

# Approche pédagogique

Drôle de Planète synthétise une approche interdisciplinaire (différentes composantes de l'ErE sont abordées) et systémique (les connexions entre ces composantes sont mises en évidence)<sup>1</sup>. Il est pensé en gradation en fonction des âges, en passant d'un territoire proche de l'enfant pour les plus jeunes, vers des problématiques planétaires pour les plus âgés.

Le maître du jeu pourra choisir de partir d'une situation problème précise contextualisée (par exemple l'interdiction du glyphosate) ou de traiter une problématique globale (la pollution de l'environnement due à l'agriculture).

A chacune des étapes, la porte est ouverte sur différentes approches (expérientielle, sensorielle, critique,...). Drôle de Planète permet d'aborder des problématiques en ErEDD telles qu'elles ont été formulées dans les référentiels inter-réseaux

## Objectifs pédagogiques

Les premières étapes du jeu consistent en une analyse d'une problématique environnementale. Ces étapes permettent d'exercer les compétences présentées dans le document : « L' Education relative à l'Environnement et au développement durable dans le système éducatif en Fédération Wallonie Bruxelles » (Document réalisé par l'inspection dans le cadre des assises l'ErEDD).

(Tableau 1 – Outil 2 – p.12)

1	S'approprier des savoirs et des savoir-faire à propos d'une problématique relative à l'environnement.
2	Mobiliser des savoirs et des savoir-faire en vue d'aborder une problématique relative à l'environnement.

<sup>1</sup> Le jeu *Drôle de Planète* est basé sur une approche scientifique et tend vers une analyse systémique. L'objet d'une approche systémique : « est de permettre à tous ceux qui travaillent dans une situation complexe, et quels que soient les rôles qu'ils y jouent, d'analyser cette complexité, de la décrire, de percevoir, le cas échéant, les dysfonctionnements, de prendre en considération les différents niveaux de la réalité sociale ou institutionnelle. D'autre part, elle s'efforce de permettre à celui qui intervient de maîtriser autant que possible les transformations en chaîne qu'il détermine et d'en mesurer les conséquences » [ONU., *L'éducateur et l'approche systémique. Manuel pour améliorer la pratique de l'éducation. Paris 1981*].

Les étapes du jeu proposent de détecter les liens de causalité entre les différentes composantes de la problématique traitée. L'approche est résolument interdisciplinaire puisque les différentes dimensions (écologique, politique, économique, social, psychologique, ...) sont abordées et les multiples contenus permettent la transversalité au sein des prescrits de l'enseignement. Néanmoins, le parti d'une approche linéaire est adopté : le jeu permettra de détecter un ou plusieurs niveaux de causes et conséquences en les liant l'une à l'autre pour constituer un système où les connexions entre composantes sont mises en évidence. Les joueurs prétendront ainsi déterminer les causes et conséquences exactes de la problématique alors que les problématiques environnementales relèvent en général de la complexité. Une approche complexe prendrait en compte l'incertitude sur les causes et conséquences attendues ainsi que la difficulté voire l'impossibilité de proposer une modélisation de la problématique (voir par exemple, Edgar Morin, *Introduction à la pensée complexe*).



# DRÔLE DE PLANÈTE

3	Transférer des savoirs et des savoir-faire dans une problématique nouvelle relative à l'environnement.
4	Rechercher et traiter de l'information relative à une problématique environnementale.
5	Identifier, analyser et comprendre les interrelations et interdépendances entre les différentes composantes environnementales (écologiques, sociales, économiques, politiques, culturelles, éthiques).
6	Construire une vision systémique d'une problématique environnementale.
7	Proposer des solutions à une problématique environnementale en tenant compte de leurs conséquences à plus ou moins long terme.
8	Valider un projet environnemental ou une production respectueuse de l'environnement.

Les étapes du jeu de plateau qui incitent à imaginer et faire des actions, peuvent permettre de travailler les objectifs annoncés dans le tableau 2, de l'outil 2 (p.12) de ce même document de référence pour l'ErEDD.

9	Percevoir l'environnement de façon sensorielle et émotionnelle.
10	Construire une relation avec son environnement naturel et se percevoir comme élément de celui-ci.
11	Développer un esprit critique quant à l'impact de nos modes de vie sur l'environnement.
12	Adopter un comportement conciliant les exigences d'un développement respectueux de l'environnement et les valeurs humaines (équité, solidarité, partage...).
13	Participer au sein de la société civile (école, commune...) à des projets environnementaux.
14	Travailler en équipe sur des problématiques environnementales concrètes.
15	Se motiver et motiver les autres à agir dans la perspective d'un développement respectueux de l'environnement.
16	Développer et mettre en œuvre des projets environnementaux en faisant appel à sa créativité.
17	Accepter les points de vue des autres (écouter, dialoguer, argumenter...) et apprendre à gérer les conflits d'intérêts collectivement, de manière ouverte et constructive.