

Energie durable

Comprendre, s'exprimer et agir pour demain

Composition du dossier



Partie informative

LES ENERGIES

1. Les énergies fossiles
2. Les énergies renouvelables
3. L'énergie en France aujourd'hui
4. Modèles de croissance
5. Le développement durable

CONSOMMATION ET ECONOMIES D'ENERGIE

1. Consommation et économies d'énergie
2. L'énergie et nos vêtements
3. L'énergie et notre alimentation
4. L'énergie à la maison
5. L'énergie et nos déplacements en ville

ET DEMAIN ?

1. Recyclage et réemploi
2. L'efficacité énergétique

GLOSSAIRE

ALLER PLUS LOIN – RESSOURCES POUR EN SAVOIR PLUS *

1. Dossiers thématiques
2. Guides
3. Cartes
4. Autres outils d'information



Partie ateliers

ETAPE PREALABLE

Questions d'énergie : contexte et enjeux

SEQUENCE 1

Mission 2020 energy – *Serious game*

SEQUENCE 2

Découvrir et imaginer un projet durable – *Documentaires*

SEQUENCE 3

Débats de société – *Jeux de rôle*

ALLER PLUS LOIN – AUTRES OUTILS PEDAGOGIQUES *

Séries / Jeux / Serious game / Activités interactives /
Outils et kits pédagogiques / Fiches outils « Techniques d'animation »



Partie action

METHODOLOGIE DE MONTAGE DE PROJET

1. Diagnostiquer et définir les besoins
2. Délimiter et clarifier le projet
3. Evaluer le projet
4. Communiquer sur le projet

INTERLOCUTEURS CLES POUR CONCRETISER UN PROJET *

1. Programmes et structures pour les jeunes
2. Programmes et structures pour les établissements
3. Programmes et structures pour tous
4. Zoom sur... l'Île-de-France

ALLER PLUS LOIN – EXEMPLES DE PROJETS DURABLES *

1. Projets durables réalisés par des collèges et lycées labellisés Eco-Ecole
2. Projets durables réalisés par des conseils de jeunes
3. Projets durables réalisés par des associations
4. Projets durables réalisés dans le cadre du concours « Have your say »

* Les listes proposées ne tendent pas à être exhaustives. Elles proposent quelques exemples de ressources, d'outils, d'interlocuteurs et de projets en lien avec les activités de ce dossier pédagogique.

Informations pratiques

Quelle durée ?

La partie « Ateliers » est divisée en **trois séquences**, auxquelles s'ajoute une **étape préalable**.

Chaque séquence dure environ **45 min/1h**.

Les séquences sont toutefois **modulables** et peuvent durer plus longtemps, selon le public et le temps imparti.

Quel public ?

Jeunes de 12 à 17 ans par le biais des enseignants, des éducateurs, des animateurs, etc.

Les séquences peuvent être animées dans **différents contextes** : milieu scolaire, périscolaire et extrascolaire.

Introduction

Pourquoi sensibiliser les jeunes à l'énergie ?

Aujourd'hui, la question de **l'énergie concerne tout le monde**. Nul n'est épargné, y compris les jeunes. Très exposés et vulnérables face à la société de consommation dans laquelle ils évoluent, ils sont – tout comme la plupart d'entre nous – **très consommateurs et donc très énergivores** : vêtements, mode, restauration rapide, motos, mobylettes, portables, baladeurs, etc.

Les jeunes d'aujourd'hui sont les adultes de demain ; leurs comportements face aux différentes consommations énergétiques représentent donc une question essentielle.

Réduire la consommation d'énergie, augmenter l'efficacité énergétique et utiliser les énergies renouvelables sont autant d'apprentissages qui leur permettront **d'adopter un comportement responsable et un mode de consommation durable**.

Les jeunes, l'énergie et le développement durable

Les jeunes ne se sentent pas tous concernés par les questions énergétiques et le développement durable. Ils ont bien souvent quelques prénotions sur l'énergie et leur consommation, mais la plupart ne sont **pas assez sensibilisés** à ces questions.

Le REseau Français des Etudiants pour le Développement Durable (REFEDD) et l'association Avenir Climatique ont d'ailleurs mis en place une étude nationale, « Nos attentes, notre avenir »¹.

Réalisée du 1^{er} avril au 30 juin 2011 auprès de 10 030 jeunes et étudiants de 346 établissements différents, cette consultation montre que :

- ↳ pour 77% des étudiants, le développement durable reste un concept très environnemental.
- ↳ 72% des jeunes estiment que le développement durable est une **opportunité pour trouver des alternatives et des solutions aux crises actuelles**.
- ↳ 71% d'entre eux affirment qu'il s'agit d'un **moyen de réinventer la manière dont nous voulons vivre**.
- ↳ enfin, 93% des sondés pensent que le **développement durable est un enjeu majeur** ou important.

Ce concept est perçu de manière positive en général mais les résultats mettent en évidence plusieurs faits :

- ↳ les étudiants ne réussissent pas à définir le développement durable,
- ↳ ils ne connaissent pas les **enjeux** liés à ce concept au niveau **planétaire**,
- ↳ ils n'intègrent pas non plus les **trois piliers inhérents au développement durable (environnemental, social et économique)**.

Ces jeunes affirment avoir une réelle envie de changer leur quotidien et agissent déjà en changeant leurs habitudes (écogestes, etc.). Cependant, 60% d'entre eux ne se sentent capables d'agir qu'« un peu » et 20% aimeraient agir, mais ne savent pas comment s'y prendre.

En somme, **les jeunes sont demandeurs d'informations et de solutions pour rendre leur quotidien « durable »** ; c'est pourquoi il est indispensable de les impliquer le plus tôt possible dans des projets qui les touchent particulièrement et pour lesquels ils souhaitent s'engager.

¹ L'étude « Nos attentes, notre avenir » est téléchargeable sur le site du REFEDD : www.refedd.org/rapport-sur-la-consultation-nationale-2.html.

Quels supports pour sensibiliser et impliquer les jeunes ?

➔ Un serious game

Inspiré de la **pédagogie active**, le serious game tire son concept des nouvelles technologies, et plus particulièrement des techniques du jeu vidéo, pour faire se rejoindre **l'univers de l'apprentissage et celui du vécu quotidien**. Outil éducatif complémentaire des méthodes d'apprentissage traditionnelles, il vise à **favoriser les comportements responsables et efficaces** en termes de consommation d'énergie. Il permet aux jeunes d'**expérimenter virtuellement des actions citoyennes** à plusieurs niveaux (individuel, territorial, européen et international). En adoptant une démarche **ludique et participative**, le serious game implique les jeunes dans leur apprentissage. Propice aux débats et aux questionnements, il permet de **développer une réflexion critique**.

➔ Des documentaires

Les 23 documentaires proposés dans la séquence 2 présentent **des projets concrets de développement durable** à travers toute l'Europe. Ces documentaires permettent aux jeunes de sortir de la notion abstraite du développement durable pour en **voir les enjeux et les retombées** de manière plus pratique. L'analyse du documentaire visionné permet aux jeunes de **débattre, de rebondir** sur ce qu'ils viennent de voir et **d'imaginer à leur tour des solutions concrètes durables** pour favoriser les comportements responsables et citoyens.

➔ Des jeux de rôle

Sous forme de **débats de société** et à travers 5 thématiques, les jeux de rôle permettent aux jeunes de faire le lien, de manière ludique, entre les problématiques énergétiques et des situations personnelles concrètes. En incarnant un personnage, ils sont davantage **impliqués dans les choix** qu'ils font et les **possibilités d'action** qu'ils ont à l'échelle du personnage qu'ils incarnent. Le rôle qu'ils endossent développe l'idée que **chacun peut agir à son niveau**. Il favorise la **confrontation de points de vue**, mais aussi leur **créativité**, tout en leur permettant de mieux comprendre la portée de leurs actions individuelles.

Objectifs et leviers pédagogiques

Ce dossier pédagogique peut être utilisé dans des **milieux scolaires, périscolaires ou extrascolaires**.

Concernant le milieu scolaire, plusieurs correspondances peuvent être faites avec **les programmes scolaires des collèges et lycées**. Ce dossier pédagogique permet d'acquérir des connaissances et compétences propres au socle commun et vient donc **alimenter les disciplines enseignées en milieu scolaire**.

Véritables supports d'**éducation à la citoyenneté**, les différentes séquences développent chez les jeunes **des compétences transversales**, notamment **l'éducation au développement durable (EDD)** qui permet d'**appréhender la complexité du monde dans ses dimensions scientifiques, éthiques et civiques**.

Objectifs

➔ Développer des connaissances

- Familiariser les jeunes avec **les enjeux et les problématiques liés à l'énergie et au développement durable** (collège, 3^{ème}, sciences de la vie et de la Terre), au rôle de l'eau (collège, 5^{ème}, physique-chimie) et de l'électricité (collège, 3^{ème}, physique-chimie).
- Faire acquérir aux jeunes **une culture scientifique et humaniste** pour **mieux comprendre le monde** dans lequel ils vivent : comprendre les enjeux économiques, sociaux et environnementaux.
- Aider les jeunes à **comprendre le fonctionnement d'objets techniques**, fabriqués par l'Homme pour répondre à ses besoins, en s'appuyant sur des démarches et méthodes concrètes. Etudier **l'impact de ces objets techniques et de leurs transformations sur la société et sur l'environnement** (collège et en particulier en 3^{ème}, technologie).

➔ Développer des compétences

- Permettre aux jeunes de **s'approprier des connaissances et de pouvoir les transmettre**.
- Permettre aux jeunes de **travailler en groupe**.
- Développer **l'imagination et la créativité** des jeunes.
- Permettre aux jeunes de **maîtriser une démarche de recherche et les techniques usuelles de l'information et de la communication** (sites web, recherches documentaires, rencontres de personnes ressources).
- Favoriser **la maîtrise de la langue française** (collège, français) en proposant un vocabulaire approprié, varié et adapté aux situations.

➔ Développer l'envie de comprendre et l'esprit critique

- Susciter **l'intérêt des jeunes**.
- **Faire surgir des questionnements** chez les jeunes.
- Permettre aux jeunes de **développer un esprit critique et une réflexion sur le monde en abordant sa complexité** (collège, géographie).

- Développer la capacité des jeunes à **argumenter, échanger, débattre et structurer leur pensée** (collège, français).
- Accompagner les jeunes pour qu'ils deviennent **autonomes** dans leurs choix et qu'ils puissent **prendre conscience du rôle qu'ils ont à jouer en tant que jeunes consommateurs et futurs adultes**.

➔ Développer l'envie d'agir

- Développer chez les jeunes des **compétences civiques** (collège, éducation civique) : favoriser **les comportements responsables et efficaces** en matière de consommation d'énergie et de développement durable.
- Développer chez les jeunes des **compétences sociales** : vivre en société, prendre conscience des **responsabilités collectives et individuelles à l'échelle locale, nationale et mondiale** (lycée, 2^{nde}, sciences de la vie et de la Terre).
- Favoriser **l'autonomie et l'initiative** des jeunes (collège, toutes disciplines).
- Susciter la **mise en place de projets durables** et permettre aux jeunes de **trouver et tenir leur place dans un projet durable**.
- Permettre aux jeunes de **devenir des citoyens acteurs et forces de propositions dans la sphère politique**.

Leviers pédagogiques

➔ Des supports

- Un **serious game** pour **apprendre de manière ludique**.
- Des **documentaires** pour **découvrir des projets concrets**.
- Des **jeux de rôle** pour **impliquer davantage les jeunes**.

➔ Des activités

- Des **débats** pour **développer les échanges entre les jeunes et avec les adultes**.
- Des **activités** qui incitent les jeunes à **étudier des cas concrets, imaginer des projets durables et des idées originales autour des thématiques énergétiques**.
- Des **projets** pour **impliquer les jeunes dans la réalisation d'un projet durable**.