

Journal de projet – l'Atelier de l'énergie et du climat 2016/17



La vie en « 2050 »

Equipe de projet: Laura Charmillot, Malika Geiser, Manon Studer, Antoinette Kocher

Métier: étudiant

Année d'apprentissage: première année

Nom de l'école ou de l'entreprise: Ecole de Culture Générale

Nom de l'enseignant ou du maître d'apprentissage: Olivier Guerdat

Résumé du projet:

Notre projet consiste à sensibiliser les jeunes à travers un jeu de rôle. Notre jeu se déroulerait vers 2050, quand la mer ravage les pays et par le malheur de cette catastrophe, les personnes sont obligées d'immigrer. Ce jeu a pour but, de montrer à quoi ressemblera la vie si on ne réduit pas notre émission de gaz à effet de serre. Premièrement, nous faisons une balle brûlée avec quelques obstacles. Cela représentera les difficultés rencontrés par les personnes qui doivent partir des pays ravagés par la montée des eaux. Ensuite, nous formerons quelques groupes de quatre ou cinq personnes qui devront tenir sur des feuilles A4 sans toucher par terre. Ensuite nous en retirerons une à chaque tour pour représenter le manque de place. Et finalement, le troisième jeu sera une balle à deux camps. Cela représentera la guerre civile qui pourrait être déclencher s'il n'y a pas assez de vivres et de terres.

Projet Sensibilisation: Nombre de personnes touchées: une classe de 22 élèves

Catégories du concours : Prix Sensibilisation

Sommaire

1. Introduction	2
1.1. Situation de départ.....	2
1.2. Motivations	2
2. Recherche d'idées / définition du projet.....	3
2.1. Définition du projet et objectifs	3
2.2. Faisabilité	3
3. Planification du projet	4
3.1. Les étapes les plus importantes	4
3.2. Plan détaillé des tâches.....	4
4. Mise en œuvre concrète.....	5
5. Calculs	6
6. Rapport du projet.....	7
6.1. Rétrospective.....	7
6.2. Prises de conscience	7
6.3. Perspectives.....	7
7. Bibliographie.....	8
Annexes.....	9

1. Introduction

1.1.Situation de départ

Si on consomme beaucoup d'énergie, ça crée du gaz à effets de serre et donc la planète se réchauffe.

Nous consommons beaucoup trop d'énergie, ce qui provoque le réchauffement climatique du au gaz à effet de serre rejeté dans l'atmosphère. Nous espérons pouvoir un peu influencer tout ça en aillant recours à ce projet. Cela provoque la fonte des glaciers et donc la montée des eaux.

2. Motivations

Nous participons au concours parce que nous aimerions faire évoluer les choses en ce qui concerne le climat. Aujourd'hui, le sujet du climat est très abordé car il est vrai que si nous continuions ainsi à consommer de l'énergie, nous détruisons notre planète. Nous aimerions que les générations suivantes puissent vivre dans de bonnes conditions.

3. Recherche d'idées / définition du projet

Nous avons plusieurs idées de départ : faire un film pour sensibiliser les gens au réchauffement climatique, faire une application gratuite dans le but d'avoir des fonds pour des énergies renouvelables, faire un petit dessin animé avec des chansons sur le thème de réchauffement climatique dans le but de sensibiliser les gens au réchauffement, un jeu de rôle basé sur la fonte des glaciers si nous continuons à consommer autant d'énergie pour sensibiliser les gens sur le réchauffement climatique nous avons finalement opter pour ce projet que nous allons effectuer avec des jeunes élèves d'école primaire (7-8 Harnos)

3.1. Définition du projet et objectifs

- **Projet Sensibilisation:** *Vous organisez un événement, vous réalisez et distribuez un flyer, ou vous produisez et montrez un film pour informer le plus de monde possible sur les thèmes de l'énergie et du climat. Notez le nombre de personnes que vous touchez avec votre projet.*

Le but de notre projet consiste à sensibiliser des jeunes. Nous voulons leur faire prendre conscience de la surconsommation et de la pollution du monde et de ce fait ils auront un avenir meilleur. Pour ça, nous avons décidé de faire un jeu de rôle pour montrer qu'elle conséquence aura dans quelques années le réchauffement climatique. Nous avons sensibilisé une classe 22 élèves de 7 et 8ème Harnos.

3.2. Faisabilité

- *Quel projet répond le mieux à votre objectif ?* Sensibiliser
- *La mise en œuvre du projet est-elle réaliste ?* Oui
- *Quels sont les problèmes qui pourraient survenir ?*
Manque de temps, le refus de certaine école, des membres du groupes absents.

4. Planification du projet

- *Quel est le but de mon projet ?* De sensibiliser les jeunes
- *Combien de temps me reste-il pour le réaliser ?* Pas beaucoup
- *Quelles sont les tâches à accomplir ? Qui peut me soutenir ?* Définir le projet, appeler différents école, visiter des classes pour leur présenter notre projet. Mon enseignant d ASO.
- *Quels sont les problèmes qui peuvent apparaître ? Qui peut m'aider ?* Manque de temps, et absentéisme des membres du groupe.
- *Faut-il encore convaincre d'autres personnes de mon idée ? (par exemple le concierge ou le chef d'entreprise)* convaincre les enseignants de transmettre notre idée.
- *Me faut-il du matériel supplémentaire ? Qui en assume les coûts ?* Salle de gym avec le matériel (pas de coûts).

4.1. Les étapes les plus importantes

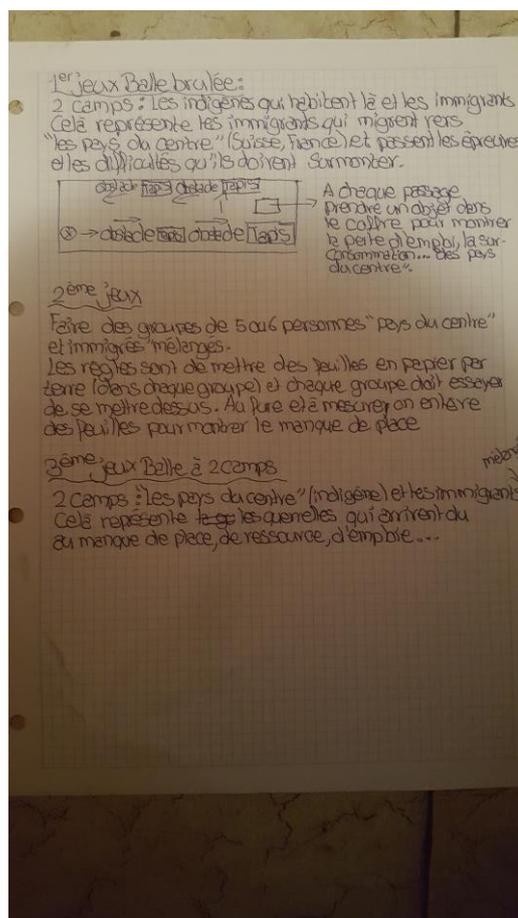
<i>Quoi</i>	<i>Délai</i>
Définir le projet	Fin février
Prendre rdv avec la classe	10 mars 2017
Visite de la classe	23 mars 2017
Rendre le projet	26 mars 2017

4.2. Plan détaillé des tâches

<i>Quoi</i>	<i>Qui</i>	<i>Jusqu'à quand</i>
Réfléchir sur le projet	Le groupe	février
Faire un Brainstorming	Le groupe	février
Mise en œuvre du projet	Le groupe	Février/mars
Rechercher des adresses d'école	Le groupe	Mars
Attendre les réponses	Le groupe	Mars
Finaliser le projet	Le groupe	Mars
Rendre le projet	Le groupe	26 Mars 2017

5. Mise en œuvre concrète

Pour réaliser notre projet, nous devons nous rendre dans une école (Vicques), pour ça nous avons dû faire de nombreux téléphones et e-mails. Par la suite, nous nous sommes rendues dans l'école et nous avons préparé la salle pour notre jeu de rôle et avons expliqué les règles aux jeunes qui se sont bien amusés. À la fin de chaque jeu, nous avons expliqué aux enfants ce que représentait chaque jeu et leur avons demandé, d'abord s'ils savaient pour ensuite leur expliquer en détail. Les jeux que nous avons faits étaient : une balle brûlée avec des obstacles pour symboliser l'arrivée des migrants dans les pays du centre et ce qu'ils doivent traverser pour arriver jusqu'à nous et dans ce jeu nous avons rajouté que quand un jeune se faisait piquer il devait recevoir un sautoir pour montrer les maladies qui peuvent arriver dû à la migration et à chaque tour il devait ramasser une balle (ressource) pour montrer que de plus en plus de personnes arrivait et qu'il y avait de moins en moins de ressources (emploi, nourriture...). Puis, nous avons fait un jeu avec des feuilles où chaque élève doit pouvoir se mettre sur les feuilles, une fois qu'ils ont réussi nous enlevions des feuilles ce jeu montrait au jeune le manque de place quand les migrants arriveront sur les terres « du centre » et pour finir nous avons fait un jeu à deux camps pour symboliser « les guerres civiles » qu'il pourrait avoir dû au manque de ressources. Nous avons eu beaucoup de plaisir à réaliser ce projet et nous avons aussi pu constater que les jeunes, eux aussi, en ont beaucoup eu.



6. Calculs

- Une classe de 22 élèves (8 Harnos) de Vicques

7. Rapport du projet

7.1.Rétrospective

- *Avez-vous atteint votre objectif ?* Oui
- *Avez-vous pu réaliser votre projet comme prévu ?* Oui
- *A quelles difficultés avez-vous été confrontés ?* Au manque de temps
- *Qui a pu vous aider ?* Pour la réalisation de notre projet la professeur (Mme Cattin).
- *Êtes-vous satisfait de votre projet ou de vos résultats?* Oui, surtout quand nous avons vu l'enthousiasme des jeunes et leur participation.

7.2.Prises de conscience

- *Qu'avez-vous appris avec ce projet et de quoi vous a-t-il fait prendre conscience ?*
Que les jeunes ont pleins d'idées, sont ouverts et coopératifs.
- *Que retiendrez-vous de cette expérience pour vos projets d'avenir?* Qu'il faut s'y prendre plus tôt.

7.3.Perspectives

- *Que va devenir votre projet ?* Peut-être que l'enseignante va proposer notre idée à ses collègues et que les enfants vont en parler à leur famille et amis.

8. Bibliographie

Annexes