



Activités pour l'enseignement secondaire



Table des matières

1. Introduction	5
2. Aperçu des activités	6
2.1 Activités de sensibilisation	7
2.1.1 Ma contribution à la préservation des ressources	7
2.1.2 Mon smartphone et moi	8
2.1.3 Les effets de la consommation textile	9
2.1.4 Mon smartphone et le développement durable	10
2.1.5 Earth Overshoot Day – Ma consommation de ressources	11
2.2 Coaching	12

1. Introduction

Selon les calculs du *Global Footprint Networks*, nous aurions besoin de 1,5 planètes (2020) pour satisfaire notre besoin de ressources naturelles. Il est évident que cela ne peut fonctionner à longue durée. Des dommages durables pour la nature, le climat et la population ne peuvent être évités que si nous agissons ensemble en tant que communauté.

La sensibilisation d'adolescent(e)s pour la consommation responsable de ressources et pour des alternatives d'action axées sur les solutions est d'une importance cruciale. Dans ce cadre, l'éducation joue un rôle-clé qui peut promouvoir une réorientation.

La **SuperDrecksKëscht®** est une action du Ministère de l'environnement, climat et développement durable avec la Chambre de Commerce et la Chambre des Métiers qui a comme but de promouvoir l'utilisation responsable de ressources naturelles.

Dans le cadre des missions de la **SuperDrecksKëscht®**, la **SDK Akademie** a été mise en place. Le but de la **SDK Akademie** est de promouvoir l'action durable et de la rendre accessible à toutes et à tous grâce à une éducation prospective. La **SDK Akademie** souhaite soutenir les différents acteurs d'éducation du cadre scolaire dans le but de transmettre aux élèves leur responsabilité en tant qu'adultes et décisionnaires du futur.

Dans ce contexte, nous nous réjouissons de vous présenter notre aperçu des activités pour les écoles secondaires et espérons susciter votre intérêt avec notre offre.

Nous restons à votre disposition pour des questions. Vous pouvez nous joindre par mail à l'adresse **akademie@sdk.lu** ou par téléphone au numéro **+352 488 216 400**.

Votre équipe de la SDK Académie



2. Aperçu

Pour les écoles secondaires, la SDK Akademie propose trois formes d'activités différentes :

Activités de sensibilisation

Il s'agit d'activités d'une durée de deux leçons. Les activités s'adressent à différentes catégories d'âge et traitent différents sujets.

Lors du développement de ces activités, la SDK Akademie a veillé à ce que les activités puissent être intégrées dans le programme scolaire et approfondies par les enseignant(e)s par la suite. Les activités sont interactives, multidisciplinaires et axées sur l'apprentissage de compétences.

Projets

La SDK Akademie propose des projets concrets pour les écoles secondaires. Ces projets s'adressent à des classes ou à des groupes d'élèves de taille semblable. Le groupe peut choisir le type de projet dans notre sélection de projets proposés. Après le choix du projet, le groupe-cible est accompagné par des membres de la SDK Akademie et développe le projet pendant une période à moyen ou à long terme. Grâce au projet, les participant(e)s développent une conscience et une compréhension approfondie sur le sujet du projet choisi.

Coaching

L'offre de coaching s'adresse à des groupes scolaires qui souhaitent transformer leur école de façon durable et sensibiliser la communauté scolaire pour la consommation responsable de ressources. Le groupe de travail développe des propres idées et initiatives de changement(s). La SDK Akademie assiste le groupe lors du développement et de la mise en place des initiatives.

2.1 Activités de sensibilisation

2.1.1 Ma contribution à la préservation des ressources

Groupe-cible :	7 ^e à 5 ^e
Participant(e)s :	maximum 30 élèves
Durée :	1 x 2 leçons

Objectifs :

Les élèves :

- comprennent que les réserves de ressources naturelles diminuent.
- développent une attitude critique par rapport à l'exploitation de ressources.
- répètent comment trier leurs déchets afin que les ressources puissent être reconduites dans le cycle.
- se rendent compte de l'importance de leur propre comportement pour contribuer à des cycles de réutilisation fermés.

Description :

L'exploitation et l'économisation de ressources jouent un rôle de plus en plus important dans notre quotidien. L'activité débute avec un jeu de société qui permet aux élèves de se rendre compte des problèmes de l'exploitation de ressources et de l'économie linéaire.

Les élèves discutent des modèles alternatifs comme la pyramide des déchets et les cycles de ressources secondaires. Lors de travaux de groupe interactifs, ils/elles reconstituent le cycle de recyclage de résidus de notre quotidien. En outre, des alternatives individuelles sont élaborées et l'impact de nos actions en tant que consommateurs et consommatrices est discuté.

2.1.2 Mon smartphone et moi

Groupe-cible :	7 ^e à 5 ^e
Participant(e)s :	maximum 30 élèves
Durée :	1 x 2 leçons

Objectifs :

Les élèves :

- se penchent sur les conséquences sociales et environnementales liées à la production de smartphones.
- discutent d'alternatives pour un maniement plus responsable du smartphone.
- reflètent leur propre utilisation du smartphone.

Description :

Quels effets mon smartphone exerce-t-il sur moi et sur l'environnement ? Lors de cette activité, les élèves se penchent en détail sur la production d'un smartphone en comparant sur le vif un téléphone moderne et un vieux téléphone. Ils/Elles scrutent les ressources nécessaires pour la production d'un smartphone ainsi que les conséquences de leur exploitation.

Par la suite, les élèves reflètent les aspects positifs et négatifs de leur propre consommation de smartphone.



2.1.3 Les effets de la consommation textile

Groupe-cible :	4 ^e à 1 ^{ère}
Participant(e)s :	maximum 30 élèves
Durée :	1 x 2 leçons

Objectifs :

Les élèves :

- reçoivent un aperçu de la diversité de l'industrie textile.
- se penchent sur le chemin de production de différents types de textile.
- formulent des alternatives pour une consommation responsable de textiles.

Description :

Les élèves reçoivent un aperçu de la complexité de l'industrie textile et abordent les problématiques de la production de différentes sortes de vêtements. Ils/Elles font connaissance de la pyramide de la consommation durable et développent des alternatives d'action responsables. L'activité se termine par une discussion de différents styles de vie qui animent les élèves à refléter leur propre consommation.

2.1.4 Mon smartphone et le développement durable

Groupe-cible :	4 ^e à 1 ^{ère}
Participant(e)s :	maximum 30 élèves
Durée :	1 x 2 leçons

Objectifs :

Les élèves :

- reçoivent un aperçu du cycle de vie d'un smartphone.
- saisissent les principes de base du développement durable.
- reflètent les conséquences environnementales et sociales d'un smartphone lors de sa durée de vie.
- sont capables de refléter des alternatives d'action pour l'utilisation du smartphone.

Description :

Presque chacun et chacune d'entre nous en possède un, mais qui s'intéresse aux conséquences pour l'économie, la société et la nature lors de l'achat d'un smartphone ? Lors de cette activité, l'attention des élèves est tirée sur les problématiques liées aux smartphones. Dans ce contexte, ils/elles discutent des principes du développement durable afin de démontrer que le cycle de vie d'un smartphone a des conséquences sur les trois dimensions du développement durable. L'activité se termine avec une discussion sur les alternatives d'action durables individuelles pour un maniement responsable du smartphone.

2.1.5 Earth Overshoot Day – Ma consommation de ressources

Groupe-cible :	4 ^e à 1 ^{ère}
Participant(e)s :	maximum 30 élèves
Durée :	1 x 2 leçons

Objectifs :

Les élèves :

- saisissent les conséquences du fait que les réserves de ressources naturelles diminuent.
- comprennent les aspects d'un développement durable qui a comme but d'économiser des ressources.
- discutent des alternatives d'action au niveau individuel et politique.

Description :

Que signifie développement durable ? Et qu'est-ce que ça veut dire qu'actuellement, nous aurions besoin de 1,5 planètes pour satisfaire notre besoin de ressources ? Ceci sont des exemples de questions auxquelles les élèves développent des réponses au cours de l'activité. Les élèves font connaissance des modèles de l'emprunte écologique et du Earth Overshoot Day. Ils/Elles reflètent leur propre consommation de ressources et discutent des solutions durables au niveau individuel et politique.



2.2 Coaching

Objectifs :

Le coaching a comme but de mettre en place des changements durables et écologiques dans l'enceinte scolaire dans l'objectif de faciliter et de promouvoir le comportement écologique au sein de la communauté scolaire.

Description :

L'offre de coaching s'adresse à des groupes d'élèves (p.ex. comités) et à des groupes d'enseignant(e)s (p.ex. groupes de travail) qui veulent transformer leur école de façon durable et sensibiliser la communauté scolaire pour un comportement responsable. Les idées de transformation sont ouvertes et sont élaborées dans le cadre d'ateliers accompagnés par la SDK Akademie. La SDK Akademie conseille les groupes lors du développement et de la mise en place de leurs projets.

Le coaching est adapté individuellement aux besoins des écoles.



SDK Akademie
SuperDrecksKëscht®



SDK Akademie
Zone Industrielle Piret
L-7737 Colmar-Berg

Tel.: +352 488 216 400
E-Mail: akademie@sdk.lu



LE GOUVERNEMENT
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG
Ministère de l'Environnement, du Climat
et du Développement durable

**CHAMBER
OF COMMERCE
LUXEMBOURG**
POWERING BUSINESS



**CHAMBRE
DES MÉTIERS
LUXEMBOURG**