

Biens communs

Commentaires pour l'enseignant

1 Aperçu

1.1 Thématique et contenu

Ce module est consacré à la surexploitation des ressources accessibles à tous. 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 Format didactique

Le jeu de groupe «Le vivier» se joue avec toute la classe. Un set d'exercices pouvant être adapté au niveau des élèves sert au traitement didactique du module. Un beamer est nécessaire. Les masques du jeu peuvent être commandés ou téléchargés.

1.3 Durée

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

1.4 Branches d'enseignement








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

1.5 Niveau de difficulté

Moyen. Le jeu est très accessible. Lors de la phase d'évaluation, il est possible de relever le niveau d'exigence pratiquement 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»
-  Evaluation du jeu
-  Fiche d'évaluation (chaque joueur)
-  Article spécialisé
-  Set d'exercices
-  Propositions de solutions

1.7 Compétences opérationnelles visées

Ce module développe les compétences opérationnelles en matière économique dans les domaines suivants (voir le tableau ci-après):

	Attitude	Connaissances	Aptitudes
Compétences personnelles	Réfléchir à sa propre façon d'agir face à la tragédie des biens communs.	Citer les sentiments qui découlent des valeurs défendues. Décrire les valeurs qui ont amené à une décision.	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	S'interroger sur 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 problématique des biens communs en faisant preuve de compréhension.
Compétences 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. Être capable de juger les situations et les biens de la vie quotidienne qui sont susceptibles de déboucher sur une tragédie des biens communs. Analyser les facteurs suscitant une réaction à une situation de tragédie des biens communs.	Développer des solutions pour résoudre la tragédie des biens communs.

2 Remarques sur le module

2.1 A propos du jeu «Le vivier»

Le jeu de groupe «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 beamer (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/commande. 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 encore 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 (Fiche d'évaluation du jeu: onglet Excel «Sans pénalités»); le jeu ne dure généralement que quelques manches. On peut ensuite commencer une deuxième partie en appliquant les pénalités (Fiche d'évaluation du jeu: onglet Excel «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 version abrégée et de ne jouer qu'une partie du jeu 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 («Fiche d'évaluation du jeu»: onglet Excel «Version 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.

Autres précisions utiles:

- ▶ Certains enseignants sont mal à l'aise face à 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 discuter des aspects éthiques, mais il est recommandé d'attendre 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 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 prix important – pour autant qu'il soit convoité – il est peu probable que quelqu'un le remporte. Mais l'envie de le gagner a pour conséquence que personne ne remportera non plus le petit prix.

- ▶ 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 set d'exercices explique en détail les fondements économiques des biens communs ainsi que leur rapport avec la réalité.

L'efficacité des biens communs

Dans de nombreux cas, la gestion des biens communs est plus appropriée et plus durable que celle des biens privés ou publics. Elinor Ostrom (1933-2012), célèbre économiste spécialisée dans les questions environnementales et lauréate du prix Nobel d'économie, l'a mis en évidence dans ses travaux de recherche.

Les pâturages de l'Urnerboden sont un exemple typique de biens communs. Ces ressources appartenant à la corporation d'Uri, une communauté locale, sont gérées par leurs propriétaires eux-mêmes selon des règles fixées en commun.

3 Scénario de cours possible

Le matériel est conçu pour un enseignement axé sur la pratique et la résolution de problèmes (voir à ce propos www.iconomix.ch/fr/a-propos/concept-didactique). Les compétences opérationnelles visées peuvent être développées en trois phases:

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, il s'agit d'abord d'exprimer en termes précis les expériences vécues lors du jeu. La **partie A du set d'exercices** (Exercices sur le jeu) permet aux élèves de mettre en évidence les caractéristiques et les conséquences des biens communs qu'ils ont découvertes dans le jeu.

- ▶ Les expériences faites lors du jeu sont évaluées; à cette occasion, les observations générales sur l'issue du jeu et sur les émotions suscitées par le jeu sont consignées.
- ▶ Les élèves discutent du vivier et de son évolution.
- ▶ Ils examinent aussi le comportement des pêcheurs.

Les propositions de solutions relatives au set d'exercices sont détaillées et ont donc pour but d'aider l'enseignant. Les élèves prennent ensuite connaissance des notions théoriques contenues dans l'**article spécialisé**, soit dans le cadre d'une étude en classe, soit comme devoir à domicile. L'enseignant peut exposer lui-même les points essentiels de cet article. Le texte 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). Les exercices de transfert des connaissances proposés à la **partie B du set d'exercices** (Exercices d'approfondissement) peuvent être utilisés à cet effet.

4 Autres moyens didactiques

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

- Ayer/Perazzi, «Economie 21» (édition 2019): Chapitre 1, Introduction
- Jost/Kucholl/Mix & Remix, «Economie suisse» (édition 2017): Chapitre «La finance»
- Rime, «Les Mondes économiques» (édition 2018): Chapitre 1, Introduction à l'économie politique et Chapitre 7, Les conséquences de la croissance
- Serageldine, «Introduction à l'économie politique» (édition 2018): Chapitre 3, L'entreprise et les facteurs de production

5 Aperçu du déroulement

	ETAPES	DESCRIPTION	MOYENS PÉDAGOGIQUES/DOCUMENTS	DURÉE
PHASE 1 Familiarisation 25 à 45 min.	Introduction	Découvrir le jeu «Le vivier».	Transparents (règles du jeu, déroulement du jeu, échelle des notes), Fiche d'évaluation (chaque joueur), ordinateur et beamer (ou rétroprojecteur)	5 à 10 min.
	Jeu «Le vivier»	Jouer au 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 beamer (ou rétroprojecteur)	15 à 30 min.
	Saisie des résultats	Enregistrer les résultats individuels et, le cas échéant, distribuer les prix.	Evaluation du jeu (ou transparents Introduction au vivier, Echelle des notes), ordinateur et vidéoprojecteur (ou rétroprojecteur), prix à distribuer	5 min.
PHASE 2 Echange et réflexion 40 à 65 min.	Evaluation du contenu et réflexion	Evaluer le jeu à l'aide des exercices 1 à 3 du set d'exercices.	Jeu de transparents (page 7), set d'exercices (partie A: Exercices sur le jeu), propositions de solutions	30 à 45 min.
	Partie théorique	Etudier l'article spécialisé (éventuellement à la maison) ou suivre l'exposé de l'enseignant.	Article spécialisé	10 à 20 min.
PHASE 3 Exercice et application 30 à 45 min.	Exercices de transfert	Résoudre les exercices de transfert par groupes de deux ou plus.	Set d'exercices (partie B: Exercices d'approfondissement), propositions de solutions	30 à 45 min.