

Kalendaro

Un jeu qui permet de parler de soi tout en restant à l'écoute des autres



EN BREF

Thème : Citoyenneté, histoire, géographie, économie et droit

Type : Atelier pédagogique

Durée: deux interventions de 90min + 1h d'entretien qualitatif à effectuer par les élèves hors classe

Niveaux HarmoS : Cycles 2-3, 7-11H, et post-obligatoire

Nbre de classes, d'élèves: 10 classes, de la 7^e au RAC

Lieux, Cantons : Neuchâtel, Vaud

COMPETENCES EDD

- Penser en systèmes
- Assumer ses responsabilités et utiliser ses marges de manœuvre
- Penser et agir avec prévoyance

PER

Sciences humaines et sociales : SHS32, SHS33, SHS34

Formation générale: FG35, FG38

DESCRIPTION

Kalendaro est un atelier pédagogique sur la construction des inégalités sociales lors duquel les élèves analysent les trajectoires de vie de manière interdisciplinaire, d'abord sous forme de jeu puis en allant interroger d'autres personnes sur leurs parcours. Utilisé comme base de travail, Kalendaro permet de traiter toute une série de sujets en fonction des attentes, des envies ou besoins de la classe. C'est dans un souci d'intégration au plan d'études qu'un groupe de futur-e-s enseignant-e-s de la HEP Vaud a été invité à construire une séquence d'enseignement en prolongement du jeu. Chaque étudiant est donc parti dans sa classe (7^e, 9^e, 10^e et 11^e années, ainsi qu'une classe RAC) et a adapté le jeu en fonction de divers éléments.

POINTS FORTS

- Les élèves se rendent compte du poids que la communauté peut avoir sur leurs décisions personnelles, mais aussi de la liberté qu'ils ont à s'en écarter.
- Ce jeu leur donne l'occasion de se connaître mieux les uns les autres, première condition pour mieux vivre ensemble.
- Permet d'aller à la rencontre d'autres personnes qui ne sont pas dans leur environnement proche et qui sont d'une autre génération.
- Permet aux élèves de s'interroger sur la société, son organisation dans le temps et dans l'espace.
- Permet d'aborder toute une série de questions sociales vives.

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- Reconnaître l'altérité et la situer dans son contexte culturel et social (FG35) à travers le jeu en classe.
- Expliciter ses réactions et ses comportements en fonction des groupes d'appartenance et des situations vécues (FG38) à travers l'entretien mené auprès d'un adulte.
- Analyser l'organisation collective des sociétés humaines ici et ailleurs à travers le temps (SHS32) par l'expérimentation d'une organisation particulière de la classe et la mise en perspective avec la récolte de données hors classe.
- Saisir les principales caractéristiques d'un système démocratique (SHS34) : c'est en se rendant compte qu'on n'est pas tous du même avis qu'on apprend à respecter celui des autres, à exercer un regard critique et à prendre ses propres décisions.

Grâce au jeu en classe, la confrontation des avis et la mise en perspective des entretiens menés, les élèves développent également des capacités transversales, principalement la collaboration, la communication et la démarche réflexive.

ETAPES ET DEROULEMENT

- Prendre contact avec l'équipe d'animateurs.
- Première partie (90 min, en classe): « jeu de l'oie » qui permet une première mise en perspective à l'échelle de la classe avec une introduction des concepts, outils et vocabulaire spécifiques au sujet.
- Deuxième partie (env. 1h, hors classe) : entretiens biographiques menés individuellement hors de la classe.
- Troisième partie (90 min, en classe) : 2^e mise en perspective à plus grande échelle culturelle, temporelle, historique. Analyses et réflexions.

APPORTS SPÉCIFIQUES ET IMPACT

La démarche proposée par Kalendaro permet de faire émerger les représentations des élèves et laisse ainsi à l'enseignant le choix du sujet à traiter en profondeur. La diversité des sujets traités et des méthodes employées par le groupe d'étudiant-e-s de la HEP Vaud montre les diverses possibilités d'insérer Kalendaro dans le plan d'études.

Une formation continue sera mise sur pied l'année prochaine pour les enseignants intéressés à travailler avec Kalendaro. Il s'agira de mettre en lien le jeu avec des séquences d'enseignement élaborées de façon collaborative durant le cours.

LIENS AVEC L'EDD

Le jeu et les entretiens ouvrent sur un certain nombre de sujets en lien avec le développement durable, qu'il s'agisse du domaine social, économique ou environnemental. Un des objectifs du jeu est de mettre en évidence les interdépendances entre les domaines de la vie, de développer ainsi la pensée complexe, outil indispensable pour aborder les sujets en lien avec le développement durable. Par ailleurs, l'éclairage particulier donné aux inégalités sociales, leurs causes et leurs conséquences, soulève autant d'occasions pour l'élève de s'interroger sur son environnement culturel et historique.

PAROLES DES FUTUR-E-S ENSEIGNANT-E-S

« On ne peut pas s'arrêter au jeu : il faut l'utiliser pour lancer une séquence. Le jeu en soi est une opportunité à travailler autre chose ! »

« Le côté personnel évoqué par les élèves, après avoir dépassé l'inconfort, permet un échange unique, que cela soit avec l'enseignant ou entre les élèves eux-mêmes »

« Expliquer également que le but du jeu n'est pas d'arriver le plus vite possible à 65 ans, mais de vivre des expériences et de faire des choix éclairés »

« Certains choix de vie étaient plus discutés que d'autres et les élèves ont pris conscience que ce qu'ils pensaient n'était peut-être pas de l'avis de tout le monde, un bon départ pour la suite de ma séquence »

PARTENAIRES

Pôle de recherche national LIVES,

Université de Lausanne,

HEP Vaud,

éducation21

BUDGET & FINANCEMENT

L'animation faite par LIVES est gratuite et le matériel est fourni gratuitement

CONTACT

Pour Kalendaro: Mme Emmanuelle Marendaz Colle, communication@lives-nccr.ch

Pour la mise en place des séquences d'enseignement:

Mme Maria Brulé, maria.brule@hepl.ch

LIENS INTERNET

[Kalendaro](#)