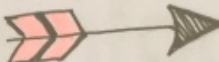
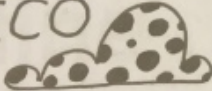





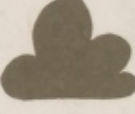
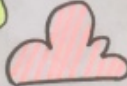
# JOURNAL

DE BORD  ECO 

Imagier Pédagogique

    
SENSIBILISER INNOVER  
PAR 

Célestine

  &    
Sam 

## Sommaire

Page 2 : - Introduction

Page 3 : - Au départ  
- C'est quoi ?  
- Pour qui ?

Page 4 : - A grande échelle  
- Fabrication & solutions

Page 5 : - comment ça marche ?  
- Mais encore  
- Déclinaison

Page 6 : - Eco jusqu'au bout

Page 7 : - Règles et fiche technique  
- Image repère

Page 8-10 : - Fiche Technique

Page 12 : - Test N°1

Page 14 : - Test N°2

Page 16 : - conclusion et remerciement

## Projet de support pédagogique

Nous sommes deux étudiantes de l'EPAC et nous avons suivi une conférence d'Atelier Energie Climat. A partir de cette présentation nous avons dû créer un projet afin de participer au concours.

Tout d'abord, il faut savoir que la surconsommation d'énergie en Suisse impacte directement la hausse des températures.

Tous les gestes du quotidien ont une importance considérable sur le changement climatique.

Il est donc indispensable de revoir notre façon de vivre et changer certaines de nos habitudes à tous âges.

Notre motivation est de mettre à profit notre créativité artistique et notre inventivité afin d'imaginer un support pédagogique et ludique pour sensibiliser les personnes de tous âges à l'écologie.

Pour nous, deux simples étudiantes c'est une chance de pouvoir créer un projet qui pourrait toucher un grand nombre de personnes.

## Au départ

Au départ, nous avions l'idée d'inventer un projet permettant de construire une structure d'accueil pour enfants entièrement autonome et écologique.

A la fin de la conférence, faute de temps il nous est venu l'idée de créer un support pédagogique qui peut être utilisé par les écoles par exemple.

Bien que notre projet peut se catégoriser dans sensibilisation nous avons plus de raisons de l'inscrire dans innovation.

## C'est quoi?

C'est un imagier noir et blanc sur lequel nous avons 14 images qui se démarquent parmi d'autres ainsi que de petites plaquettes colorées. Ces plaquettes représentent des "solutions" ou améliorations des 14 autres illustrations qui sont, elles, négatives pour l'écologie.

## Pour qui?

On souhaite atteindre tout établissement d'instruction et d'information concerné de près ou de loin par l'écologie et le climat.

Tout individu peut participer dès 8 ans

Moyen de diffusion

Pour diffuser le jeu nous pensions le présenter dans des écoles et pour cela nous avons le soutien de Martine Plomb qui travaille pour l'écologie et qui est très enthousiasmée par notre projet.

Elle nous a proposé de le présenter dans divers établissements pédagogiques et est prête à nous apporter son aide.

## A grande échelle

Concernant la faisabilité de notre tableau illustré, elle s'avère convainquante, il est clair que le principe du 0 déchet sera plus difficile si nous produisons à grande échelle.

## Fabrication & solutions

En revanche, les illustrations peuvent être imprimées sur papier recyclé, le bois peut provenir de chutes (restes) d'entreprises de menuiserie. Pour une impression à la chaîne sans support électronique, nous pouvons utiliser la Sérigraphie ou la lithographie.

Les étapes importantes ont été dans un premier temps:

- Trouver l'idée
- Chercher le matériel
- Définir un style graphique
- Faire tester le tableau illustré

Pour faire tout cela, nous avons eu une semaine.

## Comment ça marche ?

Le but est de placer les images colorées aux bons endroits et de discuter sur les différents sujets (pollution, récupération d'eau, énergies renouvelable et autre).

Grâce à notre tableau pédagogique, petits et grands peuvent débattre sur les différents thèmes et ont la possibilité de s'exprimer sur leur propre vision de l'écologie.

## Mais encore

Nous avons plusieurs idées de déclinaison du projet.

On peut créer des fiches techniques pour les professeurs avec les points et liens importants sur lesquels discuter.

On peut aussi s'amuser à chercher tous les éléments touchant les mers et les océans, par exemple débattre de l'impacte de la pollution sur les animaux marins.

## Déclinaison

Aussi, nous pensons créer un coloriage collectif géant où tous les enfants peuvent se mettre autour et amener la couleur ensemble.

## Eco jusqu'au bout

Afin de jouer le jeu jusqu'au bout nous avons utilisé pour le prototype uniquement du matériel de récupération (vieille planche, envers de feuilles imprimées et autres). Nous n'avons rien acheté, tout fait à la main et sans ordinateur. Même le journal de bord est entièrement fait d'éléments que nous avons recyclés.

Nous avons décidé d'écrire à la main pour éviter l'impression qui consomme de l'énergie et du papier.

C'est pourquoi nous avons utilisé de vieux cahiers qui étaient entamés et abandonnés.

De plus, certains disent que les machines remplaceront les humains, si on gardait quelques métiers clairement praticables sans machines cela renforcerait le lien social, économiserait de l'énergie et donnerait du travail.

Le fait d'écrire à la main nous oblige aussi à écrire sans correcteur automatique et fait fonctionner nos neurones.

# Règles & fiche technique

## Règles du jeu

On ne peut pas dire qu'il y ait vraiment de règles précises si ce n'est de mettre les pancartes aux bons endroits.

Le but est d'amener les groupes à la discussion ainsi qu'à l'information.

## Images repères

I Vent nuage

II Doudou cassé

III 4x4 seul

IV Fruits emballés

V Nuage plume

VI Hôtel

VII Avion

VIII Bain

IX Fruits exotiques

X Centrale nucléaire

XI Poubelle

XII Ampoule



## Fiche technique accompagnant le plateau illustré

### I Vent nuage → éolienne

Les bienfaits, l'économie d'énergie, le bruit, conséquences sur le paysage et les animaux

### II Doudou cassé → réparé

Atelier de bricolage, pollution de l'industrie textile, deuxième main, être soigneux

### III 4x4 solo → voiture électrique

Nombre de personnes dans le véhicule, épuisement des matières premières, coût, carvoiturage

### IV Fruits emballés → panier

Quantité de déchets pour 3 pommes, pollution à la combustion

Sac en coton, panier, fabrication de panier → emploi, cueillir soi-même, marché

### V Nuage pluie → pluie plus bas

Récupération d'eau, petit-gros bouton des toilettes, eau de pluie dans les toilettes, pour la vaisselle, pour piscine, arrosage

### VI Hotel → tente

Avion, voiture, grosse consommation d'énergie, produits de nettoyage, observation de la faune et la flore

### VII Avion → oiseaux

conséquences de l'avion, pollution

### VIII Bain → douche

douche courte, comment l'eau est chauffée, produits de douche

## XI Fruits exotiques → fruits locaux

- D'où viennent les fruits exotiques (avion mais pas seulement)
- Sont-ils traités ? Avec quoi ? Le goût qu'ils ont ici est-il différent ?
- Quels sont les fruits locaux ?

## XII Centrale nucléaire → "stop"

- Qui décide des gros changements (lois)
- Nuisance (faune, flore, santé, visuel, odeur)
- Conséquences et séquelles sur l'être vivant en général (handicap)

## XIII Poubelle → centre de tri

- Les symboles du recyclage, comment est-ce recyclé
- Que peut-on faire avec du pet recyclé
- Conséquence si on ne trie pas, réutiliser les pots de confiture.

## XIV Ampoule → interrupteur

- consommation d'énergie, différents types d'ampoule, bienfait d'éteindre un tout petit coup.

## Utilités diverses du plateau

- coloriage collectif, colorier ce qui pollue et expliquer pourquoi
- recherche d'images
- présenter 1 minute le plateau et voir de quoi les gens se souviennent
- Poster
- animation pour personnes âgées aussi
- Rajouter des dessins
- Memory des illustrations

## TEST n° 1

Nous avons fait tester notre prototype à deux enfants de 9 ans. Leur première réaction a été de regarder toutes les images, pour eux c'est de belles illustrations simples de compréhension. Ils réfléchissent aux solutions à apporter et ont même pensé aux conséquences des produits cosmétiques sur la faune et la flore.

Le remplacement du bus scolaire par le vélo les amènent même à la discussion du bienfait de l'exercice sur la santé. Ils ont trouvé le principe de recyclage du prototype intéressant et trouvent que les matières naturelles sont plus jolies que le plastique.

On a aussi observé que les enfants sont touchés par l'écologie et sont contents d'en apprendre un peu plus sur le sujet.

Quand à la maîtresse d'école que l'on a questionnée, elle trouve que l'idée est très bonne. Elle pense que c'est faisable d'intégrer l'imagerie dans les classes.

Nous avons eu du plaisir à travailler sur ce projet et nous sommes positivement étonnées de la prise de conscience positive des enfants ainsi que leur enthousiasme à utiliser ce support.

## TEST n° 2

Nous avons aussi fait tester notre prototype à Johanna De Pietro et sa classe, elle est éducatrice spécialisée au foyer Saint-Agnès à Sion.

Mis à part l'élément des pommes emballées qui n'était pas clair pour eux, tout a fonctionné à merveille.  
Les enfants âgés de 7 à 9 ans ont dans un premier temps longuement observé les dessins et ont trouvé très beau.

Ensuite chaque enfant a eu la possibilité de poser une carte "repère" et les discussions ont démarrés avec beaucoup de facilité.

Johanna a trouvé l'expérience agréable et ludique, elle trouve le support innovant, esthétique et très simple d'utilisation.



## Conclusion & Remerciements

Nous avons eu énormément de plaisir à travailler sur ce projet et nous souhaitons remercier: Gilles et Laurent qui ont été là pour nous et qui nous ont donné de précieux conseils.

Johanna et Christelle ainsi que leurs classes pour avoir fait tester le support aux enfants ainsi que pour leur retours.

Martine pour ses recommandations et son aide.

