SANTÉ
Les jeux vidéo, outils pédagogiques comme les autres ?
P.04

CITOYENNETÉ
Le développement durable à l'école
P.11

SOLIDARITÉ
10 questions sur l'accueil **des enfants réfugiés**
P.20

EN COURS

INSPIRER LA COMMUNAUTÉ ÉDUCATIVE POUR LE BIEN-ÊTRE DES ÉLÈVES

Le développement durable à l'école

1
AVRIL 2016

adosen
prévention santé mgen

VOTRE MAGAZINE *Actions* santé DEVIENT

EN COURS

Inspirer la communauté éducative pour le bien-être des élèves : c'est l'objectif que se fixe votre nouveau magazine **EN COURS**. Chaque trimestre, et de façon complémentaire au site internet adosen-santé.com, **EN COURS** traite de questions essentielles à l'épanouissement de vos élèves : des sujets de santé, bien sûr, mais aussi de citoyenneté et de solidarité. Sa formule, attractive, vous propose, autour de ces trois thématiques, des reportages, des entretiens, des partages d'expérience, des conseils ou des fiches pratiques, le tout dans des formats variés, pédagogiques et ludiques. En bonus, **EN COURS** vous met à disposition, dans chaque numéro, une infographie détachable, facile à partager avec vos élèves et à afficher en classe, consacrée à la thématique centrale du numéro. **EN COURS**, c'est votre outil de réflexion pour vous aider à accompagner vos élèves le mieux possible au quotidien !

EN COURS est un magazine trimestriel publié par l'ADOSEN Prévention Santé MGEN - 3 Square Max Hymans – 75 748 Paris cedex – 01 40 47 27 86 - adosen@mgen.fr ; **Direction de la publication :** Eric Chenut ; **Rédaction en chef :** Karim Ould-Kaci ; **Rédaction en chef adjointe :** Antoine Evennou ; **Comité éditorial :** Cécile Blanchard (CRAP – cahiers Pédagogiques), Sandrine Boussouloux (INPES), Christine Ferron (IREPS de Bretagne), Bernadette Grosyeux (Centre de la Gabrielle), Paul Méhu (FCPE), Jose-Noëlle Roux (ANPBSE), Bernard zaneboni, Jean-Claude Rochignieux, administrateurs ADOSEN ; **Journalistes :** Amelle Nebia, Charles Legueltel ; **Responsable PAO :** Laurence Médard ; **Maquettistes :** Armelle Adjovi, Sophie Brenna ; **Photographes :** Hervé Touroude, Marc Bertrand ; **Illustrations :** Sophie Ledesma et Lucile Prache pour Virginie illustration, Julien Roux pour Illustrissimo ; **BD :** Frédéric Deligne ; **Conception :** wefactory &Co ; **Impression :** Imprimerie MGEN ; **Dépôt légal :** avril 2016 – **N°ISSN :** 2266-2480 ; Prix du numéro : 6€ - **Abonnement :** 20 € ; Ce numéro a été tiré à 10 000 exemplaires.

CONTRIBUTEURS

MICHAEL STORA
est psychologue et psychanalyste spécialiste des mondes numériques. Selon lui, les jeux vidéo, adaptés à chaque enfant, favorisent le développement cognitif et peuvent résoudre des problèmes d'apprentissage à l'école.

GEORGES COGNET
est psychologue et vice-président de l'Association Francophone de Psychologie & Psychopathologie de l'Enfant et de l'Adolescent (APPEA). Il souligne que le jeu vidéo est une échappatoire qui aide l'enfant à accepter une réalité parfois trop dure.

SÉBASTIEN CHÉRITAT
est professeur des écoles et formateur TICE à l'école des Chartreux d'Issy-les-Moulineaux, établissement labélisé Éco-École. Il porte avec conviction ce programme pédagogique essentiel.

STÉPHANIE BENEY
est responsable du programme Éco-École. Elle insiste sur la collaboration entre les écoles et les instances gouvernementales pour proposer aux élèves une approche plus pédagogique du développement durable.

NATHALIE JANSSENS
est professeure bénévole dans le camp de réfugiés de Calais dans le cadre de l'association de l'école laïque du Chemin des Dunes. Elle souhaite pouvoir apporter un cadre fiable et bienveillant à des enfants confrontés à de grands traumatismes sociaux.

ÉDITORIAL

« Parcours éducatifs en santé : un outil pédagogique ? »

Éric Chenut
Président de l'ADOSEN

La circulaire relative aux parcours éducatifs en santé (créés par la loi de refondation de l'école de 2013 et la loi santé adoptée en 2015) a enfin été publiée en janvier 2016. Ce sont près de deux années qu'il aura fallu attendre avant la parution de ce texte, pourtant essentiel à notre système éducatif.

Alimentation, vaccination, activités physiques et sportives, sommeil... sont autant de thématiques qui influent sur la santé des élèves et donc également leur bien-être et leur réussite scolaire.
Ces parcours ont donc un rôle avant tout émancipateur, en apportant les compétences et les connaissances à chaque jeune pour prendre sa santé en main et éviter les comportements à risques à court et long terme.

Enseignants, infirmiers, CPE, etc. beaucoup de professionnels de l'éducation l'avaient compris et agissaient déjà au quotidien. Désormais, ils disposent d'un cadre formalisé pour mener ces actions de prévention et d'éducation à la santé.

Voici donc une mesure qui est la bienvenue mais dont on ne peut imaginer une application effective sans accompagnement, sans informations, sans outils. C'est à cela que tente de répondre le nouveau positionnement de l'ADOSEN, depuis son AG de juillet 2015, à travers son site internet et le nouveau format de son magazine : **EN COURS**.

Cette refonte, basée sur vos retours et remarques, a pour but, en complémentarité avec le site internet, de faciliter l'élaboration et la mise en œuvre de projets dans votre classe, votre établissement, en partageant avec vous des idées innovantes, des conseils d'experts, des retours d'expériences...

EN COURS est un reflet des initiatives des acteurs de l'éducation, dont l'ambition est d'inspirer la communauté éducative pour le bien-être des élèves!
N'hésitez pas à le faire connaître et à nous faire part de votre appréciation, c'est ensemble que nous l'adapterons au mieux à vos besoins, à vos attentes, ce magazine est avant tout le vôtre !

LES JEUX VIDÉO

OUTILS PÉDAGOGIQUES COMME LES AUTRES ?

ILS SONT QUADRAGÉNAIRES, INCONTOURNABLES, ET L'OPINION S'EN MÉFIE TOUJOURS. 95,5 % DES 6-14 ANS Y JOUENT AU MOINS UNE FOIS PAR SEMAINE[1]. ENTRE FANTASMES ET RÉALITÉ, LES JEUX VIDÉO QUESTIONNENT : QUEL IMPACT SUR LE DÉVELOPPEMENT COGNITIF DES ENFANTS ? ÉLÉMENTS DE RÉPONSE AVEC MICHAEL STORA, PSYCHOLOGUE ET PSYCHANALYSTE SPÉCIALISTE DES MONDES NUMÉRIQUES.

Michael Stora
Psychologue et psychanaliste spécialiste des mondes numériques

MICHAEL STORA EN 5 DATES

2000 Cofonde l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines (OMNSH)
2005 Parution de *Guérir par le virtuel, une nouvelle approche thérapeutique* (Presses de la Renaissance)
2006 Formateur à la prise en charge des cyberdépendants. Parution de *L'enfant au risque du virtuel* avec Serge Tisseron et Sylvain Missonnier (Éditions Dunod)
2007 Expert auprès des ministères de la Jeunesse, de la Culture et de l'Éducation Nationale pour le Projet Éducation aux Multimédias (PEM). Publication *Les écrans, ça rend accro…* (Hachette Littérature, collection « ça se discute »)
Depuis 2012 Directeur scientifique de Manzalab, société spécialisée dans les Serious Games

LES JEUX VIDÉO SERAIENT DONC POSITIFS ?

MS : Il existe, bien évidemment, de bons et de mauvais jeux. Adaptés ou pas à l'âge, au caractère et à la maturité psychoaffective des enfants joueurs. Ce sont des objets culturels à part entière reconnus comme tel, depuis une dizaine d'années, et chaque catégorie de jeux (ndlr : jeux d'action, de sport, de rôles, de stratégie militaire et de plate-forme) est soumis à des normes dites « PEGI » (Pan European Game Information). Ce « CSA du jeu » fixe la règle avec des pictogrammes placés sur les emballages. Ils renseignent sur l'âge conseillé de 3 à 18 ans. Évidemment, ces normes sont faciles et excitantes à transgresser. Quel enfant n'a jamais consulté en secret le livre placé tout en haut de la bibliothèque des adultes ? Visionné le film interdit ? Le jeu vidéo répond à la même mécanique.

LES JEUX VIDÉO DÉVELOPPERAIENT L'INTELLIGENCE COGNITIVE. EST-CE VRAIMENT LE CAS ?

M. S. : Il existe pléthore d'études sur les effets bénéfiques des jeux vidéo sur l'intelligence cognitive. Celle de la psychologue Patricia M. Greenfield, de l'Université américaine UCLA[2], fait autorité. Elle date déjà d'une quinzaine d'années ! Elle démontrait que ce type de jeux favorisait la plasticité cérébrale des joueurs réguliers. Les travaux des neurologues, notamment ceux de Daphné Bavelier et de C. Shawwn Green, de l'Université de Rochester[3], prouvent que les jeux de rôle ou les FPS, par exemple, (ndlr : les First Person Shooter désignent les jeux de tirs à la première personne) développent les capacités attentionnelles et visuelles.

CONCRÈTEMENT, QUELLES COMPÉTENCES SONT DÉVELOPPÉES ?

M. S. : J'en distingue trois. La première concerne la spatialisation en trois dimensions avec le développement de la mémoire ou de la coordination visuo-motrice, par exemple. La deuxième compétence dope l'intelligence dite « déductive », celle de la logique. Enfin, le multitasking. Il s'agit non pas de faire plusieurs choses en même temps sur différents écrans, comme on le croit souvent, mais d'établir des liens cérébraux entre des informations de nature différente pour créer des perspectives et bâtir une stratégie.

VOUS ÊTES L'UN DES PIONNIERS DU SOIN DES PLUS JEUNES PAR L'UTILISATION DE JEUX VIDÉO. EN QUOI CES DERNIERS PEUVENT-ILS AIDER À DÉNOUER UNE SITUATION DIFFICILE ?

M. S. : C'est principalement vrai pour des enfants qui présentent des troubles de l'attention ou qui sont en situation d'hyperactivité. Le jeu impose un temps de concentration pour pouvoir progresser. On travaille sur la flexibilité du cerveau, autrement dit sur la pierre angulaire de l'intelligence humaine. Ce sont souvent des enfants en situation d'échec dans leurs processus d'apprentissage : affectif, scolaire (dyslexie en tête) ou dans leurs relations aux autres. Le jeu récompense avec emphase (ndlr : les rewards) leurs progrès : applaudissements, pluie de signes positifs comme des cœurs ou des bisous avec des couleurs, de la musique… Ils sont fêtés. Cela restaure l'estime de soi.

LE JEU VIDÉO EST-IL LE BIENVENU DANS LES ÉCOLES ?

M. S. : Il y a, bien sûr, çà et là des initiatives. Mais cela demeure encore exceptionnel. D'abord parce que le jeu vidéo va à l'encontre de ce que propose l'école. Leur première vertu n'est pas l'apprentissage, mais la récréation. Ensuite, parce que le rapport vertical professeur/élève est bouleversé. L'enseignant devient un joueur. Un compétiteur qui accepte de perdre et ce, devant tout le monde. Accepter de se défaire de son statut de sachant

pour devenir un accompagnant ou un co-joueur ne va pas de soi. Mais, pour certains élèves en situation de décrochage, le jeu peut devenir un média communicationnel transitoire utile pour restaurer le dialogue et la confiance. Si les initiatives sont encore rares, elles proviennent, dans leur grande majorité, de professeurs passionnés par le jeu et souvent capables de programmer. Certaines initiatives intéressantes mêlent plusieurs matières comme les mathématiques, le français, l'anglais et le dessin. Les élèves apprécient beaucoup la transversalité des savoirs. Cela ressemble à la vraie vie !

EXISTE-IL UNE MÉTHODE POUR LES UTILISER DANS CE CADRE ?

M. S. : Non, puisque leur utilisation n'est pas contrainte. C'est toujours la motivation d'un enseignant et sa passion pour le jeu vidéo qui sont à l'origine de leur développement et de leur appropriation par les élèves. Jouer doit se faire dans un but éducatif et les bénéfices ne sont pas encore étudiés. Il n'existe pas encore d'outils d'évaluation proposés par l'Éducation Nationale. Néanmoins, on sait que les jeux vidéo sont de bons supports pour motiver une classe. On se souvient tous d'un professeur, un peu meilleur que les autres, parce qu'il montrait des films ou partageait ses photos. « *Il n'y a pas d'apprentissage, sans expérience hédonique* » disait Freud.

86,1 %

DES 6-9 ANS JOUENT AUX JEUX VIDÉO[1].

QU'EN EST-IL DE L'ESSOR DES JEUX DITS « SÉRIEUX » ?

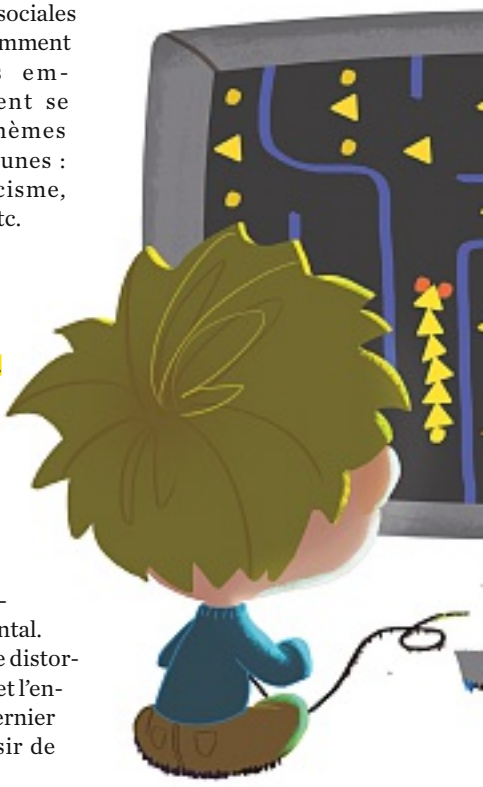
M. S. : On utilise les serious games pour développer une compétence : apprendre l'anglais, les échecs ou les capitales du monde par exemple. C'est très proche de l'e-learning (ndlr : autoapprentissage en ligne des adultes), qui propose de dématérialiser les apprentissages et les compétences. Leur vocation est d'abord « utile » et certains éditeurs en créent des spécifiques pour les écoles. Pour les jeunes publics, le secteur est encore, aujourd'hui en France, préempté par le domaine de la santé. Les enfants souffrant de graves affections qui nécessitent des soins très lourds comme une chimiothérapie, par exemple, suivent ces petits programmes pour les préparer à les affronter. Le message est clair : se soigner est un parcours. Le serious game décompose et prépare ce parcours. On peut imaginer de nombreux développements d'ordre préventif pour sensibiliser les jeunes : alcool, drogues, etc.

Y'A-T-IL D'AUTRES TENDANCES QUI ÉMERGENT EN MATIÈRE DE SERIOUS GAMES ?

M. S. : Leur matière d'analyse évolue vers davantage de citoyenneté. Ce que l'on nomme les empathy games. Ce sont des jeux qui sensibilisent aux conséquences de nos actes sur la société. Le jeu américain « Papers Please », par exemple, propose, dans une société totalitaire fictive, de devenir un douanier qui régulera, ou pas, les arrivées de migrants. Les conséquences économiques et sociales sur le territoire sont évidemment observées. D'autres empathy games pourraient se concentrer sur des thèmes qui questionnent les jeunes : le harcèlement, le racisme, le handicap, la planète, etc.

IMPOSSIBLE D'ÉVOQUER LES JEUX VIDÉO SANS MENTIONNER LA POSSIBLE ADDICTION. COMMENT LA RECONNAÎT-ON ?

M. S. : Les signes sont connus. Une absence au dîner familial, la rupture des liens sociaux et la déscolarisation. C'est une addiction de type comportemental. La bascule provient d'une distorsion entre le jeu (le play) et l'enjeu (le game). Quand ce dernier prend le pas sur le plaisir de



jouer, il faut s'en inquiéter. Ces addictions sont rares et se manifestent principalement dans l'espace des jeux en ligne qui ne s'arrêtent jamais et qui installent des mondes persistants. Quand les parents s'inquiètent, on a déjà fait la moitié du chemin vers le sevrage.

« LE JEU VIDÉO BOULEVERSE LE RAPPORT VERTICAL ENTRE LE PROFESSEUR ET SES ÉLÈVES. CES DERNIERS ADORENT ! »

(1) « *Les pratiques de consommation de jeux vidéo des Français* » TNS Sofres pour le CNC – septembre 2013
(2) « *Du rôle des jeux vidéo dans l'évolution des compétences cognitives* » Université de Californie UCLA – 2001
(3) C.S. Green et D. Bavelier, « *Action video game modifies visual selective attention* » publiée dans Nature, n° 423 – 29 mai 2003

« En jouant à faire semblant, on prend congé du réel pour, parfois, mieux le supporter »

POINT DE VUE

« Il s'agit avant tout de jeux ! » prévient Georges Cognet lorsqu'on évoque les jeux vidéo et leur influence sur le développement cognitif. *« Le pouvoir de faire semblant est fondamental dans la construction psychique de l'enfant. Il peut exprimer ses désirs et sa part d'agressivité, sans réelles conséquences sur le réel ».* La transgression par le jeu permettrait même à certains adolescents de *« composer avec la violence pubertaire qu'ils subissent ».* Le jeu vidéo évolue dans un lieu transitionnel (entre réalité et réalité psychique), dans lequel il s'implique et où son imagination peut s'exprimer librement. Las de devoir sans cesse expliquer que *« les pathologies liées aux jeux vidéo sont très rares »,* le psychologue exhorte néanmoins les parents à *« être interventionnistes. À s'intéresser au type de jeu et au temps passé à y jouer ».* Le praticien rejette, cependant, la violence extrême de certains jeux. Notamment concernant les représentations dégradées de la femme (hypersexualisation, soumission, prostitution), auxquelles il consacre actuellement ses recherches.

Georges Cognet, psychologue et vice-président de l'Association Francophone de Psychologie & Psychopathologie de l'Enfant et de l'Adolescent (APPEA)

PLAN NUMÉRIQUE POUR L'ÉDUCATION

100 % DES ÉTABLISSEMENTS CONNECTÉS EN 2018

70 000 élèves et 8 000 enseignants sont désormais connectés.
Ce sont les résultats de la première année d'expérimentation du Plan numérique pour l'Éducation* déployé dans 600 écoles et collèges (sur un total de 59 300).
D'ici à 2018, l'objectif est de doter tous les écoliers et les collégiens d'équipements et de ressources pédagogiques numériques.
Le budget alloué pour construire une école numérique s'établit à 1 milliard d'euros sur trois ans. Les collectivités locales seront soutenues par le Gouvernement pour l'acquisition du matériel. Dans les différents appels à projets « e-éducation » retenus par le ministère de l'Éducation Nationale, certains concernent le développement des jeux sérieux. On peut citer « Élan pour la lecture », de Manzalab, ou « Tagtice », de Diginext, par exemple.

* Consultez le portail dédié : ecolenumerique.education.gouv.fr et #Ecolenumerique pour vous tenir informés de toutes les initiatives sur le territoire.

EN PRATIQUE

3 SERIOUS GAMES À LA LOUPE

1 Corpus Gang : la santé expliquée à mes potes

C'est un jeu dont la promesse est « d'être plus drôle que Kev Adams ». Le joueur suit les aventures d'un cœur d'adolescent(e) et de son gang : le cerveau, les reins, les intestins, les poumons, les ovaires, etc. Ce Party Game (composé de 11 mini-jeux) propose aux ados de mieux comprendre leur corps, à travers les prismes de la santé, de l'hygiène et des relations aux autres. Le joueur doit remporter 15 trophées, peut collectionner 27 étoiles, le tout sur une bande son très rock. Les noms des mini-jeux parlent d'eux-mêmes : « Le réveil : tape au bon moment ! », « La pause : va chercher le dernier goûter au distributeur ! » ou encore « Le banc : rebooste ton pote ! ». Corpus Gang se joue sur smartphone ou sur tablette, où il faut shaker (secouer) et souffler sur l'écran pour terminer ses niveaux. L'expérience Corpus Gang se prolonge sur « Fesse-book », « Touïtter » et sur « Youtubedigestif » et propose aussi de partir à la découverte du corps humain avec Corpus, un site d'anatomie informatif signé Canopée.

Pour qui ?
Les 12-18 ans.
Sur quoi ?
Prévention santé et anatomie.
Comment ?
Sur mobile en téléchargement gratuit sur Android et iOS.
Auteurs :
Ouat Entertainment avec Canopée, la MGEN, l'INPES et Universciences.

2 Stop Disasters Game : halte aux catastrophes naturelles !

C'est un jeu de simulation sur la prévention des catastrophes naturelles : tsunami, inondation, ouragan, tremblement de terre ou incendie de forêt. Le joueur se familiarise avec les compétences à acquérir pour limiter les dégâts sur des populations et des écosystèmes donnés. Deux matières sont étudiées : l'urbanisme et la maîtrise de la communication pour sauver, à temps, les habitants d'une zone à risque. La finalité est, certes, de sensibiliser aux enjeux écologiques, mais aussi d'installer une culture d'écorésilience collective pour les catastrophes écologiques majeures.

Pour qui ? Les 9-16 ans.
Sur quoi ? Prévention des catastrophes naturelles.
Comment ? Sur tous les écrans en téléchargement gratuit.
Auteurs : l'Onu avec l'ISDR (International Strategy for Disaster Reduction).

3

Mission Océans : de l'*edutainment* pour sauver la planète

Créé à partir d'images inédites du film *Océans* de Jacques Perrin et Jacques Cluzaud, sorti dans les salles en 2010, « Mission Océans » est un jeu d'aventure et de gestion qui propose de protéger et de préserver les océans pour rétablir l'équilibre de la planète. Le joueur collecte des informations pour optimiser les ressources naturelles tout en gérant une équipe. 300 missions sont possibles pour gagner des images (notamment d'animaux en 3D) et des vidéos inédites pour alimenter son Aquatek, encyclopédie virtuelle à partager sur les réseaux sociaux.

Ce jeu, sorti lors de la COP21, est un voyage initiatique (ndlr : de l'edutainment, selon les termes des producteurs du jeu, un autre mot pour définir les jeux sérieux) pour explorer les fonds marins.

Pour qui ?
Toute la famille.
Sur quoi ?
Préserver les océans pour sauver la planète.
Comment ?
Sur tous les écrans et une appli chasse au trésor « Mission Océans eCard » en téléchargement gratuit.
Auteurs :
2d3D animations coproduit avec Galatée Films (Jacques Perrin). Partenaires scientifiques Mercator Océan (CNRS, Ifremer, IRD, Météo France, Shom).

CORPUS GANG : « MÊME LES PROFS DEVRAIENT Y JOUER… CAR, POUR UNE FOIS, ON PARLE DU CORPS SANS PRISE DE TÊTE. »

ET AILLEURS ?

Le *numérique progresse* en classe

EN EUROPE, SI L'INTRODUCTION DE JEUX VIDEO À L'ÉCOLE reste marginale et cantonnée à quelques initiatives isolées, l'usage des outils numériques dans l'enseignement progresse, bien qu'il reste controversé. C'est en Europe du Nord qu'il se révèle le plus répandu, porté par la volonté publique de moderniser les méthodes pédagogiques traditionnelles.

GRANDE-BRETAGNE

LEUR ATOUT

En 2014, le ministère de l'éducation anglais a inscrit au programme un cours de programmation informatique pour les élèves du primaire au secondaire. C'est le **premier** pays au monde à lancer un tel projet.

DANEMARK

LEUR ATOUT

C'est le pays le plus avancé dans l'usage du numérique dans l'enseignement. Ce dernier est obligatoire à l'école dans toutes les matières et évalué aux examens. Depuis 2002, les jeux informatiques font partie d'un module d'enseignement obligatoire en 5ème, dans toutes les écoles de la ville d'Højby, au nord du pays.

FINLANDE

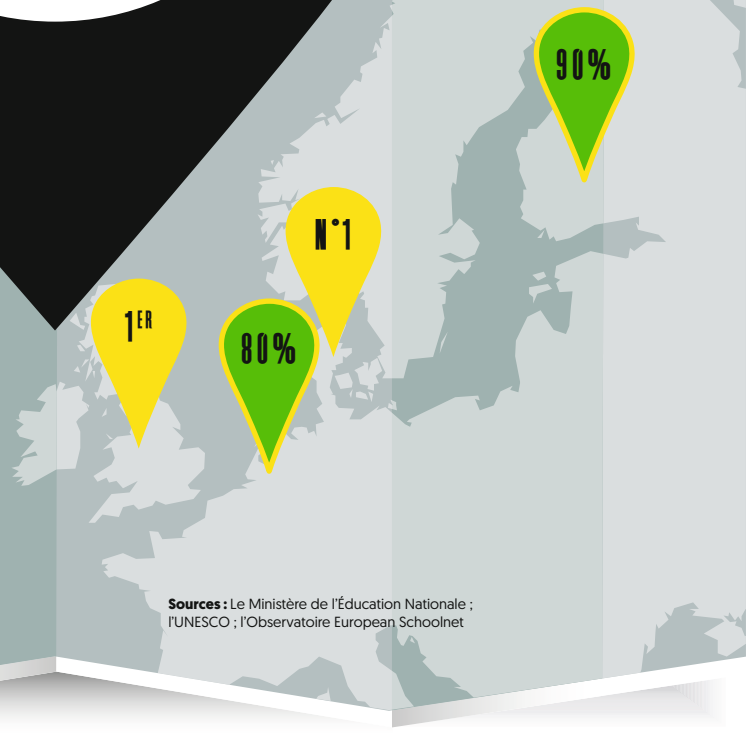
LEUR ATOUT

90 % des enseignants déclarent utiliser les outils du numérique pour un apprentissage plus individualisé. Aujourd'hui, la maîtrise technique et pédagogique de ces outils est obligatoire chez les futurs enseignants.

PAYS-BAS

LEUR ATOUT

La majorité des enseignants du primaire utilisent les outils du numérique, encouragés par **80 %** des instituts de formation néerlandais qui recommandent leur utilisation pédagogique.



Sources : Le Ministère de l'Éducation Nationale ; l'UNESCO ; l'Observatoire European Schoolnet

LE DÉVELOPPEMENT DURABLE À L'ÉCOLE

CITOYENS EN HERBE !

DOSSIER PAR AMELLE NEBIA ET CHARLES LEGUELTEL

RENCONTRER UN ENFANT DE 8 ANS QUI SAIT CE QUE COP21 SIGNIFIE, EST-CE EXCEPTIONNEL ? PAS TANT QUE CELA EN RÉALITÉ !
LE DÉVELOPPEMENT DURABLE EST ENSEIGNÉ DEPUIS 2007 DANS LES ÉTABLISSEMENTS. À LA RENTRÉE 2016, UN ENSEIGNEMENT TRANSVERSAL BAPTISÉ « TRANSITION ÉCOLOGIQUE ET DÉVELOPPEMENT DURABLE » SERA OBLIGATOIRE DE LA MATERNELLE AU BACCALAURÉAT.
LE DÉVELOPPEMENT DURABLE EST UNE MANIÈRE TRÈS CONCRÈTE DE COMPRENDRE LES VALEURS DE LA RÉPUBLIQUE. PLONGÉE AU CŒUR D'UNE ÉCOLE VERTE !

INFOGRAPHIE 12
Quelle conscience écologique chez les Français ?

INTERVIEW 14
Sébastien Chéritat : « Les enfants sont des écocitoyens en herbe ! »

REPORTAGE 16
Les doigts dans la terre

POUR ALLER PLUS LOIN 18
Des enseignants impliqués

QUELLE CONSCIENCE ÉCOLOGIQUE CHEZ LES FRANÇAIS ?

ENTRE 2004 ET 2013, LE NOMBRE D'**EMPLOIS ENVIRONNEMENTAUX** A AUGMENTÉ DE PLUS DE **34 %**

SOIT À UN **RYTHME ANNUEL MOYEN** DE **3,3 %**, TRÈS SUPÉRIEUR À CELUI DE L'ENSEMBLE DE L'ÉCONOMIE

LES ÉCOACTIVITÉS EMPLOIENT **442 400** PERSONNES, SOIT **1,7 % DE L'EMPLOI**

80 %

DES FRANÇAIS ESTIMENT AVOIR UN RÔLE DIRECT À JOUER DANS LA **PROTECTION DE L'ENVIRONNEMENT**

Enquête Eurobaromètre - 2014

16 %

DES CONSOMMATEURS FRANÇAIS DÉCLARENT ACCEPTER SOUVENT DE **PAYER PLUS CHER POUR ACHETER « RESPONSABLE »**

Source : Enquête HAVAS Worldwide – 2014

65 %

DES FRANÇAIS **CONSOMMENT DES PRODUITS BIO**

Source : ministère de l'Écologie. Chiffres clés de l'environnement - Édition 2015

DES PRODUITS BIO
(ALIMENTS, COSMÉTIQUES
ET PRODUITS MÉNAGERS)

Source : Agence Toluna – septembre 2015

10x MOINS

DE SACS PLASTIQUE
QU'IL Y A DIX ANS EN FRANCE

Source : ministère de l'Écologie - 2015

AU NIVEAU EUROPÉEN,
AVEC **344 MILLIONS DE TONNES**, LA FRANCE SE CLASSE AU **QUATRIÈME RANG DES PAYS ÉMETTEURS DE CO_2.**

759 M	462 M	353 M	344 M
N°1 ALLEMAGNE	N°2 ROYAUME-UNI	N°3 ITALIE	N°4 FRANCE

Source : ministère de l'Écologie - 2015

DES PRATIQUES RESPONSABLES EN BAISSE

LA PART DES FRANÇAIS QUI SONT **LASSÉS DE FAIRE DES EFFORTS** SANS VOIR DE RÉELS BÉNÉFICES EST PASSÉE
de 15 % en 2014 à 23,7 % en 2015

DES **GESTES VERTS EN RETRAIT** DE 2010 À 2014

TRIER ET RECYCLER DES DÉCHETS :
de 68,7 % à 64 %

LIMITER LA CONSOMMATION D'EAU DANS LA MAISON :
de 65,5 % à 58,5 %

LIMITER LA CONSOMMATION D'ÉLECTRICITÉ À LA MAISON :
de 51,5 % à 47,8 %

Source : Étude Ethicity - 2015

INTERVIEW

« LES ENFANTS SONT DES ÉCO CITOYENS EN HERBE ! »

Rouge sang et acier pur : l'école des Chartreux à Issy-les-Moulineaux (Hauts-de-Seine), ressemble à un vaisseau spatial arrimé le long de la Seine. Pourtant, derrière cette façade très futuriste, on parle compostage, bulbes, chenilles ou capucines. Mauvaises herbes, aussi. C'est une école labéllisée Éco-École.

RENCONTRE AVEC SÉBASTIEN CHÉRITAT, L'ENSEIGNANT QUI PORTE CE PROGRAMME.

LE DÉVELOPPEMENT DURABLE EST CHEZ VOUS UNE MATIÈRE À PART ENTIÈRE. COMMENT S'INTÈGRE-T-ELLE AU SEIN DE L'ÉCOLE ?

S.C. : De manière très naturelle ! Au-delà de l'actualité récente de la COP21, tous les enfants des sept classes maternelles et primaires sont sensibilisés au développement durable. Qu'il s'agisse du climat, de la biodiversité ou encore de la gestion des déchets, ces thématiques s'intègrent dans nos enseignements. L'école des Chartreux, depuis trois ans maintenant, y accorde une place centrale via le programme Éco-École.

CONCRÈTEMENT, QUELLES FORMES PRENNENT CES APPRENTISSAGES ?

S.C. : Nous pratiquons la pédagogie active, dite aussi « pédagogie de projets ». Réussir et échouer font partie du processus d'apprentissage. Le développement durable, comme matière du vivant, s'y prête parfaitement. Nous avons deux potagers pédagogiques : l'un pour les maternelles au niveau de la rue, et l'autre pour les primaires situé sur une terrasse au deuxième étage (ndlr : les enfants les nomment « petit et grand potager »). Nous y faisons pousser des plantes, des fleurs ou des légumes et des fruits. Nous dégustons des salades, des fraises ou des framboises, par exemple. Nous avons aussi un composteur pour fabriquer notre propre engrais et un bac à matières sèches (ndlr : feuilles, broyat, etc.). Nous avons installé deux hôtels à

insectes dans le potager en terrasse pour favoriser l'observation. Cette année, nous avons un projet d'installation de jardin musical dans le potager des maternelles. Nous travaillons aussi, en plus du thème de la biodiversité, sur celui des déchets avec la mise en place d'un tri des papiers dans toutes les classes. Le thème de l'alimentation nous intéresse également beaucoup ; nous pourrions l'aborder sous l'angle du gaspillage, l'année prochaine.

TOUTE LA COMMUNAUTÉ ÉDUCATIVE PARTICIPE-T-ELLE ?

S.C. : Oui ! Nous avons un comité de pilotage qui englobe la Maison de la nature de Meudon, trois représentants de la mairie, des représentants des parents d'élèves, des délégués des élèves et toute la communauté de l'école, soit 16 personnes en intégrant les enseignants, les personnels administratifs et techniques. Une dizaine d'animateurs en charge des activités périscolaires y siègent également. Tous les élèves de l'école, dès l'âge de trois ans, participent. Pour impliquer davantage les familles, nous avons conçu le « Lundi du composteur », par exemple. Chaque foyer peut apporter ses épluchures ou ses coquilles d'œufs du week-end pour le compostage. Sur le temps périscolaire, les animateurs ont créé « Brico Récup' », une animation pour apprendre à mieux trier les déchets. Le programme Éco-École propose une méthode, un cadre que nous pouvons très librement adapter en fonction de nos envies et de nos ressources. Par exemple, au cours des vacances estivales, la question de l'arrosage s'est posée. Les animateurs ou les agents d'accueil prennent le relais des enfants, mais la mairie nous a proposé de financer un arrosage automatique lorsqu'il n'y a vraiment plus personne à l'école.

À TITRE PERSONNEL ET PROFESSIONNEL, QUE VOUS APPORTE CE PROGRAMME ?

S.C. : J'ai grandi à la campagne dans le respect de la nature et du vivant. Avant de devenir professeur des écoles, j'ai été animateur et directeur de centres de loisirs. À ce titre, j'étais déjà très intéressé par les activités extérieures avec les enfants. Transmettre sa passion de la nature est une chance. Les enfants apprennent la patience, la régularité, l'humilité ou encore le cycle des saisons. Grâce à ma fonction, je suis en phase avec mes valeurs personnelles. Je prends davantage conscience de l'importance de mon rôle dans l'éveil citoyen de mes élèves.

PLUS LARGEMENT, LE PROJET D'ÉCOLE PORTE, CETTE ANNÉE, SUR LA CITOYENNETÉ. POUVEZ-VOUS NOUS L'EXPLIQUER ?

S.C. : En effet, nous nous sommes tous engagés sur le thème de la citoyenneté à travers trois axes complémentaires. Être un écocitoyen via le programme Éco-École, être un citoyen numérique à travers notre reconnaissance comme école innovante* et respecter le vivre ensemble en étant un citoyen respectueux de soi et des autres. Ainsi, apprendre une langue étrangère est partie intégrante de ce projet d'école.

* L'école des Chartreux bénéficie d'un Environnement Numérique de Travail depuis son ouverture, en 2009.

> « Le programme Éco-École forme au respect du monde qui nous entoure, donc à la citoyenneté. »

LE PROGRAMME ÉCO-ÉCOLE EN BREF

Le programme Éco-École, né il y a 24 ans au Danemark sous l'égide de la Fondation pour l'Éducation à l'Environnement en Europe (FEEE), fédère aujourd'hui 45 000 établissements dans 19 pays. Arrivé en France en 2005, il est déployé dans 1 900 établissements*. Il est soutenu par de multiples partenaires, dont les ministères de l'Éducation nationale et celui de l'Écologie, l'Ademe ou encore la MGEN. Six thèmes majeurs du développement durable sont mis en pratique : l'alimentation, la biodiversité, les déchets, l'eau, l'énergie ou les solidarités. Une méthodologie en sept points avec un rétroplanning annuel est proposée aux volontaires : réunion du comité de pilotage, réalisation du diagnostic, mise en œuvre du plan d'action, mesure et évaluation, liens avec les disciplines, implication de l'établissement, engagement créatif et demande (facultative) de labellisation. En juin dernier, 478 établissements ont été labellisés. C'est le thème des déchets qui, avec 37 % des projets, a été le plus plébiscité. En 2015, le nombre de personnes sensibilisées par les projets Éco-École en cours est évalué à plus de 1,2 million ! À noter qu'en 2020, l'ensemble des établissements devront intégrer le développement durable dans leur projet éducatif.

* dont 20 % d'établissements privés.

SÉBASTIEN CHÉRITAT, EN 5 DATES

1997 : animateur en centres de loisirs et en colonies de vacances (diplômé du Bafa spécialité sports outdoor (VTT, escalade et randonnée)
2003 : directeur de centres de loisirs et colonies de vacances (diplômé du Bafd). Organisation de voyages itinérants : Mexique, Espagne, Allemagne
2004 : devient professeur des écoles
2007 : devient « ressource TICE » (Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Enseignement) dans son école
2010 : Arrivée à l'école des Chartreux à Issy-les-Moulineaux

REPORTAGE

LES DOIGTS DANS LA TERRE

CET APRÈS-MIDI, C'EST ACTIVITÉ JARDIN CHEZ LES CE1/CE2 de Sébastien Chéritat à l'école des Chartreux d'Issy-les-Moulineaux. Le soleil brille et les enfants sont pressés de monter dans leur potager pédagogique, situé en terrasse. Une coccinelle s'est invitée en classe, il faut la sauver !

« Ce n'est pas un cours, c'est une activité et c'est la liberté ! » disent les enfants lorsqu'ils montent sur le potager en terrasse. « On transpire en enlevant la terre aussi ! »

« L'hôtel à insectes sert à observer les insectes à travers les fenêtres. On peut leur donner à manger. Il se reposent bien, ici. »
Kaylla, élève

MOTIVÉ !

Mathias est l'un des deux délégués des élèves pour le programme Éco-École. *« On aide la planète à redevenir comme avant, où il y avait plein d'arbres et des forêts partout. Il faut arrêter de polluer et faire pousser des plantes. »* Lors de la COP21, la classe a travaillé sur les thèmes de la pollution et de la fonte des glaces. *« Pour moi, ce que j'ai compris de la COP21, c'est que c'était plein de Présidents au même endroit qui parlent ! ».*

RECYCLER LE PAPIER

Éva tient entre les mains un carton pour recycler le papier utilisé dans la classe. En plus du thème de la biodiversité (label Éco-École en 2014), l'école s'est engagée sur celui des déchets (label en 2015). La Maison de la nature de Meudon fournit ces cartons pour les papiers qui seront ensuite recyclés. Une fois par semaine, c'est la pesée, effectuée par les élèves à tour de rôle : en un an, les déchets papiers ont été divisés par deux.

3 CONSEILS

de Stéphanie Beney,
responsable du programme Éco-École,
pour réussir son projet

« IMPLIQUEZ TOUS CEUX QUI FONT ET QUI SONT L'ÉCOLE ! »

Les élèves, le personnel administratif et technique, les enseignants sont les garants de la pérennité du programme. **En décloisonnant les rôles de chacun, on peut réussir à créer une vraie chaîne humaine impliquée**. C'est un travail d'équipe, avant tout. On n'imagine pas travailler sur les déchets sans impliquer les personnels de ménage, qui sont au bout de la chaîne par exemple. Avec la mise en place d'un comité de pilotage, tout le monde s'engage au même niveau.

« S'OUVRIR SUR SON TERRITOIRE »

Ne pas hésiter à solliciter la commune, le département ou les associations pour donner un sens à la démarche. Cela installe une conscience citoyenne qui dépasse la cour de l'école. Si on travaille sur la biodiversité avec une installation de nichoirs, par exemple, les espaces verts de la ville peuvent illustrer très concrètement en quoi une trame verte est vitale pour la reproduction des oiseaux.

« OSER ÊTRE CRÉATIF ! »

L'enthousiasme généré par un tel projet laisse s'exprimer une grande créativité. Le programme Éco-École n'est pas un cours ! Et le recours à des talents hors de l'école comme des artistes, des bloggeurs ou des musiciens par exemple, implique encore davantage. Utiliser ses propres réseaux sociaux est une bonne piste pour médiatiser ses actions. Ces initiatives intéressent particulièrement la presse locale.

POUR ALLER PLUS LOIN

Le développement durable à l'école

1977
Une circulaire du 29 août donne naissance à l'éducation à l'environnement, dont l'objectif est « de développer chez l'élève une attitude d'observation, de compréhension et de responsabilité à l'égard de l'environnement ».

2004
Premier plan en faveur de l'éducation à l'environnement et au développement durable (EEDD). Deux autres plans pour l'éducation au développement durable (EDD) verront le jour, en 2007 et 2011.

2004
Intégrée au bloc de constitutionnalité, la Charte de l'environnement déclare la nécessité de « l'éducation et la formation à l'environnement » (article 8).

2013
La loi du 8 juillet, qui fixe les grands objectifs d'une refondation pédagogique et éducative de l'école, fait entrer l'EEDD dans le code de l'éducation ; création du label E3D (établissement scolaire en démarche globale de développement durable).

2015
La circulaire n° 2015-018 du 4 février renforce l'éducation au développement durable dans l'ensemble des écoles et établissements scolaires (coins nature, éco-délégués, etc.).

Des enseignants impliqués

À la question de savoir si le développement durable est un sujet d'enseignement important, les enseignants sont 96 % à répondre par l'affirmative, selon une étude sur l'enseignement du développement durable dans les établissements scolaires français réalisée en septembre 2015 par l'institut OpinionWay pour MGEN*. Cette quasi-unanimité est partagée par les parents d'élèves, qui sont 94 % à le penser aussi. Les uns comme les autres estiment, en effet, que la gestion et le recyclage des déchets, la pollution de l'eau, de l'air et du sol, ou encore la gestion de l'eau et le réchauffement climatique représentent des enjeux prioritaires. Toujours selon cette étude, les bénéfices

> « L'éducation au développement durable donne encore plus de sens au métier d'enseignant. »

de l'éducation au développement durable (EDD) se font sentir en classe, où, selon les professeurs, elle favorise une plus grande prise d'initiatives personnelles, ainsi qu'une meilleure cohésion entre les élèves.

Sur le plan personnel, d'après les parents, elle rend les enfants plus sensibles au gaspillage et à la nature, modifie leur comportement quotidien, les conduit à prendre des initiatives et leur procure plus d'épanouissement.
Les enseignants se déclarent largement stimulés par l'EDD. Pour 76 %, elle donne un sens à leur métier, et ils sont 79 % à avoir le sentiment d'y contribuer en cours – chiffre qui atteint 94 % auprès des enseignants participant au programme Éco-École. Il faut dire que l'avenir de notre planète se joue probablement à travers cet enseignement. 83 % le pensent, en tout cas, en estimant qu'il aura un impact positif sur le comportement écologique des citoyens de demain.

* Étude réalisée auprès d'un échantillon représentatif de 1 000 parents d'enfants scolarisés, âgés de 3 à 18 ans, et de 1 060 enseignants du primaire et du secondaire.

Et demain ?

Qu'enseigne l'Éducation nationale ?

À L'ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE

En partenariat avec les collectivités territoriales et les associations, les élèves sont sensibilisés « à la nature, à la compréhension et à l'évaluation de l'impact des activités humaines sur les ressources naturelles » (article L312-19 du code de l'éducation).

AU COLLÈGE

L'éducation au développement durable s'appuie sur les enseignements disciplinaires (histoire, géographie, sciences expérimentales et technologie) et sur l'éducation civique. Dès la rentrée 2016, les élèves bénéficieront d'enseignements pratiques interdisciplinaires qui donneront lieu à des projets concrets sur des thèmes correspondant aux enjeux du monde actuel, dont le développement durable.

AU LYCÉE

L'éducation au développement durable continue à traverser toutes les disciplines, et les problématiques qui lui sont liées sont abordées dans de nombreuses formations de la voie professionnelle (bâtiment, énergie, agriculture, etc.). Des actions de sensibilisation sont menées sur différents thèmes (changement climatique, commerce équitable, etc.) avec le concours, depuis la rentrée 2015-2016, d'éco-délégués, également présents au collège.

À LIRE, À VOIR

La colère des hérissons

(Jacques Cassabois, Hachette, 2013) Roman à partir de 13 ans.
Une histoire d'une jeunesse en révolte contre l'exploitation du gaz de schiste dans une petite commune et qui va entrainer un plus large mouvement, celui des Hérissons en colère ! Un roman d'initiation amoureuse, évoquée de façon très lyrique, doublé d'un grand récit de lutte collective pour défendre l'avenir de notre Terre.

Le camion poubelle

(Max Estes, La Joie de lire, 2012) Documentaire à partir de 3 ans.
Album documentaire à l'approche narrative permettant de comprendre le métier essentiel, difficile et parfois dangereux d'éboueur. Cet album aborde en outre la question écologique avec le tri et le recyclage des déchets.

Terriens malins, missions spéciales pour éco-aventuriers

(Delphine Grinberg, Le Pommier, 2013) Documentaire à partir de 9 ans.

Soixante expériences à faire en groupe, toutes à visée écologique et s'inscrivant surtout dans un cadre urbain. Ce livre porte la volonté de faire réfléchir les jeunes et de présenter l'écologie sous un angle drôle et plaisant.

www.mtaterre.fr

Le plus de M ma Terre : sa web TV proposant une sélection de vidéos pédagogiques sur les grandes thématiques du développement durable. Il propose également des serious games pour mieux comprendre les enjeux écologiques.

http://education.francetv.fr/matiere/developpement-durable/sixieme/jeu/le-petit-prince-et-le-vent

Le Petit Prince et le vent est un serious game proposé par France Télévisions. Le jeu vous entraîne dans un monde enchanteur, où l'on apprend à apprivoiser le vent en construisant une éolienne. Une belle approche des énergies renouvelables !

http://www.citeco.fr/-Jeux-developpement-durable-

Citéco propose de découvrir le développement durable par le jeu, un moyen ludique et pédagogique de retenir le plus important ! Le site impressionne par sa large sélection de jeux d'une grande qualité.

http://www.diplomatie.gouv.fr/fr/sites/odyssee-developpement-durable/

Proposé par le ministère des Affaires Étrangères, ce site est **une rétrospective complète des grandes dates de «L'Odyssée du développement durable ».** On est séduit par sa clarté et ses belles illustrations !

À l'occasion de la COP21, la ministre de l'Éducation Nationale, Najat Vallaud-Belkacem, a annoncé plusieurs mesures en faveur de l'éducation à l'environnement et au développement durable*.

Dans l'enceinte scolaire
L'accès aux produits bio sera encouragé dans les cantines scolaires, qui lutteront contre le gaspillage alimentaire. L'usage des pesticides est par ailleurs interdit dans les établissements.

La formation
La formation des enseignants est assurée lors du Forum national de l'éducation au développement durable, par les plans académiques de formation et dans les écoles supérieures du professorat et de l'éducation (ESPE).

La pédagogie
Dans les écoles, les sorties et la création de coins nature (jardins, hôtels à insectes, mares pédagogiques, etc.) seront encouragées. Chaque année, s'y tiendra, ainsi que dans tous les établissements scolaires, une Semaine pour le climat.

* Certaines mesures figurent dans la circulaire n° 2015-018 du 4 février 2015

10 QUESTIONS SUR... L'ACCUEIL DES ENFANTS RÉFUGIÉS

RÉPONSES DE NATHALIE JANSSENS, PROFESSEURE DES ÉCOLES

1 En quoi consiste le projet l'école du Chemin des Dunes ?

L'école laïque du Chemin des Dunes est un pôle éducatif qui a ouvert en novembre 2015, à l'initiative d'un collectif de bénévoles dans le camp de Calais. Nous sommes une trentaine à le faire fonctionner. Il y a deux classes, l'une pour les adultes, l'autre pour les enfants, et les cours sont donnés en binôme. Pour ma part, j'enseigne les mathématiques deux fois par semaine aux enfants. Concrètement, notre école se présente comme un ensemble de palettes et de structures en bois, recouvertes de couvertures et de bâches en plastique, mais il y a des poêles pour se chauffer, l'électricité, notamment, grâce à des panneaux solaires, des ordinateurs, et bientôt le wifi...

2 À quoi ressemble une journée type ?

L'école est ouverte tous les jours, y compris le week-end, où il y a des activités artistiques et récréatives – marionnettes, ateliers scientifiques, etc. Le matin, le camp est en sommeil, et on laisse les enfants dormir. Puis, vers 11h, on se rend dans leurs quartiers pour les prévenir que l'école va commencer. On porte alors un gilet sur lequel est inscrit « École » en plusieurs langues, dont le français, l'anglais, l'arabe, le pachto et le tigrigna (ndlr : langue officielle de l'Érythrée). En tout, les enfants ont quatre heures de cours par jour.

NATHALIE JANSSENS BIO EXPRESS

Native de Cambrai, Nathalie Janssens a été professeure des écoles pendant plus de vingt ans. Aujourd'hui retraitée, elle enseigne bénévolement aux enfants de réfugiés venus à Calais pour rejoindre le Royaume-Uni, dans le cadre de l'école laïque du Chemin des Dunes, projet soutenu par l'association Solidarité Laïque.

Nota Bene : Lors de l'impression de ces pages, la destruction des 7.5 ha du camp de Calais (surnommé la « jungle » par les réfugiés et les associations) était en cours. Sauvée par décision de justice, et grâce à une forte mobilisation, l'école laïque du Chemin des Dunes poursuivait, avec difficulté, son activité auprès des enfants de réfugiés.

3 D'où viennent les enfants ?

En ce moment, ce sont surtout des Kurdes d'Irak, dont le « quartier » est juste à côté de notre pôle éducatif, mais l'école est ouverte à toutes les nationalités du camp dans la limite de nos capacités d'accueil.... Avec 17 élèves, âgés de 4 à 11 ans, notre classe des enfants est au complet. Bien que l'école ne soit pas obligatoire, les enfants viennent...

4 Que leur apporte l'école ?

C'est un lieu qu'ils aiment, où ils trouvent des règles. Leurs parents ont fui leur pays, traversé l'Europe en camion, à pied ou en bus pour venir jusqu'ici dans l'espoir de gagner l'Angleterre ou de s'installer en France. Ces enfants ont vécu des épreuves que l'on ne peut pas imaginer, et nous sommes là pour apporter un cadre fiable et bienveillant. Si la plupart sont souriants, certains sont renfermés et ont besoin d'exprimer leur colère. Récemment, une petite fille ne voulait plus venir, me rejetait ; lorsque je lui ai témoigné mon affection, elle s'est jetée dans mes bras, en pleurs. Et aujourd'hui, elle est de retour, avec le sourire.

5 Quel est le projet pédagogique ?

Les enfants sont en transit. Ils sont là pour une semaine, deux semaines, un mois, deux mois... Les évaluer est donc très compliqué. C'est pourquoi nous avons bâti nos propositions pédagogiques autour de la socialisation, tout en prenant en considération certains des besoins fondamentaux de l'être humain : communiquer avec ses semblables, s'occuper en vue de se réaliser, se divertir et apprendre. L'objectif est de leur apporter les bases qui leur permettront d'intégrer, en France ou au Royaume-Uni, une structure scolaire et d'y avoir un niveau qui ne soit pas trop défaillant.

6 Quels enseignements privilégiez-vous ?

Dès le départ, j'ai constaté que certains enfants ne savaient pas faire d'addition avec une retenue, ni poser une soustraction. J'ai donc orienté mon cours autour de la construction du nombre et des techniques pour faire des opérations. La classe a été divisée en cinq niveaux d'apprentissage, que nous nous répartissons, mon binôme et moi. Les autres enseignements reposent beaucoup sur la conversation, afin de donner aux enfants le vocabulaire de base pour se repérer dans le temps et dans l'espace, exprimer leurs sentiments, leurs émotions. Le dessin et les émoticônes aident beaucoup.

7 En quelle langue communiquez-vous ?

Nous avons opté pour le français et l'anglais, que les enfants apprennent rapidement. Lorsque les plus jeunes ne comprennent pas nos consignes, les plus grands les leur traduisent. Et lorsqu'ils ne sont pas là, nous communiquons à l'aide de dessins ou par les signes.

8 Que vous apporte cette expérience sur le plan personnel ?

Quand j'arrive le matin, et que j'entends des enfants crier mon nom, j'ai les larmes aux yeux. Je ne pensais pas avoir un jour autant d'importance dans le cœur de quelqu'un d'autre que mon mari et mes enfants. Si j'apporte de la pâte à modeler, par exemple, les enfants, qui n'ont ni télé ni radio, m'embrassent, me font des câlins. Il est impossible de ne pas s'attacher, mais il faut aussi savoir dénouer les liens, car les enfants ne restent pas.

9 Et sur le plan professionnel ?

La barrière de la langue pousse à aller à l'essentiel. Je suis convaincue que c'est comme cela que les enseignements sont facilement assimilables et qu'ils deviennent pérennes. On a tendance à vouloir mettre trop de choses dans la tête des enfants, qui ne peuvent pas tout retenir.

10 Quel est votre souvenir le plus marquant ?

En classe, une petite fille offrant son manteau à une plus petite qu'elle, qui n'en avait pas et qui avait froid. Je me suis dit : ils n'ont rien, et ils arrivent quand même à partager. J'ai trouvé ça incroyable.

Solidarité Laïque, le droit à l'éducation pour les plus défavorisés

Association reconnue d'utilité publique, Solidarité Laïque, fondée en 1956, regroupe une cinquantaine d'organisations (associations, coopératives, fondations, mutuelles, syndicats) et compte des dizaines de milliers de donateurs. Son objectif est de donner accès à une éducation de qualité, aux personnes en difficulté.

1 / UNE PRÉSENCE DANS PLUS DE 20 PAYS

Pour cela, Solidarité Laïque mène des centaines de projets dans plus de 20 pays. Elle a ainsi formé des institutrices d'écoles multilingues au Bangladesh, apporté son aide à un centre éducatif au Liban, ou encore participé à un programme de soutien aux acteurs éducatifs de la société civile en Inde du Sud.

2 / APPEL AUX DONS POUR LES RÉFUGIÉS

Grâce à l'appel aux dons, Solidarité Laïque œuvre, notamment, pour améliorer les conditions d'accueil des réfugiés et déplacés arrivant en Europe et en France. Son action se concentre sur l'appui concret d'initiatives locales axées sur l'éducation. En France, elle soutient par exemple l'école laïque du Chemin des Dunes, qui a ouvert ses portes dans le camp de réfugiés de Calais *(lire p.20)*.

Solidarité Laïque
Éduquées aujourd'hui, plus libres demain

EN BREF

57 MILLIONS

C'est le nombre d'enfants n'ayant toujours pas accès à l'éducation dans le monde. La moitié d'entre eux vivent dans des pays en conflit.
Source : Solidarité Laïque

250 MILLIONS

C'est le nombre d'enfants dans le monde qui ne maîtrisent pas la lecture, l'écriture et le calcul après au moins quatre années de scolarité.
Source : Solidarité Laïque

Journée mondiale des donneurs de sang

Le 14 juin aura lieu la journée mondiale des donneurs de sang. Acte indispensable dans le traitement de nombreuses pathologies, donner son sang sauve des vies ! Chaque année, ce sont plus de 500 000 personnes qui bénéficient d'une transfusion sanguine. Cette action est permise par la mobilisation de milliers de donneurs. Le 14 juin est une date de mobilisation mondiale pour le don du sang. Toutefois, le don est possible tout au long de l'année dans les espaces prévus à cet effet et gérés par l'Établissement français du sang.

Une expo sur l'ESS

L'Économie Sociale et Solidaire (ESS) représente près de 10 % du PIB et des emplois en France, et reste pourtant méconnue des jeunes. C'est pourquoi L'Esper (l'Économie Sociale Partenaire de L'École de la République), a créé un kit d'exposition pour la faire découvrir. Composé de six kakémonos, ce kit explique les valeurs de l'ESS, retrace son histoire, et présente ses acteurs (associations, mutuelles, coopératives, entreprises solidaires d'utilité sociale, fondations). Il est accessible auprès des correspondants régionaux de L'Esper.

Pour en savoir plus, connectez-vous sur http://lesper.fr

Comment parler santé, citoyenneté, solidarité, avec les enfants ?

L'outil indispensable pour agir au quotidien !

Découvrez EN COURS, le magazine trimestriel de la communauté éducative : des expériences de terrain, des décryptages, et des outils pédagogiques autour de la santé, de la citoyenneté ou de la solidarité. Le tout pour mieux accompagner vos élèves au quotidien.
Découvrez également des enrichissements sur : www.adosen-sante.com

Abonnez-vous !

EN COURS

Inspirer la communauté éducative pour le bien-être des élèves

L'ADOSEN au service de la prévention et de la santé

EN COURS vous est proposé par l'ADOSEN, association créée en 1962 et agréée par le ministère de l'Éducation Nationale. Elle diffuse informations et outils et accompagne les équipes éducatives sur le terrain pour la mise en œuvre de leur projet. Elle défend l'idée que chaque professionnel de l'éducation doit être en capacité d'agir pour contribuer au bien-être des élèves, à leur réussite scolaire et à leur émancipation.

Abonnement au magazine EN COURS

Nom : .....

Prénom : ..... Date de naissance : .....

Profession : .....

Structure (pour les établissements scolaires, collectivités territoriales, associations...)

.....

Adresse : .....

.....

Code postal :..... Localité : .....

Courriel : .....

☐ **Je souscris un abonnement au magazine trimestriel EN COURS (4 numéros) au prix de 20 €**

☐ **Je souscris 5 abonnements au magazine trimestriel EN COURS au prix de 75€/an.**

☐ **Je souscris 10 abonnements au magazine trimestriel EN COURS au prix de 100 €/an.**

Date + signature

Bulletin à retourner accompagné de votre chèque à :
L'association ADOSEN Prévention Santé MGEN – 3, square Max Hymans, 75748 Paris Cedex 15

mgen
MUTUELLE
SANTÉ
PRÉVOYANCE
MA SANTÉ, C'EST SÉRIEUX.
J'AI CHOISI MGEN
"Quand on est sportif de haut niveau, la santé c'est essentiel. Et se sentir bien protégé est un réel avantage sur le chemin de la victoire. C'est pourquoi je ne m'entoure que des meilleurs : pour son engagement, pour sa solidarité, pour la performance de sa protection santé et la qualité de son accompagnement, j'ai choisi MGEN."
MARTIN FOURCADE, Champion du Monde et Champion Olympique de biathlon.
mgen.fr
MGEN, Mutuelle Générale de l'Éducation Nationale, n° 775 685 399. MGEN Vie, n° 441 922 002. MGEN Filia, n° 440 363 588, mutuelles soumises aux dispositions du livre II du code de la Mutualité - MGEN Action sanitaire et sociale, n° 441 921 913, MGEN Centres de santé, n° 477 901 714, mutuelles soumises aux dispositions du livre III du code de la Mutualité.