

Un projet pédagogique pour que l'enseignement, comme le développement, soit "durable"

Le cinquième élément

Comment faire pour motiver des élèves que l'école ne passionne guère ? Comment articuler une sensibilisation au développement durable et des apprentissages plus disciplinaires ? Comment faire en sorte que l'apprentissage, à l'image du développement, soit "durable" ? Un exemple de réponse apportée en lycée professionnel auprès d'élèves de troisième MDP¹.

Lycée professionnel René-Couzinet, Challans [85]

Article rédigé par D. Grégoire à partir d'échanges avec É. Vrignon, professeur de lettres-histoire

Le point de départ de ce projet pédagogique est un constat tout simple qu'a fait Éric Vrignon, professeur de lettres-histoire-géographie, responsable notamment des élèves de la troisième MDP (voir [BOEN n° 11 du 17 mars 2005](#)). Ces jeunes effectuent au cours de leur année deux ou trois stages de découverte pour leur permettre de définir leur orientation professionnelle. Ce sont, pour la plupart, des élèves qui éprouvent des difficultés sur le plan scolaire et ont souvent des parcours de vie chaotiques et douloureux. L'an dernier, un jour qu'il accompagnait ces élèves à une sortie associant l'initiation au char à voile et à des jeux sportifs, il avait pu les observer. Investis, curieux, actifs, avides d'apprendre, enthousiastes même, il les voyait prendre spontanément une véritable "posture d'apprenant" qu'ils n'avaient guère l'habitude de manifester dans les cours ordinaires. Comment faire, s'était dit l'enseignant, pour faire en sorte qu'ils adoptent cette posture dans le cadre strictement scolaire ? Qu'est-ce qui pouvait leur donner ce goût d'apprendre ? Comment faire en sorte qu'ils puissent enfin se prendre au jeu ?

Forme et fond, un même mot d'ordre : durabilité

Se prendre au jeu : tout était là. La dimension ludique pouvait peut-être parvenir à (re)donner l'appétit d'apprendre à ces adolescents souvent en rejet des

systèmes, scolaire et autres. Autre conclusion, corollaire de la première : partir de ce que sont et aiment ces adolescents. Voilà pour les principes méthodologiques, on ne peut plus pragmatiques, qui ont fondé le projet pédagogique mis en place cette année, et qui constitue le fil conducteur de toute l'année scolaire. Pour ce qui est des contenus, outre ceux disciplinaires, l'objectif de l'enseignant est de développer les compétences d'éco-citoyenneté. Inscrit au programme *Agenda 21* (voir page 2), le lycée René-Couzinet œuvre à son niveau pour développer une éducation au développement durable par des projets qui placent les élèves au cœur de la réflexion et de l'action autour de cette notion capitale de la citoyenneté d'aujourd'hui et de demain. Pas question cependant d'attaquer l'année en déclarant qu'on allait passer son temps à jouer, ou pire à "jouer au développement durable" ! Il ne s'agit pas de décrédibiliser l'action en affichant trop vite un caractère récréatif qui pourrait rapidement s'avérer contre-productif. Même si des ressorts ludiques sont mis en œuvre, les contenus comme les compétences mobilisées sont on ne peut plus "sérieux". Le tout est de montrer concrètement aux élèves qu'on peut travailler de manière intéressante, et même plaisante, et donc qu'on peut *se prendre à ce jeu* de l'apprentissage. C'est plus facile à dire qu'à faire, et il faut transformer ces principes en un projet concret. Et donc trouver l'entrée qui va permettre de relier tout

Agenda 21

L'Agenda 21 (ou Action 21) est un plan d'action pour le XXI^e siècle adopté par 173 chefs d'État lors du sommet de la Terre, à Rio, en 1992.

Avec ses 40 chapitres, ce plan d'action décrit les secteurs où le développement durable doit s'appliquer dans le cadre des collectivités territoriales. Il formule des recommandations dans des domaines aussi variés que :

- la pauvreté ;
- la santé ;
- le logement ;
- la pollution de l'air ;
- la gestion des mers, des forêts et des montagnes ;
- la désertification ;
- la gestion des ressources en eau et de l'assainissement ;
- la gestion de l'agriculture ;
- la gestion des déchets.

En parallèle à ce plan d'action, une déclaration sur l'environnement et le développement a été adoptée. Elle énumère 27 principes à suivre pour mettre en œuvre l'Agenda 21.

Les collectivités territoriales sont appelées, dans le cadre du chapitre XXVIII de l'Agenda 21 de Rio, à mettre en place un programme d'Agenda 21 à leur échelle, intégrant les principes du développement durable, à partir d'un mécanisme de consultation de la population : ainsi naît l'Agenda 21 local. "Elles jouent, au niveau administratif le plus proche de la population, un rôle essentiel dans l'éducation, la mobilisation et la prise en compte des vues du public en faveur d'un développement durable" (Extrait du chapitre).

Extrait de http://fr.wikipedia.org/wiki/Agenda_21

cela. L'alchimie va venir au secours de l'enseignant. Les quatre éléments bien connus des alchimistes – l'eau, la terre, le feu, l'air – offrent en effet une excellente entrée en matière(s) qui va permettre de faire un état des lieux écologique de la planète.

Les quatre éléments du développement durable

Un document expliquant ce que sont ces éléments est distribué aux élèves (voir ci-contre), et le film *Le cinquième élément*, de Luc Besson, leur est projeté. Ce film est un moyen de les motiver en partant de ce qu'ils aiment, mais aussi de leur montrer que des notions très culturelles se retrouvent partout, y compris dans des œuvres contemporaines et grand public. Tout est dans tout... et cela peut aider à mieux comprendre le monde dans lequel on vit ! Une discussion très libre et informelle s'ensuit. La volonté de l'enseignant est de ne pas être trop dirigiste, de ne pas transformer l'activité en un pensum trop scolaire, de ne pas enfermer le plaisir dans un carcan trop serré de consignes de travail rébarbatives. Qu'en est-il aujourd'hui, sur notre planète, de ces quatre éléments vitaux ? La question mérite d'être creusée. La

classe est alors divisée en quatre groupes de six élèves chacun. Chaque groupe se voit attribuer un élément avec pour consigne de proposer un diaporama pour présenter la situation planétaire en matière d'eau, d'air, de terre et d'énergie, ce qui va permettre d'aborder les questions de pollution, de consommation et de préservation des ressources. Ce travail va prendre beaucoup de temps. De nombreuses compétences – en matière de recherche documentaire, d'utilisation des TUIC (Techniques usuelles de l'information et de la communication), de sélection de l'information, d'expression – sont ainsi travaillées grâce à cette recherche. Celle-ci se déroule essentiellement dans les séances en demi-groupes, qui permettent un meilleur accompagnement des élèves. Ceux-ci disposent en effet de deux heures de module "projet" dans leur emploi du temps. Chaque groupe présente ensuite son diaporama aux autres. Nous sommes à la rentrée des vacances d'automne ; le temps est maintenant venu de faire entrer en jeu le "cinquième élément".

De l'alchimie à la cinématographie

Extrait du document donné aux élèves

La base de l'alchimie est la théorie élémentaire d'Aristote, revisitée par les savants arabo-musulmans du Moyen Âge, qui explique, au moyen des quatre éléments, la composition de toute chose. Le but de l'alchimie est en effet de comprendre et de reproduire la composition des choses.

Ces éléments ont dans l'alchimie un symbole associé : l'Eau ∇ , l'Air \triangle , la Terre $\nab�$, le Feu \triangle .

Mais la théorie des quatre éléments montrant ses insuffisances pour répondre de l'infinie diversité de la matière, l'alchimie a introduit un cinquième élément, l'éther, ou quintessence. Il existe également dans la tradition indienne un cinquième élément, parfois appelé *Akasha*, qui signifie, en sanskrit, l'Esprit ou la Connaissance.

Le Cinquième Élément

Synopsis

Égypte, 1914. Un groupe de Mondo-shawans débarque sur Terre afin de récupérer quatre pierres représentant les quatre éléments de la vie (eau, terre, feu, air), afin de les soustraire à l'arrivée imminente de la Première Guerre mondiale. Ils promettent de les rapporter dans 300 ans, lorsque le Mal reviendra, afin d'établir une paix durable. Mais à leur retour, trois siècles plus tard, leur vaisseau est détruit et les pierres disparaissent mystérieusement. Cependant, dans les décennies suivantes, se trouve une main à partir de laquelle les scientifiques parviennent à reconstituer Leeloo (Leeloo Mina Lektariba-Laminatcha Ekbat D Sebat) qui n'est autre que le cinquième élément, une jeune femme dotée d'étonnantes facultés. Alors qu'elle s'enfuit, elle tombe dans un taxi conduit par Korben Dallas...

Leeloo réussit à convaincre Korben de la conduire chez le prêtre Cornelius. Celui-ci lui résume l'histoire des cinq éléments et de l'arrivée imminente du Mal...

Extraits du document fourni aux élèves

Pour que le "cinquième élément" soit tout aussi durable...

L'Homme, et donc l'élève, à l'image de l'Univers, a tout intérêt à éviter le chaos. L'esprit et la connaissance sont là pour ça. Le jeu qui va se mettre en place est ainsi présenté aux élèves : "En relation avec le film de Luc Besson et la philosophie antique, le cinquième élément serait celui qui maintient les quatre autres en harmonie ; s'il disparaît, le chaos s'installera. C'est donc l'esprit et la connaissance qui permettent l'équilibre des quatre éléments. À la suite du projet des 3^e MDP6, actuellement 3^e préparatoire aux formations professionnelles (prépro), vous avez constitué quatre équipes : eau, terre, feu, air. Vous avez pour objectif de produire des diaporamas sur un état des lieux de l'environnement sur notre planète. En parallèle avec le projet "les quatre éléments du développement durable", l'équipe pédagogique propose aux élèves de 3^e MDP6 et aux quatre groupes constitués de se lancer dans un jeu qui va s'étendre sur toute l'année scolaire : Le cinquième élément." Quelle équipe obtiendra le titre de cinquième élément ? La dimension ludique est ainsi introduite dans la pédagogie grâce à un jeu du type *Trivial pursuit*. Chaque groupe doit proposer cinq questions-réponses au minimum pour chaque discipline, y compris la vie scolaire (voir page 4). Les

compétences liées à la citoyenneté ne sont pas en reste. Chaque question-réponse est validée par l'enseignant concerné. L'objectif est de permettre, par le jeu, d'effectuer des révisions sur l'ensemble de l'année, et de faire en sorte que les acquis soient "durables", tout comme le développement. La séance finale aura lieu en fin d'année, ce qui permettra de mesurer ce qui reste vraiment des apprentissages réalisés sur l'ensemble de l'année scolaire. Les questions en lien avec le développement durable, et donc les quatre éléments, seront valorisées, mais tous les apprentissages ont droit de cité. Au final, les quatre équipes se verront poser les questions qu'elles auront elles-mêmes en partie préparées, et l'équipe victorieuse sera élue "cinquième élément" de l'année scolaire. Voilà pour le cadre. Mais on est encore loin de cet affrontement (ludique et pacifique) final !

L'essentiel est dans la participation !

Pour les enseignants, l'intérêt n'est pas, bien entendu, la phase finale du jeu, mais tout le chemin qui y conduit. Chaque vendredi, par demi-groupes, les élèves font ainsi un petit bilan de ce qu'ils ont appris au cours de la semaine pour y puiser la matière de leurs futures questions. Celles-ci doivent être présentées sous la forme d'un document normalisé dont la saisie se fait avec l'enseignant de français durant les heures du



Questions tous azimuts

Groupe	Discipline	Question	Réponse
Feu	Technologie	Comment se nomment les trois fils conducteurs rouge, bleu et vert ?	Ils se nomment phase, neutre et terre
Eau		Que doit-on faire en soudage pour que l'étain s'accroche au fil de cuivre ?	On doit étamer
Feu	Sciences physiques	Comment sont constitués les atomes ?	Les atomes sont constitués d'un noyau avec des protons et des neutrons, puis des électrons qui sont autour
Feu		Quelle est la vitesse de la lumière ?	300 000 km/s
Air	EPS (éducation physique et sportive)	En boxe, quelles sont les parties du corps que l'on peut frapper ?	Les épaules, les genoux, le ventre, la poitrine (pour les garçons), le front
Terre		En basket-ball, qu'est-il interdit de faire lorsqu'on tient le ballon ?	Il est interdit de dribbler à deux mains. Une fois le dribble arrêté, il est interdit de reprendre le dribble. Il faut alors passer, pivoter ou tirer
Eau	arts appliqués	Qu'est-ce que l'Art Nouveau ?	L'Art Nouveau est un mouvement qui s'appuie sur l'esthétique des lignes courbes et la nature
Eau		Qui a peint <i>Le vieil homme à la guitare</i> ?	Pablo Picasso
Terre	Anglais	Comment dit-on <i>droite, gauche et tout droit</i> , en anglais ?	Droite : right - Gauche : left Tout droit : straight ahead
Terre		Quelle est la construction d'un verbe régulier au prétérit ?	Pour construire le prétérit d'un verbe régulier, il suffit d'ajouter -ed à la base verbale
Terre	Mathématiques	Qu'est-ce qu'une médiane ?	La médiane est une valeur qui sépare la série en deux séries égales
Air		Quelle est la formule d'un carré d'une somme ?	$(a + b)^2 = a^2 + 2ab + b^2$
Eau	PSE (Prévention santé environnement)	Quel est le rôle des plaquettes ?	Elles favorisent la coagulation du sang et stoppent les saignements
Feu		À quoi sert le préservatif masculin / féminin ?	Il empêche les spermatozoïdes de passer dans le vagin, donc évite la fécondation et les IST
Terre	Français	Qu'est-ce qu'un champ lexical ?	C'est plusieurs mots qui parlent d'un même thème
Air		Avec quoi s'accorde le participe passé employé avec "être" ?	Il s'accorde en genre et en nombre avec le sujet
Air	Vie scolaire	Quelle est l'instance qui décide de la politique de l'établissement ?	Le conseil d'administration
Terre		Que faut-il ne jamais oublier d'avoir sur soi par rapport à la vie scolaire ?	Le carnet de liaison plus la petite carte de présentation (où il y a les gommettes pour voir notre statut)
Air	Géographie	Que veut dire décentraliser ?	Transférer des pouvoirs de l'État vers les collectivités territoriales
Air		Qu'est-ce que la densité ?	Le nombre d'habitants au km ²
Feu	Histoire	Que se passe-t-il pendant la crise de Cuba ?	Pendant la crise de Cuba, l'URSS fait poser des missiles nucléaires sur le sol de Cuba pour faire pression sur les États-Unis
Feu		Date de la guerre de Corée ?	La guerre de Corée a eu lieu de 1950 à 1953
Air	CDI (Centre de documentation et d'information)	À quoi correspondent les trois lettres situées en bas de chaque cote ?	Aux trois premières lettres du nom de famille de l'auteur
Feu		Comment classe-t-on les livres de fiction ?	Par ordre alphabétique
Eau	Vente	À quoi sert une lettre de motivation ?	La lettre de motivation est un document d'une page maximum, adressé à un recruteur pour lui faire part de notre volonté de travailler avec lui tout en faisant valoir nos qualités pour le poste.

vendredi. Outre les questions, les élèves vont également réaliser le jeu lui-même, à partir du cahier des charges figurant dans le document de présentation fourni aux élèves. Ils vont confectionner les supports de leur *Trivial Pursuit* et en élaborer le règlement (voir ci-dessous). Une manière concrète de réfléchir aux notions d'équité et de règles, mais aussi d'impliquer les élèves dans le jeu. La réalisation des questions entrera en compte aussi bien que les réponses données au cours de la phase finale du jeu. Ce règlement a été finalisé en fin d'année scolaire (voir page 6). Est-ce que cette pédagogie du jeu porte d'ores et déjà ses fruits ? Il a bien sûr fallu relancer les équipes, au début, constate l'enseignant, notamment quand arrive la fin du trimestre qui va voir se clôturer une phase de production, mais "la mayonnaise a pris". La preuve, des manœuvres d'espionnage ont lieu pour savoir à combien de questions posées en sont les équipes concurrentes ! Excellent facteur d'émulation, le jeu permet en cours de route de développer des compétences nombreuses et variées, aussi bien pour ce qui concerne l'expression que la pratique des TUIC, la citoyenneté que les stratégies d'apprentissage. Et surtout, il permet de susciter la volonté d'engranger de manière durable ce qui est appris sur l'ensemble de l'année, en termes de savoirs comme de savoir-faire. Le but est de "mettre l'apprentissage au cœur de l'élève" et pas seulement "l'élève au cœur de l'apprentissage", note avec humour Éric Vrignon.



Les règles du jeu de la fabrication du jeu

Document de travail distribué aux élèves

Quelles seront les règles du jeu ?

- Il va fonctionner sur la base d'un jeu de questions / réponses, genre Trivial Pursuit.
- Les élèves seront partagés en groupes de 6 [...].
- La tâche de chaque équipe sera de rassembler des questions / réponses dans chaque discipline (12 en tout, vie scolaire comprise). Toutes les disciplines (savoir et savoir-faire) participent au jeu, car elles sont toutes un moyen de connaissance.
- L'exigence pour chaque équipe sera, par trimestre, de rassembler au minimum un ensemble de 60 questions / réponses, c'est-à-dire 5 Q / R par discipline au minimum. Chaque Q / R validée rapportera 1 point de jeu par équipe ; les questions / réponses en lien direct avec le thème de l'équipe (eau, air, terre, feu) compteront double si le professeur de discipline valide ce double point. Le total des points acquis par chaque équipe pendant l'année dans la recherche des Q / R entrera en compte dans l'épreuve finale de la fin de l'année (à définir !). Bien entendu, le nombre de 5 Q / R par discipline, et de 60 par trimestre, n'est qu'un minimum, cela peut être plus !

- La validation des Q / R se fera d'abord par le professeur de discipline, et ensuite par un jury à la fin de chaque trimestre.
- Chaque équipe, quand elle aura formulé une Q / R, la remettra au professeur de la discipline, qui la validera. Les Q / R seront centralisées au CDI. Les Q / R rédigées en cours, au lieu de suivre la leçon ou tout autre exercice, seront automatiquement rejetées par le professeur.
- Chaque Q / R sera validée par le professeur de la discipline. Sur la proposition d'équipe, la date et l'heure de la remise seront positionnées par le professeur qui la recevra ; une Q / R ne pourra pas être proposée par une autre équipe. Cette proposition de Q / R sera ensuite bien rédigée, avec syntaxe et orthographe correctes, sous la forme d'un fichier Word - une note sera proposée par le professeur de français pour ce travail. Une même disposition de Q / R sera adoptée, avec un sigle propre à l'équipe. Les Q / R seront saisies sur fichier Word (format 1/2 A4) sans doute dans des heures-projet du vendredi matin par les élèves des différentes équipes.
- L'épreuve finale, fin mai / début juin, se fera sous la forme du Trivial Pursuit, et permettra une révision des acquis de chaque discipline. L'équipe gagnante recevra un lot conséquent et des lots de consolation seront accordés pour les autres équipes...

63 cases pour 5 éléments

N° de case	Nom de la case	Propriétés de la case
5	Terre – 5 ^e élément	Si l'équipe TERRE tombe sur cette case, elle avance de 5 cases – les autres équipes reculent de 5 cases
6	Pont	Permet d'aller au 12
9	Chance	Double les chiffres du dé
15	Feu – 5 ^e élément	Si l'équipe FEU tombe sur cette case, elle avance de 5 cases – les autres équipes reculent de 5 cases
18	Chance	Double les chiffres du dé
19	Hôtel	Fait attendre 2 tours
25	Air – 5 ^e élément	Si l'équipe AIR tombe sur cette case, elle avance de 5 cases – les autres équipes reculent de 5 cases
27	Chance	Double les chiffres du dé
31	Puits	Fait attendre le passage d'un autre concurrent
35	Eau – 5 ^e élément	Si l'équipe EAU tombe sur cette case, elle avance de 5 cases – les autres équipes reculent de 5 cases
36	Chance	Double les chiffres du dé
42	Labyrinthe	Fait retourner à la case 30
45	Chance	Double les chiffres du dé
52	Prison	Fait attendre le passage d'un autre concurrent
54	Chance	Double les chiffres du dé
58	Mort	Fait recommencer case 1
63		Tomber juste, sinon retourner en arrière
	Démarche	On lance le dé, on répond à la question posée et on peut avancer du nombre de cases affiché par le dé.
	Bataille : 2 concurrents sur la même case	Les 2 équipes doivent répondre à une question : l'équipe la plus rapide à répondre (juste) continue le jeu, la perdante attend deux tours.
	Joker	Les équipes reçoivent 4, 3, 2 ou 1 joker(s) suivant leur classement en termes de nombre de Q / R produit. Les jokers permettent de supprimer l'effet de la case ou de la bataille, si l'équipe le souhaite, sauf pour la case MORT.
	Gagnant	Le groupe qui atteint précisément la case 63 et peut répondre à la question posée. Cette équipe devient le Cinquième élément.

Les rôles dans le jeu : 4 arbitres (à tour de rôle – 30 min.) poseurs de questions et vérificateurs de réponses : Arthur (Feu), Benjamin (Air), Nadège (Terre), Florian (Eau)
 4 "pions" de jeu (un pour chaque équipe – peut aussi répondre aux questions) : Cynthia (Terre), Bettina (Eau), Dylan (Feu), Johann (Air)

À faire : Pancartes au sol pour identifier les cases : X
 Brassards pour chaque pion à l'effigie de l'équipe : Arthur
 Tri des questions : Anaïs, Dylan

Engranger le savoir, mais aussi les déchets...

Ce cinquième élément ludique n'entraîne pas l'oubli des quatre autres, loin de là. Et l'écocitoyenneté ne doit pas en rester à une réflexion théorique. Il s'agit aussi, et surtout, d'œuvrer pratiquement dans son quotidien. Que peut-on faire concrètement, quand on est un jeune collégien, pour participer à la préservation de son envi-

ronnement et mettre en œuvre, dans les faits, une forme de développement durable ? C'est la question que se sont posée les élèves de la troisième MDP. Cette nouvelle action, en prolongement de la réflexion amorcée grâce à la réalisation des diaporamas, commence en ce début d'année 2012. Une fois encore, les conditions de ce projet sont pensées pour créer la motivation. Le but du jeu est d'imaginer une borne de tri dans le lycée. Il s'agit à nouveau d'un travail par équipes, les mêmes

que celles des quatre éléments. Chaque équipe doit tout faire. Quels objets va-t-on trier, quelle forme va-t-on donner à ces bornes, où les placer, comment faire en sorte qu'elles s'intègrent harmonieusement dans le cadre du lycée (voir ci-contre) ? Chaque groupe devra produire un dossier comportant le dessin de sa borne, avec les explications et justifications de ses choix. Les élèves seront aussi amenés à faire des recherches sur le traitement et le recyclage des déchets, car il ne suffit pas de remplir les bornes, il faudra aussi faire en sorte que l'on puisse les vider ! Le jeu prend ici une toute autre dimension, qui participe également à l'émulation. Il y aura – ou non – un vainqueur, car ces dossiers seront soumis aux différentes instances décisionnelles, sur le plan interne au lycée d'abord, puis (peut-être), en externe en direction de différentes communautés territoriales. L'inscription à l'Agenda 21 permet en effet le financement et la réalisation de certaines actions retenues. Ce projet permettra de travailler de manière pluridisciplinaire, en français, en PSE (Prévention santé environnement) et avec l'enseignant-documentaliste notamment. Et même si les élèves ne seront plus tous là pour voir la réalisation de leur projet (certains vont l'an prochain changer d'établissement pour la poursuite de leurs études), ils pourront quand même avoir la fierté de savoir qu'ils en sont à l'origine. On n'en est pas encore là, mais *Échanger* se fera l'écho de l'évolution du projet dans un prochain article qui dressera le bilan de l'expérience de cette année et des aménagements que l'équipe aura souhaité lui apporter.

Métaphores mécaniques

Autant pédagogique qu'écologique, l'action menée avec les élèves de troisième MDP repose quoi qu'il en soit sur des fondements communs. L'idée maîtresse qui les relie est celle de l'implication active et réfléchie de chaque individu dans une démarche collective de solidarité. C'est en agissant concrètement qu'on se construit et qu'on construit un monde fondé sur le développement durable respectueux de l'environnement. Mais les bonnes paroles ne suffisent pas toujours, et il est parfois nécessaire de susciter la motivation pour déclencher l'envie de s'engager, dans son propre apprentissage comme dans des actions d'écocitoyenneté. Le jeu, qui engage une démarche de projet, peut y contribuer, comme la prise en compte de la réalité des adolescents. L'objectif à long terme est bien sûr que ces éléments moteurs enclenchent une manière d'être différente qui puisse perdurer, comme la fusée continue sa route bien longtemps après que la phase d'allumage soit achevée. Mais ceci est une autre histoire... Quoi qu'il en soit, cette pédagogie se fonde sur des interactions qui relèvent d'une conception éducative citoyenne. On n'est pas dans une relation pyramidale qui place l'enseignant au sommet des interactions, mais dans une pédagogie circulaire.

8 étapes pour une borne

Le lycée professionnel René-Couzinet a lancé son Agenda 21, qui va lui permettre d'allier son activité avec les exigences du développement durable, et ainsi être plus en accord avec la protection de l'environnement. Une classe du LP s'occupe déjà du recyclage des papiers usagés. Le projet des 3^e MDP consistera en une étude sur la réalisation d'une (ou plusieurs) borne(s) de tri sélectif pour les déchets produits dans notre établissement.

Ainsi, chacune des quatre équipes de la classe de 3^e MDP va mener cette étude (Terre, Feu, Air, Eau).

Voici les différentes étapes à suivre :

1. Déterminez quels genres de déchets produisent les élèves dans l'établissement (hors la salle de classe). Il conviendrait donc de rédiger un petit sondage (par écrit ou à l'oral) pour connaître leurs habitudes. Cette enquête permettra de cerner les différents bacs de tri nécessaires dans la borne.
2. Déterminez dans quel(s) endroit(s) une borne de recyclage serait nécessaire.
3. Évaluez la grandeur de chaque poubelle de tri de la borne (petite, moyenne, grande) en fonction de l'importance des déchets produits par les élèves (préciser des dimensions).
4. Décidez du moyen permettant de recevoir, et ensuite de relever, les déchets (quel contenant ?).
5. Imaginez ou/et dessinez des logos représentant les différents types de déchets récoltés par la borne.
6. Imaginez et/ou dessinez une borne de tri amusante qui, à la fois, valorise ceux qui trient et les amène à penser qu'ils "font du bien à la planète". Précisez les dimensions et proposez un matériau qui permette de réaliser facilement et à moindre coût votre borne de tri. Pensez aux formes et aux couleurs.
7. Vous envisagerez la destination des déchets produits en termes de recyclage.
8. Votre projet sera effectivement présenté aux responsables de notre lycée pour qu'ils puissent décider de sa faisabilité. Vous veillerez à la présentation, à l'orthographe et à la correction de l'expression. Tout votre dossier sera saisi sur ordinateur.

NB : vous lirez le dossier Futura-Sciences sur le tri et le recyclage et vous aurez trois heures de travail en groupes pour construire le dossier.

Les interrelations se développent entre l'enseignant et ses élèves, bien sûr, mais aussi entre les élèves entre eux. En effet, outre l'émulation, ce sont aussi des relations de solidarité, d'échanges, de partage des tâches, d'écoute et de respect qui se mettent chaque jour en œuvre dans ces constructions collectives fondées sur le travail en groupes. Et pour ce qui est de la relation à l'école et au savoir, les projets, en partie construits sur des activités de jeu, permettent de créer une dynamique positive qui entraîne, comme la locomotive ses wagons, l'ensemble des activités proposées dans le cadre scolaire. □

1. Troisième à Module de découverte professionnelle, 6 heures (voir page), actuellement nommée Troisième prépa-pro.