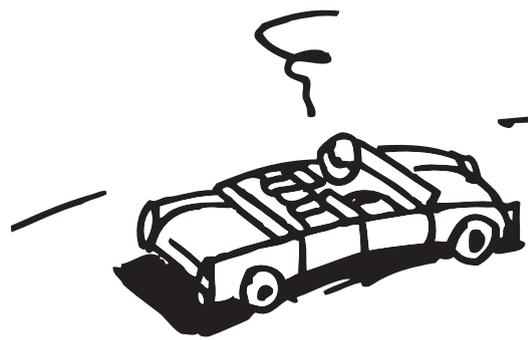


Te micotransporte!

mode d'emploi





Sommaire

Introduction	4
<u>Pourquoi se préoccuper de l'éducation à l'éco-mobilité?</u>	4
Dossier I – Choisir, préparer et animer une activité pédagogique sur l'éco-mobilité	7
1 • Définir un projet pédagogique	8
1.1 Définir des objectifs à l'aide de l'arborescence pédagogique du Kit	8
1.2 Choisir entre action de sensibilisation et action d'éducation	10
1.3 Définir le contenu et les modalités de mise en œuvre de l'activité	10
2 • Sélectionner une activité ou un programme d'activités	11
2.1 Choisir une activité en fonction de ses objectifs pédagogiques	11
2.2 Choisir une activité en fonction des thèmes abordés	11
2.3 Choisir une activité en fonction des ses cibles et de son ancrage disciplinaire	12
2.4 Choisir une activité en fonction de son approche pédagogique	14
2.5 Choisir une activité en fonction de son type	14
3 • Préparer et animer les activités	15
3.1 La préparation	15
3.2 L'animation	17
3.3 La fin du projet	19
Dossier II – Exemples de réalisations	21
► Actions d'éducation	
À la recherche du soufflet d'or, transports et pollution	23
Actions pédagogiques sur l'éco-mobilité à Morsang-sur-Orge	25
► Actions de sensibilisation	
Les déplacements urbains	27
Les ateliers éco-mobilité	29



Introduction

Pourquoi se préoccuper de l'éducation à l'éco-mobilité ?

Les transports, et en particulier le déplacement des personnes, occupent une part croissante dans la consommation d'énergie, les émissions de gaz à effet de serre et la qualité de vie (air, bruit, espace). La mobilité individuelle devient une préoccupation majeure liée aux problèmes de pollution et de nuisances générés par l'accroissement du trafic automobile.

Au niveau national, partant du principe que la réduction de la pollution atmosphérique passe par la maîtrise du trafic automobile, la Loi sur l'air et l'utilisation rationnelle de l'énergie (LAURE, 30 décembre 1996) a préconisé une réduction de l'utilisation de la voiture particulière en faveur d'autres modes moins polluants et moins consommateurs d'énergie : transports collectifs, co-voiturage, modes doux (vélo, marche), etc. De plus en plus de collectivités mènent en ce sens des politiques volontaristes pour gérer les déplacements et développer de nouvelles solutions alternatives à la voiture-solo.



L'ÉCO-MOBILITÉ désigne, pour un décideur public comme pour un particulier, le fait de privilégier la multimodalité et en particulier les modes alternatifs, à la voiture individuelle.

Moins consommateurs d'énergie, moins émetteurs de polluants et de gaz à effet de serre, ils sont aussi plus favorables à la santé, à la sécurité et à la convivialité.

Les démarches dites d'éco-mobilité renvoient à des plans d'action transversaux (aménagement de voirie et équipement/construction/pédagogie-sensibilisation/information/organisation, etc.) favorisant le développement, sur un territoire, des modes alternatifs (marche, vélo, transports collectifs, co-voiturage, etc.). Par exemple, une démarche d'éco-mobilité scolaire visera à limiter la dépose des enfants en voiture à l'école et à encourager la pratique de la marche et du vélo pour ce trajet.

De même, un citoyen éco-mobile se caractérise par des choix raisonnés (prise en compte de critères environnementaux, sociaux et économiques) orientés vers les modes alternatifs et l'intermodalité, où la voiture-solo est le dernier recours.

Améliorer l'offre de transport (infrastructures, équipements, qualité de service) ne suffit pas pour modifier durablement les choix et les habitudes de transport. Il faut aussi changer les attentes et les représentations associées à la mobilité par des actions d'information et de promotion, mais aussi par des actions de sensibilisation et d'éducation sur le thème de l'éco-mobilité. Ces dernières ont pour vocation d'informer, de sensibiliser ou/et d'éduquer les enfants à des choix et à des comportements citoyens, respectueux de l'environnement et d'autrui en matière de transport... Bref, à devenir des citoyens éco-mobiles.

Une démarche d'éco-mobilité ne peut que renforcer son efficacité sur la durée en intégrant un programme pédagogique. La pédagogie constitue une condition indispensable à la réalisation et à la réussite d'une démarche d'éco-mobilité, en particulier scolaire. Par exemple, pourquoi réaliser des pistes cyclables, si, parallèlement, la pratique du vélo n'est pas enseignée et si la population n'est pas sensibilisée aux bienfaits du vélo pour la santé et pour l'environnement ?



La pédagogie est un levier essentiel pour :

- centrer la démarche sur l'enfant : les enfants sont les premiers concernés par leur mobilité (sécurité, santé, environnement, etc.), il est donc indispensable de connaître leur perception, leurs préférences, leur avis sur les améliorations... et de leur proposer des activités pédagogiques en rapport avec leur mobilité ; en ce sens, le kit propose des activités sur le trajet domicile-école ;
- apprendre les bonnes pratiques aux générations futures ;
- provoquer un changement durable des représentations, des pratiques et des habitudes.

LA MOBILITÉ DES ÉCOLIERS GIRONDIN

La mobilité des écoliers n'échappe pas à la prédominance de la voiture dans les déplacements. En France, 70 % des enfants du cycle élémentaire se rendent, en moyenne, chaque jour à l'école en voiture. Il faut toutefois souligner un écart important de 20 à 80 % selon les situations (forme urbaine, carte scolaire, etc.). Le trajet domicile-école est pourtant rarement supérieur à 2 kilomètres en milieu urbain.

A contrario, le vélo et la marche, deux modes de transport appréciés des enfants, bénéfiques pour la santé et particulièrement adaptés aux courtes distances en ville, restent peu utilisés sur le trajet domicile-école.

Ce constat s'est vu confirmé dans l'agglomération Bordelaise par la dernière enquête déplacement (étude BVA/chiffres 2008–2009) :

- un taux de dépose en voiture très variable selon les situations : de 3,5 % à 74 %,
- la marche et le vélo sont les plus fréquemment cités par les enfants comme leur mode préféré ;
- les distances domicile-école sont majoritairement (81 %) inférieures à 1 km et souvent (50 %) inférieures à 500 m.

LES EFFETS DE LA DÉPOSE EN VOITURE À L'ÉCOLE

Sur le développement psychologique et physique des enfants

Sous son apparent confort, le trajet en voiture prive les enfants d'une activité physique régulière, susceptible notamment de renforcer leur résistance aux polluants et à certaines pathologies, et de réduire les risques d'obésité. Loin d'être à l'abri, dans l'habitacle de la voiture, l'enfant est exposé quotidiennement à des émissions polluantes souvent plus importantes que celles respirées par un piéton ou par un cycliste (source : Union européenne, 2002).

De plus, pour les enfants en bas âge, l'exposition au stress du conducteur conjuguée à des stimuli trop rapides en voiture peuvent provoquer une certaine nervosité. La dépose-minute entretient en outre une dépendance à l'égard des parents peu favorable à l'apprentissage par les enfants de l'autonomie et du déplacement en ville en modes alternatifs : à pied, à vélo ou en transport collectif, par exemple.

Sur la qualité de vie

L'accroissement du trafic augmente les risques de congestion routière (embouteillage aux heures d'entrée/sortie d'école, stationnement gênant) et d'accidents de la circulation (manœuvres parfois précipitées ou dangereuses des parents dans leur dépose-minute). Il nuit à la qualité de l'air et à la tranquillité aux abords des écoles. Enfin, il conforte chez les parents un sentiment d'insécurité (craintes relatives à la sécurité urbaine et routière) qui les incite à déposer leur enfant à l'école en voiture.

Sur l'environnement et la planète

Le secteur routier est fortement dépendant du pétrole. Les petits trajets motorisés vers l'école contribuent à l'épuisement des ressources naturelles non renouvelables (énergie tirée du pétrole, du gaz naturel), à l'effet de serre additionnel (changements climatiques) et autres impacts environnementaux (pluies acides, atteinte à la biodiversité, etc.).



L'engagement du CG33 dans l'écomobilité en Gironde

L'engagement de la CUB dans l'écomobilité urbaine



Choisir, préparer et animer une activité pédagogique sur l'éco-mobilité



Dossier I

Le dossier I a pour but de vous aider à choisir, à préparer et à animer un projet pédagogique, à partir du Kit qui propose des objectifs et des activités prédéfinis.

En fonction du contexte de création et du niveau de cadrage de votre projet (*Réponse à une commande? Objectifs fixés ou non? Durée limitée? Etc.*), vous pouvez utiliser le Kit de deux manières :

- en définissant un projet à l'aide de l'arborescence pédagogique (1)
- en sélectionnant directement une activité, à l'aide du tableau multi-entrées (2).

Les fiches d'activités (*cf. Guide des activités*) et les outils d'animation (*cf. Boîte à outils*) permettent ensuite de préparer et mettre en œuvre les activités proposées (3).

Toutefois, la consultation du *Guide des activités* permet aussi d'alimenter une idée de projet plus personnalisée. Si vous souhaitez, par exemple, mettre en place une action dont la méthode s'appuie sur une pédagogie de projet, le Kit peut nourrir le contenu de votre projet ou vous donner des idées d'intervention.

- 1 Définir un projet pédagogique
(à l'aide de l'arborescence)
- 2 Sélectionner une activité ou un programme
(à l'aide du tableau multi-entrées)
- 3 Préparer et animer les activités
(à l'aide du Guide des activités et de la Boîte à outils)

1 • Définir un projet pédagogique

La **définition du projet** intervient à des stades très variables (avant ou après la rédaction d'une note d'opportunité, par exemple) selon le contexte de création, le type de porteur et le niveau de partenariat (commande, projet partenarial, etc.).

Dans tous les cas, elle procède de questionnements propres au porteur de projet, particulièrement dans le cas d'un programme :

- Quelle est la finalité du projet ? Quels sont les changements visés ?
- Quel est le niveau de pédagogie à mettre en œuvre pour répondre aux objectifs ? Est-ce une action de sensibilisation ou d'éducation ?
- Quel est le contenu du projet ? Comment se déroule-t-il ?

1.1 Définir des objectifs à l'aide de l'arborescence pédagogique du Kit

► Les objectifs pédagogiques

Au préalable, il est essentiel de bien identifier la finalité du projet pédagogique ainsi que les niveaux de changements attendus. La définition d'un projet pédagogique nécessite donc de formuler des objectifs pédagogiques précis. Ceux-ci peuvent être de trois ordres :

- des objectifs de connaissances (savoir) ;
- des objectifs de compétences (savoir-faire) ;
- des objectifs de comportement (savoir-être).

Afin de vous aider à définir des objectifs, une arborescence pédagogique vous est proposée.

► Présentation de l'arborescence

► Intérêts

L'arborescence a été conçue pour aider les porteurs de projet dans :

- **la formulation d'objectifs** : elle fournit un exemple d'objectif à atteindre en matière d'éco-mobilité et met en évidence des complémentarités entre plusieurs activités au regard d'un objectif ;
- **la construction d'un programme pédagogique** : elle permet d'envisager une progression des apprentissages et de définir un programme cohérent ;
- **l'identification d'activités correspondantes** : chaque objectif secondaire renvoie à une ou plusieurs activités dont le contenu est détaillé dans le *Guide des activités*.

► Structure

L'arborescence est hiérarchisée en quatre niveaux :

- finalité ;
- objectif pédagogique principal ;
- objectif pédagogique secondaire ;
- activité.



Elle a été élaborée au regard d'une double finalité, encourager à :

- utiliser des modes alternatifs à la voiture : contribuer aux changements de pratiques attendus, dans le cadre d'une démarche d'éco-mobilité ;
- devenir citoyen éco-mobile : sensibiliser/éduquer les enfants à l'éco-mobilité.

À partir de ces deux grandes finalités, 6 objectifs pédagogiques principaux ont été retenus :

- 1 Comprendre les enjeux de l'éco-mobilité
- 2 Connaître les différents modes alternatifs
- 3 Apprendre à circuler en ville
- 4 Pratiquer un mode de transport alternatif
- 5 Choisir son mode de transport
- 6 Participer à la construction d'une ville éco-mobile

L'arborescence détaille chacun de ces 6 objectifs en objectifs secondaires propres à chaque activité.

► Utilisation

>>> Mode d'emploi de l'arborescence pédagogique

L'arborescence facilite la réflexion du porteur de projet en mettant en évidence les différents chemins possibles, depuis les deux finalités communes à leur traduction en activité.

À l'aide de l'arborescence (Dossier 1 du *Guide des activités*) :

- sélectionnez le ou les objectifs principaux qui correspondent à vos attentes ;
- puis repérez les objectifs secondaires les plus proches de vos objectifs pédagogiques ;
- enfin, identifiez les numéros d'activités répondant à vos objectifs.

2 finalités communes

6 objectifs pédagogiques principaux

Objectifs secondaires

Activité n° x



1.2 Choisir entre action de sensibilisation et action d'éducation

En fonction des objectifs retenus, le projet nécessitera de mettre en place une action de sensibilisation ou une action d'éducation. Il importe de se questionner en amont sur le niveau de pédagogie à mettre en œuvre pour répondre aux objectifs car ce choix influe sur l'ampleur, le contenu et la durée de l'activité.

► L'action de sensibilisation

La sensibilisation s'inscrit dans une courte durée (1 à 6 séances d'1 à 2 heures). L'objectif est de recueillir les représentations des enfants, de mesurer leurs propres connaissances, de susciter leur curiosité et leurs questionnements, de leur apporter des informations sur la question des transports, des enjeux liés à l'éco-mobilité. Elle se suffit à elle-même mais peut aussi constituer la première phase d'une démarche d'éducation.

>>> Conseils pratiques

Les fiches d'activités indiquent à quelle catégorie appartient l'activité par ses rubriques « durée » et « objectifs ».

Vous pouvez construire une action d'éducation en combinant plusieurs activités de sensibilisation, en fonction de leurs objectifs.

► L'action d'éducation

La démarche d'éducation s'inscrit dans un projet de longue durée (de 12 à 30 heures). Elle a pour objectifs d'accompagner et de faire progresser les enfants dans leurs propres apprentissages (« savoirs », « savoir-faire » et « savoir-être »), de leur permettre de développer leur sens critique et leur autonomie, de leur donner la possibilité de faire des choix collectifs, de favoriser leur participation à des actions concrètes de manière individuelle et collective, de retransmettre et de valoriser leur travail.

1.3 Définir le contenu et les modalités de mise en œuvre de l'activité

Une fois les objectifs et le niveau de pédagogie définis, l'arborescence permet d'identifier des activités correspondantes.

La consultation des fiches d'activité (cf. *Guide des activités*) permet de s'interroger sur le contenu et le déroulement proposés :

- Sont-ils en adéquation avec les moyens disponibles ?
- L'activité répond-elle aux objectifs du projet ?

Après avoir identifié une ou plusieurs activités complémentaires à l'aide de l'arborescence, la consultation des fiches permet :

- de vérifier que la ou les activité(s) sélectionnée(s) correspond(ent) bien aux objectifs recherchés ;
- d'estimer les moyens à mettre en place (matériel, humain, logistique, etc.) en fonction du type et du contenu des activités retenues ;
- d'établir le déroulement du projet (durée et période de mise en œuvre, phases, préparation, etc.).

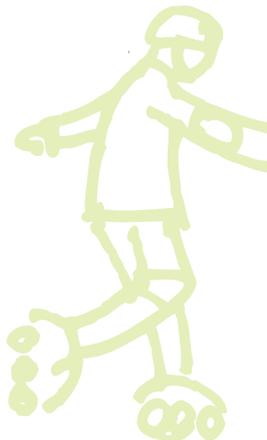


2 • Sélectionner une activité ou un programme d'activités

Le *Guide des activités* propose 20 activités, classées par objectifs. Vous pouvez sélectionner les activités à l'aide du **tableau multi-entrées** (*Guide des activités*). Il propose 6 entrées complémentaires pour choisir une activité :

- **les objectifs recherchés** : les changements et apprentissages visés ;
- **la cible visée** : l'âge, le nombre, le niveau cognitif et technique, la maturité, la capacité d'autonomie, etc. ;
- **le thème abordé** ;
- **l'ancrage disciplinaire possible** : le rattachement à une discipline enseignée en milieu scolaire ;
- **l'approche pédagogique privilégiée** : la manière d'aborder et de traiter un sujet ;
- **le type d'activité** : balade, observations, etc.

L'ensemble des fiches d'activités repose sur une méthode active ; celles-ci font appel à des pédagogies dites « participatives », très utilisées en Éducation à l'environnement* pour un développement durable (EEDD). Les apprentissages sont basés sur le « faire » et l'expérience vécue. L'enfant est mis en situation de découvrir, de s'interroger, de comprendre, de débattre et d'agir. Pour exemple, la pédagogie de projet est une méthode très participative : le participant est au cœur du projet car il apprend en faisant, choisit ses apprentissages (les thèmes et les questions qu'il veut aborder) ainsi que les méthodes de travail ; il participe à la réalisation collective d'un projet et à son évaluation.



2.1 Choisir une activité en fonction de ses objectifs pédagogiques

Toutes les activités répondent à un objectif pédagogique principal et à un ou plusieurs objectifs secondaires déterminés dans une logique de changement vers des comportements éco-mobiles.

Les 6 objectifs principaux sont mentionnés dans le tableau multi-entrées afin de pouvoir identifier une ou plusieurs activités en cohérence avec les objectifs retenus.

Les objectifs pédagogiques secondaires sont présentés dans l'arborescence et dans chaque fiche d'activité.

2.2 Choisir une activité en fonction des thèmes abordés

De nombreuses activités proposées dans le Kit abordent plusieurs thèmes ; le tableau multi-entrées indique les 3 principaux thèmes traités par l'activité, en les classant de 1 à 3 (1 étant le thème dominant).



Le Kit propose 7 entrées thématiques :

- **L'environnement**: l'impact des transports sur l'environnement (la pollution, la consommation d'énergie et d'espace) et sur les changements climatiques (gaz à effet de serre).
- **Le territoire**: la connaissance et l'appropriation de son cadre de vie, les liens entre les transports et l'aménagement d'une ville.
- **La circulation**: la connaissance des espaces de circulation (trottoirs, chaussées, aires de stationnement) et de leurs difficultés, l'initiation au Code de la route, l'apprentissage des modes doux*.
- **La santé**: les bienfaits de la pratique régulière d'une activité physique (prévention des risques de maladies et d'obésité précoce), les impacts de la pollution des transports sur la santé.
- **La citoyenneté**: le partage de la voirie, l'accessibilité, la solidarité, le respect du Code de la route, la responsabilité, la convivialité, la possibilité de faire des choix « éco-mobiles ».
- **Les modes de transport**: la connaissances des différents modes de transport (modes doux* comme la marche et le vélo, les transports collectifs — bus, tramway, train, métro, et autres modes alternatifs comme le covoiturage*, l'auto-partage*, le bus pédestre*, le bus cycliste*, etc.), compréhension de la notion de modes alternatifs à la voiture.
- **Le trajet « domicile-école »**: préparer l'enfant à un comportement de déplacement autonome sur ces trajets, lui permettre d'identifier les dangers liés à la circulation, lui permettre d'estimer les distances et le temps nécessaire à ce déplacement.

2.3 Choisir une activité en fonction de ses cibles et de son ancrage disciplinaire

► Les cibles

Pour chaque activité, le tableau mentionne la ou les cibles concernées, soit cycle 2 et/ou cycle 3. En effet, certaines activités sont adaptées ou adaptables aux deux cycles.

Les activités proposées dans ce Kit s'adressent aux enfants de :

- 6 à 11 ans : niveau cycle 2
- 8 à 13 ans : niveau cycle 3

► Les ancrages disciplinaires

Afin de faciliter l'intégration des activités en milieu scolaire, les ancrages disciplinaires possibles sont précisés dans le tableau multi-entrées. Cette entrée permet de choisir une activité qui répondra aux attentes des enseignants mobilisés en fonction de leur discipline.

► Les liens possibles avec les apprentissages en classe sont multiples

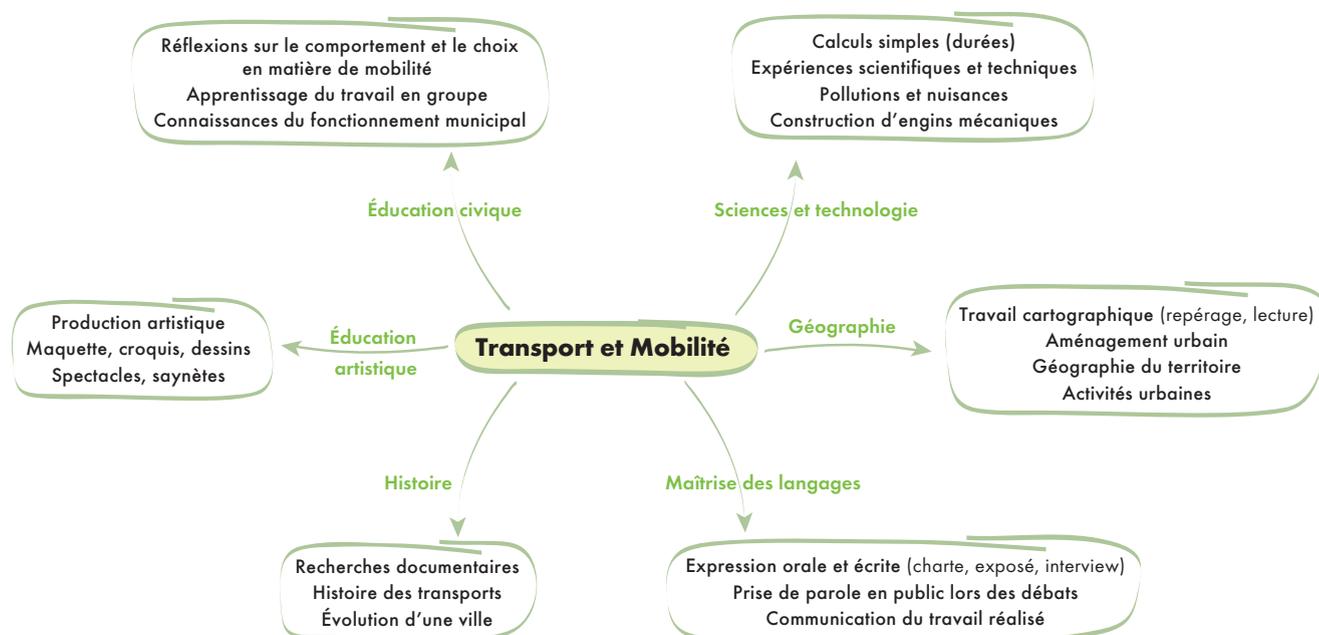
● Les disciplines scolaires

Les actions pédagogiques pour sensibiliser et/ou éduquer à l'éco-mobilité peuvent s'ancrer dans les différentes disciplines enseignées à l'école :

- **en cycle 2 (classes: GS, CP et CE1)** - Vivre ensemble (éducation civique); Maîtrise du langage et de la langue française; Mathématiques; Découvrir le monde (sciences, histoire, géographie); Langues étrangères ou régionales; Éducation artistique et musicale; Éducation physique et sportive.
- **en cycle 3 (classes: CE2, CM1, CM2)** - Éducation civique; Maîtrise du langage et de la langue française; Littérature; Observation réfléchie de la langue française (grammaire, orthographe); Langues étrangères ou régionales; Histoire; Géographie;



Mathématiques; Sciences expérimentales et technologie (intègre l'informatique); Arts visuels (arts plastiques, vidéo, photo); Éducation musicale; Éducation physique et sportive.



● Les programmes

Il est aussi possible d'envisager une action pédagogique sur la mobilité en lien avec des « programmes » scolaires, comme l'APER* et l'Éducation à l'environnement pour un développement durable* (EEDD) qui font, dorénavant, partie intégrante de la formation initiales des élèves.

– **APER** - Attestation de première éducation à la route

Depuis la rentrée 2002, les enseignants doivent mettre en place des activités d'éducation aux risques de la circulation dans leur classe. Les 3 cycles de l'école primaire sont concernés :

- Cycle 1 ou cycle des apprentissages premiers : l'ensemble de la maternelle ;
- Cycle 2 ou cycle des apprentissages fondamentaux : la GS (grande section) de maternelle, plus les deux premières classes de l'école élémentaire (CP et CE1) ;
- Cycle 3 ou cycle des approfondissements : les trois dernières classes de l'école élémentaire (CE2, CM1, CM2).

– **EEDD** - Éducation à l'environnement pour un développement durable

Depuis la rentrée 2004, les professeurs doivent mettre en place des projets « EEDD » dont l'enseignement s'appuie sur le croisement de plusieurs disciplines. Il s'agit d'éduquer au développement durable afin d'éveiller une responsabilité éco-citoyenne chez l'élève ; la question de la mobilité durable a donc ici toute sa place.

► Le contexte « périscolaire » (centres de loisirs, maisons de jeunes, etc.)

Un projet pédagogique conduit en contexte périscolaire ne s'appuie sur aucun programme obligatoire en dehors du projet éducatif ; l'action doit donc être en cohérence avec les objectifs éducatifs défendus par la structure (qui sont généralement des objectifs de citoyenneté, de coopération, d'autonomie, de participation, de responsabilité, de solidarité, etc.). Les leviers d'actions sont multiples à condition de privilégier des méthodes actives : la découverte de son environnement, la pratique d'un mode alternatif (le vélo, la trottinette, le roller, la randonnée pédestre, etc.), la visite de sites (musée, maison de l'environnement, etc.), la création artistique, etc.



2.4 Choisir une activité en fonction de son approche pédagogique

L'encadrant doit susciter les curiosités et favoriser le questionnement. Il doit faire en sorte que le temps d'animation soit dynamique, ludique et interactif. Dès lors que l'enfant ou le groupe est mis en situation d'autonomie (jeux, épreuves, questionnaires individuels), la capacité d'écoute et d'attention est plus importante. Différentes approches peuvent être utilisées pour aborder un thème, une question. Elles ont pour rôle de faciliter l'apprentissage. Les approches pédagogiques sont adaptées selon les publics. Elles doivent être utilisées en alternance car les individus d'un même groupe n'ont pas la même réceptivité ni la même sensibilité.

Le tableau multi-entrées indique la ou les approches qui ont été choisies pour animer chaque activité. Dans le Kit, ont été privilégiées les quatre approches suivantes :

- **L'approche sensorielle:** c'est l'approche qui nous permet de percevoir le monde qui nous entoure à travers les sens: la vue, le toucher, l'ouïe, l'odorat et le goût, selon les thèmes abordés. Les enfants explorent d'abord par les sens avant de conceptualiser.
- **L'approche ludique:** l'enfant apprend tout en jouant. Le « jeu » est motivant dans les apprentissages car les enfants participent à l'activité avec plaisir.
- **L'approche créative et imaginaire:** elle est basée sur l'émotion et la sensibilité des participants. Elle permet d'entrer dans un monde imaginaire ou de le créer.
- **L'approche expérimentale:** elle permet de comprendre des phénomènes en émettant des hypothèses, en expérimentant puis en donnant des conclusions. Elle permet de conceptualiser. Elle demande de la rigueur: observer, inventorier, compter, classer, mesurer, comparer.

2.5 Choisir une activité en fonction de son type

Le tableau multi-entrées indique le type d'activités proposées. Cette information est utile pour deux raisons :

- choisir une activité en adéquation avec les moyens humains et logistiques disponibles, et organiser une balade ou un jeu en salle n'impliquent pas les mêmes conditions de mise en œuvre ;
- varier les types d'activités sélectionnées dans le cadre d'un programme.

Dans le Kit, 9 types d'activités ont été exploités :

- Jeux (jeux de rôles, jeux de plein air, jeux de plateau)
- Recherches d'informations
- Observations (sur le terrain, à l'aide de grilles d'observation)
- Expérimentation (expériences scientifiques)
- Enquêtes
- Interviews
- Balades
- Lecture de cartes
- Expression écrite et plastique (dessin, maquettes, etc.).



Objectifs	N° Fiches	Activités	Page Guide des Activités	THÈMES							CYCLES		ANCRAGE DISCIPLINAIRE							APPROCHE PÉDAGOGIQUE				TYPE D'ACTIVITÉ										
				Environnement	Santé	Modes de transport	Citoyenneté	Territoire	Circulation	Trajet Domicile-École	Cycle 2	Cycle 3	Science	Histoire	Géographie	Éducation civique	Éducation physique	Art	Maitrise du langage et de la langue française	Ludique	Créative	Expérimentale	Sensorielle	Lecture de carte	Jeu	Recherches	Observations	Expérimentation	Enquêtes	Interviews	Balades	Expression		
Comprendre les enjeux de l'écomobilité	1	Les chemins de l'école	13			3	2				1																							
	2	Le pétrole s'envole...	19	1		2																												
	3	Pollution, es-tu là ?	23	1	2																													
	4	Effet de serre, quand tu nous tiens !	27	1			2																											
	5	Boucan d'enfer...	31	1	2																													
	6	La voiture, au fil du temps	35	2		1																												
Connaître les différents modes alternatifs à la voiture	7	Bouger : oui, mais comment ?	41	2		1																												
	8	Le vélo encore et toujours	43			1	2																											
	9	Tramway, le retour...	47	2	3	1																												
Apprendre à circuler en ville	10	Le plan de ma ville	53					1																										
	11	Me déplacer, en toute sécurité	55					2	1																									
	12	Partageons la rue !	57				1	3	2																									
	13	À vélo ou à pied, j'assume !	61			2				1																								
Pratiquer un mode alternatif	14	En transport en commun, c'est plus malin	67	2		1																												
	15	Un kilomètre à pied, ça use ?	71		2	1																												
	16	Le chemin de mon école	75					1		2																								
Choisir son mode de transport	17	Besoin de me déplacer ? Je choisis !	79	3	4	1		2																										
Participer à la construction d'une ville éco-mobilité	18	La charte du citoyen «éco-mobilité»	85				1																											
	19	Pour une ville accessible à tous !	89				1	2																										
	20	Les transports dessinent ma ville	93					1																										

Le tableau multi-entrées

3 • Préparer et animer les activités

L'activité regroupe un ensemble d'outils permettant la préparation et la mise en œuvre des animations ; à chaque activité correspond :

- une fiche d'activité (**Guide des activités** voir fiche modèle page 34),
- un ou plusieurs outils d'animation (**Boîte à outils**),
- un ou plusieurs outils d'évaluation (**Boîte à outils et Guide des activités**).

3.1 La préparation

Les fiches d'activités comprennent une rubrique « Préparation » qui détaille les préparatifs nécessaires à l'animation, comme le matériel pédagogique à se procurer, le travail de repérage à réaliser, etc.

Lors de la préparation, il est important de :

► Bien connaître son groupe

L'encadrant doit bien connaître son public afin qu'il adapte son animation au niveau de connaissance et de comportement des enfants.

► Comprendre l'apport et le contenu pédagogique de l'activité

Avant l'animation, l'encadrant doit s'imprégner des objectifs de l'activité, c'est-à-dire des résultats attendus, et s'appropriier les approches employées pour mener l'activité. Il est nécessaire de se projeter dans l'activité à mettre en place afin de pouvoir l'adapter si nécessaire à ses propres contraintes et besoins (temporels, matériels, etc.).

>>> Les fiches d'activité proposent une **rubrique « Objectifs »** et une **rubrique « Approches pédagogiques »**.

► Maîtriser le sujet

Pour préparer chaque activité, il est utile de consulter des ressources techniques et pédagogiques afin d'approfondir votre connaissance du sujet, mais aussi de prendre contact avec des acteurs qui pourront vous remettre de la documentation et vous donner des conseils.

>>> La rubrique **« Déroulement de l'activité »** des fiches d'activité détaille le contenu pédagogique (questionnements, thèmes traités, etc.). En outre, deux outils pratiques sont disponibles dans le kit pour vous informer et faciliter vos recherches documentaires. Il s'agit de la rubrique « Informations » de la fiche d'activité ainsi que le « Répertoire des partenaires ».

► Connaître le terrain

D'une manière générale, il est conseillé d'effectuer une reconnaissance sur le terrain, de



certaines fiches. Cette phase est aussi l'occasion, pour l'encadrant, de rencontrer des acteurs locaux (habitants, associations, mairie, etc.). La connaissance du terrain d'intervention est particulièrement importante pour entreprendre des actions sur la mobilité.

► Préparer le matériel pédagogique

L'encadrant doit collecter les éléments nécessaires à la réalisation de l'action suffisamment à l'avance.

>>> Chaque fiche dispose d'une **rubrique « Matériel »** indiquant les ustensiles, équipements, supports indispensables à l'animation.

► Assurer la sécurité des enfants

L'encadrant doit assurer la sécurité des enfants à tout moment, en salle et lors des déplacements. Pour les sorties, il doit prévoir la sécurité selon les règles prévues par son institution : notamment au niveau du nombre d'adultes accompagnateurs par enfant (cf. les instructions de l'Éducation nationale et/ou du ministère de la Jeunesse et des Sports présentés dans le *Répertoire des partenaires*). Les structures organisatrices doivent disposer des assurances couvrant ces risques. Les animateurs doivent respecter le Code de la route.

3.2 L'animation

La rubrique « Déroulement de l'activité » (page 2 et suivantes des fiches *Guide des activités*) permet de prendre connaissance du contenu et des différentes étapes qui composent l'action. La plupart des activités dispose d'outils d'animation adaptés aux approches choisies.

► Le déroulement

La plupart des activités est structurée en trois phases :

- **Un travail autour de représentations et de constats** : cette phase introduit le sujet ; l'encadrant utilise différentes techniques comme la tempête de cerveaux, des petits jeux, le photo-langage, des questions, etc.
- **Un temps de découverte « active »** : elle correspond à la rencontre d'un expert, la découverte d'un lieu, la recherche documentaire, la participation à un jeu, l'observation de comportements, etc. Elle éveille l'enfant à la problématique donnée.
- **La restitution** : elle permet d'approfondir ou d'élargir le sujet à d'autres problématiques (exposé, présentation des résultats, échanges avec les enfants, etc.) en guise de conclusion de l'activité.

Le déroulement de la séance et les consignes pour chaque activité doivent être clairement énoncés et expliqués au début de chaque séance. Les consignes sont répétées en cours d'activité si nécessaire.

► La gestion du temps

Pour chaque phase, les fiches d'activité donnent un temps indicatif (cf. rubriques « Durée » et « Déroulement de l'activité »). Bien sûr, il ne faut pas chercher à respecter ces temps à tout prix. L'expérience de l'encadrant et les circonstances propres à chaque animation seront déterminantes.

L'encadrant veillera à mettre à profit les récréations ou les temps de pause pour ranger et réaménager la pièce si nécessaire, pour préparer la suite de l'animation, ou encore pour



discuter avec les différents intervenants afin de recueillir le point de vue de chacun sur le déroulement de la séance.

Les temps d'évaluation ne doivent pas être sous-estimés. Il importe de pouvoir évaluer afin de connaître les résultats de l'action.

Dans un cas d'activité co-animée (par exemple enseignant et animateurs extérieurs) se déroulant en plusieurs séances, une réunion de bilan entre les différents intervenants doit être prévue après chaque séance, pour faire le point et pour préparer la suivante.

► Les outils d'animation (Boîte à outils)

► Qu'entend-on par outils d'animation ?

Il s'agit de supports ou de petits matériels pédagogiques indispensables à la mise en place d'une activité. Ils sont utilisables par l'encadrant avec les enfants, ou directement par les enfants. Ces outils ont pour but d'apporter une aide concrète à l'animateur pour mener l'activité.

>>> Exemples d'outils d'animation :

- grilles d'écoute, d'enquête, d'observation ;
- jeu avec plateau et pions ;
- scénarios pour les jeux de rôles ;
- questions d'un quiz ;
- etc.



La *Boîte à outils* comporte, entre autres, sept posters dont le support informatif et visuel vient illustrer les propos de l'encadrant au moment de la présentation d'un sujet, ou l'explication d'un phénomène donné.

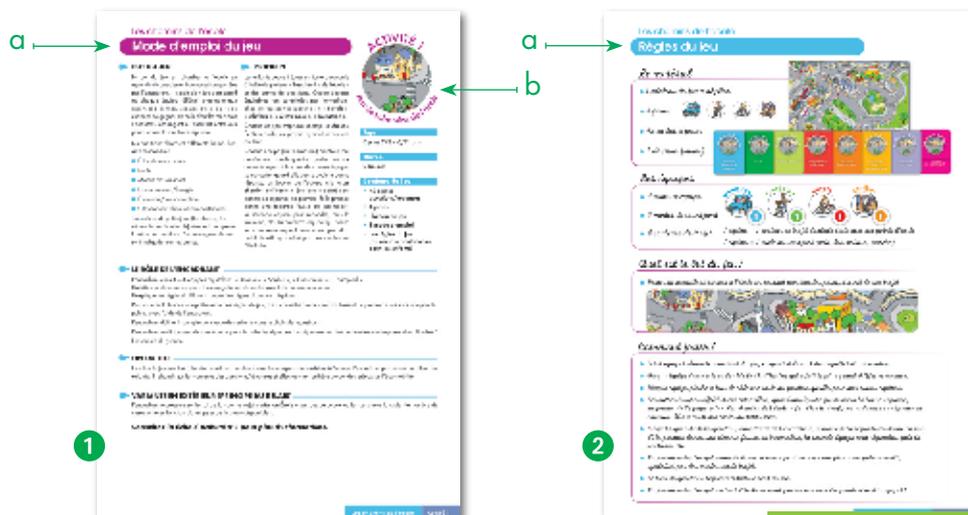
► Comment utiliser les outils d'animation ?

L'animateur peut utiliser directement les supports proposés, ou les adapter en fonction du public et du contexte de l'animation. Chaque outil dispose d'un mode d'emploi ou de consignes d'utilisation.

1 Les outils destinés aux animateurs se distinguent par :

- a) un bandeau de la couleur du chapitre (groupe d'activités classées par objectif dans le *Guide des activités*).
- b) une image dans un cercle en haut à droite, rappelant les N° de l'activité et de l'outil concerné.

2 Les outils destinés aux enfants sont repérables à leur bandeau bleu (a) et à leurs illustrations plus nombreuses. Certains outils sont à utiliser directement avec les enfants (pions, plateau, cartes à jouer...), d'autres sont à photocopier et portent la mention « Document pour l'enfant ». De plus, ces outils photocopiables par l'animateur comportent en bas de page la mention « Document pour l'enfant ».



► Comment évaluer votre intervention ?

Pour vous aider à évaluer les résultats de votre animation, le Kit vous propose :

- **une rubrique « Évaluation » dans les fiches d'activités** : elle définit des indicateurs pour mesurer si les objectifs pédagogiques sont atteints (cf. fiche d'activité type page 34 *Mode d'emploi*) ;
- **des outils d'évaluation intégrés à l'activité** : il s'agit généralement de petits questionnaires (quiz) ou de petits jeux permettant de vérifier l'acquisition des apprentissages (*Boîte à outils*) ;
- **des outils permettant d'évaluer la satisfaction des enseignants et des enfants** lorsque l'activité se déroule en milieu scolaire (*Guide des activités*).

3.3 La fin du projet

► La valorisation

La valorisation consiste à présenter les réalisations des enfants et à communiquer les résultats de l'action auprès de divers publics, pour différentes raisons :

- **les enfants** : pour mesurer la dimension de l'action à laquelle ils ont participé, mettre en valeur leurs productions ;
- **les familles** : pour porter à leur connaissance les productions réalisées par leurs enfants, les interroger sur leurs habitudes de déplacements, les sensibiliser à l'usage de modes alternatifs ;
- **les partenaires** : pour mettre en valeur leur rôle et leur implication, entretenir leur mobilisation pour une reconduction, un prolongement ou une extension de l'action passée ;
- **les médias locaux et régionaux** : pour susciter l'intérêt et les questions du grand public, les interpeller sur leurs propres pratiques en matière de transport.

Définir le niveau de valorisation attendu détermine les moyens à mobiliser. Le résultat d'une valorisation sera d'autant plus probant que les différentes parties prenantes à l'action (enfants, enseignants, animateurs, parents, etc.) auront été prévenues et impliquées pour sa mise en œuvre. Différentes actions sont envisageables : une exposition, un exposé, la rédaction d'un article dans un journal (national, municipal, école, partenaires, etc.), la création d'une page web, d'une lettre électronique, l'organisation d'un jeu lors d'un événement, d'une balade urbaine à pied ou à vélo, une représentation théâtrale, la création d'un film, etc.

>>> Chaque fiche d'activité comporte une **rubrique « Valorisation »** : elle propose des pistes pour mettre en avant les différentes productions réalisées par les enfants lors de l'activité (photos, dessins, saynètes, productions plastiques, etc.).

► Les suites du projet

L'évaluation, les réunions entre animateurs ou partenaires permettent d'identifier des pistes d'approfondissements (nouvelle activité avec le même public), d'extension (reproduction de l'action pour un public plus large ou différent) ou de nouvelles collaborations (mise en place d'un nouveau projet). Les activités proposées dans le Kit reposant sur une arborescence d'objectifs, elles peuvent toutes être complétées ou approfondies par une autre activité du Kit.

>>> Chaque fiche d'activité se termine sur une rubrique « **Prolongements** », indiquant les fiches d'activités pouvant être complémentaires ou une idée de prolongement à développer par l'encadrant.



N°	Titre de l'activité Présentation de l'activité	N°	Déroulement de l'activité
Objectifs de l'activité Les objectifs décrivent les résultats escomptés de l'activité, ils peuvent être qualitatifs et/ou quantitatifs.	Évaluation de l'activité Les indicateurs sont un indicatif sur que niveau. Certains sont mesurables car des outils de mesure sont fournis dans la fiche (tableaux, diapositives pour observation en cours d'animation par exemple) ; les interventions orales des enfants lors d'un débat, l'assise-valion du comportement des enfants au cours d'un jeu, le résultat d'un travail d'exposition plastifiée ou écrite, la capacité à expliquer et à présenter des idées, etc. Les indicateurs sont de trois types, en fonction des objectifs à atteindre : indicateurs de connaissance, de compétence et/ou de comportement.	Approche pédagogique Cette rubrique décrit à qui les approches (personnelle, ludique, créative et imaginative, expérimental) employées pour mener l'activité.	Préparation Cette rubrique détaille les éléments à préparer avant l'animation : matériel pédagogique (matériel, recherche de films, cartes de transports, etc.), recueil de matériel nécessaire à l'organisation d'une animation, etc.
Matériel à se procurer <ul style="list-style-type: none"> • liste des ustensiles, équipements, supports à se procurer pour l'animation 	Outils d'animation <ul style="list-style-type: none"> • support pédagogique fourni dans la fiche 	TYPE D'ACTIVITÉ Lecture de cartes, jeu	THÈMES <ul style="list-style-type: none"> • circulation • modes de transport • environnement, etc.
Valorisation Cette rubrique propose des pistes pour mettre en avant les différentes animations réalisées sur les enfants lors de l'activité (photos, dessins, supports, produits créatifs plastiques, etc.).	Prolongements Cette rubrique indique les fiches d'activités pouvant être complémentaires ou être liées de façon complémentaire à celle apprenant par l'animation.	Résumé du déroulement Cette rubrique présente le libellé des phases de l'activité.	CONCOURS Cette rubrique présente les différents concours à organiser : <ul style="list-style-type: none"> • en extérieur • en intérieur
Matériel à se procurer <ul style="list-style-type: none"> • liste des ustensiles, équipements, supports à se procurer pour l'animation 	Outils d'animation <ul style="list-style-type: none"> • support pédagogique fourni dans la fiche 	TRONCHÉD'ÂGE Cycle - âge	DURÉE Nombre d'heures Nombre de phases
Valorisation Cette rubrique propose des pistes pour mettre en avant les différentes animations réalisées sur les enfants lors de l'activité (photos, dessins, supports, produits créatifs plastiques, etc.).	Prolongements Cette rubrique indique les fiches d'activités pouvant être complémentaires ou être liées de façon complémentaire à celle apprenant par l'animation.	Résumé du déroulement Cette rubrique présente le libellé des phases de l'activité.	ANCRAGE DISCIPLINAIRE Matière [1], [2], [3] Cette rubrique présente des types d'informations essentielles à la consultation de l'animation : <ul style="list-style-type: none"> • des informations d'ordre technique (tableaux, statistiques, rappels historiques, etc.) sur le sujet concerné ; • des pistes documentaires (films, sites internet, vidéos, etc.) sur le sujet abordé.
0	Activités	0	Activités



Exemples de réalisations en Île-de-France



Dossier II

Quatre retours d'expériences sont présentés dans les fiches suivantes. Ces réalisations antérieures à la conception du Kit fournissent des exemples d'actions d'éducation et de sensibilisation axées sur le thème de la mobilité durable.

Les fiches retracent leur contexte de mise en œuvre, les partenaires ainsi que la démarche qui a été choisie pour répondre aux objectifs.

- 1 ► Deux exemples d'actions d'éducation
 - À la recherche du soufflet d'or, transports et pollution
 - Actions pédagogiques sur l'éco-mobilité à Morsang-sur-Orge

- 2 ► Deux exemples d'actions de sensibilisation
 - Les déplacements urbains
 - Ateliers éco-mobilité







À la recherche du soufflet d'or, transports et pollution

Contexte

Il est encore peu habituel que les enfants, en centres de loisirs ou même dans le cadre scolaire, prennent la dimension de leur environnement en partant l'explorer. Cette démarche a intéressé le centre de loisirs du Parc Est. Elle a répondu aussi à une volonté municipale de valorisation de la ville de Saint-Maur, dans une approche du « mieux-vivre ensemble ». La raison d'être du projet découle d'une situation préoccupante en matière de transports. Les transports constituent aujourd'hui la cause majeure des changements climatiques. Il est donc apparu important de sensibiliser les enfants à l'impact des transports sur la qualité de l'air et l'effet de serre en leur faisant prendre connaissance de l'évolution des modes de transport et de l'organisation des transports dans leur ville.

Objectif général

- Sensibiliser à l'impact des transports sur l'environnement.

Objectifs pédagogiques

- Connaître les différents modes de transport existants (distinguer les différents moyens de transport en commun, découvrir le RER, etc.).
- Comprendre l'effet de serre.
- Prendre conscience de l'impact des différents modes de transport sur la pollution.
- Connaître l'évolution des transports dans la ville au cours du XX^e siècle.
- Découvrir le rôle des élus chargés des questions des transports dans la ville.
- S'appropriier les codes qui régissent l'utilisation des transports en commun.
- Concevoir des solutions alternatives aux modes de transport polluants.
- Imaginer des modes de transport idéaux.



Déroulement

1^{re} séance :

- **Présentation de l'énigme « À la recherche du soufflet d'or » :** écoute d'une saynète.
- **Découverte des différents modes de transport :** classification des différents modes de transport, réalisation d'un sondage, avantages et inconvénients.

2^e séance :

- **Découverte des transports en commun avec la RATP :** connaissance des modes de transport en commun, visualisation du diaporama du « Savoir voyager ».
- **Compréhension de l'effet de serre et réalisation d'une voiture écologique** avec les Petits Débrouillards. Fabrication de CO₂, fabrication de nuages pollués, jeu sur la composition de l'atmosphère, fabrication d'une voiture-ballon.

3^e séance : la « Bus attitude » avec la RATP

- compréhension des bons usages du bus, élaboration d'un itinéraire en bus et en RER.

4^e séance : parcours dans la ville

- se déplacer en bus et en RER, visiter les Archives municipales (découverte de l'histoire des transports à l'aide de photos anciennes), rencontre avec un élu (présentation du rôle de la commune dans la gestion des transports), découvrir une saynète de théâtre de rue, visiter le RER (le réseau, les guichet, etc.), découverte d'un club ferroviaire de la ville.

5^e séance :

- **Les transports imaginaires :** concevoir et dessiner le véhicule de ses rêves.
- **Grande fresque sur les moyens de transport imaginaires :** réaliser une grande fresque collective et y coller les véhicules imaginés par chaque enfant.

Type d'intervention
Action d'éducation

Commanditaire
Ville de Saint-Maur-des-Fossés (Val-de-Marne)

Acteur pédagogique
Écophylle

Animateurs(trices)
Brigitte Vigroux et les animateurs du centre de loisirs

Public
Groupe de 12 enfants âgés de 6 à 11 ans, du centre de loisirs du Parc Est – Saint-Maur-des-Fossés (Val-de-Marne)

Dates
Du 24 octobre
au 2 novembre 2005

Durée
16 h sur une semaine : 4 séances de 2 heures par jour et une journée complète de déplacement en ville

Partenariat
RATP Centre Bus, RATP RER A, Les Petits Débrouillards, Club ferroviaire de la Varenne, Étudiante option Théâtre

MOYENS ET SUPPORTS

Plans de la ville, des transports, de cadastre.

Animations
« Mon territoire, c'est ma ville » avec les animateurs RATP.

Diaporama
du « Savoir voyager » avec les animateurs RATP.

Jeu « Bus attitude » avec les animateurs RATP.

Les ressources de la ville Visiter les Archives municipales, rencontrer un élu en charge des questions de circulation, se déplacer en bus et en RER, découvrir un club ferroviaire.

Spectacle de théâtre de rue sur le thème des transports et de la pollution.

Visite d'une cabine de conduite et les guichets du RER.

Animations
« Petits Débrouillards ».







Actions pédagogiques sur l'éco-mobilité à Morsang-sur-Orge

Contexte

Dans le cadre du groupe de villes pilotes, co-animé par l'Agence régionale de l'environnement et des nouvelles énergies (ARENE) et la délégation régionale Île-de-France de l'ADEME, la mairie de Morsang-sur-Orge s'est engagée dans une démarche innovante visant à encourager l'éco-mobilité scolaire. Dans ce cadre, l'ARENE et la mairie de Morsang-sur-Orge ont confié à l'association La Bouilloire, structure d'éducation à l'environnement, la réalisation d'actions pédagogiques sur le thème de l'éco-mobilité au sein d'écoles élémentaires et d'un collège, incluant la conception et l'expérimentation d'outils pédagogiques sur cette thématique et la formulation d'une méthodologie adaptée pour des actions pédagogiques reproductibles.



Objectifs généraux

- Encourager et apprendre aux enfants à utiliser les modes de déplacement alternatifs.

Objectifs pédagogiques

- Connaître et savoir se déplacer sur son territoire.
- Apprendre à se repérer.
- Sensibiliser à la sécurité routière.
- Découvrir et maîtriser la pratique d'un mode alternatif comme le vélo.



Type d'intervention
Action d'éducation
Programme pédagogique

Commanditaire
ARENE Île-de-France et
Maison de l'environnement
de Morsang-sur-Orge

Acteur pédagogique
La Bouilloire

Animateurs
Julien Allix, David Lejeune

Publics
CE et CM

Dates
2003-2004

Durée
21 h (7 séances de 3 heures)

Partenariat
Enseignants des écoles et collège
de Morsang-sur-Orge

Déroulement

1^{re} séance: travail sur les caractéristiques de l'air

- Expériences sur les concepts liés à l'atmosphère, aux vents et à la pression atmosphérique, ainsi qu'à la fonction respiratoire.
- Rendre sensible la présence de l'air par un jeu: les courants d'air (le slalom des plumes).

2^e séance: travail autour de la qualité de l'air et de la pollution atmosphérique

- Expériences sur la respiration, l'inspiration et l'expiration.
- Découverte des différents modes de transport, leur(s) avantage(s) et inconvénients(s) à l'usage.
- Réalisation d'une fresque collective sur les différents moyens de transport.

3^e séance: travail autour de la sécurité routière

- Apprentissage des règles de sécurité à vélo par un jeu dans le cadre de l'APER.
- Identification des règles du piéton par un jeu.

4^e séance: travail autour de la sécurité routière

- Réalisation d'un parcours cyclable avec des matériaux de récupération.
- Découverte des thèmes liés à l'éco-mobilité à travers le jeu « Les chemins de l'école! ».
- Découverte du thème de la signalisation routière en construisant des panneaux du Code de la route.
- Jeux de mises en situation.

5^e séance: introduction des notions d'aménagement urbain lié aux modes de transport

- Travail sur les transports et la ville autour de cartes et de plans.
- Réalisation d'un projet de ville idéale, personnelle et futuriste.
- Jeu de rôles autour de la « Boîte à ville »: comment aménager une ville éco-mobile?

6^e séance: balade à vélo

- Mise en pratique des règles du Code de la route dans le cadre de l'APER.
- Parcours en ville.

7^e séance: balade à pied

- Observation et identification des éléments naturels en milieu urbain.
- Recherche et classement des différents équipements et mobiliers urbains et leur intérêt.
- Réalisation d'une exposition sur les transports.







Les déplacements urbains

Contexte

« Initiatives Environnement » développe des actions d'éducation à l'environnement auprès des enfants des écoles primaires pour la ville de Bagnolet depuis 2001, autour du tri des déchets et de leur recyclage, du cadre de vie et de la propreté, de la gestion de l'eau en ville. Pour l'année 2006, l'association a abordé les thèmes de la nature en ville et des déplacements urbains, en lien avec les orientations de la municipalité. Cette dernière action s'inscrit en effet dans les 78 engagements pour « mieux vivre à Bagnolet » suite à une consultation auprès des habitants, plus particulièrement le 8^e où « il s'agit de faire reculer l'usage de la voiture, mieux organiser la circulation, le stationnement et donner la priorité aux piétons, aux vélos, aux rollers ».

Objectifs généraux

- Sensibiliser les enfants aux déplacements urbains,
- Sensibiliser à la sécurité routière en ville.

Objectifs pédagogiques

- Prendre conscience de la pollution engendrée par les voitures et découvrir les modes de déplacements doux.
- Repérer, identifier, comprendre la signalisation routière et le mobilier urbain afin de se déplacer en toute sécurité en ville.
- Repérer les itinéraires « domicile-école » de chacun des enfants sur un plan.



Déroulement

Une première phase a permis de recueillir les représentations des enfants à l'égard des déplacements. Elle a été effectuée lors de la première séance ou en amont par deux enseignants. Certaines classes de CP ont dessiné puis nommé les différents modes de transport.

Une seconde phase de sensibilisation a permis :

- de classer les différents modes de transport en fonction des distances qu'ils peuvent parcourir, de leur vitesse, de leur sécurité, de la pollution qu'ils engendrent. Ce travail s'est traduit par des ateliers de découpage pour les uns, de coloriage pour les autres. Les enfants ont souvent raconté des faits de leur vie personnelle et quotidienne...
- de leur faire prendre conscience de la pollution engendrée par les véhicules motorisés dont la voiture en ville, d'envisager des modes doux (à pied, vélo, rollers) pour de petits trajets : le diaporama et la cassette vidéo ont permis aux enfants de bien distinguer les véhicules à moteur, qui utilisent du carburant et polluent, de ceux qui utilisent la force du vent ou musculaire et ne polluent pas. Un enfant attentif et curieux a remarqué que certains bus fonctionnaient à l'aquazole ;
- d'interroger et faire réfléchir les enfants sur leurs propres déplacements au quotidien à l'aide d'une fiche « Comment te déplaces-tu ? » ;
- de découvrir et de comprendre l'utilité des panneaux de signalisation et du mobilier urbain, et la nécessité de les respecter afin de se déplacer en ville en toute sécurité. Une sortie (sous forme de rallye) à proximité de l'école a concrétisé cette découverte et a été l'occasion d'échanges imprévisibles avec la police municipale ;
- de repérer l'itinéraire de leur domicile à l'école sur un plan du cadastre, en y mentionnant les points dangereux et/ou agréables à leurs yeux.

Type d'intervention
Action de sensibilisation

Commanditaire
La mairie de Bagnolet
Service Enfance et Vie scolaire

Acteur pédagogique
Initiatives Environnement

Animateur(trices)
Marie-Noëlle Botte, Michèle Cayol,
Jean-Michel Horth

Publics
3 classes de CP - 3 classes de CE1 -
2 classes de CM1 - 1 classe de
CM2

École primaire
Joliot Curie

Dates
Décembre 2005 à Juin 2006

Durée
48 heures - (4 à 6 heures par
classe) pour 9 classes

Partenariat
L'inspection de l'Éducation
nationale

MOYENS ET SUPPORTS

Séquences vidéo
Deux extraits de *Ma Petite Planète chérie* : « Ça me gratte ! » et « Le lièvre et la tortue ».

Balade urbaine
« Découverte des déplacements et de la sécurité autour de l'école ».

Grilles d'observation
sur le mobilier urbain, les panneaux de signalisation et les modes de déplacement en ville.

Questionnaire sur leurs déplacements au quotidien et en vacances.

Quiz et grand jeu sur les déplacements, la pollution et la sécurité.

Diaporama permettant de visualiser différents cas de figures dans le monde et dans le quartier.

Plan du cadastre pour repérer les trajets domicile-école des enfants.







Ateliers éco-mobilité

Contexte

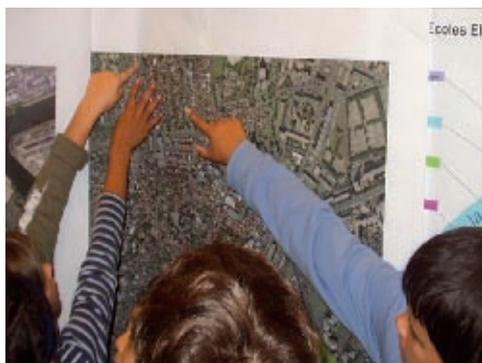
En 2006, dans le cadre de la Semaine de la mobilité « Bougez Autrement » 2006, la mairie de Colombes a confié à Targeting la réalisation d'ateliers pédagogiques, afin de sensibiliser les enfants des écoles volontaires aux enjeux liés aux déplacements domicile-école (sécurité, santé, environnement, lien social, etc.). Les thèmes traités concernaient l'éco-mobilité scolaire et le lien entre qualité de l'air et déplacements dans le quartier de chaque école.

Objectif général

- Sensibiliser à l'éco-mobilité.

Objectifs pédagogiques

- Découvrir les formes de déplacements alternatifs à la voiture individuelle.
- Appréhender concrètement l'impact des transports sur la santé et sur l'environnement dans la proximité immédiate de l'école et des lieux d'habitation des élèves.



Déroulement

Soixante minutes d'ateliers interactifs, d'échanges et d'apports d'information.

Méthode participative et approche ludique par la création et l'expérimentation de scénarios par les élèves, afin de tester l'impact des décisions des élèves sur la qualité de l'air de leurs rues.

Les animations pédagogiques prennent pour fil conducteur le chemin emprunté par les enfants pour se rendre à l'école.

Les pratiques de déplacements domicile-école des élèves présents.

Débat sur les avantages et inconvénients des différents modes pour se rendre à l'école, distance, temps et mode de transport utilisé : quel mode pour quel déplacement ?

Repérage de leur trajet sur le plan du quartier.

Débat sur les avantages et les inconvénients de leur mode de transport habituel.

Débat sur le thème « Santé, activité physique et déplacements vers l'école ».

Apport sur les enjeux et solutions de l'éco-mobilité scolaire. Quelles idées pour rééquilibrer la place des différents modes de transport : co-voiturage, transports en commun, vélo, roller, marche à pied ?

Explication du lien entre pollution de l'air et transports, descriptif des différents polluants, de leurs effets sur la santé et sur l'environnement, simulations interactives de la qualité de l'air respiré sur le trottoir de la rue de l'école avec le logiciel STREET 5.2.

Jeu de simulation des améliorations possibles. Réponse immédiate au scénario proposé par l'élève. Exemple : quel est le taux de benzène si on double le nombre de voitures dans la rue de l'école ? Ou si les voitures roulent moins vite ? Ou s'il n'y a que des bus...

Explication du fonctionnement des systèmes d'accompagnement collectif à pied ou à vélo appelés « bus pédestre » et « bus cycliste », au travers d'expériences franciliennes, françaises et étrangères.

Questionnaire final rempli par les élèves et traité par Targeting pour restitution des résultats à la Ville dans un rapport.

Type d'intervention

Action de sensibilisation

Commanditaire

Ville de Colombes (différents services de la ville : Équipement, Vie scolaire, Communication)

Acteur pédagogique

Targeting

Animateurs(trices)

Marc de Jerphanion et chargés de mission Écomobilité scolaire

Publics

Enfants de 11 classes (niveaux CE2 et CM1 en priorité) des écoles élémentaires publiques de la Ville

Dates

Du 18 au 22 septembre 2006

Durée

1 heure par classe
11 heures au total

Partenariat

Éducation nationale

MOYENS ET SUPPORTS

Jeu de simulation

Ludique et expérimental avec le logiciel STREET 5.2 sur les déplacements et la pollution.

Réalisation préalable

des supports de présentation adaptés à chaque école dont proviennent les élèves : localisation, orientation, diagnostic de la circulation automobile, le contexte du bâti, pollution de fond et fourniture de la qualité de l'air respiré sur le trottoir avec STREET 5.2 (sources Airparif, services Déplacements et Voirie de la Ville).

Plan du quartier

Vidéos

Questionnaire







23 rue de ribeyrotte
33440 Ambares et Lagrave
tél. 06 61 06 28 10 • www.reseaumillepattes.org