



Step by step : une pédagogue entre dans la danse

Un jeu de rôle pour sensibiliser aux problématiques énergétiques

Petit à petit, le projet CarpetGen a évolué pour intégrer une dimension nouvelle : la sensibilisation aux problématiques énergétiques. Une réflexion qui a débouché sur un dispositif pédagogique innovant...





Caroline VILLEVAL

Enseignante

HELMo Sainte-Croix

cvilleval@helmo.be

De la maison de jeunes à la salle de classe et retour

Caroline Villeval enseigne la physique aux étudiant.e.s du BAC Enseignant.e en Sciences à HELMo. Elle a donc un pied dans la science et un autre dans la physique. Elle a rejoint le projet CarpetGen voici deux ans dans le but de créer un dispositif pédagogique adapté à ce projet et de le tester, avec ses étudiant.e.s, sur des élèves du secondaire. On se souvient que le projet initial avait été envisagé dans le cadre d'une collaboration avec une maison de jeunes, il évolue donc pour s'adapter à une salle de classe, même si la collaboration avec la maison de jeunes n'est pas abandonnée.

Un pied...et puis l'autre...

Petit à petit, le support technique a évolué pour s'adapter aux contraintes spécifiques d'une salle de classe. Le principe d'un tapis de danse, encombrant et difficile à déplacer semblait peu adapté pour une utilisation itinérante et dans le milieu scolaire. Malgré le confinement, les étudiant.e.s du pédagogique et du technique ont pu élaborer ensemble une solution plus adaptée. Le support élaboré reste associé à l'activité physique et à la danse, mais il adopte un format plus compact. Il s'agit d'un « step », facilement transportable. Lorsqu'on marche dessus, il produit de l'électricité. La quantité d'électricité produite, en watts, s'affiche directement sur un petit écran...

Et maintenant on fait quoi ?

Une fois le support technique réalisé par les étudiants de HELMo Gramme, il reste encore à construire un dispositif pédagogique qui permette de l'utiliser efficacement dans un cadre scolaire. Les étudiant.e.s de HELMo Sainte-Croix ont eu l'idée de réaliser un jeu de rôles autour de la question énergétique. Tout part d'un scénario imaginaire. Le pays est menacé de black out électrique et le gouvernement mobilise la population pour produire de l'électricité... au moyen de « steps ». Bien entendu, les élèves, mis-à-contribution, s'aperçoivent très vite que leur production est dérisoire par rapport à la voracité de nos appareillages actuels. Cet exercice est ensuite valorisé à travers un jeu de rôles : les élèves sont invités à endosser l'identité d'un personnage-clé dans le débat énergétique (un ministre, un citoyen lambda, un ingénieur, un physicien, etc.). Les échanges sont soutenus par un ensemble de supports didactiques.

Sur le terrain, le dispositif s'est révélé très concluant, non seulement pour sensibiliser aux enjeux énergétiques, mais également pour illustrer certains concepts clés du cours de sciences...