

DOSSIER PÉDAGOGIQUE GSM

ENSEIGNEMENT SECONDAIRE

GoodPlanet Belgium ASBL | Rue d'Edimbourg 26
1050 Bruxelles | www.goodplanet.be | info@goodplanet.be

Ce dossier a été réalisé par [GoodPlanet](http://www.goodplanet.be) à la demande de [Recupel](http://www.recupel.be)
et en collaboration avec [Proximus](http://www.proximus.be).





Dans le monde, il y a **plus de 5 milliards d'utilisateurs de téléphones portables**. Plus de 95 % de jeunes européens en ont un. Mais savons-nous d'où vient cet appareil ? Quels matériaux il contient et comment il a été fabriqué ? Savons-nous ce qu'il se passe après, une fois qu'on ne l'utilise plus ? Ce module pédagogique initie les élèves au cycle de vie d'un téléphone portable au moyen de méthodes de travail accessibles et interactives, comme un quiz, des discussions de groupe, des vidéos, des fiches « le savais-tu ? » et bien plus encore.

Le programme est structuré sur base des cinq principes fondamentaux de la stratégie européenne en matière de déchets, à savoir les **5R : recycler, réparer, réutiliser, réduire et repenser**. Pour chaque stratégie, une fiche de cours est fournie aux enseignants avec des outils variés pour approfondir les divers sujets abordés. De plus, une fiche de leçon pour les élèves est proposée pour chaque stratégie. Vous y trouverez par exemple des mots croisés, un travail à développer sous forme de vidéo et de nombreux autres défis. Ce matériel peut être donné sous forme de devoir à la maison ou développé durant les heures de cours. De cette façon, les connaissances des élèves sur les différents sujets seront testées de manière ludique.



Pour qui ? Élèves du deuxième et troisième cycle de l'enseignement secondaire.

Durée ? Chaque session a été pensée pour couvrir une période de cours de 50 minutes et peut être composée d'activités pratiques ludiques d'une durée de 10 à 35 minutes.

Besoin de plus d'informations ? Contactez-nous via educatie@goodplanet.be

CONTENU

p. 04

Pour l'enseignant·e

- Recycler : Quiz-time et World Café
- Réparer : mon téléphone portable, une véritable mine
- Réutiliser : téléphones remis à neuf ou leasing de smartphone ? QUOI ?!
- Réduire : comme votre temps sur les écrans
- Repenser : développer un regard philosophique

p. 23

Pour l'élève

- Recycler : mots croisés Urban Mining
- Réparer : Repair @ school
- Réutiliser : Flip
- Réduire : mon téléphone portable, la merveille d'une année ?
- Repenser : et si ?

p. 35

Sources

Pour l'enseignant·e

Ce programme est **destiné aux enseignant·es du deuxième et troisième cycle de l'enseignement secondaire**. Les cinq fiches pédagogiques présentes ci-dessous ont été produites pour explorer la thématique des téléphones portables sous l'angle des 5R. Un avant-propos introduit chaque fiche, suivi d'un descriptif de l'activité et de son déroulement. Le temps dédié à chaque activité, les objectifs d'apprentissage et le matériel requis sont également indiqués.

L'annexe 1 – objectifs d'atteinte reprend également les objectifs d'apprentissage pour chaque socle de compétences.



01 Recycler

AVANT-PROPOS

Recycler signifie réutiliser et transformer les déchets en de nouveaux matériaux afin de produire de nouveaux objets. Ce module se concentre donc sur le recyclage des matières premières présentes dans les équipements électriques et électroniques.

Ce processus est également connu sous le nom d'Urban Mining, c'est-à-dire "La Mine Urbaine". Les appareils électriques contiennent beaucoup de matières premières de valeur. Parmi ces appareils, ce sont les téléphones portables qui concentrent le plus de matières premières.

Afin de permettre à vos élèves de découvrir le concept et d'en savoir davantage sur les matières premières, nous vous proposons de regarder la vidéo pédagogique sur l'Urban Mining et de réaliser le quiz éducatif et ludique mis à disposition. Le quiz se termine par un jeu musical.



Vous voulez approfondir davantage une information fournie dans le quiz ?

→ N'hésitez pas à consulter le chapitre 3 «Matières premières» et le chapitre 8 «Recyclage» du **dossier thématique**.



Objectif pédagogique

Voir [Annexe 1 - objectifs d'atteinte](#)



Matériel

- [Annexe 2 - quiz-time !](#)
- [Annexe 3 - feuille de réponses quiz](#)
- Ordinateur avec connexion Internet
- Stylos ou crayons
- Facultatif : cartons-réponses



Disposition et méthodologie

- En groupe, en duo ou individuellement
- Quiz



Durée

50 à 70 minutes



Quand

Idéal durant les cours d'économie, d'écologie, de biologie, de géographie, de sciences naturelles, d'éducation sociale ...

DÉROULEMENT

Le quiz se compose de quatre parties : un vrai ou faux, une partie sur les matières premières, une vidéo et une partie musicale.

Utilisez l'annexe 3 feuilles de réponses quiz.

Les élèves inscrivent leurs réponses en groupe, en duo ou seul-e. Les réponses sont affichées immédiatement après chaque partie. Chaque bonne réponse équivaut à un point.

Vous voulez rendre le quiz encore plus dynamique ?

- Ecartez les bancs et les chaises et divisez la classe en deux (partie vrai / faux) ou en quatre (réponses a, b, c, d). Les élèves devront se diriger dans les zones indiquées selon leur réponse. Pour cette variante, ajustez un peu la présentation PowerPoint de sorte que chaque réponse soit affichée immédiatement après chaque question.
- Vous pouvez également imprimer les cartes de réponse avec les lettres a, b, c et d que les élèves lèvent en l'air pour voter après chaque question.

Facultatif

Règles supplémentaires pour jouer au quiz en équipes :

- Les équipes disposent d'une carte bonus qu'elles peuvent utiliser pour la question de leur choix. Si leur réponse est correcte, l'équipe gagne le double de points.
- Chaque groupe reçoit deux cartes joker qu'ils peuvent utiliser s'ils ne connaissent pas la réponse. Une fois qu'un joker est utilisé, le groupe doit rendre la carte et ne peut donc plus l'utiliser.
- La carte joker permet de :
 - Trouver la réponse sur internet.
 - Poser la question à l'enseignant-e

CONSEILS

Si vous manquez de temps, vous pouvez choisir de donner 15 secondes aux élèves pour répondre après avoir lu la question.

Vous pouvez également personnaliser la présentation PowerPoint selon vos propres besoins.

Passez en revue les règles de l'ensemble du quiz ou bien expliquez ce que l'on attend des élèves partie par partie.

En guise d'introduction, vous pouvez montrer la [vidéo](#) de Recupel dans laquelle le concept d'Urban Mining est expliqué.



DÉROULEMENT DU QUIZ

Les élèves viennent de découvrir le concept et l'importance de *l'Urban Mining*. Actuellement, seulement 1 à 2 % de tous les téléphones portables dans le monde sont recyclés. Il est donc grand temps de changer cela ! Pourtant, il suffit juste de rapporter nos anciens appareils dans des points de collecte. De cette façon, les matières premières contenues dans les téléphones portables peuvent être réutilisées.

Dans cette section, les élèves vont participer à un « *World Café* » afin de comprendre qu'une bonne collecte est nécessaire pour réussir un véritable recyclage et éviter que les appareils ne se retrouvent dans les déchets résiduels.

En quoi consiste un World Café ? Il s'agit de la création d'un réseau de réflexions collectives autour de questions prédéfinies à l'avance. Les participant-es sont divisé-es

en groupes de 4 à 5 étudiants par table. Chaque groupe dispose d'un temps de conversation pour débattre sur les questions. Après chaque tour, un-e membre du groupe reste en tant qu'hôte de table. L'hôte transmettra l'essence de la conversation précédente avec le groupe suivant. Le nouveau groupe se met donc à jour et poursuit les idées soulevées préalablement. Cela crée un réseau de conversation complexe qui, grâce à une pollinisation croisée des idées, utilise pleinement l'intelligence collective du groupe (SPUP, n.d.).

Souhaitez-vous plus d'informations à ce sujet ?

→ Consultez la partie « *Des enjeux économiques dès la conception* » du chapitre 4 « *Production* » ainsi que le chapitre 6 « *Collecte* », le chapitre 7 « *Réutilisation* » et le chapitre 8 « *Recyclage* » du *dossier thématique*.

 Objectif pédagogique	 Matériel
Voir Annexe 1 – objectifs d'atteinte	<ul style="list-style-type: none">• Feuilles vierges A3 ou le verso d'anciennes affiches• Marqueurs
 Disposition et méthodologie	 Durée
<ul style="list-style-type: none">• Quatre groupes• Quatre tables avec chaises• Conversation de groupe	Environ 50 minutes
 Quand	
Pendant le cours d'éducation sociale, de psychologie, ...	

DÉROULEMENT

Pour l'introduction au sujet, montrez une ou plusieurs vidéos (voir ci-contre). Ce sont des publicités réalisées par Recupel entre l'année 2021 et 2022 qui encouragent à rapporter les appareils électriques usagés dans un point Recupel en magasin ou au parc à conteneurs.



[Vidéo 1](#)

[Vidéo 2](#)

[Vidéo 3](#)

Après avoir vu les vidéos, parcourez avec vos élèves les « Quatre grandes questions » suivantes.

(Vous pouvez choisir ou ajuster ces questions selon vos souhaits.)

GRANDES QUESTIONS



Quand devez-vous apporter un téléphone portable dans un point Recupel ?

Que devez-vous faire avec vos appareils inutilisés ? Il est préférable de donner une seconde vie à nos téléphones portables tant qu'ils ne sont pas en fin de vie. Par exemple, vous pouvez apporter votre appareil dans un magasin de seconde main, ou le donner à un ami ou à un membre de votre famille. Vous pouvez également faire réparer votre appareil. Ce n'est que lorsque votre appareil est définitivement cassé qu'il doit être amené dans un point Recupel en magasin ou au parc à conteneurs.

Pourquoi est-il important de collecter les téléphones portables et les autres appareils électriques ?

Quel est le lien avec le climat ? Quels sont les avantages ? Que se passe-t-il s'il n'y a pas de collecte de téléphones portables et d'autres appareils électriques ?

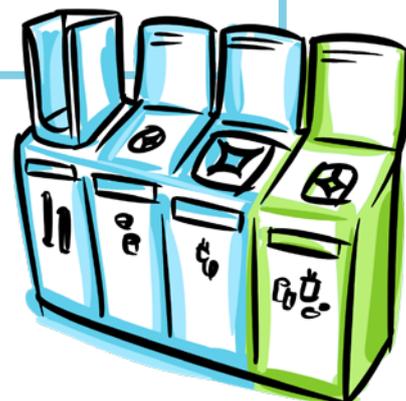
Selon vous, qu'est-ce qui nous empêche d'amener nos appareils électriques dans un point Recupel ?

Apportez-vous vos appareils cassés au point de collecte ? Pourquoi ou pourquoi pas ? Est-ce que beaucoup de gens le font ? Pourquoi ou pourquoi pas ?

Où stockons-nous nos vieux appareils dans notre maison ? De quels appareils parle-t-on ?

Pourquoi faisons-nous cela ? Nous trions les déchets ménagers, tels que les PMC, les déchets résiduels, le papier et le carton. Pourquoi pas les appareils électriques et les ampoules ?

Comment pouvez-vous encourager votre entourage à déposer leurs téléphones portables et autres appareils électriques dans un point de collecte Recupel ?



Pour répondre à ces questions, les élèves interagissent d'abord entre eux env. 20 min. :

- Divisez la classe en quatre groupes et répartissez-les autour de quatre tables différentes.
- Chaque table reçoit une « grande question » avec quelques sous-questions (« *Pour continuer la réflexion* »). Les élèves en discutent entre eux et notent leurs découvertes.
- Après 5 min., les groupes changent de table sauf une personne qui sera l'hôte de table et accueillera le groupe suivant. Elle présentera la « grande question », ainsi que les réflexions du groupe précédent.
- La nouvelle table est invitée à réfléchir à ces questions et les compléter.
- Après 5 min., changement de table à nouveau. Cette fois-ci, l'hôte de table rejoint son groupe et un nouvel hôte s'installe. Répéter le processus deux fois pour que tous les groupes aient répondu à toutes les « Grandes questions ».

S'ensuit alors un tour de traitement de l'information env. 5 min. :

Chaque groupe retourne à la première table par laquelle il a commencé : y a-t-il eu d'autres idées de la part de leurs camarades de classe ? Qu'en pensent-ils ? Qu'ajouteraient-ils ? À la suite de ce questionnement, chaque groupe doit synthétiser toutes ces réflexions en un ensemble cohérent.

ASTUCE

Ce traitement et la synthèse de l'information peuvent prendre une forme créative : faire une affiche, une bande dessinée, chercher des objets qui symbolisent des éléments du débat, etc.

Enfin, un débriefing collectif a lieu env. 10 min. :

Les élèves présentent les réponses apportées sous forme de pitch (résumé). En une minute, ils devront présenter l'importance de la collecte des téléphones portables et des autres appareils électriques. Le pitch peut aussi être filmé et placé sur Flip (*voir plus loin : pour l'élève - réutilisation : Flip*).



Exemple :

Une vidéo de [campagne ludique](#) pour une campagne de collecte organisée par « UGent 1010 ».



IDÉES DE TÂCHES À FAIRE À LA MAISON

- Trouvez des points de collecte à proximité. Utilisez l'outil en ligne de Recupel : [Où rapporter les appareils hors d'usage - Recupel](#).
- Calculer la distance entre la maison et/ou l'école et un point Recupel.
- Rapporter de vieux téléphones portables et prendre une photo comme preuve.
- Participer à la campagne de collecte de GSM de GoodPlanet, Proximus et Recupel : <https://www.goodplanet.be/fr/collecte-de-gsm-a-lecole/>

MÉTHODOLOGIE DE TRAVAIL ALTERNATIVE

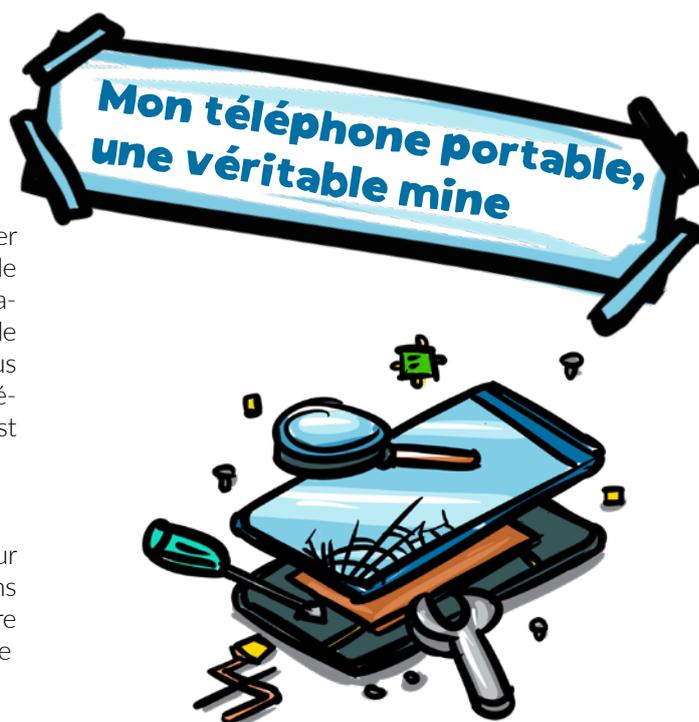
Pour le tour des échanges, vous pouvez désigner un-e script et une personne qui conduit la réflexion.

02 Réparer

AVANT-PROPOS

Lorsqu'un téléphone est cassé, nous avons tendance à le jeter alors qu'il pourrait encore être réparé. Un GSM contient de nombreuses pièces différentes telles que la batterie, l'appareil photo, un écran, un connecteur de charge, un plateau de carte SIM, un vibreur, un port audio, etc. Mais savons-nous réellement de quels matériaux sont constitués tous ces éléments ? D'où viennent exactement ces matériaux ? Quel est l'impact de l'extraction minière de ces matières premières sur l'environnement et sur les humains ?

Dans ce module, les élèves travaillent en groupe pour découvrir les matières premières qui sont présentes dans nos GSM et leur origine. De plus, ils découvriront la manière dont ces matériaux sont extraits et l'impact que cela génère sur l'environnement et les êtres humains.



Objectif pédagogique

Voir [Annexe 1 - objectifs d'atteinte](#)



Matériel

- [Annexe 4 - aperçu des composants d'un GSM](#)
- Ordinateurs portables ou tablettes avec connexion Internet
- Feuilles vierges A3 ou verso d'anciennes affiches
- Marqueurs



Disposition et méthodologie

- Répartition en 4 groupes
- Travail de groupe
- Brainstorming
- Recherche



Durée

Environ 50 minutes



Quand

Cours d'économie, de géographie, de sciences naturelles, d'éducation sociale, ...

DÉROULEMENT

Divisez la classe en groupes d'environ 4 personnes. Sur un grand morceau de papier (par exemple, utilisez le dos d'une vieille affiche), écrivez au milieu « **Mon GSM, une vraie mine** ».

Tout d'abord, demandez aux élèves de dessiner l'intérieur d'un téléphone tel qu'ils l'imaginent. Ils ne sont pas encore autorisés à faire des recherches pour s'aider. Ils peuvent s'inspirer de leur propre GSM (éteint de préférence) afin de compléter leur dessin. Vous pouvez introduire une limite de temps ou transformer l'exercice en compétition : le groupe ayant réalisé le dessin le plus correct est le gagnant.

Ensuite, demandez-leur de rechercher quels matériaux se trouvent réellement dans les téléphones portables via des tablettes ou des ordinateurs. Ils peuvent compléter leur dessin original (éventuellement avec une couleur différente) avec leurs nouvelles découvertes. Ou laissez-les faire un nouveau dessin.

ASTUCE

Essayez de fournir au moins 2 ordinateurs portables / tablettes par groupe, afin que tout le monde puisse participer activement.

Ensuite, montrez-leur une image de l'intérieur d'un téléphone (voir [l'annexe 4 – aperçu des composants d'un GSM](#)) et des matériaux qu'il contient.

Après cela, chaque groupe continue à travailler autour d'une matière première, à savoir :

- Pétrole (plastique)
- Cobalt
- Fer
- Métaux précieux (or, argent ou platine)

Laissez les élèves chercher où leur matière première se trouve principalement dans le monde et comment elle est extraite. Ils écrivent leurs recherches sur leur feuille.

Ensuite, les élèves évaluent **l'impact de l'extraction** de la matière première qui leur correspond. Pour cela, ils doivent :

- Relever 3 conséquences négatives de l'extraction minière sur l'environnement.
- Chercher 1 ou 2 vidéos témoignages de personnes qui travaillent dans une mine ou ont des proches qui y travaillent.

Discutez des résultats de la recherche en classe. Qu'est-ce que chaque groupe a trouvé ?

Écrivez des mots-clés au tableau en guise de conclusion.



Quelques exemples

- Bolivie : l'exploitation du Lithium pourrait provoquer l'assèchement d'une région
- Smartphone, voiture électrique... le travail des enfants derrière nos batteries



03 Réutiliser

AVANT-PROPOS

Si votre téléphone ne vous plaît plus, cela ne veut pas dire qu'il ne peut pas plaire à quelqu'un d'autre. Il existe plusieurs façons de donner une seconde vie à votre téléphone portable. Par exemple, vous pouvez le donner à un ami ou à un membre de votre famille. De cette façon, vous faites plaisir à quelqu'un d'autre. Peut-être pouvez-vous toujours vendre votre appareil via Internet ou un magasin d'occasion ?

Depuis quelques années, la réutilisation de téléphones mobiles est en hausse. On parle communément de «*téléphones remis à neuf*» ou de «*téléphones de leasing*». «*Refurbished*» est un mot anglais qui se traduit littéralement par «*renové*» ou «*reconditionné*». Cela veut dire que le GSM est vendu comme neuf. Il existe également des leasing de smartphone, c'est-à-dire un téléphone que vous pouvez louer et échanger. Vous payez un certain montant chaque mois pour utiliser un téléphone portable. Ce téléphone n'est donc pas votre propriété. La durée d'utilisation du téléphone (et donc de location) dépend entièrement de vous.

Ce ne sont là que certains exemples de réutilisation. Dans ce module, les élèves vont tester leurs connaissances sur base d'un jeu d'affirmations.



Objectif pédagogique

Voir [Annexe 1 - objectifs d'atteinte](#)



Matériel

- 4 coins dans la salle de classe (éventuellement avec corde)
- En option : une feuille avec des affirmations



Disposition et méthodologie

- Divisez la classe en 4 espaces
- Discussions en groupes



Durée

Environ 50 minutes



Quand

Pendant les cours de sciences du comportement, économie, écologie, éducation sociale, psychologie, ...

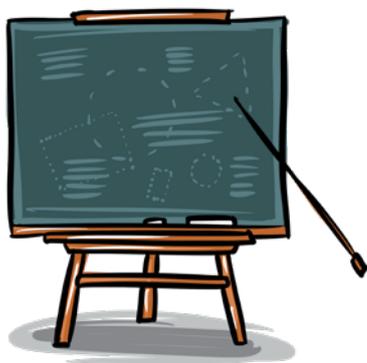
DÉROULEMENT

Préparation pour l'enseignant-e :

- Créez 4 espaces distincts dans la salle de classe : un espace représente la réponse 'totalement d'accord', 'd'accord', 'un peu en désaccord' et 'totalement en désaccord'
- Distribuez à chaque groupe les déclarations ci-dessous. Vous pouvez également les écrire sur le tableau ou dans une présentation PowerPoint. Vous pouvez ajouter des instructions supplémentaires si vous le souhaitez.

Déclarations :

- Dans les magasins, on ne vend que des GSM neufs.
- Un **téléphone remis à neuf** est un appareil défectueux qui a été ramené à un état acceptable à la vente et qui est donc réparé.¹
- Un téléphone remis à neuf est la même chose qu'un téléphone portable d'occasion.²
- Tous les téléphones portables avec une égratignure ne doivent pas être remplacés par un nouveau.
- Un téléphone portable ne doit pas être revendu ou donné car les données personnelles ne sont pas effaçables.
- Acheter un téléphone portable d'occasion est à éviter, car son origine n'est pas connue et le logiciel peut être obsolète.³
- Un téléphone portable remis à neuf est impossible à distinguer d'un nouvel appareil.
- Au lieu de jeter complètement un téléphone portable, seule la partie obsolète peut être remplacée, ce qui encourage sa réutilisation.⁴



POUR INFO



¹C'est souvent un préjugé, car généralement les téléphones portables remis à neuf sont des appareils qui sont tout à fait fonctionnels. Remis à neuf signifie « révisé ». Le processus de remise à neuf est une procédure étendue dans laquelle toutes les fonctionnalités du téléphone (env. 50 critères) sont vérifiées à l'aide d'outils de diagnostic et dans laquelle le téléphone portable est effectivement testé. Un élément important qui est vérifié est la batterie. Dans de nombreux cas, celle-ci sera remplacée. De plus, l'appareil est complètement nettoyé à l'intérieur comme à l'extérieur, toutes les données sont supprimées et le téléphone est réinitialisé aux paramètres d'usine, avec la dernière version du logiciel (Refurbished.be, 2015-2022).

²Bien qu'un téléphone remis à neuf ne soit pas neuf, ce n'est certainement pas un appareil d'occasion. Les appareils sont entièrement vérifiés et les pièces nécessaires sont remplacées, ce qui ne se produit pas systématiquement dans un centre de réutilisation / une ressourcerie par exemple. (Refurbished.be, 2015-2022).

³Lorsque les vieux téléphones portables arrivent, ils sont tous vérifiés par différents spécialistes. L'intérieur et l'extérieur sont inclus dans la révision. Le téléphone portable est complètement nettoyé. Le matériel et le logiciel du téléphone sont actualisés. Si nécessaire, certaines pièces du téléphone portable sont remplacées. Lors de la révision du téléphone, la batterie est souvent remplacée (TelefoonDiscounter.nl, 2022).

⁴Un design bien pensé peut vous assurer de faire moins de déchets. Au lieu de jeter complètement votre téléphone portable, vous pouvez ne remplacer que la partie obsolète. C'est le cas des téléphones modulaires comme les 'phonebloks'. Ceux-ci ne sont cependant pas encore disponibles sur le marché (Phonebloks, n.a.).

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

Étape 1:

En classe, quatre espaces de réponse ont été créés pour les réactions aux affirmations (voir ci-dessus).

Étape 2:

L'enseignant·e donne au groupe une première déclaration. Chaque élève écrit son opinion et l'argumente puis se déplace vers l'espace de réponse qui représente son choix.

Étape 3:

Dans chaque coin, un duo doit être formé. Les élèves discutent entre eux de leurs points de vue et de leurs arguments. Une fois terminé, le duo se sépare et forme un nouveau groupe, cette fois de quatre, pour connaître les arguments d'autres membres de son espace. Le processus se répète jusqu'à ce que tout le monde ait échangé.

Étape 4:

L'enseignant·e nomme un élève par espace de manière aléatoire pour qu'il/elle résume toutes les opinions de son groupe. Les différents espaces peuvent à présent débattre sur le constat exposé. Lorsque qu'un·e élève veut parler, il /elle peut se tenir au milieu de la classe.

Étape 5:

Si un·e élève est convaincu·e par les arguments exposés dans un autre groupe, il/elle peut changer de groupe.

Étape 6:

Évaluez ensemble les différentes conclusions.



EXTRA : CLIPS VIDÉO

Les élèves peuvent aussi regarder un certain nombre de **vidéos** qui traitent du sujet. Ils pourront en apprendre plus sur certaines affirmations utilisées lors du jeu :

- [L'histoire de l'électronique](#) explique succinctement comment les choses fonctionnent dans le monde de l'électronique.¹
- Sur [Rank a brand](#) vous pouvez comparer différents appareils en termes de durabilité.²
- [Louer un appareil](#) au lieu de l'acheter ? Cela encouragera les fabricants à concevoir leurs appareils pour durer plus longtemps.
- Une contribution sur ce que signifie un [Fairphone](#) (téléphone durable), ainsi que sur sa mission et son impact.³
- Les téléphones mobiles modulaires, [Phonebloks](#), qui sont mis à niveau, réparés et adaptés aux besoins du client.⁴
- Plus d'informations sur [les téléphones remis à neuf](#).



IDÉE : DEVOIR À FAIRE À LA MAISON

Visitez un magasin de seconde main (vous pouvez le trouver en utilisant l'outil en ligne de Recupel : [Où retourner les appareils - Recupel](#)) et regardez combien et quels appareils électroniques on y trouve. Y avez-vous trouvé un GSM ?

¹Vous pouvez facilement ajuster les sous-titres en cliquant sur la roue des paramètres et en choisissant français.

²Vidéo avec quelques phrases en NL. Rank a brand est une initiative hollandaise.

³Vidéo en anglais.

⁴Vous pouvez facilement ajuster les sous-titres en cliquant sur la roue des paramètres et en choisissant français.

04 Réduire



AVANT-PROPOS

Nous avons beaucoup d'appareils électriques et électroniques autour de nous que nous utilisons tout le temps sans même nous en rendre compte. Le téléphone portable fait partie de notre vie de tous les jours et son utilisation a même évolué pour devenir automatique.

- Pour **70%** des jeunes, vérifier régulièrement son smartphone est devenu un geste inconscient. Nous touchons notre téléphone environ **2.617 fois par jour**.
- **50%** des utilisateurs de smartphone ont toujours leur smartphone à portée de vue.
- **Un-e jeune sur cinq** dit même être agité-e s'il/elle ne peut pas vérifier son téléphone à tout moment de la journée. Cela pourrait avoir des conséquences importantes sur l'apprentissage scolaire ou même sur la santé (VRT NWS, 2018).

Depuis plusieurs années, la production de téléphones portables augmente dans le monde entier. En 2021, près de 1,5 milliards de smartphones ont été produits dans le monde. La durée de vie moyenne d'un nouvel appareil ne s'élève qu'à un an et demi et selon les jeunes, elle s'élèverait à seulement 1 an. Après cela, les GSM sont revendus, donnés

ou finissent plus souvent dans un tiroir oublié, comme « appareil de rechange ».

Beaucoup de jeunes peuvent difficilement l'imaginer, mais il fut un temps sans Internet ni téléphones portables. Une époque où nous n'étions pas constamment connectés au reste du monde. Vivre une semaine sans smartphone, c'est ce qu'on appelle maintenant un défi. Heureusement, les jeunes sont souvent conscients de leur utilisation – parfois néfaste – des médias. C'est pourquoi certaines personnes se tournent vers des solutions créatives à ce problème. Par exemple, certains restaurants demandent à leurs clients de mettre leurs téléphones portables dans un panier avant de s'asseoir à table.

Le défi consiste donc à inviter les élèves à chercher un ou plusieurs moyens de réduire leur utilisation du téléphone portable et de monter leurs idées sous forme de campagne créative.

Souhaitez-vous plus d'informations à ce sujet ?

→ Consultez les parties « *Les écrans* », « *Quels impacts sur notre santé ?* » et « *Le saviez-vous ? Petite histoire du smartphone* » du chapitre 5 « *Utilisation* » dans le **dossier thématique**.



Objectif pédagogique

Voir **Annexe 1 – objectifs d'atteinte**



Matériel

- Chaises
- Cartes avec sous-questions (optionnel)
- Jetons de discussion (optionnel)



Disposition et méthodologie

- Six à dix chaises en cercle
- Conversation de groupe
- Créer une campagne



Durée

Discussion sur la chaise vide : environ 35 minutes



Quand

Cours de sciences du comportement, économie, écologie, éducation sociale, psychologie, ...

DÉROULEMENT

Préparation

Mettez 6 à 10 chaises en cercle et regardez les questions sur l'utilisation du téléphone portable et sa durée de vie (voir ci-dessous).

Il est conseillé de laisser les élèves recueillir d'abord les informations avant de mettre en place la campagne. Ils doivent, entre autre, approfondir/confirmer leurs connaissances sur la durée de vie des téléphones portables, l'utilisation quotidienne par les jeunes, etc. Cela peut être fait sur la base d'une discussion sur une chaise vide.

Le déroulement

6 à 10 chaises installées en cercle. Un premier groupe d'élèves s'assoit sur les chaises en laissant l'une d'entre elles vide. Autour des chaises se trouve le reste de la classe. Les élèves du cercle discutent autour de quelques questions sur la durée de vie utile d'un téléphone portable et son utilisation (voir ci-dessous).

Les élèves du groupe situés à l'extérieur du cercle peuvent intervenir en s'asseyant sur la chaise vide lorsqu'ils veulent contribuer. À ce moment, un-e élève doit alors libérer une chaise et prend place dans le groupe à l'extérieur du cercle.

Cette « *chaise musicale* » se poursuit jusqu'à ce que chaque élève ait occupé la chaise vide centrale.

ASTUCE

Pour poursuivre ou relancer la discussion, l'enseignant-e peut ajouter quelques questions à la discussion.

POUR INFO



Les avis sur la durée de vie moyenne d'un smartphone varient un peu. L'Association des consommateurs estime la durée de vie moyenne à 2,5 ans. D'autres sources indiquent qu'un nouveau smartphone durera de 15 à 18 mois. La durée de vie de votre smartphone dépend de la façon dont vous manipulez votre appareil. Néanmoins, peu importe à quel point vous êtes économique avec votre appareil, il y a plusieurs facteurs qui influencent sa durée de vie. (Refurbished.be, 2015-2022).

Exemples de questions sur la durée d'utilisation d'un téléphone portable :

- Dans le monde, il y a plus de 5 milliards d'utilisateurs de téléphones portables sur les 8 milliards de personnes qui vivent sur notre planète. Pensez-vous que c'est beaucoup ? Pourquoi ? Un téléphone portable est utilisé en moyenne 18 mois, pour les jeunes c'est en moyenne 12 mois. Ce n'est qu'un éclair dans le cycle de vie total d'un téléphone.
- Combien de temps utilisez-vous un GSM ? Pensez-vous que nous avons besoin d'un nouveau téléphone portable tous les deux ans ?
- Pourquoi la durée d'utilisation d'un GSM est-elle si courte ?
- Que faites-vous pour prolonger cette durée de vie avec le vôtre ? Qui a une housse de protection et/ou un protecteur d'écran ?
- Qui connaît ce qu'est un Fairphone ? Qu'est-ce que c'est ? Cela peut-il offrir une solution face à la courte durée de vie d'un téléphone ? Pourquoi ?

Exemples de questions sur l'utilisation du téléphone portable :

- Sommes-nous dépendants aux écrans et à la technologie ? Pourquoi ?
- Un-e jeune sur cinq dit qu'il devient agité-e s'il ne peut pas vérifier sa vie en ligne durant la journée. Ressentez-vous aussi cela ? Pourquoi ? Est-ce que cela a à voir avec la FOMO (Fear Of Missing Out) ou est-ce de la **nomphobie**?
- En moyenne, les enfants reçoivent leur premier smartphone en cadeau à l'âge de 12 ans. Pensez-vous que les enfants de moins de 12 ans peuvent utiliser un téléphone portable ? Pourquoi ? Selon vous, quel âge convient pour avoir votre propre téléphone portable ? Serait-il préférable d'inclure uniquement les fonctions de base (telles que les appels et la messagerie) ou également avec un accès immédiat à Internet ?
- Que pensez-vous de l'utilisation du smartphone par les personnes âgées ? Pensez-vous qu'ils sont à jour avec ce monde et les applications, telles que Facebook, Instagram, Whatsapp, Tik Tok, etc. ?
- Qui sait ce qu'est le « **sharenting** » ? Pensez-vous que c'est un problème ? Comment gérez-vous votre vie privée et celle des autres ? ¹
- Qui sait ce que signifie « **trolling** » ? Qu'en pensez-vous ? L'avez-vous déjà fait ? ²
- Qui sait ce que signifie « **netiquette** » ? Pensez-vous que c'est nécessaire ? Pourquoi ou pourquoi pas ? ³
- Qui sait ce que signifie « **phubbing** » ? Le faites-vous parfois vous-même ? Trouvez-vous cela gênant ou non ? ⁴



POUR INFO



¹Les parents sont aussi souvent actifs sur les réseaux sociaux comme Facebook, Twitter, Snapchat ou Instagram. La recherche montre que 77% des parents sont sur les médias sociaux. Cela a un impact sur la vie en ligne de leurs enfants. Environ 56% des parents partagent des photos ou des informations de leurs enfants sur Facebook sans demander au préalable une autorisation explicite. 20% des jeunes trouvent que c'est un problème. (VRT NWS, 2018)

²Le trolling est inutilement offensif, parfois même cruel, en publiant des commentaires sur les médias sociaux. Un jeune sur trois indique qu'il aime le faire régulièrement de différentes manières. Cela peut prendre des formes très innocentes. Parfois, il s'agit d'une photo avec une opinion conservatrice sur le changement climatique sur une page Facebook d'un groupe environnemental. Mais il existe aussi des formes extrêmes, telles que des déclarations qui se veulent humoristiques, mais qui sont en fait blessantes et même racistes. (VRT NWS, 2018)

³Il y a certaines règles de conduite sur internet, que nous appelons « **netiquette** ». Dans [l'article suivant](#) vous pouvez en savoir plus à ce sujet et vous trouverez quelques exemples.

⁴Nous ne semblons plus pouvoir avoir une conversation sans manipuler son smartphone, qu'il y ait eu ou non une notification (= phubbing). Ce n'est pas un sentiment agréable lorsque l'on est en pleine discussion avec quelqu'un, mais malgré cela, il nous arrive à tous de le faire, même s'il s'agit simplement d'allumer l'écran pour voir s'il y a un message. (VRT NWS, 2018)

Maintenant, c'est au tour des jeunes !

Ils/elles doivent mettre en place une campagne pour inciter à prolonger la durée de vie d'un téléphone et réduire la consommation des écrans. Leurs projets seront présentés en classe et les élèves pourront voter pour la campagne qui leur semble la meilleure. L'objectif ? Mettre en place la campagne en impliquant également les autres élèves de l'établissement. Ci-dessous nous énumérons quelques idées / défis, mais c'est aux jeunes d'être créatifs !



DÉFI 1 EMPLER

Lors d'une sortie dans un café, empilez tous vos smartphones au milieu de la table. Celui ou celle qui vérifie son Instagram, Tik-Tok en premier, doit payer la tournée suivante (de jus de fruit).

DÉFI 2 ARRÊTEZ LE "PHUBBING"

Passez une conversation sans regarder votre téléphone portable, même si vous recevez une notification.

DÉFI 3 DORMIR SANS SMARTPHONE

N'emportez pas votre téléphone portable dans votre chambre. Un smartphone agit sur votre cerveau : la lumière bleue de l'écran perturbe la production de mélatonine, une substance qui vous aide à vous endormir.

DÉFI 4 GESTION INTELLIGENTE DES APPLICATIONS

Définissez une limite de temps ou désactivez la connexion automatique pour les applications trop tentantes. Dans le cerveau, les réactions des autres sur nos posts, comme les 'likes', produisent de la dopamine, l'hormone du bonheur. Cela rend l'utilisation addictive : nous voulons retrouver un sentiment de bonheur. Mais en même temps, nous avons tous trop peu de temps : nous ferions mieux de le gérer « intelligemment ».

DÉFI 5 TUER LE TEMPS SANS SMARTPHONE

Ne regardez pas votre téléphone à la seconde où vous recevez une notification. Ou si vous devez attendre dans le train ou à la caisse, laissez votre smartphone dans votre poche et patienter sans vous en servir.

Exercice : jetez un coup d'oeil autour de vous. Prenez 6 respirations profondes. Quelles sont les 5 choses que vous pouvez voir ? Quelles sont les 4 choses que vous pouvez ressentir ? Quelles sont les 3 choses que vous pouvez entendre ? Quelles sont les 2 choses que vous pouvez sentir ? Que goûtez-vous en ce moment ?



MÉTHODES DE TRAVAIL ALTERNATIVES

Pour la discussion sur la chaise vide :

Si certains étudiants sont très inspirés et que d'autres n'osent pas s'asseoir sur la chaise, vous pouvez leur donner trois « jetons de discussion » avant l'animation. Dès qu'ils veulent s'asseoir sur une chaise vide, ils doivent d'abord remettre un jeton de discussion. S'ils veulent ajouter encore autre chose, ils doivent d'abord payer avec un autre jeton. Si un élève manque de jetons, il doit attendre que tous les étudiants aient utilisé tous leurs jetons.

05 Repenser

AVANT-PROPOS

Repenser signifie penser différemment. Cela peut être comparé à la philosophie : accepter qu'il y ait de multiples réponses à une même question. Il n'y a pas de mauvaise réponse, à la condition qu'elle soit argumentée et comprise. « Philosopher met souvent en évidence le côté éthique d'un thème social et fournit souvent une vision plus holistique du problème » (VEFO, 2022).

Dans cette section, les élèves essaient de poser eux-mêmes des questions philosophiques sur cette thématique. Cela peut être fait individuellement ou en groupe. Les questions doivent porter sur l'importance des gsm dans notre vie quotidienne. Les élèves doivent savoir justifier leurs déclarations. De cette façon, ils/elles apprennent à identifier un argument basé sur un préjugé ou sur une hypothèse erronée.



Souhaitez-vous plus d'informations à ce sujet ?

→ Consultez le chapitre 3 « *Matières premières* », le chapitre 4 « *Production* » et le chapitre 5 « *Utilisation* » du *dossier thématique*.



Objectif pédagogique

Voir [Annexe 1 - objectifs d'atteinte](#)



Matériel

- Tableau noir / tableau blanc
- Marqueur / craie
- Papier
- Matériel d'écriture
- Toute question supplémentaire sur papier



Disposition et méthodologie

- À l'extérieur, dans un coin de verdure, dans un espace confortable de la classe.
- Disposez les chaises en cercle, de manière à ce que chaque élève puisse voir tous les autres.



Durée

Environ 50 minutes



Quand

Pendant les cours d'art, d'expression, de philosophie, de sciences culturelles, d'éducation sociale, de sciences du comportement, de psychologie, ...

AVANT-PROPOS

Préparation de l'enseignant·e

- Lisez les exemples de questions et essayez de les garder à l'esprit.
- Laissez les élèves formuler eux-mêmes une question philosophique. Ils peuvent travailler par paires ou en petits groupes.
- Notez les différentes questions au tableau.
- Choisissez ensemble la question que vous allez traiter (= la question de positionnement). Vous pouvez choisir de rassembler plusieurs questions ensemble.



CONDITIONS PRÉALABLES POUR AMENER À UNE BONNE QUESTION

- Votre question doit concerner tout le monde.
- Plusieurs réponses sont possibles.
- Formulez votre question de façon brève et concise.
- Vous devez avoir envie de débattre vous-même de la question que vous posez et d'écouter les réponses des autres.

Déroulement de la conversation :

- Laissez le groupe qui a posé la question expliquer son cheminement pour arriver à cette question.
- Quelle est leur position ?
- Est-ce que tout le monde est d'accord ?
- Donnez un exemple concret.
- Pouvons-nous faire une affirmation générale à ce sujet ?
- Quelqu'un peut-il penser à un exemple où ce n'est pas le cas ?
- L'affirmation inverse peut-elle aussi être vraie ?



Pour les philosophes moins expérimentés, nous suggérons quelques questions.

Celles-ci peuvent également servir de questions supplémentaires :

SUGGESTIONS



Un téléphone portable est-il indispensable dans nos vies ?

S'il n'y avait plus de matières premières disponibles pour fabriquer nos téléphones portables, que se passerait-il ?

- *Avons-nous le droit d'enlever des ressources de la nature pour fabriquer des choses qui ne sont pas biodégradables ?*
- *Pourquoi fabriquons-nous des objets qui ont une durée de vie courte avec des matériaux qui pourraient tenir infiniment plus longtemps ?*
- *Nous satisfaisons-nous des matières premières que nous avons déjà extraites ?*
- *Y a-t-il des choses pour lesquelles les matières premières ne devraient pas être utilisées ?*
- *Y a-t-il un moyen de rendre les ressources naturelles à la terre ?*
- *La quête de l'homme pour la fabricabilité* est-elle nuisible ?*

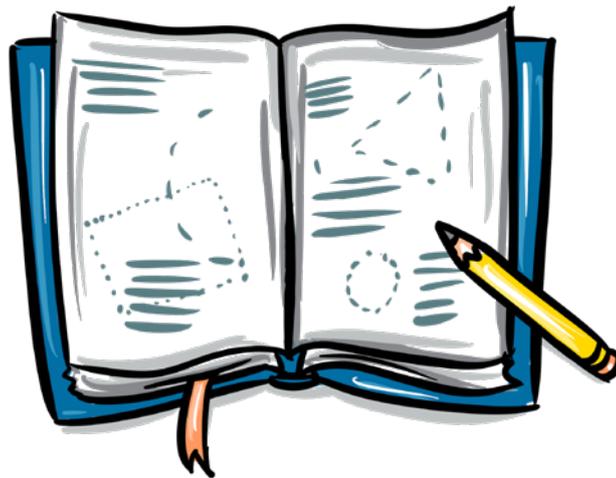
Les téléphones portables causent-ils plus ou moins de stress ?

Les smartphones nous coûtent-ils plus de temps ou nous permettent-ils simplement d'aller plus vite ?

- *Aller plus vite ou ralentir ?*
- *Est-ce que l'accélération est quelque chose dont nous avons besoin ? Pourquoi ?*
- *Est-ce que ralentir est quelque chose dont nous avons besoin ? Pourquoi ?*

Pour l'élève

Ces fiches de cours sont également construites autour **des 5R**. Elles sont destinées à servir de guide pour les enseignants. Les élèves peuvent faire ces différents devoirs à la maison ou en classe. Cela peut être fait individuellement ou en groupe. Pour la plupart des activités, seul un ordinateur ou une tablette avec une connexion Internet est nécessaire.



01 Recycler



Objectif pédagogique

Voir [Annexe 1 - objectifs d'atteinte](#)



Matériel

- [Annexe 5 - réponses mots croisés](#)
- Ordinateur avec connexion Internet
- Widget Link Book (voir ci-dessous)



Disposition et méthodologie

- Individuel
- Mots croisés



Durée

/



Quand

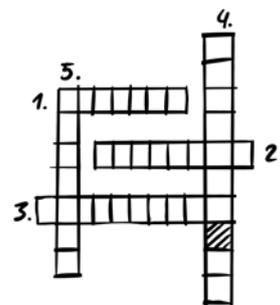
Tâche individuelle à la maison ou en classe

DÉROULEMENT

Les élèves doivent faire les mots croisés sur l'Urban Mining. Sur base d'une description ils doivent trouver le mot-clé. Tout le vocabulaire recherché apparaît dans les différentes sections de la leçon ci-dessus. Ils peuvent également effectuer une recherche en ligne.



Parfois, deux mots ou plus par ligne doivent être remplis - séparez-les par un trait d'union ou un espace.



Lien étudiant

[Cliquez ici](#)

Ce lien permet aux élèves d'accéder aux mots croisés. L'enseignant n'a pas accès aux exercices soumis, mais peut choisir de demander aux étudiants d'envoyer une capture d'écran de la solution par mail.



Lien pour l'enseignant·e

[Cliquez ici](#)

Ce lien permet à l'enseignant·e de faire une copie des mots croisés. Cela n'est possible que si l'enseignant·e a un compte Bookwidget. L'enseignant·e peut utiliser les mots croisés indépendamment et éventuellement les ajuster. À partir de son propre compte, l'enseignant·e peut donner un lien aux élèves.



ENVOYER LA SOLUTION À L'ENSEIGNANT·E

Cela n'est possible que si l'enseignant·e fait une copie des mots croisés originaux sur son propre compte Bookwidget.

Étape 1: Les élèves peuvent transmettre leurs réponses à l'enseignant·e en cliquant sur le deuxième icône dans le coin supérieur droit.



Étape 2: Après cela, l'image ci-dessous apparaîtra sur leur écran. Les élèves remplissent leurs propres données.

Envoyer la réponse

Complète le formulaire et clique sur Envoyer pour transmettre tes mots croisés à ton enseignant.

Nom de l'élève

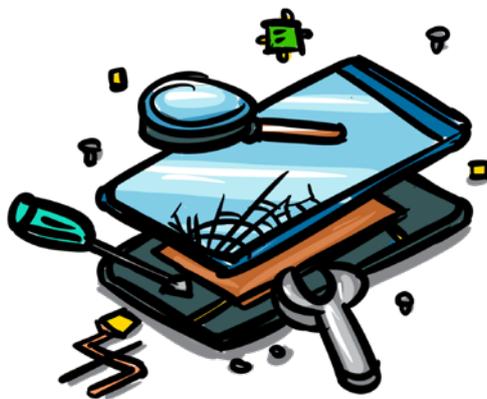
E-mail de l'élève

E-mail de l'enseignant

Envoyer

Étape 3: En entrant l'adresse e-mail de l'enseignant, l'enseignant trouvera les mots croisés résolus dans sa boîte mail et pourra les améliorer.

02 Réparer



Objectif pédagogique

Voir [Annexe 1 - objectifs d'atteinte](#)



Matériel

/



Disposition et méthodologie

- Travail de groupe
- Expérience



Durée

/



Quand

À domicile ou en classe

DÉROULEMENT

Souvent, les objets cassés sont jetés alors qu'ils peuvent être parfaitement utilisables après réparation. Les connaissances techniques en matière de réparation sont cependant en train de disparaître. Les jeunes générations, en particulier, ne savent souvent plus comment s'y prendre. La réparation constitue toutefois une étape importante vers un avenir

durable et une économie circulaire dans laquelle les matières premières sont réutilisées à l'infini. Les élèves ont pour mission de visiter un Repair Café dans leur quartier ou d'inviter quelqu'un à venir en parler. Ensuite, avec des experts, par exemple des magasins de seconde main, ils se mettent au travail sur le thème de la réparation à l'école.

Niveau 1: Visite d'un repair café

Vous pouvez rechercher un repair café à proximité via le site Web suivant - [Visitez | Repaircafe](#) - en faisant défiler et en zoomant sur votre région.

CONSEIL

Laissez les élèves apporter leur propre objet cassé de la maison.

Réfléchissez à cela plus tard en classe :

Réflexion possible : dans le Repair Café, les gens apprennent à regarder leurs affaires d'une manière différente et à en voir à nouveau la valeur. Ce sont des rassemblements locaux gratuits où les gens réparent ensemble les objets cassés : des vêtements aux appareils électriques, en passant par les meubles, les vélos, les ordinateurs, les ustensiles, etc. Les articles sont rendus utilisables plus longtemps et n'ont pas besoin d'être jetés. Cela réduit la quantité de matières premières et d'énergie nécessaire à la fabrication de nouveaux produits, en combinaison avec les émissions de CO² (IVAGO, n.d.).

Niveau 2: Réparation à l'école

Contactez votre magasin de seconde main local. Un nombre limité d'entre eux effectuent également des activités de réparation pour les consommateurs/écoles.

Vous pouvez commander un kit de démarrage via ce [site international](#) (attention : commandez la version belge). Il explique étape par étape comment procéder et ce dont vous avez besoin :

- Matériel nécessaire pour les différentes tables
- Sécurité, assurance et responsabilité
- Financement
- Matériel de communication et de promotion

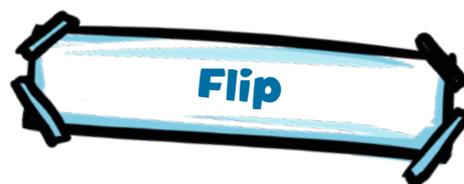
CONSEILS

01. Cette matière peut être reconnue comme une compétence professionnelle (par exemple, en sixième année de l'enseignement technique).

02. Les déchets électroniques étant considérés comme des déchets dangereux, il est fortement recommandé d'inviter des experts à partager leurs connaissances en matière de réparation avec les jeunes.

03. Apprendre à réparer n'est pas la même chose que réparer réellement un objet dans le but de le réutiliser. Remarque - il n'y a aucune garantie sur la qualité ou la sécurité de la réparation lorsque l'on fait appel à des bénévoles.

03 Réutiliser



Objectif pédagogique

Voir [Annexe 1 - objectifs d'atteinte](#)



Matériel

- [Annexe 6 - plan étape par étape Flip](#)
- Tablettes/smartphones



Disposition et méthodologie

- En groupe ou individuellement
- Créer une vidéo



Durée

/



Quand

Devoirs

DÉROULEMENT

Dans ce module, les élèves apprennent à répondre à des questions personnelles à l'aide de «Flip». Flip est une plateforme en ligne où l'apprentissage social est central. L'interaction entre l'opinion des élèves et leur environnement est importante ici. L'enseignant-e donne aux élèves quelques sujets via cette plateforme. Ils y réfléchissent et répondent sur la base d'un clip vidéo. Le débriefing peut se faire en classe, par exemple sur la base des vidéos.

Cette section traite de la réutilisation des téléphones portables, mais aussi de la réutilisation des matières premières dans les GSM (lire : recyclage et importance de la collecte).

Sujets possibles à discuter

L'enseignant-e est libre de sélectionner et d'ajuster lui-même les sujets.

SUJETS



Avez-vous déjà utilisé un téléphone portable d'occasion / Fairphone / téléphone remis à neuf ?

- Si oui, quelle a été votre expérience ?
- Si non, qu'est-ce qui vous empêche de le faire ?

Transmettriez-vous un téléphone portable dont vous n'avez plus besoin à quelqu'un d'autre ou à une ressourcerie ?

- Pourquoi ?

Que feriez-vous avec un téléphone portable cassé ?

- Le garderiez-vous simplement à la maison ? Pourquoi ?
- L'apporteriez-vous ailleurs ? Où ? Et pourquoi ?

Pourquoi pensez-vous qu'il est important d'apporter de vieux téléphones portables au point de recyclage Recupel ou à un parc à conteneurs ?

04 Réduire

Mon téléphone portable,
la merveille d'une année ?



Objectif pédagogique

Voir [Annexe 1](#) - objectifs d'atteinte



Objectif pédagogique

/



Disposition et méthodologie

Individuel



Durée

/



Quand

Tout au long de la journée

DÉROULEMENT

Demandez aux élèves d'effectuer les devoirs suivants individuellement à la maison ou en classe :



EXERCICE 1

Les élèves notent le nombre d'appareils électroniques qu'ils utilisent par jour et lesquels.

EXERCICE 3

Les élèves dressent une liste d'appareils qui, dans les années nonante, étaient principalement utilisés en analogique (c'est-à-dire sans électricité) mais qui sont maintenant considérés comme n'étant plus analogiques. En d'autres termes : *quels appareils fonctionnaient sans aucune forme d'électricité auparavant ?* Pensez à : une trottinette, une brosse à dents, une balance de cuisine, un vélo, un réveil, ...

- Réfléchir s'il est devenu possible ou non de s'en passer.
- Méthodologie possible (si le devoir est effectué en classe) : donner à chacun une carte rouge et une carte verte (éventuellement aussi une orange pour les hésitations). Montrez un appareil et les élèves mettront leur carton rouge en l'air s'ils pensent qu'ils ne peuvent pas

EXERCICE 2

Les élèves calculent ensuite leur propre temps d'écran : les heures devant la télévision, jeux vidéo, sur leur téléphone portable et/ou ordinateur ...

Demandez-leur de vérifier s'ils se situent dans la moyenne belge via [l'article 2- RTBF](#) (2018) ou [l'article 3- Geeko](#) (2022).

Laissez-les lire [l'article 4- nanaba](#) (2021) sur les effets positifs et négatifs du temps d'écran.

CONSEIL

Vous pouvez également voir combien de temps vous utilisez pour chaque application dans les paramètres de votre GSM sous le terme de « bien-être numérique ».

05 Repenser



 Objectif pédagogique	 Matériel
Voir Annexe 1 - objectifs d'atteinte	<ul style="list-style-type: none">• Annexe 7 - plan étape par étape Book Creator• Tablettes / ordinateurs• Papier brouillon
 Disposition et méthodologie	 Durée
Travail de groupe	/
 Quand	
Pendant le cours d'art, d'expression, de philosophie, de culture, de psychologie,	

DÉROULEMENT

Préparation pour l'enseignant-e :

- Créer un compte Book Creator sur <https://bookcreator.com/>
- Comment procédez-vous ?
Voir l'annexe 7 – plan étape par étape Book Creator.



Et si ?

Chaque jour, nous nous posons cette question philosophique au moins une fois. Sur base de cette question, les élèves réfléchissent à la place des appareils électroniques dans nos vies. Ils réalisent une synthèse en bande dessinée.

- Les élèves peuvent également proposer eux-mêmes une situation hypothétique.
- Ensuite, ils font une sorte de croquis de cette situation, inspiré par le programme VTM « Et si... ». Exemple : (906) [Et si... l'école était amusante? - YouTube](#). Ils développent le croquis en une bande dessinée. Cela peut être fait hors ligne, mais aussi en ligne.



QUELQUES EXEMPLES ET SI ...

Le téléphone portable n'existait pas ?

La lampe n'existait pas ?

Le téléviseur n'existait pas ?

Le réfrigérateur n'existait pas ?

MÉTHODE DE TRAVAIL POUR LES ÉLÈVES

Les élèves se divisent d'abord en groupes de 3 à 4 élèves.



Étape 1:

Mettre en place un scénario

- De quoi parle l'histoire ?
- Quelles scènes/parties différentes voulez-vous dessiner ?
- Que voulez-vous montrer au lecteur ?
- Que voulez-vous dire au lecteur ?

Choisissez l'outil avec lequel vous allez travailler : Dessins (dessin de vous-même, photos de vous-même et de vos camarades de groupe, images d'Internet).

Étape 2:

Surfez sur <https://bookcreator.com/>

Étape 3:

Inscrivez-vous en tant qu'étudiant. Assurez-vous qu'il indique clairement « connectez-vous en tant qu'élève ».

Étape 4:

Entrez le « *code d'invitation* ». Vous l'obtenez de l'enseignant-e.

Étape 5:

Cliquez sur « *+ nouveau livre* ».

Étape 6:

Choisissez le format du livre.

Étape 7:

Concevez la couverture.

Étape 8:

Concevez votre croquis.

SOURCES

De Pourcq, E. (2021). De positieve en negatieve effecten van schermtijd. Consulté par <https://www.goedgezind.be/jongere-kinderen/ontwikkeling/effecten-van-schermtijd/>

Digitaal Hogerop. (2020). Interessante cijfers voor digitale communicatie: de digimeter! Consulté par <https://www.digitaalhogerop.be/blog/digitale-communicatie-digimeter-imec/>

IVAGO. (n.a.). Repair Café Gent. Consulté par [Repair café Gent | IVAGO](#)

Knack. (2022). Vlaming spendeert meer dan drie uur per dag op zijn smartphone. Consulté par <https://www.knack.be/nieuws/gezondheid/vlaming-spendeert-meer-dan-drie-uur-per-dag-op-zijn-smartphone/>

Phonebloks. (n.a.). A global campaign to bring to life a modular phone to reduce e-waste at scale. Consulté par [Phonebloks \(onearmy.earth\)](#)

Refurbished.be. (2015-2022). Refurbished phones. Consulté par [Refurbished iPhones, iPads, Apple Watch kopen | Refurbished.be](#)

SPUP. (n.a.). 10 dialoogvormen. Consulté par [Factsheet 10 dialoogvormen \(spup.nl\)](#)

VEFO. (2022). Vlaams Netwerk voor Eigentijds Filosofie Onderwijs. Consulté par [Filosofieonderwijs](#)

VRT NWS. (2018). Vlaamse jongere kan nooit meer zonder smartphone en is afhankelijker van sociale media. Consulté par [Vlaamse jongere kan nooit meer zonder smartphone en is afhankelijker van sociale media» | VRT NWS: nieuws](#)