

Ma Terre en classe

Les élèves au cœur de la transition bas carbone



Ma Terre en classe est un dispositif pédagogique innovant et ludique pour explorer les notions d'empreinte carbone.

Il permet aux élèves et aux équipes pédagogiques de contribuer activement à la décarbonation de nos sociétés.

Cet atelier, basé sur un **jeu de rôle**, s'intègre parfaitement dans les **programmes du lycée**. Les élèves enrichissent leurs connaissances sur le développement durable et renforcent leurs compétences transverses. Par le biais du jeu, ils construisent des **scénarios de réduction de l'empreinte carbone**, tout en prenant du recul sur leur action au sein du lycée.

Participer à Ma Terre en classe c'est **inscrire activement son lycée dans une démarche de développement durable et de transition bas carbone**.

Les points forts

Un atelier **clé en main** qui s'intègre dans les programmes du lycée

Un dispositif conçu **avec l'aide de plusieurs classes**

Une action phare à mener avec les **éco-délégués**

Un **plateau de jeu numérique** pour visualiser instantanément l'impact des décisions

Un outil entre **connaissances scientifiques** et prises de décision raisonnées

Une façon **encourageante** d'aborder l'écologie

Les objectifs pédagogiques

1

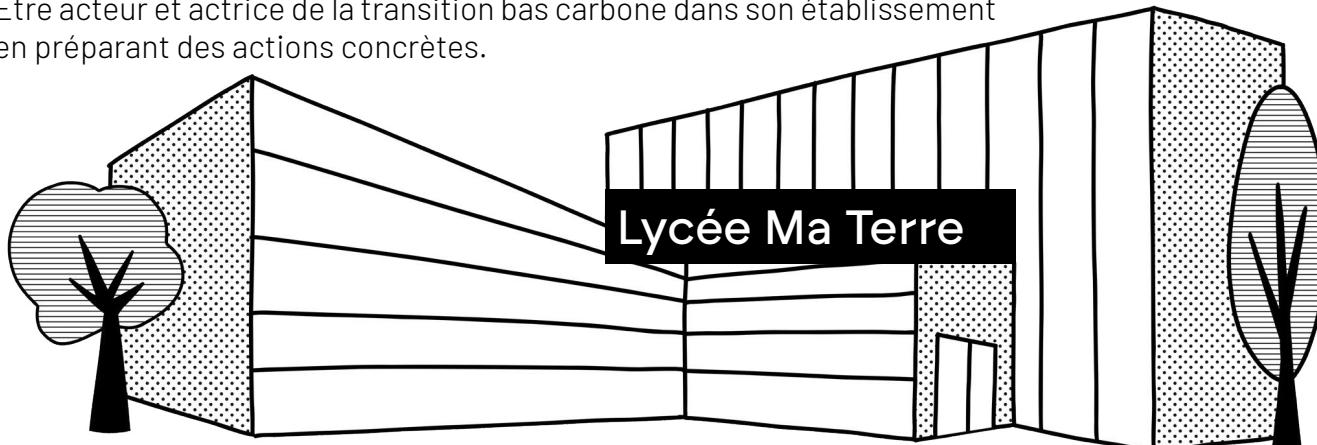
Explorer les notions d'empreinte carbone et de transition bas carbone, et comprendre les notions d'échelle sous-jacentes.

2

Prendre conscience de l'impact des activités d'un lycée sur le climat et imaginer, grâce au jeu de rôle, des actions collectives susceptibles de réduire l'empreinte carbone.

3

Etre acteur et actrice de la transition bas carbone dans son établissement en préparant des actions concrètes.



Le parcours pédagogique

0

PRÉPARER - Toutes les personnes co-animateuses de l'atelier prennent en main l'atelier et s'auto-forment grâce aux supports téléchargeables gratuitement en ligne sur le site de Ma Terre en classe.

1

SÉANCE 1 EXPLORER - Les élèves explorent la notion d'empreinte carbone à l'aide d'un quizz et découvrent les personnages, aux profils variés, qu'ils incarneront au cours de la partie.

2

SÉANCE 2 RELEVER UN DÉFI - Au cours d'une partie de jeu de rôle, les joueurs incarnent les élèves et personnels d'un lycée fictif et tentent de réduire de 40% l'empreinte carbone annuelle de l'établissement. La partie se déroule sur un plateau de jeu numérique qui permet de visualiser instantanément l'impact des solutions proposées.

3

SÉANCE 3 PASSER À L'ACTION - C'est le moment de revenir sur les alternatives bas carbone proposées lors du jeu et de réfléchir à ce qui peut être mené à court ou moyen terme au sein de son propre lycée.

+

AGIR - Les propositions issues de l'atelier sont présentées dans les instances de l'établissement pour l'engager dans une démarche bas carbone. Certaines sont mises en place sur les années qui suivent.



les personnages du jeu

L'atelier a été conçu par un groupe d'acteurs de la recherche et de l'éducation sous le pilotage de l'IRD, avec l'aide de classes de lycée et leurs équipes enseignantes.

Pour mener l'indispensable décarbonation de nos sociétés, l'engagement de la jeunesse est fondamental. Or les comportements des 18-25 ans sont peu différents de ceux des générations précédentes¹, alors même que le changement climatique est une préoccupation pour 90% d'entre eux².

¹ Environnement : les jeunes ont de fortes inquiétudes mais leurs comportements restent consuméristes ; CREDOC, 2019

² Les jeunes et l'engagement ; sondage Ifop pour la Fondation de France, 2022

Plus d'infos



www.materre-enclasse.org

