

Académie de Besançon

Nom du jeu	SES en débat : pour ou contre la croissance économique ?			
Nombre de joueurs par jeu	32- 8 groupes de 4			
Niveau	Classe de seconde. Questionnement : Comment crée-t-on des richesses et comment les mesure-t-on ?			
Temps	Jeu 2h, et débrief et reprise 1h. Donc 3 h en tout			
Matériel	18 Cartes à imprimer par table + règles du jeu à imprimer par table + QR code à imprimer (1 fois) + podcast (bande son) à télécharger+ utilisation des téléphones portables connectés des élèves (au moins 1 pour deux) + vidéo projecteur avec ordinateur (utilisation de de la plateforme la Digitale pour utiliser digiboard)			
Motive	La coopération	La persévérance	L'esprit critique	Les compétences orales
Compétences CRCN ?	<p>Informations et données : compétence 1.1 mener une recherche et une veille d'information niveau 1 lire et repérer des informations sur un support numérique</p> <p>Communication et collaboration : Compétence 2.2 partager et publier Niveau 2 :Utiliser un outil ou un service numérique pour communiquer Niveau 4 : adapter son expression en ligne en fonction des interlocuteurs Compétence 2.3 Collaborer Niveau 2 utiliser un dispositif d'écriture collaborative adaptée à un projet afin de partager des idées et coproduire des contenus.</p>			
Objectif du jeu	<ul style="list-style-type: none"> - Remobilisation des notions vues en classe dans le but de solidifier les acquis (remédiation) ! Ce jeu ne peut pas être fait avant le cours ! - Comprendre que la question fait l'objet de débats économiques, politiques et sociaux (exercer son esprit critique) - apprendre à argumenter - coopérer pour produire un raisonnement - s'exprimer à l'oral et convaincre 			
Brève description	<p>Jeu débat « pour ou contre la croissance économique » en 4 temps :</p> <ul style="list-style-type: none"> -1^{er} temps : 1ère mission-trouver des arguments et s'entraîner à argumenter à l'aide d'images -2^e temps : 2ème mission-affiner son argumentation et prendre parti -3^e temps : 3ème mission-grand débat : chaque élève prend la parole une fois -4^e temps : débrief, reprise des arguments de manière collaborative, puis écriture individuelle. 			
Règles du jeu	1 ^{er} temps : 18 cartes-images sont présentes sur chaque table et sont le support			

	<p>de l'argumentation. Les élèves piochent les cartes, et doivent les utiliser dans leur prise de position. Ils suivent la règle du jeu de la « mission n°1 »</p> <p>2^e temps : chaque groupe de 4 reçoit un rôle (pour ou contre) et un QR code donnant accès à une ressource presse en ligne. Les élèves doivent construire une argumentation ensemble composée de 4 arguments (idée expliquée +exemple)</p> <p>3^e temps : Grand débat type face à face : chaque élève formule son argument et prend parti en reprenant l'argument précédent. Tous les élèves prennent la parole.(+ débrief émotionnel)</p> <p>4^e temps : chaque élève écrit un argument ou plusieurs sur le digiboard et écriture individuelle ou collective sur feuille (évaluation)</p>
Quelle évaluation après le jeu ?	Une évaluation individuelle (ou collective en reprenant les groupes de 4 de départ) écrite :synthèse (formuler 3 arguments pour/3 arguments contre)

Déroulé du jeu-débat

Temps n°1 : Mission n°1 Trouver des arguments et s'entraîner à argumenter *20 minutes*

Temps n°2 : Mission n°2 Affiner son argumentation et prendre parti *20 minutes*

Temps n°3 : Mission n°3 Grand débat *30 minutes*

Temps n°4 : *Par groupe de 4 rédiger 3 arguments pour/ 3 arguments contre sur le pad ou sur feuille, fera l'objet d'une évaluation de groupe 20 minutes*

En amont, préparation matérielle pour l'enseignant-e

- Imprimer 8 fois le jeu de 18 cartes.
- Former 8 jeux de cartes : Découper les cartes, les mettre dans une grande enveloppe et y ajouter les règles du jeu
- Imprimer les QR code en un exemplaire et les garder dans une enveloppe à part.
- télécharger la bande-son sur clé sub et s'assurer qu'il ait du son dans la salle de classe
- préparer les 8 groupes en formant des îlots avec les tables dans la salle, y poser les enveloppes pour faciliter la mise au travail.

Rôle de l'enseignant-e :

L'enseignant-e s'assure auprès de chaque groupe que les règles sont comprises, écoute les arguments, pousse et accompagne les élèves à préciser leurs idées et leurs exemples (Temps n°1)

L'enseignant-e encourage à la rédaction d'argument, s'assure que chacun et chacune ait une idée à défendre, demande des précisions, encourage à faire des recherches si besoin dans le cours ou dans la presse (temps n°2)

L'enseignant-e joue le rôle d'animateur du débat, pose des questions si nécessaire, propose des reformulations si nécessaire et clôt le débat. (temps n°3)

L'enseignant-e fournit les consignes de l'évaluation et rappelle les conseils de méthode sur l'argumentation (temps n°4)

Déroulé détaillé à destination des enseignant-es

Introduction : Lancer le podcast pour entamer le jeu et installer une ambiance.

Temps n°1 : Mission n°1 pour les élèves : Trouver des arguments et s'entraîner à argumenter

Les élèves sont organisés par groupe de 4. Ils sont munis de cartes qui seront le support de leur argumentation. Il existe des cartes à pastilles rouges et des cartes à pastilles vertes : Les rouges fournissent des arguments contre, les vertes des arguments pour. Les élèves se répartissent les rôles : deux élèves argumenteront pour, deux élèves argumenteront contre (cartes colorées en vert et rouge pour identifier le rôle de chacun) ou un élève commence et c'est l'ordre des cartes du jeu qui annonceront les équipes.

Au centre de la table, la question du débat : « POUR ou CONTRE la croissance économique ? ».

L'entraînement au débat commence, les élèves doivent s'aider des cartes qu'ils ont dans les mains pour formuler des arguments (inspiration du jeu Speech). Une fois les cartes mobilisées dans l'argumentation, elles sont placées au centre du jeu. Lorsque toutes les cartes ont été utilisées, les joueurs échangent leurs rôles et leurs cartes pour refaire un tour d'argumentation, ils peuvent rejouer autant de fois qu'ils veulent dans le temps imparti, et tester les différentes règles du jeu.

Temps n°2 : Mission n°2 pour les élèves -Affiner son argumentation et prendre de parti

L'enseignant-e attribue à chaque équipe un rôle pour le grand débat : pour ou contre. Les élèves devront donc travailler sur feuille les différents arguments qu'ils mettront en avant dans le grand débat. Ils peuvent aussi imaginer des contre-arguments, puisqu'ils connaissent les arguments des adversaires grâce à l'étape de jeu précédente. Chaque élève du groupe doit formuler un argument différent. Ils peuvent s'aider des cartes images. Ils ont à intégrer, en plus, dans leur argumentation, un exemple imposé. Ils ont accès à cet exemple grâce à un QR-code. Ils doivent donc réfléchir à la manière dont ils intègrent dans leurs arguments cet exemple.

Chaque élève doit avoir au moins un argument écrit sur une feuille de papier, et se prépare à le formuler lors du grand débat.

Temps n°3 : Mission n°3 pour les élèves : Le grand débat.

Le professeur joue le rôle d'animateur. Il installe la salle de sorte que les élèves soient face à face, d'un côté les élèves contre et de l'autre les élèves pour.

Le débat commence. Le débat est organisé en « ping-pong », chaque élève face à face doit formuler un argument pour ou contre. Chaque élève devra donc parler, aidé de son anti-sèche. Une seule contrainte, reformuler ce qu'a déjà dit l'adversaire (soit ce qu'un élève vient de dire, soit ce qu'un autre élève précédemment vient de dire).

A la fin, il sera possible pour les volontaires de parler une seconde fois.

Temps n°4 : *Synthèse* : par groupe de 4 (les groupes précédents) rédiger 3 arguments pour/ 3 arguments contre sur le pad ou sur feuille, cela fera l'objet d'une évaluation de groupe. Sinon il est possible de le faire de manière individuelle.

Arguments et images associées

Pour :

- Accès au confort pour tous : immeubles et salles de bains
- produire un surplus et le vendre à l'étranger, ce qui permet une diversité de produits pour les consommateurs
- accès aux loisirs (part du revenu qui n'est pas consacrée aux besoins vitaux)
- hausse des revenus
- nourrir la planète
- créations d'emplois
- de la croissance naît de nouveaux investissements des entreprises (cercle vertueux)
- trouver des technologies pour réduire la pollution

Contre :

- extinction des espèces
- pollution de l'air
- réchauffement climatique
- production de déchets notamment plastiques
- création d'inégalités
- empêche les ressources de se renouveler (ex. surpêche)
- autres modes de production possibles : Economie sociale et solidaire
- destruction des sols
- bénévolat et solidarité sont aussi une richesse

QR code :

4 exemples pour :

- Le nucléaire pour le confort <https://www.lefigaro.fr/vox/societe/pour-preserver-la-croissance-et-le-confort-materiel-l-energie-nucleaire-est-indispensable-20220125>
- des emplois verts : <https://www.statistiques.developpement-durable.gouv.fr/metiers-verts-et-verdissants-pres-de-4-millions-de-professionnels-en-2018>
- projet de loi énergies renouvelables : <https://www.vie-publique.fr/loi/286391-projet-de-loi-energies-renouvelables-eolien-solaire>
- les robots bees <https://www.rtl.fr/actu/sciences-tech/bientot-des-robots-pollinisateurs-pour-replacer-les-abeilles-7792653435>

4 exemples contre :

- risques d'incendies vont s'accroître : <https://www.alternatives-economiques.fr/risques-dincendie-saccroitre-1808201780006.html>
- la sobriété <https://www.amidelaterre.org/moins-mieux-sobriete-necessaire-juste-heureuse/>
- la fin du pétrole : <https://reporterre.net/Entre-climat-et-fin-du-petrole-l-humanite-est-prise-en-etau>
- l'économie sociale et solidaire <https://www.ecologie.gouv.fr/leconomie-sociale-et-solidaire-levier-transition-ecologique>