

PROJET EN EDUCATION EN VUE DU DEVELOPPEMENT DURABLE - Enfantine

Présenté par Daniel Günter, enseignant 2^{ème} enfantine, Cortaillod (NE)

L'ECONOMIE A PETITS PAS... DE PLAYMOBIL	
Contexte (niveau, nbre d'élève, lieu, motivation,...)	Classe de 2 ^{ème} enfantine - 15 élèves (activité se faisant en regroupement) - en classe
Durée	4 à 5 fois 20 min pour débiter. Par la suite tout dépend de l'évolution du projet et du temps qui peut être accordé à l'activité.
Thème(s) et lien(s) avec les enjeux globaux du DD	Construction et fonctionnement d'une société. Interactions entre les individus, réaction face à différents enjeux. Premières notions d'économie (échanges); son rôle sur le plan individuel et au sein d'une société. Habitudes de consommation, gaspillages, valeur des choses.
Objectifs du projet	Découverte du fonctionnement d'une société. Découverte de l'idée de l'économie et de sa présence dans la société. Sensibilisation au développement durable (DD).
Représentation globale de la thématique / problématique en utilisant les 5 dimensions du « développement durable » : social/santé – économie – écologie – temps – espace	Les 5 dimensions sont rapidement touchées. Le rôle de l'enseignant est de "guider" les élèves sur la dimension que l'on veut privilégier. En l'occurrence, lors de notre travail, les aspects sociaux et économiques sont les plus visés.
Comment la dimension économique a-t-elle été abordée ?	Par un nouveau départ dans la vie d'un Playmobil (sans système social et économique). Quels sont ses besoins vitaux ? Ses besoins de seconde nécessité ? Et si d'autres individus apparaissent, qu'en résulte-t-il ? Echange, troc, introduction de la monnaie, partage des tâches, organisation.
Mise en œuvre du projet (étapes, séquences, chronologie, activités, matériel...)	Matériel Playmobil : hommes, femmes, enfants, animaux (poissons, lion, moutons, chevaux), outils divers, légumes, fourrage, armes, abri. ATTENTION : le matériel ne doit pas être mis en évidence car cela risque d'influencer les choix des élèves. <ol style="list-style-type: none"> 1. Présenter à la classe un Playmobil seul à une époque où l'échange monétaire n'existe pas encore (image étape 1, annexe) 2. Laisser les enfants trouver comment notre personnage va subvenir à ses besoins primaires (boire, manger, s'abriter) 3. Laisser les enfants lui trouver une/des activité/s pour subvenir à ses besoins

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Un nouveau Playmobil arrive... que va-t-il se passer ? 5. Au fur et à mesure, faire augmenter la « population » en laissant aux élèves le choix des fonctions de chaque individu (images étape 3, annexe) 6. Guider si nécessaire les enfants sur l'échange que peuvent pratiquer les Playmobils pour subvenir aux différents besoins (sensibilisation à l'économie et par conséquent, mise en place du troc, de l'entraide) 7. Faire évoluer la société « Playmobil » à souhait 8. Introduire des situations puis laisser les élèves trouver des solutions : par exemple : mort d'un individu, pénurie d'un secteur, concurrence, monopole d'un produit, catastrophes naturelles, conflits, ...(images étape 4, annexe) <p>A chaque étape, faire réfléchir les élèves aux 5 dimensions du développement durable, aux liens qui existent entre les dimensions économique, sociale,écologique et dans le temps et l'espace.</p> <p>Cf. aussi annexe Projet Playmobil en images</p>
Compétences transversales et disciplinaires (spécifiques) visées	<ul style="list-style-type: none"> - analyser une situation et trouver des solutions à un problème - émettre des hypothèses - établir des liens de causes à effets
Méthodes pédagogiques utilisées	Discussions et réalisation d'une maquette 3D en commun
Types d'évaluation (processus ou contenus) et évt. critères et indicateurs	Pas d'évaluation. Nous sommes au stade de découverte et de sensibilisation
Difficultés rencontrées	Bien prévoir le matériel. Ne pas laisser les enfants « tourner en rond » lors de l'apport des idées.
Partenaires (intra- ou extrascolaires)	-
Ressources utilisées (matériel, documents, personnes,...)	Matériel Playmobil (cf mise en œuvre du projet)
Budget et financement	? (je disposais de ce matériel grâce à mes propres enfants)
Ce qui reste à dire, autres pistes exploitables	L'activité peut se faire en créant le matériel ou en dessinant les personnes, les animaux et les objets. On peut réaliser le même projet sur un plan (2D).
Personne de contact et coordonnées	Daniel Günter 2ème enfantine Cortailod (NE) daniel.gunter@rpn.ch

ANNEXE (pages suivantes)

Projet Playmobil en images

EDD – Et l'économie dans tout ça ?

Projet réalisé en 2^{ème} enfantine / septembre 2008

1.



Voici la première étape du projet :

Un playmobil seul doit trouver le moyen de subvenir à ses besoins (notre personnage vit à une époque où l'argent, les supermarchés et les villes n'existent pas).

2. Au fil du temps, d'autres personnages peuvent se joindre au premier, ensemble ils cohabitent et améliorent leur quotidien.

3.



Après 4 à 5 périodes (de 20-25 minutes) les élèves ont énormément fait évoluer la situation : Notre playmobil n'est désormais plus seul, il se trouve maintenant dans une tribu qui a beaucoup progressé.

On y trouve :

- un chasseur avec famille
- un pêcheur
- une famille d'éleveur de chevaux
- un artisan qui fait des seaux et des paniers
- un cultivateur
- un berger
- un "constructeur de maisons"
- un autre cultivateur qui s'occupe du foin pour les animaux

Et pour profiter des différents biens, notre tribu utilise le troc (les échanges d'objets et de services).

A ce stade du projet nous avons établi une économie qui fonctionne bien.

4. Pour sensibiliser les élèves à la fragilité d'un système économique j'introduis lors de leçons suivantes des situations qu'ils doivent résoudre.

Voici quelques exemples :

a)



Le pêcheur attrape de moins en moins de poissons jusqu'au jour où il ne pêche plus rien.

Comment va-t-il faire pour manger ?

(Réponses des élèves et pistes à suivre avec eux : - il troque son matériel, il change de métier, il doit trouver un autre endroit pour continuer de pêcher, ...)

b)



La concurrence s'établit

Avec lequel des deux faut-il troquer ? Quels sont les risques de cette concurrence ?
Comment nos deux cultivateurs vont-ils faire pour avoir plus de « clients » ?

c)



Un des habitants (notre pêcheur qui ne peut plus subvenir à ses besoins) a volé des légumes.

Comment vont réagir les autres membres de la tribu ? Comment peut-on l'aider ?

d)



Le chasseur du village a été tué lors de la chasse.

Que vont faire les habitants ? Qui va s'occuper de la famille ? Le village est-il en danger avec une bête féroce qui rôde ?

Conclusion

En écoutant les enfants (même des petits) on se rend rapidement compte qu'ils peuvent comprendre les bases d'une économie. Même si leurs réflexions sont induites par les réflexions d'adultes qu'ils ont entendu et les médias il est toujours intéressant de voir que leurs priorités ne sont pas identiques à celles des adultes.