

# PRENDRE EN MAIN "FAIR(E) SMART" EN MILIEU SCOLAIRE

Pour faciliter la prise en main du jeu "Fair(e) Smart" nous avons choisi de vous proposer cette fiche pédagogique.

Pour en savoir plus sur l'animation de cet outil pédagogique, vous pouvez aussi consulter notre [vidéo tutorielle](#) dédiée.



## PUBLIC

15 - 25 ans, de 15 à 35 participant·e·s



## DURÉE DE L'ANIMATION

1h45



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

A la fin de l'activité, les élèves seront capables de :

- Prendre conscience des conditions de travail dans des exploitations minières
- Identifier les étapes de la filière de production des smartphones et les conséquences sur la vie des travailleur·euse·s





## LIENS AVEC LES PROGRAMMES SCOLAIRES

### Histoire - Géographie (collège & lycée) :

- Étude de la mondialisation, de ses acteurs et de ses conséquences.
- Identification des processus de production et de leur évolution.

### Sciences Économiques & Sociales (lycée) :

- Étude de l'aspect économique de la production dans la mondialisation actuelle.



## LA POSTURE D'ANIMATION

"Fair(e) Smart" est un **outil d'Éducation à la Citoyenneté et à la Solidarité Internationale (ECSI)**. Or, l'ECSI repose sur plusieurs principes issus de l'éducation populaire. **La participation et la réciprocité des échanges sont deux de ses fondamentaux.** Lors d'une animation, chacun-e est invité-e à exprimer son point de vue et à se positionner dans une relation d'échange avec l'autre. Cette relation **visé la coconstruction des savoirs et des compétences.**

Ainsi la personne qui anime la séance (que ce soit un-e animateur-riche d'association d'ECSI ou un-e enseignant-e) n'est pas extérieur-e au groupe. Il ou elle en est membre et participe au **socle commun de connaissances** au même titre que l'ensemble des participant-e-s.

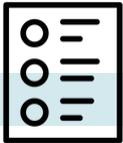
Cette démarche implique évidemment une forme d'**horizontalité des échanges** présente à la fois dans les mécanismes des activités proposées mais aussi dans la posture d'animation. La personne qui a ce rôle devra donc veiller à ce que sa parole ne prenne pas plus d'importance que celle des élèves. En effet, cela pourrait limiter la **libre expression d'opinions diverses** au sein du groupe, essentielle à la richesse des échanges. La personne qui anime la séance a alors pour rôle principal de **veiller au cadre respectueux et bienveillant des débats**, d'inciter les élèves à creuser leur réflexion par des questions (Que veux-tu dire par... ? Pourquoi penses-tu cela ? Peux-tu nous donner des exemples ?) et de partager ses connaissances si elles enrichissent la discussion.

Pour faciliter cette horizontalité, il peut être **judicieux de modifier l'agencement de la salle** (tables et chaises) en privilégiant une disposition en cercle. La personne qui anime intègre alors le cercle, au même titre que les élèves.



## POINTS DE VIGILANCE

- Être attentif·ve à ne pas créer ou renforcer certains préjugés.
- Il est important d'**adopter un discours non moralisateur** pour ne pas culpabiliser les participant·e·s.
- **L'animateur·rice a un rôle de régulation** pour que l'issue du jeu soit cohérente. Selon le déroulement du jeu, il est parfois nécessaire de favoriser un peu les concepteur·rice·s et/ou d'handicaper les producteur·rice·s.



## ÉLÉMENTS DE DÉBRIEF

Fondamental dans la mise en place d'un outil pédagogique d'ECSI, le débrief peut ne pas être aussi évident qu'il peut y paraître. Dans cette phase, il s'agit bien de **faire le lien entre le vécu et le ressenti des participant·e·s et les réalités systémiques qui les entourent**. L'intention est ainsi d'aller au-delà de la dynamique de jeu pour faire émerger une réflexion critique. Pour ce faire, nous vous proposons d'utiliser une méthode basée sur **4 R** : **R**ésultats, **R**essenti, **R**etours d'observation et **R**éalité. Ci-après vous trouverez une série de questions type qui pourront vous guider dans la mise en place de cette méthode.

- **Résultat** : Combien de Smartphones avez-vous vendus par équipe ? Combien d'argent avez-vous gagné par équipe ?
- **Ressenti** : Comment vous êtes-vous senti·e·s dans la peau de votre personnage en un mot ?
- **Retour d'observation** : Quelles relations avez-vous entretenu entre équipes ? Quelles ont été les difficultés rencontrées ?
- **Réalité** :
  - Quels liens faites-vous avec la réalité ?
  - Qui a le pouvoir dans ce système ? Pourquoi ?
  - Quels problèmes sont causés par ce système ? Qui est responsable des conditions de travail des producteur·rice·s et assembleur·euse·s ?
  - Quel est le rapport entre smartphone produit et argent gagné ? Cela vous semble-t-il juste pour toutes les équipes ?
  - Pourquoi de tels écarts de recettes entre les équipes ?
  - Que pensez-vous des conditions de travail de chaque équipe ? Quelles en sont les conséquences ?
  - Que représentaient les happenings ?
  - Quelle responsabilité a le consommateur dans tout ce processus ? Aviez-vous conscience des problématiques soulevées par ce jeu ?
  - Cela vous motive-t-il à agir ? Comment ? Quelles sont les alternatives possibles ?

# POUR ALLER PLUS LOIN



- **Ventes de smartphones** : En 2018, plus de 1,5 milliard de smartphones ont été vendus dans le monde. En 2016, plus de 1,5 milliard de smartphones ont été vendus aux consommateurs, soit plus du double du volume de smartphones vendus en 2012.

Source : [Ventes de smartphones dans le monde - Statista](#)

- **Conditions de travail dans les mines** :

- Au Kivu, une région frontalière du Rwanda, se trouvent 20% des réserves mondiales de coltan, dont l'exploitation sauvage est contrôlée par des milices armées. Même constat à Bangka, une île de l'archipel indonésien.

Source : [Dans ces mines naissent vos smartphones - Capital.fr](#)

- Au moins 80 mineurs sont morts sous terre dans le sud de la RDC, entre septembre 2014 et décembre 2015. On ne connaît pas le chiffre réel, car de nombreux accidents ne sont pas signalés. Des enfants ont raconté qu'ils travaillent jusqu'à 12 heures par jour dans les mines, transportant de lourdes charges, pour gagner entre un et deux dollars par jour. Selon l'UNICEF, en 2014, environ 40 000 enfants travaillaient dans les mines dans le sud de la République Démocratique du Congo (RDC), dont beaucoup dans des mines de cobalt.

Source : [Le travail des enfants derrière la production de smartphones et de voitures électriques - Amnesty](#)

Cette fiche a été conçue dans le cadre du projet ACT'ODD afin de faciliter la prise en main de l'outil "Fair(e) Smart" pour les acteurs éducatifs en milieu scolaire.



## COORDINATION DU PROJET



6 bis rue Albin Haller - 86000 Poitiers  
Tel : (+33) 05 49 41 49 11  
contact@kurioz.org - www.kurioz.org  
www.comprendrepouragir.org

## PARTENAIRES DU PROJET



## PARTENAIRES FINANCIERS



Cette fiche est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.fr>

Conception-rédaction : KuriOz et les partenaires techniques  
Graphisme : KuriOz

Crédits images : Attention by Тимур Минвалеев from Noun Project - Communication by didik from Noun Project - Debriefing by Ralf Schmitzer from the Noun Project - Education by Rudez Studio from the Noun Project - Idea by Mada Creative from Noun Project - Objectives by romzicon from the Noun Project - Time by sumhi\_icon from the Noun Project