parentalité positive et le jeu à la maison, ce qui leur permet de consolider l'apprentissage et le soutien émotionnel au sein du foyer.

Le centre a pour objectif d'améliorer les résultats scolaires et le bien-être des enfants, ainsi que de développer une boîte à outils de mise en œuvre entièrement documentée et reproductible — comprenant des programmes éducatifs, du matériel de formation et des outils de suivi — afin de faciliter une future généralisation de l'initiative dans des contextes humanitaires similaires.



**Organisme de mise  
en œuvre :**  
GAME

**Type :** Preuve de concept  
**Lieu :** Jordanie, Liban

## STEMPLAY

STEMPLAY est une initiative menée par des jeunes invitant les enfants âgés de 6 à 12 ans et les personnes qui s'occupent d'eux vivant dans des communautés touchées par des crises au Liban et en Jordanie à jouer, à apprendre et à se reconstruire. En associant l'apprentissage des STEM aux sports de rue, ce programme transforme le mouvement en découverte : sauter, construire et expérimenter éveillent la curiosité, renforcent la confiance en soi et procurent de la joie. Les séances sont animées par les « Playmakers » de GAME (âgés de 16 à 25 ans) dans des espaces sûrs et inclusifs, selon un nouveau programme spécialement conçu pour les jeunes enfants, qui allie jeu libre, activités sensorielles et motrices, et apprentissage socio-émotionnel.

Né pour pallier les lacunes urgentes en matière d'éducation de la petite enfance causées par les déplacements de population, la crise économique et les inégalités, STEMPlay crée des espaces d'apprentissage informels là où les systèmes formels ne suffisent pas. Mis à l'essai et peaufinés au Liban avant d'être étendus en Jordanie, les programmes font participer les personnes en charge des enfants par le biais d'ateliers organisés lors de Journées de la famille et renforcent l'appropriation locale grâce à la formation des « Playmaker ». Grâce à des outils peu coûteux, à des simulations numériques et à une conception participative, STEMPlay est un programme adaptable, durable et ancré dans la vie quotidienne, qui offre aux enfants un espace pour s'épanouir, créer des liens et imaginer de nouvelles possibilités, un moment de jeu après l'autre.

# Déploiement à l'échelle en Jordanie

Le financement de déploiement à l'échelle soutient les projets d'innovation prometteurs en phase préliminaire qui ont validé leur preuve de concept ou obtenu des premiers résultats positifs, et qui présentent un potentiel significatif de générer un impact durable à grande échelle ou à mesure qu'ils touchent des populations plus larges.

En Jordanie, nous finançons des projets d'innovation en phase de DaE qui visent à créer des réseaux de soutien solides pour les enfants âgés de 0 à 12 ans vivant en contextes de crise complexe, afin qu'ils puissent jouer, apprendre et s'épanouir.



# KENYA

**POPULATION GÉNÉRALE**  
55 MILLIONS DE PERSONNES  
38 % ONT 17 ANS OU MOINS

**POPULATION RÉFUGIÉE**  
770 255 PERSONNES

## APERÇU

Le Kenya est confronté à une crise aux multiples facettes provoquée par le changement climatique, les conflits et la hausse du coût de la vie. Ces pressions se font particulièrement sentir dans les camps de réfugiés tels que Kakuma et Dadaab, où l'insécurité alimentaire et les problèmes de santé pèsent de plus en plus lourdement sur les familles et les enfants. Les événements liés au climat, y compris les sécheresses prolongées et les inondations soudaines, détruisent les moyens de subsistance, aggravent la pénurie d'eau et entraînent le déplacement des populations.

Ces crises qui se chevauchent perturbent l'éducation, mettent à rude épreuve l'accès aux soins de santé et augmentent le risque de violence sexuelle et sexiste. L'afflux de réfugiés et de demandeurs d'asile en provenance de pays voisins tels que le Soudan du Sud, le Burundi, l'Éthiopie et la Somalie continue de mettre à rude épreuve les ressources déjà limitées dans les camps et le long des régions frontalières. En conséquence, l'accès à une éducation régulière et à un environnement sûr et stable reste hors de portée pour de nombreux enfants, ce qui compromet leur développement global.



# Preuve de concept au Kenya

Les subventions de Preuve de concept (PC) soutiennent les innovations en phase préliminaire afin de tester des idées et des approches novatrices en matière de développement et d'apprentissage de la petite enfance dans des contextes marqués par des crises multiples.

**Au Kenya, nous finançons des projets d'innovation en phase de POC qui visent à créer des réseaux de soutien solides pour les enfants âgés de 0 à 12 ans vivant en contextes de crise complexe, afin qu'ils puissent jouer, apprendre et s'épanouir.**



**Organisme de mise en œuvre :**  
Sense International Kenya

**Type :** Preuve de concept  
**Lieu :** Kenya



## **NOUS POUVONS JOUER, APPRENDRE ET NOUS ÉPANOUIR : L'ÉDUCATION INCLUSIVE POUR LES ENFANTS ATTEINTS DE SURDITÉ AU KENYA**

Ce projet vise à améliorer l'éducation de 300 jeunes enfants de moins de 12 ans atteints de surdité et de déficiences multisensorielles (MSI) dans les régions du Kenya touchées par la crise — Kwale, Garissa, Kilifi, Kabarnet et les quartiers informels de Nairobi — en associant une intervention précoce en milieu hospitalier à une scolarisation inclusive axée sur le jeu. Les enfants de moins de quatre ans bénéficient d'une thérapie axée sur la communication et les sens, tandis que les apprenants d'âge scolaire poursuivent leur scolarité dans des salles de classe, avec le soutien d'enseignants formés, d'assistants de soutien aux apprenants, de matériel tactile, comme les briques LEGO Braille, et d'outils numériques accessibles.

Cinq centres de jeux inclusifs serviront de pôles d'apprentissage et de ressources, et 450 personnes qui s'occupent d'enfants bénéficieront d'une formation, d'un soutien psychosocial et d'actions ciblées visant à impliquer les pères. Mis en œuvre avec des partenaires locaux, ce projet vise à combler les lacunes en matière d'acquisition précoce des aptitudes, de pédagogie inclusive et d'accès à un apprentissage sensoriel structuré. Il favorise le développement de l'enfant, la communication, l'alphabétisation et les interactions entre pairs, tout en renforçant les capacités des personnes qui s'occupent d'eux et des enseignants grâce à des approches ludiques, menées par la communauté et adaptées au contexte culturel.

# Déploiement à l'échelle au Kenya

Le financement de déploiement à l'échelle soutient les projets d'innovation prometteurs en phase préliminaire qui ont validé leur preuve de concept ou obtenu des premiers résultats positifs, et qui présentent un potentiel significatif de générer un impact durable à grande échelle ou à mesure qu'ils touchent des populations plus larges.

Au Kenya, nous finançons des projets d'innovation en phase de DaE qui visent à créer des réseaux de soutien solides pour les enfants âgés de 0 à 12 ans vivant en contextes de crise complexe, afin qu'ils puissent jouer, apprendre et s'épanouir.



# OUGANDA

## POPULATION GÉNÉRALE

4,9 MILLIONS DE PERSONNES  
45 % ONT 14 ANS OU MOINS

## POPULATION RÉFUGIÉE

1 622 738 PERSONNES  
41 % ONT 12 ANS OU MOINS

## APERÇU

En Ouganda, une crise multiple, alimentée par l'instabilité économique, l'insécurité alimentaire, les conflits et les pressions liées au climat, pèse lourdement sur les communautés, en particulier sur les enfants.[1] Dans les camps de réfugiés, l'insécurité alimentaire a attisé les tensions, mettant à rude épreuve des systèmes déjà fragiles.

Le secteur de l'éducation est en crise. Avec des ressources limitées et des budgets réduits, les écoles ont du mal à rester à flot. Les parents, en particulier parmi les populations de réfugiés et de personnes déplacées, sont obligés de faire des choix entre la survie quotidienne et les besoins éducatifs de leurs enfants. Les compressions budgétaires ont réduit la qualité de la scolarité et les défis environnementaux rendent encore plus difficile l'accès à l'école pour les enfants des régions éloignées.

La pandémie de COVID-19 n'a fait qu'empirer les choses, perturbant l'apprentissage et aggravant les inégalités existantes. Malgré ces défis, les parties prenantes soulignent le besoin urgent de solutions durables et à long terme pour améliorer l'éducation et protéger le bien-être des enfants à travers le pays.



# Preuve de concept en Ouganda

Les subventions de Preuve de concept (PC) soutiennent les innovations en phase préliminaire afin de tester des idées et des approches novatrices en matière de développement et d'apprentissage de la petite enfance dans des contextes marqués par des crises multiples.

En Ouganda, nous finançons des projets d'innovation en phase de POC qui visent à créer des réseaux de soutien solides pour les enfants âgés de 0 à 12 ans vivant en contextes de crise complexe, afin qu'ils puissent jouer, apprendre et s'épanouir.





**Organisme de mise  
en œuvre :**  
Windle International

**Type :** Preuve de concept  
**Lieu :** Ouganda

## LA BOÎTE À OUTILS LUDIQUE POUR L'ÉDUCATION EN SITUATION D'URGENCE EN OUGANDA

C'est une initiative innovante axée sur le jeu et destinée au développement de la petite enfance. Elle est conçue pour améliorer les résultats d'apprentissage et la préparation à l'école des enfants âgés de 2 à 6 ans dans le camp de réfugiés de Kiryandongo. Windle International Ouganda et Dream Networks piloteront cette innovation en partenariat avec des organisations spécialisées dans l'éducation de la petite enfance, en collaborant avec les communautés de réfugiés et en concevant conjointement des espaces de jeu adaptés à la culture locale.

La boîte à outils favorisera le jeu et intégrera la culture locale grâce à une conception participative et à des activités telles que des comptines, des contes et des danses traditionnels, rendant ainsi l'apprentissage familier et stimulant, tout en renforçant le sentiment d'appartenance. L'innovation met l'accent sur des domaines clés du développement, notamment le langage, les capacités cognitives et le développement socio-émotionnel. Des réseaux de pairs seront également créés et mis en œuvre afin de former les personnes qui s'occupent d'enfants sélectionnés à l'animation de groupes de jeu favorisant l'apprentissage entre pairs.

Cette intervention permettra de tester l'efficacité d'un réseau de parents entre pairs pour améliorer l'apprentissage des enfants en bas âge et leur préparation à l'école, grâce à un apprentissage par le jeu dans un contexte d'urgence. Elle déploiera la boîte à outils d'apprentissage par le jeu de manière flexible, reproductible et adaptable à de multiples situations de crise.



**Organisation  
responsable de la  
mise en œuvre :**  
For Read to Learn

**Type :** Preuve de concept  
**Lieu :** Ouganda

## **ALPHABÉTISATION MULTILINGUE ET INCLUSIVE POUR LES ENFANTS RÉFUGIÉS DANS LES ZONES URBAINES DE L'OUGANDA**

Ce projet vise à pallier le manque d'opportunités d'apprentissage précoce inclusives pour les enfants réfugiés (âgés de 2 à 12 ans) et leurs accompagnants/éducateurs dans six quartiers informels de Kampala accueillant des réfugiés : Namuwongo, Kisenyi, Katwe, Nsambya, Bwaise et Nateete. Il favorisera l'apprentissage par le jeu dispensé par des animateurs formés (éducateurs et accompagnants) à l'aide de livres d'histoires multilingues et adaptés à la culture locale, ainsi que de l'application SOMA, une plateforme d'apprentissage numérique actuellement en phase de prototypage. L'application SOMA propose des animations en réalité augmentée accompagnées d'une narration à voix haute alimentée par l'IA, permettant aux enfants de lire, d'écouter ou de regarder des histoires dans leur langue maternelle. En intégrant l'apprentissage par le jeu dans des contextes de crise, ce projet vise à renforcer l'éducation des enfants et le bien-être de leurs réseaux de soutien.

# Déploiement à l'échelle en Ouganda

Le financement de déploiement à l'échelle soutient les projets d'innovation prometteurs en phase préliminaire qui ont validé leur preuve de concept ou obtenu des premiers résultats positifs, et qui présentent un potentiel significatif de générer un impact durable à grande échelle ou à mesure qu'ils touchent des populations plus larges.

En Ouganda, nous finançons des projets d'innovation en phase de DaE qui visent à créer des réseaux de soutien solides pour les enfants âgés de 0 à 12 ans vivant en contextes de crise complexe, afin qu'ils puissent jouer, apprendre et s'épanouir.



# LIBAN

## POPULATION GÉNÉRALE

5,5 MILLIONS DE PERSONNES  
33 % ONT 14 ANS OU MOINS

## POPULATION RÉFUGIÉE

795 025 PERSONNES  
27,5 % ONT 12 ANS OU MOINS

## APERÇU

Le Liban est le pays qui accueille le plus grand nombre de réfugiés au monde par habitant, avec 1,5 million de réfugiés syriens en 2024, dont la moitié sont des enfants. À la suite de l'escalade de septembre 2024, plus d'un million de personnes, dont 546 000 enfants, ont été déplacées, et beaucoup ont été blessées et vivent dans la peur.

La grave crise économique que traverse le pays prive plus de la moitié de la population d'un accès fiable à la nourriture, aux soins de santé, à l'éducation et à d'autres services de base. La plupart des écoles ayant été privatisées, 37 % des enfants de moins de 14 ans ne sont pas scolarisés — une statistique qui risque d'augmenter, car 75 % des écoles ont fermé leurs portes et la moitié d'entre elles servent désormais de centres d'accueil. Les enfants réfugiés syriens sont confrontés aux obstacles les plus importants : 52 % d'entre eux ne peuvent pas aller à l'école, et beaucoup sont aux prises avec des problèmes de comportement, de communication et d'ordre socio-émotionnel liés aux traumatismes et au stress.



# Preuve de concept au Liban

Les subventions de Preuve de concept (PC) soutiennent les innovations en phase préliminaire afin de tester des idées et des approches novatrices en matière de développement et d'apprentissage de la petite enfance dans des contextes marqués par des crises multiples.

**Au Liban, nous finançons des projets d'innovation en phase de POC qui visent à créer des réseaux de soutien solides pour les enfants âgés de 0 à 12 ans vivant en contextes de crise complexe, afin qu'ils puissent jouer, apprendre et s'épanouir.**





**Organisme de mise  
en œuvre :**  
Hilfswerk International

**Type :** Preuve de concept  
**Lieu :** Liban

## **LE BUS JOUER, APPRENDRE ET GUÉRIR: UN PROGRAMME MOBILE D'ÉDUCATION PRÉSCOLAIRE ET DE SOUTIEN PSYCHOSOCIAL DESTINÉ AUX ENFANTS TOUCHÉS PAR LE CONFLIT DANS LE SUD DU LIBAN**

Les enfants du Sud-Liban grandissent au milieu de villages bombardés, d'infrastructures endommagées et d'un système scolaire perturbé, et souffrent de graves troubles psychosociaux. Ils ne disposent pas d'espaces sûrs pour apprendre et jouer, tandis que les personnes qui s'occupent d'eux ont du mal à répondre à leurs besoins émotionnels et de développement. Le « Play, Learn & Heal Bus » est une unité mobile alimentée par l'énergie solaire qui propose des programmes de développement de la petite enfance en situation d'urgence (ECDiE) et d'éducation en situation d'urgence (EiE) directement dans six villages touchés par le conflit dans le sud du Liban. Véritable centre polyvalent dédié à l'apprentissage, au jeu et au soutien psychosocial, ce bus propose un programme pédagogique axé sur le jeu, inspiré du programme scolaire national libanais, qui permet aux enfants âgés de 5 à 12 ans d'apprendre les langues, les mathématiques, les sciences et les compétences socio-émotionnelles essentielles à travers des jeux, des contes et des activités pratiques. Les activités sont animées par du personnel de projet formé et soutenues par des bénévoles locaux, ce qui renforce les capacités de la communauté à long terme.

En parallèle, les personnes qui s'occupent des enfants participent à des séances de soutien axées sur les techniques d'« apprentissage par le jeu » qu'elles peuvent mettre en pratique à la maison, sur la gestion des émotions et sur le renforcement de la relation parent-enfant. L'initiative a pour objectif d'améliorer la préparation cognitive, la résilience émotionnelle et le bien-être psychosocial des enfants, tout en renforçant celle des familles et des communautés.



**Organisation  
responsable de la  
mise en œuvre :**  
Azahir

**Type :** Preuve de concept  
**Lieu :** Liban

## **SPARK-PY : ACTIVITÉS AXÉES SUR L'APPRENTISSAGE STEAM POUR RENFORCER LA RÉSILIENCE ET LES CONNAISSANCES - LES JEUNES PALESTINIENS**

Le projet SPARK-PY (Activités axées sur l'apprentissage STEAM pour renforcer la résilience et les connaissances - Les jeunes Palestiniens) répond aux lacunes urgentes en matière d'éducation et de bien-être chez les enfants réfugiés palestiniens âgés de 8 à 12 ans vivant dans le camp de Nahr al-Bared, au Liban, où plus de la moitié des enfants ne vont pas à l'école, connaissent des retards de développement et ont un accès limité à un apprentissage sûr et inclusif. Le programme propose des activités parascolaires hebdomadaires, structurées et d'une heure, dans les domaines des STIAM (sciences, technologie, ingénierie, arts et mathématiques), de la culture numérique et de l'apprentissage socioémotionnel, ainsi que des camps saisonniers pendant les vacances afin de renforcer les résultats d'apprentissage. Il formera également des jeunes de la région (âgés de 18 à 35 ans) afin qu'ils deviennent des animateurs et des mentors sensibilisés aux traumatismes. Ces animateurs amélioreront également leur employabilité et serviront de modèles positifs et de leaders au sein de la communauté.

# Déploiement à l'échelle au Liban

Le financement de déploiement à l'échelle soutient les projets d'innovation prometteurs en phase préliminaire qui ont validé leur preuve de concept ou obtenu des premiers résultats positifs, et qui présentent un potentiel significatif de générer un impact durable à grande échelle ou à mesure qu'ils touchent des populations plus larges.

Au Liban, nous finançons des projets d'innovation en phase de DaE qui visent à créer des réseaux de soutien solides pour les enfants âgés de 0 à 12 ans vivant en contextes de crise complexe, afin qu'ils puissent jouer, apprendre et s'épanouir.



# Opportunités d'investissement en Jordanie, au Kenya, en Ouganda et au Liban

## DÉVELOPPEMENT PERSONNEL ET PROFESSIONNEL

- Il est essentiel de donner la priorité au développement professionnel continu des enseignants pour soutenir la mise en œuvre des programmes d'études, des pratiques inclusives telles que l'enseignement inclusif des personnes handicapées, des programmes d'éducation individualisés et des stratégies efficaces de gestion des grandes classes.
- Les experts ont souligné que les programmes visant à soutenir l'éducation des pères étaient indispensables pour favoriser le développement global des enfants.

## INCLUSIVITÉ

- Élargir l'accès aux solutions numériques pour améliorer l'équité pour les groupes mal desservis
- Investir dans des programmes d'apprentissage inclusifs qui soutiennent la détection précoce des troubles d'apprentissage et fournissent un soutien ciblé dans les salles de classe.
- Élargir la notion d'inclusivité pour soutenir les barrières de genre, économiques et linguistiques.
- Améliorer les environnements d'apprentissage pour qu'ils soient sûrs, inclusifs et bien équipés pour soutenir les enfants.

## SOUTIEN EN MATIÈRE DE SANTÉ MENTALE

- Intégrer les initiatives de santé mentale dans les efforts éducatifs communautaires.
- Soutenir les enseignants à la fois en tant que prestataires et bénéficiaires de soins psychosociaux grâce à la formation, aux ressources et à l'accès à des services tenant compte des traumatismes qui les aident à soutenir les élèves tout en veillant à leur propre bien-être.
- Répondre aux besoins holistiques des enfants et des familles en matière de santé mentale et de soutien psychosocial.

## COLLABORATION

- Favoriser la collaboration entre le gouvernement, le secteur privé et les ONG pour élaborer des stratégies qui reflètent les divers besoins des apprenants.
- Tirer parti des politiques actuelles en matière d'éducation pour l'économie afin de créer des partenariats durables entre les innovations et d'autres acteurs, notamment les gouvernements, dans le but d'améliorer les résultats scolaires.