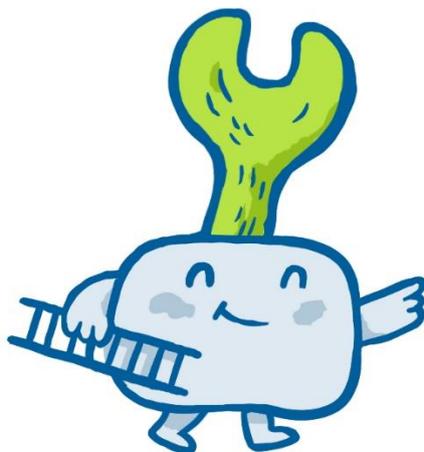


PRÉSENTATION DU KIT PÉDAGOGIQUE GRAINE : « ÉDUQUER À L'ÉCONOMIE CIRCULAIRE »



SOMMAIRE

A.	Le contexte	2
B.	Le kit pédagogique	2
B.1	Les objectifs pédagogiques.....	2
B.2	Le public cible	2
B.1	Le contexte de mobilisation.....	3
B.2	Le contenu	3
B.2.1	Circul'action.....	3
B.2.2	D'un cycle à l'autre.....	4
B.2.3	Un dossier d'image.....	4
B.2.4	La banque d'assertion.....	5
B.2.5	Un quizz	5
B.2.6	2 kakémonos d'apports notionnels.....	5
B.2.7	Clip'it®.....	6
B.3	Le rangement	6
C.	L'emprunt du kit	6

A. LE CONTEXTE

En 2016 le GRAINE a engagé une réflexion sur la thématique Économie Circulaire. En 2018, le GRAINE a obtenu un financement de la Région, de la DRAAF et de la DREAL pour le développement d'un outil pédagogique et d'un site internet sur la thématique.

L'outil pédagogique prend la forme d'un kit pédagogique léger et portable destiné à servir de support à des interventions pédagogiques sur l'économie circulaire. Il est mobilisable avec une large diversité de publics et dans des configurations variées (en classe, en stand passant, avec un groupe d'adulte captif, en extérieur, en intérieur etc.). Ce kit pédagogique a pour objectif de permettre la création ou le renforcement d'une dynamique de sensibilisation à l'économie circulaire. En effet de nombreuses politiques publiques se focalisent désormais sur cet enjeu ce qui nécessite un accompagnement éducatif en termes d'information, de sensibilisation, de formation et d'accompagnement sur les territoires.

Le site Internet permettra, quant à lui, le référencement des acteurs éducatifs en réseau et des évènements liés à l'économie circulaire, ainsi que la mise en ligne de fiches « Do It Yourself » (fiche de recette, méthodologie de construction à partir de matériaux récupérés, etc.). Il donnera également accès à différentes parties numérisées du kit pédagogique et proposera un quizz interactif.

Le kit pédagogique a été développé en réseau avec 6 associations membres du GRAINE lors du premier semestre 2021. Il sera fabriqué en 13 exemplaires afin de pouvoir mettre un exemplaire à disposition par département en Occitanie. Ces 13 exemplaires finaux seront fabriqués et dupliqués courant septembre pour une mise à disposition à l'automne 2021. Ces kits seront donc utilisables par les associations sur l'ensemble du territoire dès janvier 2022.

B. LE KIT PEDAGOGIQUE

B.1 LES OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Le kit pédagogique a été créé pour répondre aux objectifs pédagogiques suivants :

- apporter des connaissances et une compréhension sur la thématique de l'économie circulaire à travers les modes de consommation et de production ;
- favoriser chez les participants l'adoption de comportements respectueux de l'environnement et des humains ;
- permettre aux participants d'identifier et de comprendre les impacts sociaux, économiques et environnementaux des modes de consommation et de production de l'économie circulaire et de l'économie linéaire ;
- faire comprendre la notion de cycle de vie et comparer ceux de différents biens de consommation ;
- questionner les comportements de consommation et de production de l'économie circulaire et de l'économie linéaire ;
- amener les participants à être acteur de leurs apprentissages et de leurs changements ;
- relier cet équipement pédagogique à la dynamique globale à l'échelle de l'Occitanie ;
- faciliter l'apprentissage par l'approche ludique.

B.2 LE PUBLIC CIBLE

Le kit pédagogique s'adresse à des publics scolaires à partir du cycle 3, ainsi qu'au grand public. Il peut être utilisé avec des élus ou socio-professionnels mais le kit n'est pas spécifiquement conçu à leur attention. Elus ou socioprofessionnels sont donc considérés au même titre que le grand public.

B.1 LE CONTEXTE DE MOBILISATION

Afin de maximiser les possibilités de mobilisation du kit, les outils peuvent être utilisables avec des groupes de tailles différentes, en classe entière ou en petits groupes, ce qui permet de varier les approches pédagogiques. Les outils ont également été pensés pour pouvoir être utilisés en stand passant ou avec des groupes captifs. Leur format permet également de les utiliser en intérieur comme en extérieur.

B.2 LE CONTENU

Le kit pédagogique est composé de plusieurs outils. Ces outils peuvent être utilisés seuls ou ensemble selon les scénarios d'animation imaginés.

L'objectif de cette note est de détailler l'ensemble des éléments constitutifs du kit pédagogique.

B.2.1 CIRCUL'ACTION

Circul'action est un jeu de plateau coopératif permettant de :

- questionner les comportements de consommation et de production de l'économie circulaire et de l'économie linéaire ;
- questionner les représentations de consommation ;
- développer le pouvoir d'agir du participant en identifiant des actions concrètes ;
- comprendre les principaux leviers de l'économie circulaire.

C'est un jeu permettant d'amener non seulement des apports d'informations mais également de générer de la discussion, de l'échange et du partage d'expérience entre les joueurs.

Le plateau de jeu représente un territoire avec les différents espaces de vie (sphère privée, professionnelle, etc.) des joueurs. Ces derniers représentent la population et devront explorer le territoire afin de réduire les impacts environnementaux générés par l'économie linéaire (classique). Le jeu aborde également les bénéfices connexes aux actions environnementales : l'amélioration de la santé, la favorisation du lien social et la montée en compétence des populations.

Le plateau est imprimé sur une bâche robuste et facilement transportable d'1,2mx1,2m.

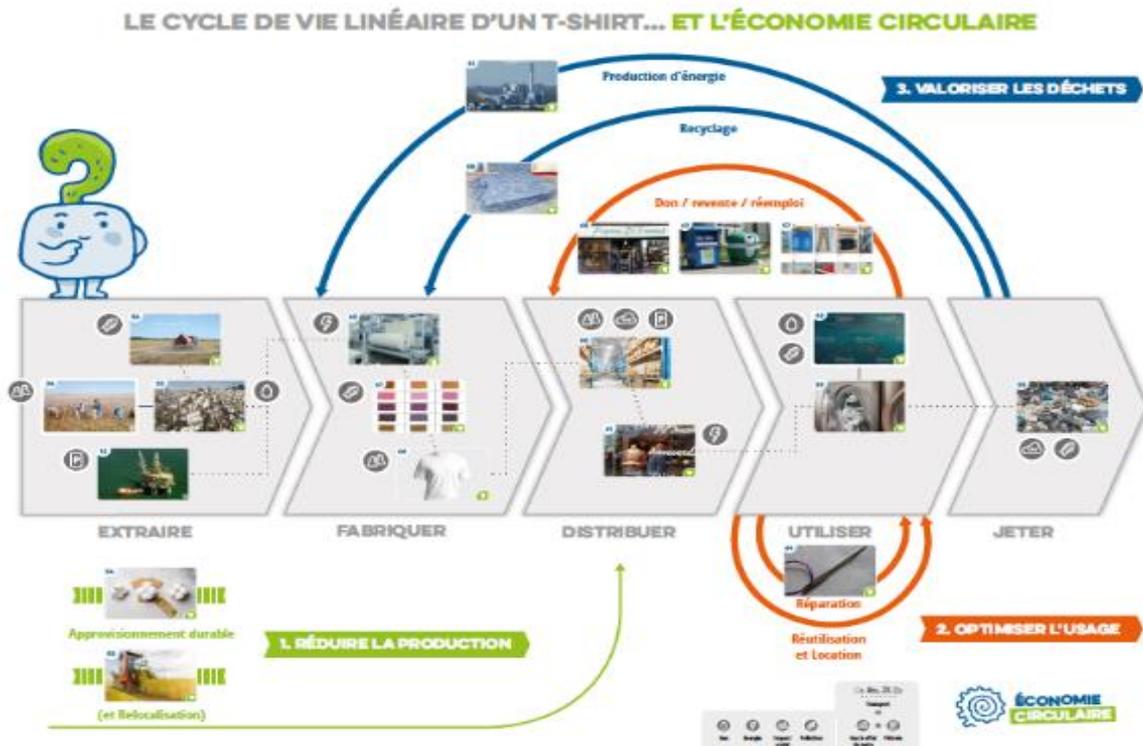
Il se joue à partir de 4 joueurs et jusqu'à 16 joueurs en physique autour du plateau. Il peut également se jouer avec davantage de joueur (en classe par exemple) dans un format différent (avec projection du plateau au tableau par exemple). La durée d'une partie de jeu est comprise entre 1h30 et 2h.



Plateau Circul'action

B.2.2 D'UN CYCLE A L'AUTRE

Cet outil, inspiré de la fresque du climat, permet d'aborder et/ou d'approfondir la notion de cycle de vie d'un produit.



D'un cycle à l'autre

Il permet aux participants de créer le cycle de vie linéaire de 4 biens différents :

- un bien alimentaire : la tomate ;
- un bien textile : le t-shirt ;
- un bien numérique : le smartphone ;
- un moyen de transport : la voiture.

Il permet ensuite d'accompagner la réflexion des participants quant aux impacts des différentes étapes d'un cycle de vie linéaire (extraction->fabrication->consommation->création de déchets) puis de proposer des pistes pour circulariser ce cycle, c'est-à-dire pour transformer cette économie linéaire en une économie circulaire.

Ces cycles sont construits grâce à un jeu de 66 illustrations au format A6 (10*15cm) réparties entre les 4 biens. Au verso de chaque image un apport notionnel en rapport avec l'étape du cycle de vie est indiqué.

Cet outil, selon son scénario d'animation, peut être mobilisé sur des temps variables allant de moins de 15 minutes à plus d'1h30.

B.2.3 UN DOSSIER D'IMAGE

Cet outil est inspiré du @Photolangage. Il est constitué de 34 images plus ou moins abstraites pouvant être liées à l'économie circulaire directement ou pas. Les images de l'outil d'un cycle à l'autre peuvent également être utilisées dans le dossier d'image.

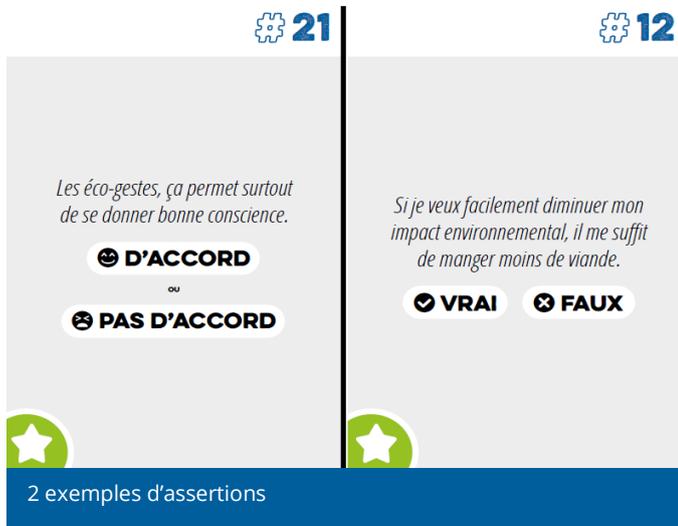
B.2.4 LA BANQUE D'ASSERTION

Cet outil permet de recueillir des représentations initiales, de déconstruire des idées reçues et/ou de créer du débat entre les participants.

Il est constitué de 77 cartes, proposant chacune une assertion. Deux types d'assertions sont présentes :

- Des assertions « Vrai/Faux » : Dans ce cas, le verso de la carte apporte la réponse et des éléments d'explications factuels.
- Des assertions sur des Questions Socialement Vives (QSV) : Dans ce cas, il n'y a pas de bonne ou mauvaise mais le verso de la carte apporte des arguments factuels pour ou contre l'assertion permettant de faire vivre un débat.

Selon le nombre de cartes utilisées par l'animateur le temps de mobilisation de l'outil peut être de quelques minutes à 45 minutes.



B.2.5 UN QUIZZ

Cet outil est une mise en forme sous forme de question à choix multiples de la banque d'assertion. Ces questions seront présentées sous forme de cartes similaires à la banque d'assertion.

B.2.6 2 KAKEMONOS D'APPORTS NOTIONNELS



Ces 2 kakémonos abordent la notion de cycle de vie, les principaux leviers de l'économie circulaire et mettent en avant quelques exemples d'économie circulaire en Occitanie.

Ils sont imprimés sur bâche vinyle en recto verso (dimensions 90cmx175cm). Grâce au pied lesté adaptable (le poids du lest est modulable), ils peuvent être utilisés en intérieur comme en extérieur.

Kakémonos recto/verso

B.2.7 CLIP'IT®

Le Clip'it® est un jeu destiné plutôt aux enfants et permet de créer des formes à partir de bouchons de bouteilles réutilisés et attachés entre eux par le biais de pinces en plastique recyclé. Ce jeu n'a pas été élaboré par le réseau GRAINE Occitanie mais intégrera également le kit pédagogique pour son aspect ludique et simple d'approche.



Clip'it® Papillon

B.3 LE RANGEMENT

Le kit a été pensé pour être facile à utiliser et à transporter.

L'ensemble des outils du kit se rangent dans une pochette équivalente à celle d'un ordinateur de grande taille pour un transport léger et facile. A cela vient s'ajouter un étui contenant le pied des kakémonos. Le lest du pied pour les kakémonos sont amovibles et son poids est adaptable afin d'éviter de transporter un poids important lorsqu'il n'y en a pas l'utilité.

C. L'EMPRUNT DU KIT

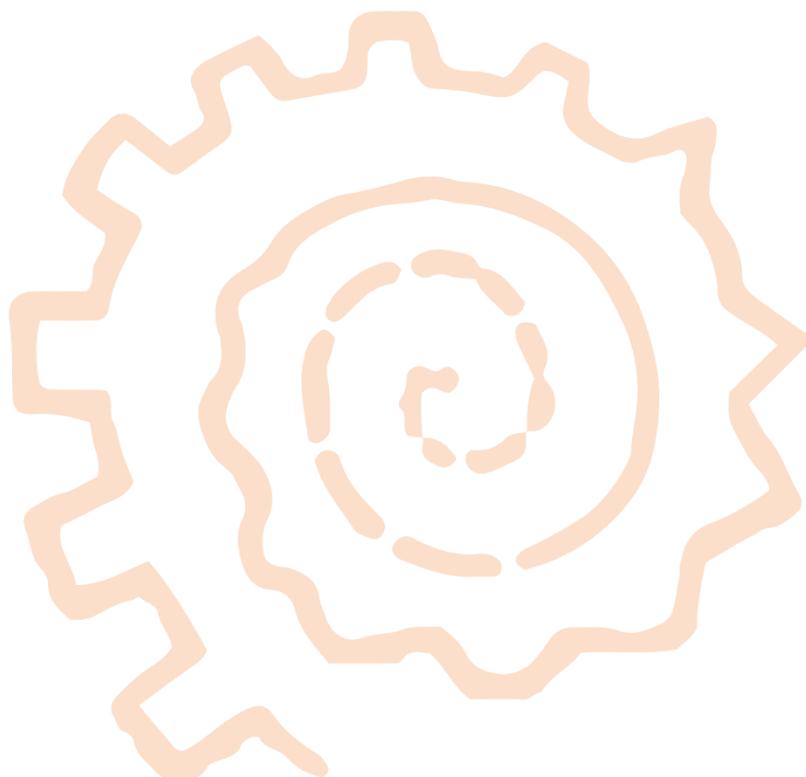
Un exemplaire du kit pédagogique sera mis à disposition au sein d'une structure relais dans chaque département. Ces structures sont en cours d'identification.

De par la diversité des composants du kit pédagogique et la complexité de la thématique, les usagers du kit pédagogique devront obligatoirement avoir suivi la formation Economie Circulaire organisée par GRAINE Occitanie.

Un système de traçabilité des emprunts sera mis en place afin de suivre l'utilisation du kit pédagogique au sein de chaque département.

La structure relais pourra évidemment aussi être utilisatrice si un ou plusieurs de ses animateurs ont suivi la formation.

Il est important de noter qu'il n'y a pas, à ce stade, de financement transitant par le GRAINE Occitanie permettant de financer la mise en œuvre de ce kit pédagogique. Le GRAINE met donc à disposition ces kits pédagogiques en territoire mais il incombera, dès lors, aux associations désireuses de mobiliser ces outils d'identifier les financements nécessaires à la réalisation de leurs animations.



CONTACTS

Damien BERGER
Coordinateur pédagogique

04 28 70 68 09 / damien.berger@graine-occitanie.org

Le Thèbes - 26 allée de Mycènes
34000 Montpellier

www.graine-occitanie.org

ASSOCIATIONS CREATRICES DU KIT PEDAGOGIQUE

