

PRENDRE EN MAIN "CONSEIL DE SÉCURITÉ ÉNERGÉTIQUE" EN MILIEU SCOLAIRE



Pour faciliter la prise en main du jeu "Conseil de Sécurité Énergétique" 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

Lycéen·ne·s / Jeunes adultes

Activité pour 10 à 30 participant·es



DURÉE DE L'ANIMATION

2h



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

A la fin de l'activité, les participant·es seront capables de :

- Identifier les différentes énergies et leurs impacts sur la planète. Prendre conscience de l'importance de l'énergie dans notre société comme élément de richesse et les enjeux géopolitiques qu'elle représente.
- Analyser la question de la maîtrise de l'énergie au niveau mondial dans le contexte du réchauffement climatique et des perspectives d'épuisement des ressources énergétiques et minières.
- Prendre conscience de l'inégalité entre les pays et les populations face à l'accès à l'énergie.





LIENS AVEC LES PROGRAMMES SCOLAIRES

Histoire - Géographie / EMC :

- Sociétés et environnements : des équilibres fragiles
- Les espaces de production dans le monde
- Ressources et environnements sous pression
- Développement des inégalités

Enseignement scientifique :

- La diversité des sources d'énergie utilisables par l'Humanité

Philosophie :

- Les pouvoirs de la parole (art et autorité de la parole)
- L'Humanité en question (Histoire et violence, l'humain et ses limites)



LA POSTURE D'ANIMATION

“Conseil de Sécurité Énergétique” 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·rice 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·es.

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

- **Ne pas sous-estimer le temps nécessaire à la phase de négociation.** Ce qui suppose de bien respecter les limites de temps sur les autres phases. Si besoin, proposer une méthode complémentaire de prise de décision pour le choix de la loi à adopter.
- Bien préparer l'installation du matériel : celui nécessaire à la personne qui anime, les tables et supports pour chaque équipe, une table avec les cartes quiz et initiatives.
- Certaines équipes étant désavantagées, cela peut créer de la frustration. Ces désavantages ont un objectif pédagogique : illustrer les inégalités de pouvoir entre pays. Il est donc important de recueillir cette frustration comme amorce pour une réflexion plus globale lors de la phase de discussion après la phase de jeu.
- Selon le profil de la classe, les informations des fiches pays peuvent nécessiter un temps de compréhension supplémentaire. Elles peuvent donc être partagées et étudiées lors d'un cours en amont.

DES PARTICIPANT·ES PARLENT DE L'OUTIL

“Animation plutôt simple dans laquelle on rentre assez bien avec les fiches pays notamment.

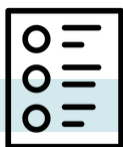
C'est très vivant, comme toutes les activités d'éducation populaire, ça donne envie de participer.

Chaque pays a plus ou moins de pouvoirs et on en n'est pas prévenu au départ, du coup, on ressent de la frustration et j'ai bien aimé en discuter à la fin du jeu.

À la fin le moment de débrief était super important parce que ça a permis de comprendre pourquoi le jeu s'est déroulé comme ça.

Je connaissais un peu le sujet des énergies mais pas trop le rôle des pays. J'ai appris pas mal de choses, sur le Burkina Faso par exemple.

Témoignages d'étudiant·es en École d'Ingénieur et membre d'Ingénieurs Sans Frontière à retrouver ici : ["Valoriser la parole des jeunes"](#)



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** : Quelle(s) équipe(s) a (ont) avancé le plus loin, le plus facilement ?
- **Ressenti** : Comment vous êtes-vous senti·e·s en un mot pendant le jeu ? Ce ressenti a-t-il évolué entre les différentes phases ? Pourquoi ?
- **Retour d'observation** : Qu'est-ce qui a permis à certaines équipes de faire passer leur loi ? Qu'est-ce qui était bloquant pour les autres ?
- **Réalité** :
 - À votre avis, pourquoi les plateaux de départ sont différents ? Et pourquoi certaines équipes étaient avantagées (parole en première lors du quiz de l'étape 1, carte veto) ?
 - Dans la réalité, est-ce que toute la population d'un pays a accès à l'énergie de manière égale ? Pourquoi ?
 - Qu'est-ce qui a guidé votre choix de loi ?
 - Dans le jeu ce sont les États qui négocient à l'international. Quels autres types d'acteur·rices peuvent influencer nos choix énergétiques ?
 - Quelle carte loi auriez-vous eu envie de jouer (sans les contraintes de votre pays) ?
 - Pourquoi ? Quelle carte auriez-vous eu envie d'inventer ?



Cette fiche a été conçue dans le cadre du projet ACT'ODD 2 afin de faciliter la prise en main de l'outil "Conseil de Sécurité Energétique" 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

France 



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 : Target by Raptors collective from Noun Project - 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