

ETAPE

1

FEEL

**Explorez le monde qui vous entoure.
Identifiez une situation qui vous préoccupe
et déterminez ses causes et ses effets.**

**Erkundet die Welt um
euch herum.
Identifiziert eine Situation,
die euch beschäftigt, und
bestimmt ihre Ursachen und
Wirkungen.**



1

FEEL

CARTE OUTIL REVUE DE PRESSE



REVUE DE PRESSE

1

FEEL

Objectif : *S'ouvrir aux enjeux de société à travers la presse jeunesse*

Compétences développées : *Lire-pratiquer différentes formes de lecture/comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter. Expérimenter, produire, créer.*

LE NŒUD

Apportez des magazines et des journaux de presse jeunesse et demandez aux élèves de les parcourir jusqu'à ce qu'ils choisissent un sujet qui attire leur attention, qui les touche. Vous pouvez aussi leur projeter différents petits films documentaires ou des dessins animés pour leur faire découvrir différentes problématiques.

Les élèves partagent le sujet qu'ils ont identifié et se regroupent en petits groupes de 2 à 4. En groupe, ils approfondissent leur sujet : en discutant ensemble, en effectuant des recherches complémentaires dans des livres, dans d'autres journaux,

sur internet, etc.

Suite à ce travail de recherche, les élèves sont invités à réaliser une affiche synthétisant le sujet sur lequel ils ont travaillé : titre, photo, informations (personnes affectées, localisation, etc.). Ils la présentent au reste de la classe.

Ce travail de recherche peut également s'effectuer une fois le thème choisi afin d'approfondir la compréhension d'un problème.

Les documents papier ou les vidéos peuvent être complétés par les recherches sur internet, en fonction de l'âge des élèves et du matériel dont vous disposez.

1

FEEL

CARTE OUTIL

ARBRE À

PROBLÈMES



ARBRE À PROBLÈMES

1

FEEL

Objectif : *Aider les élèves à remonter aux causes d'un problème et à en avoir une vision synthétique*

Compétences développées :

**français : Ecrire - produire des écrits.*

Demandez aux élèves de décrire le plus précisément possible le problème identifié en répondant à la question « Pourquoi ? »

Notez les réponses des élèves, puis recommencez une ou deux fois l'exercice en partant des réponses.

Cet exercice permet aux élèves d'affiner le problème

et de pouvoir travailler sur une des causes du problème dans la suite de la démarche Bâtisseurs. Les solutions imaginées seront d'autant plus durables et pertinentes.

1

FEEL

CARTE OUTIL

BOULE DE NEIGE



BOULE DE NEIGE

1

FEEL

Objectif : *Réfléchir tout d'abord individuellement sur le problème qui touche chaque élève et choisir ensuite collectivement celui qui paraît le plus pertinent au groupe*

Compétences développées : * EMC : Culture de sensibilité - s'estimer et être capable d'écoute et d'empathie *se sentir membre d'une collectivité.

L'activité boule de neige peut être effectuée soit après les séances d'exploration ou d'observation, soit pour initier la démarche Design for Change et permettre à chaque élève de prendre le temps de réfléchir à ce qui le touche lui, personnellement avant d'être influencé par ce que disent les autres ou ce à quoi vous les sensibilisez.

Les élèves réfléchissent d'abord individuellement à des situations, des comportements, des problèmes autour d'eux qui les touchent, qui leur posent problème, qu'ils souhaiteraient améliorer.

Quelles situations, que vous avez pu voir à l'école, dans la cour, dans la rue, à la télévision, vous touchent, vous posent problème ?

Les élèves écrivent sur une feuille une situation qui les touche puis froissent leur feuille pour former une boule de neige. Ils lancent ensuite leur boule de neige sur quelqu'un d'autre pour commencer une bataille.

A chaque fois que quelqu'un est touché, il doit ouvrir la boule de neige et lire le sujet. Si le sujet le préoccupe aussi, il ajoute son nom (ou une croix pour une activité anonyme) sur la feuille. Il reforme la boule de neige et la relance sur quelqu'un.

Après un moment, stoppez la bataille et faites la liste des sujets qui ont été les plus signés.