Acteurs et spectateurs de la paix

Ce projet a pour but de mettre en place une exposition avec deux parties. La première sera consacrée au vécu et à la perception de la guerre en Suisse à travers des témoignages que les élèves devront récolter. Pour la deuxième partie, les élèves devront créer des activités pédagogiques qui expliquent le processus pour atteindre la paix à travers le monde ou dans leur quotidien. L'ONG « Amnesty International » guidera la classe dans ses réalisations.

1. **Lien avec le thème du concours :**

   La séquence didactique est axée sur la prise de conscience et la mise en pratique du concept de paix "active" définie par l'UNESCO, ayant pour but une société heureuse et pacifique. Les élèves ont pu se rendre compte que ce concept est pluri- et interdisciplinaire et qu'il dépasse le cadre scolaire, car pour construire un environnement pacifique, il faut tenir compte de plusieurs facteurs, comme l'accès à l'éducation, l'égalité des sexes, le respect de ressources naturelles. Cette prise de conscience a été renforcée par une mise en application concrète grâce à la création d'objets ludiques et informatifs et une mise en perspective historique à travers un travail d'enquête sur l'impact social et individuel des conflits.

2. **Description du processus suivi de la recherche de l'idée à la réalisation :**

   La séquence comprend 5 modules.

   a. Premier module, l'élève prend connaissance de la définition de la notion de paix à l'aide d'un dossier thématique durant X leçons de géographie. Il renforce ces connaissances en participant à un atelier d'improvisation théâtrale sur le thème des droits humains animé par Amnesty International et en assistant au Young Activist Summit.
   b. Deuxième module, l'élève dessine et réalise un jeu de plateau mettant en scène les enjeux du développement durable définie par l'UNESCO. Il partage sa réalisation avec ses camarades à l'occasion d'un atelier jeux de société.
   c. Troisième module, l'élève prend connaissance de l'évolution de la définition de la guerre lors de 4 leçons d'histoire. Il se familiarise également avec les pratiques de l'histoire orale.
   d. Quatrième module, l'élève par groupe de deux interviews un témoin de la guerre et rédige un contre-rendu de l'entretien qui met en relation l'expérience relatée et la situation géostratégique du conflit évoqué. Il classifie et met en perspective l'impact que le conflit a eu sur le témoin. En parallèle, l'élève construit une brève autobiographie réflexive sur son action pacifique au quotidien.

e. Cinquième module, l'élève par demi-classe construit un projet d'exposition sur un support libre (vidéo, papier, musical) pour partager ses connaissances avec les autres élèves de l'établissement. Le but de l'exposition est de faire prendre conscience aux autres élèves de leur rôle dans la construction d'une culture pacifique.

3. **Idée et but du projet**

La séquence didactique vise à rendre tangibles auprès des élèves les principes de paix et de conflits dans leur acceptation contemporaine proposée par l'UNESCO. Elle favorise le dialogue en classe et la construction d'une définition intériorisée à travers l'écoute, l'apprentissage, la mise en relation, la restitution sous forme ludique et créative et enfin le partage avec des pairs.

4. **Budget du projet**

- Young Activist, trajet CFF : 330.-
- Atelier Amesty : 200.-
- Remise des prix ONU, trajet CFF : 330.-
- Impression de poster : 10.- * 10 (groupe de 2) = 100.-
- Matériel de support : 200.-
- Flyer, affiches,.. : 50.-

Total : 1210.-

5. **Planning/ échéancier du projet**

Acteurs de la paix	Spectateur de la paix
- Projet à valider pour le **8 novembre 2019** - Synthèse scientifique à rendre pour le **19 novembre 2019** - Première version à présenter le **3 décembre 2019** - Version finale à rendre pour le **17 décembre 2019** - **juin : exposition dans le gymnase**	- 24, 31 janvier et 7 février : cours (concept de guerre et technique d'histoire orale) - 14 et 21 février : pause (forum horizon, vacances) - 28 février, 6 et 13 mars : travaux personnels (recherches sur le conflit, réalisation de l'interview, analyse des données, autobiographie) - 20 mars : bonus **- 27 mars : rendu des analyses** - 3 avril : définition du média et des objectifs de l'exposition - 10, 17, 21 avril : pause (vacances) **- 15 mai : rendu des deux médias** **- juin : exposition dans le gymnase**

6. **Description des résultats attendus et évaluation prévue.**
    a. Analyse du témoignage : il est attendu de l'élève qu'il rédige une analyse d'une page minimum, trois maximums, présentant des données factuelles sur les conflits (acteurs, périodes, localisations, enjeux, conséquences) et sur le témoin (âge, genre, situation familiale, localisation, expérience, héritage, appréciation) qui sont mises en relation afin d'établir l'impact psychique et matériel d'un conflit sur un individu
    b. Autobiographie réflexive : il est attendu de l'élève qu'il rédige une dissertation d'environ une page sur son action au quotidien dans le cercle familial, amical, scolaire ou local qui concourent à la préservation d'un climat pacifique.
    c. Exposition : il est attendu de l'élève qu'il présente, justifie et réalise un projet créatif permettant de communiquer ses connaissances auprès de ses camarades.

Voici quelques exemples d'activités pédagogiques réalisées par les élèves

2Cci3 Axel et Claudio

Règles du jeu Trivial Pursuit

2-4 personnes

Objets composant le jeu:

- un plateau
- 48 cartes
- 1 dé
- 2-4 camemberts
- 6 catégories

Différentes catégories:

Catastrophe nucléaire de Fukushima
Catastrophe nucléaire de Tchernobyl
Les centrales nucléaire dans le monde
Sortie du nucléaire et solutions
Les conséquences sur la paix sociale
La contrebande nucléaire

Règles:

Tous les pions se trouvent sur la cases de départ. Chaque joueur tire le dé à son tour. Le premier ayant fait le chiffre le plus grand commence la partie. Il y a des cartes, chacunes avec des questions. Chaques joueurs a un camembert à remplir avec 6 triangles. 1 triangle hachuré dans le camembert correspond à une réponse correcte. Le premier joueur qui réussit à remplir le camembert en entier (6 triangles), gagne la partie.

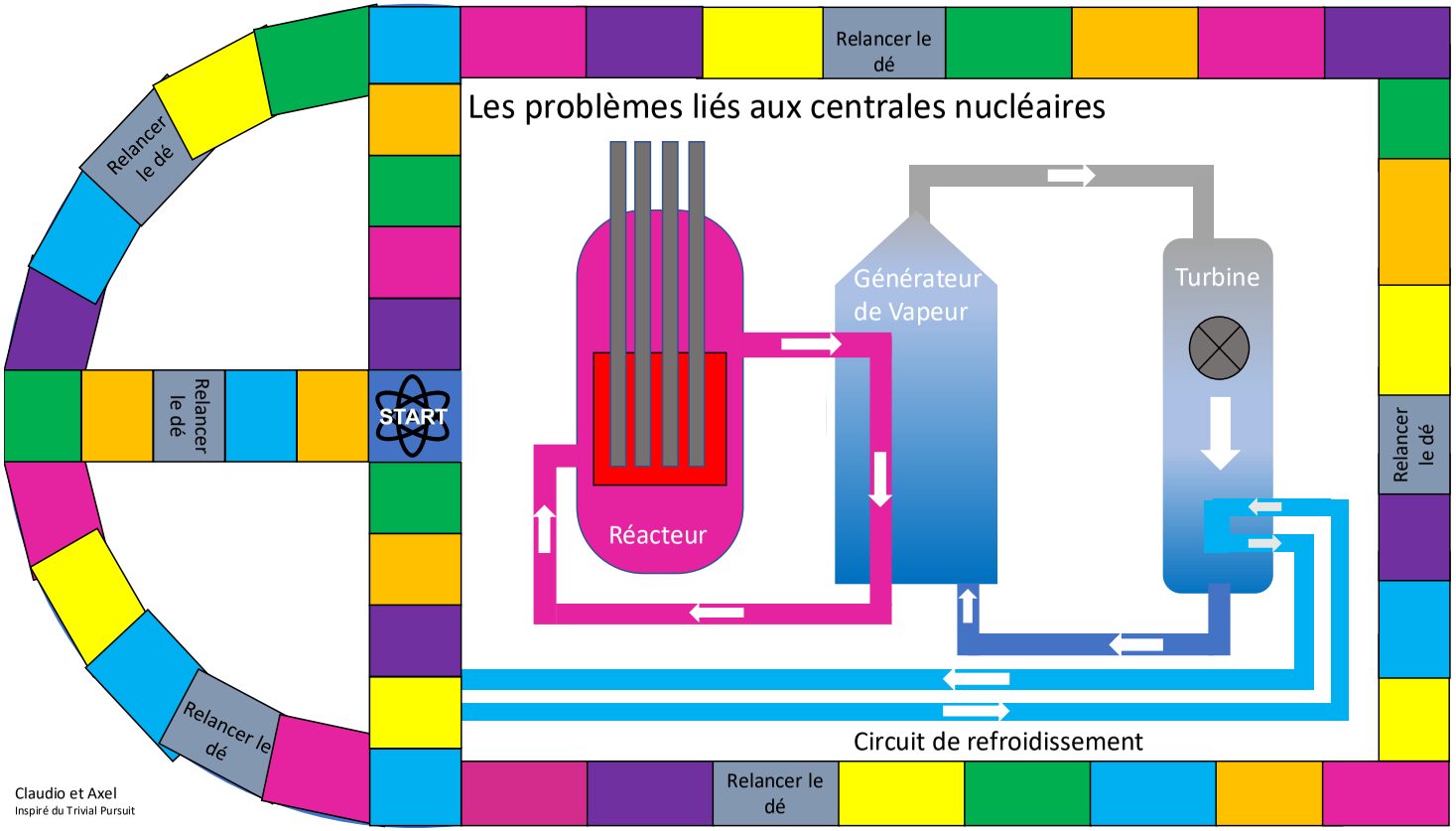
Quand le joueur tombe sur une case “relance le dé” il doit relancer le dé.
Faites attention quand vous lisez un carte, il faut cacher le derrière avec votre main car on peut voir à travers.

ATTENTION Si un joueur tombe sur une case c’est un autre joueur qui doit prendre une carte correspondant à la couleur et poser la question. La réponse est souligné. C’est la personne qui a la carte dans les mains qui décide si la réponse est validé ou pas.

Ce jeu vous permettra d’acquérir de la culture général et vous faire réfléchir sur les questions liés aux centrales nucléaire et leurs solutions.

Étapes:

- Veuillez lire le petit texte explicatif sur les deux catastrophes nucléaires
- Placer ses pions sur START
- Lancer le dé pour définir qui va commencer
- Lancer le dé pour jouer
- Une autre personne doit prendre une carte et la lire
- Si vous répondez juste vous hachuré votre camembert de 1. Si vous répondez faux rien ne se passe.


Relancer le dé
Relancer le dé
Relancer le dé
Relancer le dé
Relancer le dé
Relancer le dé
START
Les problèmes liés aux centrales nucléaires
Générateur de Vapeur
Turbine
Réacteur
Circuit de refroidissement
Claudio et Axel
Inspiré du Trivial Pursuit

Cluedo « sur le chemin de l'école »

But :

Trouver qui est le bacha baz, le lieu et l'objet avec lesquels la victime a été tué.

Avant de jouer :

- De 3 à 4 joueurs
- Écouter l'audio
- Lire la lettre

Le jeu :

1. Il faut mettre trois cartes de types différents (objets, personnages, lieux) dans l'étui rose sans regarder à quoi elles correspondent.

2. Une fois que c'est fait, il faut mélangez les autres cartes (sauf les cartes roses avec le signe point d'interrogation) qui restent et les distribuer aux joueurs. Il est tout à fait possible d'avoir le même type de carte, par exemple avoir deux cartes « objets » ou autre.

3. Tout les joueurs commencent sur la case « sur le chemin de l'école ». Le premier qui joue lance le dé et avance sur le plateau, cependant il ne peut pas aller en diagonale.

4. La joueur doit cocher sur sa grille les cartes qu'il a, sans que les autres ne le voient.

La maison
?
Sur le chemin de l'école
L'école d'Hassan
?
?
Le Park
?
Le centre de Police
?
Le magasin

Vous pouvez relancer les dés.

à utiliser maintenant ou plus tard.

Cette carte ne vous sert à rien

Vous êtes venu ici pour rien

à jouer maintenant

Emettez n'importe quelle hypothèse sans bouger votre pion

à jouer toute de suite.

Emettez n'importe quelle hypothèse sans bouger votre pion.

à jouer toute de suite.

Emettez une hypothèse à la personne de votre choix.

à dévoiler maintenant ou après.

Vous ne pouvez pas jouer au prochain tour

à utiliser toute de suite.

Lettre d'Hassan retrouvée sur le chemin de l'école

J'écris cette lettre parce que d'autres comme moi, d'autres garçons qui ont été enlevés m'ont dit que ça pouvait m'aider à aller mieux, que ça faisait passer le temps, que ça rendait la douleur un tout petit peu plus supportable.

Je n'ai jamais rien voulu de ça. C'est arrivé et je n'ai rien pu faire. Je suis impuissant, faible, prisonnier de ma propre culture. Et puis, cet homme, celui qui m'a fait ça, il était simplement trop fort. J'ai essayé de me débattre, j'ai essayé de résister, mais comment résister quand on sait que le combat est perdu d'avance ?

Je n'oublierais jamais son regard, je n'oublierais jamais le ton de sa voix lorsqu'il a menacé de s'en prendre à ma famille quand j'ai refusé de le suivre. Je n'oublierais pas non plus l'humiliation. Et la peur. Parce qu'il n'y avait que ça. Mon identité a été réduite à néant. Pour lui, je n'étais rien de plus qu'un objet. Un objet de désir. Je n'avais plus aucune valeur. Plus rien.

Et le pire, c'est qu'à l'heure d'aujourd'hui, il y a encore plein de petits garçons qui subissent la même chose. Et la justice ne fait rien. Nous sommes coupables d'être des victimes.