

BIENS COMMUNS

Commentaires pour l'enseignant

1 Aperçu

1.1 Thématique et contenu

Ce module aborde les biens communs et la problématique de leur surexploitation («tragédie des biens communs»). Dans le cadre d'un jeu, les élèves découvrent et identifient par eux-mêmes les incitations et les motivations dans ce domaine. Ils discutent différentes amorces de solutions et examinent les difficultés liées à leur mise en œuvre; ils font aussi l'expérience de l'efficacité des pénalités et des conférences. Ce module traite différents thèmes, tels que les types de biens économiques, la tragédie des biens communs, les effets externes, la durabilité, la pénurie des ressources, le rôle de l'Etat ou les normes sociales. Il est également possible d'établir un lien entre ces thèmes et les problèmes environnementaux (par exemple les émissions de CO₂ et le climat).

1.2 Famille de modules iconomix

«Jeu de groupe»: Le module s'articule autour d'un jeu nécessitant un ordinateur et un vidéoprojecteur ou des transparents et un rétroprojecteur.

1.3 Durée

Deux à quatre périodes de cours, selon l'approfondissement du sujet.

1.4 Disciplines appropriées










Sciences économiques et sciences sociales, sciences de l'environnement, géographie, histoire et instruction civique, sociologie et psychologie.

1.5 Niveau

Moyen. Le jeu est très accessible. Lors de la phase d'évaluation, il est possible de relever le niveau d'exigence à volonté.

1.6 Documents

Le module comprend les commentaires pour l'enseignant et le matériel suivant:

-  Remarques concernant la préparation et le déroulement
-  Jeu de transparents «Introduction au vivier» (règles du jeu, déroulement du jeu, échelle des notes, exemple du cabillaud, solutions possibles)
-  Evaluation du jeu
-  Fiche d'évaluation (chaque joueur)
-  Fiche de travail 1
-  Fiche de travail 2 (version a et version b)
-  Fiche d'information
-  Test de connaissances
-  Solutions types

Tout le matériel relatif au module peut être commandé à l'adresse www.iconomix.ch/fr/communs au moyen du formulaire en ligne.

1.7 Compétences opérationnelles visées

Ce module développe les compétences opérationnelles en matière économique dans les domaines suivants:

	Attitude	Connaissances	Aptitudes
Compétences personnelles	Etre prêt à réfléchir à sa propre façon d'agir face à la tragédie des biens communs.		Formuler, sur la base de sa propre expérience avec la tragédie des biens communs, des règles de conduite (maximes) reflétant ses valeurs personnelles
Compétences sociales		Reconnaître les différentes façons de faire face à la tragédie des biens communs. Comprendre la signification de l'action concertée et des normes au sein d'un groupe.	Echanger ses points de vue sur la tragédie des biens communs avec d'autres en faisant preuve de compréhension.
Connaissances spécialisées	S'intéresser aux causes de la tragédie des biens communs et aux amorces de solutions.	Comprendre les caractéristiques des biens communs par rapport à celles des autres types de biens économiques. Comprendre les causes et les effets de la tragédie des biens communs. Connaître les amorces de solution à la tragédie des biens communs et être en mesure de les évaluer.	Etre capable de juger les situations et les biens de la vie quotidienne qui sont susceptibles de déboucher sur une tragédie des biens communs

BIENS COMMUNS

Commentaires pour l'enseignant

2 Remarques sur le module

2.1 A propos du jeu «Le vivier»

Le jeu stratégique «Le vivier» permet aux élèves d'aborder le thème des «biens communs» de façon intense et émotionnelle et de développer une base d'expérience commune. Dans ce jeu, le bien commun est représenté par un vivier. Sur plusieurs manches, les élèves doivent y pêcher anonymement le plus grand nombre de poissons (= points) possible. Chaque élève peut pêcher trois poissons au maximum par manche. Si les élèves prennent en moyenne deux poissons au maximum par manche, le vivier peut se régénérer durablement entre les manches. Dans ces conditions, le groupe pourrait continuer à pêcher indéfiniment. Mais, à titre individuel, chaque joueur est tenté de prendre trois poissons. Cela conduit souvent à la surexploitation, voire à l'effondrement des réserves, ce qui n'est dans l'intérêt de personne. Tous les élèves éprouvent et comprennent l'antagonisme entre l'obtention d'un avantage personnel et l'adoption d'un comportement optimal pour la collectivité. L'exemple du vivier met en évidence la tragédie typique des biens communs.

L'enseignant dirige le jeu à l'aide d'un ordinateur raccordé à un vidéoprojecteur (ou en utilisant les transparents et un rétroprojecteur). Pour s'assurer que les joueurs prennent leurs décisions de façon anonyme, il est recommandé de leur faire porter des masques. Ceux-ci peuvent être commandés à l'adresse www.iconomix.ch/fr/communs. Les règles du jeu et le déroulement concret de ce dernier sont expliqués dans les consignes du jeu fournies séparément.

Il est possible de rendre le jeu plus intéressant en introduisant deux options:

- ▶ Premièrement, l'enseignant peut introduire des pénalités au cours du jeu. Dans ce cas, tous ceux qui pêchent trois poissons se voient retirer un point à titre de sanction. Pour cela, il faut que suffisamment de joueurs participent à la sanction et sacrifient un point. Cette procédure ralentit le rythme auquel le vivier se vide de ses ressources, mais ne permet généralement pas d'empêcher l'effondrement des réserves.
- ▶ Deuxièmement, l'enseignant peut convier la classe à tenir une conférence. Les élèves peuvent alors discuter entre eux pendant trois minutes et adopter des règles de conduite. Après une conférence, il se peut que le vivier se maintienne tout au long du jeu qui se poursuit. L'issue est toutefois incertaine, car – comme dans le monde réel – tous les participants ne respecteront pas les décisions.

Dans un premier temps, il est recommandé de jouer au «vivier» sans recourir à ces options supplémentaires (Evaluation du jeu: onglet Sans pénalités); le jeu ne dure généralement que quelques manches. On peut ensuite commencer une deuxième partie en appliquant les pénalités (Evaluation du jeu: onglet Avec pénalités) et, si le vivier se vide à nouveau, en organisant une conférence. Le jeu joué en deux parties permet aux élèves d'être confrontés à un effondrement du vivier (dans la première partie), mais aussi d'expérimenter l'effet des pénalités et d'une conférence (dans la seconde partie). Il est possible d'opter pour une variante courte et de ne jouer qu'une partie en introduisant les pénalités dès que le nombre de poissons dans le vivier ne s'établit plus qu'à deux tiers du nombre total qu'il comptait au début du jeu (Evaluation du jeu: onglet Variante courte). De plus, une conférence peut être organisée ultérieurement. La variante courte présente l'avantage de ne pas nécessiter deux parties de jeu, mais elle a l'inconvénient de rendre plus difficile la comparaison entre le déroulement sans options et celui avec options.

Quelques remarques utiles:

- ▶ Certains enseignants ont du mal à formuler l'objectif du jeu. Celui-ci (pêcher le plus grand nombre de poissons possible) doit toutefois être clairement différencié de l'objectif d'apprentissage (comprendre la tragédie des biens communs). Le jeu permet d'appréhender un problème qui se pose fréquemment dans le monde réel. Aussi est-il déconseillé d'avoir pour objectif la survie du vivier. Ce serait certes un but plus sympathique, mais le jeu, qui deviendrait ennuyeux et ne soulèverait plus d'émotions, ne serait pas à même de stimuler le processus d'apprentissage et s'éloignerait des phénomènes observés dans le monde réel (par exemple la surpêche dans les océans). Il est certes important de thématiser les aspects éthiques, mais seulement à l'issue du jeu.
- ▶ Pour motiver les élèves de manière réaliste, l'enseignant peut offrir un petit prix aux élèves qui obtiendront la note 5 au minimum (voir Echelle des notes) et un prix plus important à ceux qui obtiendront au moins 5,5. Tous les joueurs pourraient recevoir le petit prix s'ils adoptaient un comportement durable et ne pêchaient jamais plus de deux poissons. Dans la pratique, cela est difficilement atteignable – notamment par manque de concertation. Quant au premier prix – pour autant qu'il soit convoité – il est peu probable que quelqu'un le remporte. Mais l'envie de gagner a pour conséquence que personne ne remportera non plus le petit prix.

BIENS COMMUNS

Commentaires pour l'enseignant

- ▶ Les règles doivent être expliquées d'emblée avec une grande précision, de préférence à l'aide des transparents.

Il s'agit par exemple de pêcher «le plus grand nombre de poissons possible» et non «le maximum de poissons». Cette petite nuance est très importante. En effet, en cas d'effondrement rapide du vivier, personne ne parviendra à attraper le plus grand nombre de poissons possible. Même les joueurs qui auront pêché le plus de poissons recevront dans ce cas une évaluation insuffisante.

- ▶ La conférence est une option particulièrement recommandée si l'enseignant juge la classe capable de la mener à bien. Une conférence est très intéressante lorsque la situation est critique mais pas encore désespérée.

2.2 Fondements économiques

Le jeu «Le vivier» éclaire la thématique de la «tragédie des biens communs» sous de nombreux angles. La Fiche de travail 1 (questions-clés et solutions types) explique en détail les fondements économiques des biens communs ainsi que leur rapport avec la réalité. En fonction du temps à disposition et du niveau de la classe, l'enseignant peut aborder les points suivants:

- ▶ Importance de la durabilité
- ▶ Caractéristiques intrinsèques et conséquences des biens communs (tragédie des biens communs)
- ▶ Antagonisme entre intérêts individuels et intérêts collectifs
- ▶ Fonction des droits de propriété
- ▶ Signification de l'anonymat, des profiteurs, de la dynamique de groupe, des normes
- ▶ Efficacité des pénalités et des conférences

3 Scénario de cours possible

Le matériel est conçu pour un enseignement axé sur la pratique et les problèmes (voir à ce propos «Enseigner avec les modules iconomix» à l'adresse www.iconomix.ch/fr/apprendre). Les compétences opérationnelles visées peuvent être développées en trois étapes:

Phase 1: familiarisation

L'enseignant présente directement – sans explications préalables sur les biens communs – les règles du jeu «Le vivier» et y joue avec la classe en une ou en deux parties (une fois

sans pénalités et conférence, une fois avec). Le jeu éveille un certain malaise chez les élèves, il crée une base d'expérience commune et soulève de nombreuses questions sur le sujet abordé. Il est primordial que les élèves comprennent parfaitement la problématique et qu'ils la perçoivent comme un défi. Cette condition est essentielle pour qu'ils puissent se fixer des objectifs précis lors de la phase suivante, qui consiste à traiter le problème.

Phase 2: échange et réflexion

Au cours de la phase de réflexion, qui joue un rôle important, il s'agit d'abord d'exprimer en termes précis les expériences vécues lors du jeu. Les questions-clés de la Fiche de travail 1 permettent aux élèves de mettre en évidence les caractéristiques et les conséquences des biens communs qu'ils ont découvertes dans le jeu. Les questions-clés sont subdivisées en quatre niveaux de réflexion (observations, émotions, explications, comparaison avec le monde réel) et peuvent être traitées dans le cadre d'une discussion avec la classe. Elles peuvent aussi faire l'objet de travaux de groupes, voire d'une coopération basée sur la technique d'enseignement des classes en puzzle (*jigsaw teaching*), une méthode qui permet par ailleurs de développer des compétences sociales. Ensuite, ou même pendant le traitement des questions-clés de la Fiche de travail 1, une partie théorique peut être intégrée avec l'étude de la Fiche d'information (en classe ou à la maison). S'il préfère, l'enseignant peut exposer lui-même les points essentiels. La Fiche d'information comporte les principaux aspects et termes techniques relatifs à la thématique des biens communs ainsi qu'un résumé des éléments fondamentaux.

Phase 3: exercice et application

Cette phase vise la consolidation (assimilation des compétences acquises par l'accomplissement d'exercices) et le transfert (élargissement et flexibilisation des compétences par la résolution de problèmes plus complexes). La Fiche de travail 2 peut être utilisée à cet effet, soit dans sa version simplifiée (a) ou dans sa version plus exigeante (b). L'exercice 1 de la version a (exercices 1 et 2 de la version b) vise la consolidation, tandis que l'exercice 2 de la version a (exercices 3 à 5 de la version b) vise le transfert des connaissances. Enfin, les élèves peuvent effectuer le test de connaissances, ce qui leur permet de mesurer les connaissances assimilées et de documenter les résultats.

BIENS COMMUNS

Commentaires pour l'enseignant

4 Autres moyens didactiques

La thématique abordée dans le présent module est traitée dans les ouvrages suivants du degré secondaire II:

- Ayer/Perazzi, *Economie 2000*: chapitre 1
- Ayer/Perazzi, *Economie dans le mille*: chapitre 1
- Bigler/Chevalley, *L'Homme et ses besoins*: chapitre 1
- Rime/Schaller, *Les mondes économiques*: chapitre 1
- Serageldine, *Introduction à l'économie politique*: Introduction
- Serageldine, *Eléments d'économie*: Introduction

BIENS COMMUNS

Commentaires pour l'enseignant

5 Aperçu du déroulement

	ETAPES	DESCRIPTION	MOYENS PEDAGOGIQUES/DOCUMENTS	DUREE
PHASE 1 Familiarisation 20-45 min.	Introduction	Familiarisation avec le jeu «Le vivier»	Transparents (règles du jeu, déroulement du jeu, échelle des notes), Fiche d'évaluation (chaque joueur), ordinateur et vidéoprojecteur (ou rétroprojecteur)	5 à 10 min.
	Jeu «Le vivier»	Exécution du jeu «Le vivier» (éventuellement une fois sans pénalités et conférence, une fois avec)	Masques, Evaluation du jeu (ou transparent Déroulement du jeu), Fiche d'évaluation (chaque joueur), ordinateur et vidéoprojecteur (ou rétroprojecteur)	15 à 30 min.
	Saisie des résultats	Enregistrement des résultats individuels et, le cas échéant, distribution des prix	Evaluation du jeu (ou transparents Déroulement du jeu et Echelle des notes), ordinateur et vidéoprojecteur (ou rétroprojecteur), prix à distribuer	5 min.
PHASE 2 Echange et réflexion 45-120 Min.	Evaluation du contenu et réflexion	Discussion avec la classe ou travaux de groupes sur les questions-clés	Transparent Cabillaud, Fiche de travail 1, solutions-types	10 à 20 min.
	Partie théorique	Etude de la Fiche d'information (éventuellement à la maison) ou exposé par l'enseignant	Fiche d'information	10 à 20 min.
PHASE 3 Exercice et application à partir de 30 min.	Exercices de consolidation	Exercice 1 de la Fiche de travail 2a ou exercices 1 et 2 de la Fiche de travail 2b	Fiche de travail 2a ou 2b, solutions types	10 à 20 min.
	Exercices de transfert	Exercice 2 de la Fiche de travail 2a ou exercices 3 à 5 de la Fiche de travail 2b, par groupes de deux ou plus	Fiche de travail 2a ou 2b, solutions types	10 à 60 min.
	Test de connaissances	Réalisation du test de connaissances	Test de connaissances, solutions types	10 à 20 min.

BIENS COMMUNS

Commentaires pour l'enseignant

Annexe:

Remaniement du module en 2011: aperçu des principaux changements

Commentaires pour l'enseignant

- ▶ revu entièrement: nouvelle matrice de compétences à la p. 1 (voir «Apprendre avec les modules iconomix 2011»), questions-clés pour l'évaluation déplacée dans la Fiche de travail 1, nouveaux éléments au chapitre 3

Remarques concernant la préparation et le déroulement

- ▶ aucune modification

Jeu de transparents «Introduction au vivier» (règles du jeu, déroulement du jeu, échelle des notes, exemple du cabillaud, solutions possibles)

- ▶ aucune modification

Fiche d'évaluation (chaque joueur)

- ▶ aucune modification

Fiche de travail 1

- ▶ entièrement nouvelle (questions reprises en partie des Commentaires pour l'enseignant)

Fiche de travail 2a

- ▶ exercice 1 nouveau
- ▶ exercice 2 = contenu identique à l'ancienne Fiche de travail 1

Fiche de travail 2b

- ▶ exercices 1 et 2 nouveaux
- ▶ exercice 3 = exercice 1 de l'ancienne Fiche de travail 2
- ▶ exercice 4 = ancienne question d'approfondissement avec réponse-type légèrement modifiée
- ▶ exercice 5 = exercice 2 de l'ancienne Fiche de travail 2

Fiche d'information

- ▶ nouvelle, avec titres phares au début du document
- ▶ corps du texte: révision du contenu par rapport à l'ancienne version et intertitres supplémentaires
- ▶ résumé (encadré): texte révisé, tableau sur les types de biens inchangé

Test de connaissances

- ▶ exercices 1 à 3 inchangés
- ▶ exercice 4 nouveau (version entièrement remaniée de l'exercice 5 de l'ancienne Fiche d'information)

Question d'approfondissement

- ▶ éliminée