

YouthStart

ENTREPRENEURIAL CHALLENGES

Trash Value Challenge B1

Je sais transformer des déchets en objets de valeur.

Culture entrepreneuriale



Créer de la valeur grâce à l'Upcycling

Les jeunes sont amenés à redonner de la valeur à des déchets. Ils dessinent et produisent des objets individuels à partir de déchets qu'ils vont par la suite présenter et évaluer. Un aspect central de ce défi est de déterminer quelle sorte de valeur a été créée – matérielle et/ou immatérielle.

Matériel pour les enseignants

Les documents décrivent les différentes étapes du déroulement du challenge de manière détaillée afin de permettre une mise en œuvre immédiate dans la salle de classe. Le matériel pour les enseignants est utilisé en parallèle du matériel pour les élèves (= fiches de travail).

Le signe « ➔ » désigne des exercices facultatifs destinés à approfondir les connaissances. Les fiches de travail correspondantes se trouvent dans le document « Matériel complémentaire pour les élèves ». Tous les documents sont disponibles sur le site web www.youthstart.eu.

Programme Youth Start Entrepreneurial Challenges

basé sur le modèle TRIO pour l'entrepreneuriat – www.youthstart.eu

Core Entrepreneurial Education		Entrepreneurial Culture						Entrepreneurial Civic Education			
	Idea Challenge		Hero Challenge		Empathy Challenge		Storytelling Challenge		Buddy Challenge		My Community Challenge
	My Personal Challenge		Lemonade Stand Challenge		Perspectives Challenge		Trash Value Challenge		Open Door Challenge		Volunteer Challenge
	Real Market Challenge		Start Your Project Challenge		Extreme Challenge		Be A Yes Challenge		Expert Challenge		Debate Challenge

Le modèle TRIO est une approche d'apprentissage globale qui couvre trois domaines :

« **Core Entrepreneurial Education** » fait référence à la qualification de base de la pensée et de l'action entrepreneuriale : la capacité de développer des idées propres et de les mettre en œuvre de manière flexible et innovante.

« **Entrepreneurial Culture** » promeut une culture d'ouverture à l'innovation, d'empathie, de travail d'équipe et de créativité, d'orientation vers les objectifs et d'initiative propre, mais aussi de prise de risques et de conscience du risque.

« **Entrepreneurial Civic Education** » désigne le renforcement de la compétence sociale en tant que citoyen(ne), la responsabilité envers soi-même, les autres et l'environnement.

Chaque challenge fait partie de l'une des **18 familles de challenges** associées à l'un des niveaux du modèle TRIO. Une famille de challenges peut comprendre plusieurs challenges à différents niveaux d'apprentissage. Les désignations utilisées dans le matériel pédagogique peuvent être classées comme suit : niveau primaire (A1), niveau secondaire I (A2), différents niveaux (B1, B2 et C1) au sein de niveau secondaire II. Le niveau suivant respectif se base à chaque fois sur le niveau précédent.



Fiche méthodologique

Thème	Créer de la valeur grâce à l'Upcycling
Niveau	B1
Famille de challenges	<p>Trash Value Challenge – le défi pour plus de valeur !</p> <p>Ce qui est jeté à la poubelle a souvent plus de valeur que nous le pensons. Dans ce défi nous ne parlons pas de recyclage, donc de la réutilisation de ressources. Lors du processus du upcycling, il s'agit plutôt de donner « plus » de valeur aux déchets. Les élèves du niveau primaire et secondaire inférieur collectent des déchets apparemment sans valeur pour réaliser des nouvelles créations. Les élèves du niveau secondaire supérieur laissent libre cours à leur imagination et travaillent avec des ressources plus complexes comme des vieux vêtements ou des palettes. Les défis peuvent être intégrés dans différentes branches – du cours d'art jusqu'au cours d'économie.</p>
Durée	5-6 unités minimum
De quoi s'agit-il ? – L'idée maîtresse	<p>Transformer des matériaux (apparemment) inutiles en produits de valeur représente un important défi. Grâce à la revalorisation, les déchets sont non seulement recyclés ou valorisés : ils sont transformés en produits d'une plus grande valeur. À partir de bouteilles plastique, de caissettes à légumes, de palettes, de bouteilles de vin ou de tuyaux, les élèves créent un nouveau produit, par exemple pour la décoration intérieure ou extérieure. L'upcycling exige de la personnalité, une sensibilité écologique et un accès différent à la valeur.</p>
Compétences entrepreneuriales selon le cadre de référence	<p>Je connais mes points forts et mes points faibles, et je suis capable de me fixer des objectifs pour améliorer mes points faibles.</p> <p>Je me sens bien quand je peux assumer la responsabilité d'une tâche.</p> <p>Pour la mise en œuvre, je peux faire face à la concurrence.</p> <p>Je suis capable de développer des idées pertinentes et d'argumenter les raisons pour lesquelles elles doivent être mises en œuvre.</p> <p>Je suis capable d'identifier les opportunités et de les exploiter.</p> <p>Je peux travailler en équipe en exploitant les aptitudes individuelles et prends des initiatives afin de convaincre dans le cadre du processus décisionnel. Je communique bien avec les autres.</p>

Trash Value Challenge B1

Youth Start Entrepreneurial Challenges



	<p>Par mes idées, je veux contribuer à une action écologique et sociétale sur le plan économique et social, et je suis capable d'identifier les problèmes d'éthique.</p> <p>Je suis capable d'exposer mes idées en matière de commerce équitable.</p>
Compétences de langues	<p>Je sais décrire et présenter mon nouveau produit, comment j'en ai eu l'idée et comment il fonctionne. J'utilise pour cela des éléments de langage variés.</p> <p>Je sais intéresser les autres à mon produit.</p>
Vocabulaire (sur les affiches)	<p>Upcycling (revalorisation), valeur, ressources, réduction des déchets, recyclage, promotion</p>
Contrôle des compétences	<p>Travail en petits groupes :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Élaborer un produit à partir de ressources données 2. Réflexion sur la valeur – Récupération (Trash and Treasure) 3. Présentation publicitaire du produit
Conditions préalables	<p>Travail d'équipe ; connaissances basiques de la communication et de la présentation, connaissances de base dans les domaines artistique et/ou de l'artisanat ; des connaissances en marketing seraient un atout.</p>
Corps & âme	<p>Le lien www.youthstart.eu (avec vidéos) vous dirigera sur des exercices de motivation et de concentration brefs et faciles. Vous pourrez en choisir un ou plusieurs, suivant besoin.</p>
Préparation	<ul style="list-style-type: none"> • 3 semaines environ avant le défi, demander aux élèves de collecter des bouteilles plastique (bouteilles d'eau, de vinaigre, de produits ménager, par exemple). • Petit matériel (ciseaux, colle, rubans, feuilles adhésives, papier de couleur, peinture, pincesaux...) ; si possible, accès à un atelier. • Les élèves doivent avoir accès à Internet : Conseil : taper dans la zone de recherche "revalorisation de bouteilles plastique" ou "bricoler avec des bouteilles plastique", puis cliquer sur "Images". Vous allez tomber sur de nombreuses suggestions, mais aussi sur des pages qui vous invitent à réfléchir sur la protection de l'environnement. • Appareil photo, portable pouvant faire des photos et éventuellement des petites vidéos, ... • ➡ S'informer sur les conditions de participation au « Trash Value Festival ».
Déroulement	
Etape 1	<p>Vérification des ressources et formation des groupes</p> <p>a) Les élèves apportent des bouteilles plastique vides (bouteilles d'eau, de vinaigre, de produits ménager, par exemple), et</p>



- éventuellement d'autres ressources, en fonction de ce qui a été convenu.
- b) Former des groupes de 2 à 3 personnes.
- Etape 2 Phase de créativité (Fiche de travail 1)
- a) Chaque élève reçoit les instructions de travail.
- b) Les élèves imaginent (seuls ou en groupe) ce qu'ils peuvent fabriquer à partir de déchets comme par exemple transformer une bouteille plastique en un nouveau produit individualisé.
- c) Ils font (seuls ou en groupe) un croquis de leur projet.
- d) Ils prennent parmi le matériel apporté par le formateur ce dont ils ont besoin pour réaliser leur œuvre artistique ou leur produit de consommation.
- e) Les élèves fabriquent ensuite leurs objets. L'essentiel de l'élaboration à proprement dit a lieu en dehors de la classe.
- f) Les élèves photographient leurs œuvres.
- Etape 3 Préparation de la présentation et analyse de valeur (Fiche de travail 2)
- a) À l'aide de questions directrices, discutez avec les élèves de la façon de structurer un exposé. Chaque groupe doit préparer une présentation de ses créations qui devra durer entre 2 et 3 minutes.
- b) Grâce au Trash Value Challenge de la valeur est ajoutée aux ressources ; l'analyse de la valeur ajoutée est donc un élément essentiel de la démarche. La valeur peut être matérielle ou immatérielle. Un objet aura donc de la valeur s'il a pour quelqu'un un intérêt matériel ou affectif.
Exemples (valeur matérielle) : argent, souvenirs, photos, cadeaux, or, pierres précieuses et actions.
Exemples (valeur affective) : famille, amis, sentiments, amour, relations, souvenirs, jeunesse, amour de la patrie, paix, victoire, foi et gloire.
- Etape 4 Création de l'affiche, présentation et évaluation (Fiches de travail 3-6)
- a) À l'aide du graphique (fiche de travail 4), chaque groupe réalise une affiche publicitaire pour son produit.
- b) Discutez avec les élèves la fiche de travail 5 (autoévaluation affiche et présentation) afin qu'ils sachent ce que l'on attend d'eux.
- c) Lors de la présentation chaque groupe utilisera l'affiche comme support visuel.
- d) Donnez aux élèves la possibilité de s'exercer pour leur exposé en utilisant la fiche de travail 3 comme check-list.
- e) Les élèves font leur présentation en s'appuyant sur leur affiche et sont évalués à l'aide de la fiche de travail 6 (Evaluation par les pairs / un jury).
- Etape 5 ➔ Trash Value Festival

Trash Value Challenge B1

Youth Start Entrepreneurial Challenges



	<p>a) Les groupes filment leurs exposés. (En cas de diffusion, il faudra prévoir en fonction de l'âge des élèves, une autorisation parentale.)</p> <p>b) Les groupes téléchargent les vidéos sur www.youthstart.eu en précisant les prénoms, l'âge et l'établissement.</p> <p>c) Avis du public : les élèves sont invités à se rendre sur le site pour voter pour leur objet ou leur présentation préféré(-e).</p> <p>CONSEIL 1 : L'école peut créer un lien entre son site et le Trash Value Festival sur www.youthstart.eu.</p> <p>CONSEIL 2 : L'école peut présenter les œuvres dans le cadre d'une exposition.</p>
Etape 6	<p>Autoévaluation (Fiche de travail 7)</p> <p>Ce test doit être effectué individuellement. Chaque élève fait son autocritique. Lisez chaque affirmation lentement. Donnez aux élèves le temps de la réflexion pour effectuer leur autocritique en entourant le nombre de smileys qui leur semble approprié. Ensuite, vous pouvez soit ramasser les copies, soit utiliser les réponses pour un débat dans la classe</p>
Etape 7	<p>➤ Autoévaluation - réflexion (Fiche de travail 8)</p> <p>La réflexion peut se faire seul ou par deux. Lisez les questions avec la classe et donnez aux élèves le temps de répondre. Cette ultime fiche de travail devra être utilisée lors du débat final. C'est aussi un bon moyen pour montrer aux parents ce que leur enfant a appris.</p>
Contexte inhérent au programme de challenges	<p>Ce challenge constitue la suite des « Trash Value Challenges » des niveaux inférieurs. A la suite de ce défi, nous recommandons de faire le « Lemonade Stand Challenge » B1.</p>
Liens	<p>Projet Youth Start Entrepreneurial Challenges : www.youthstartproject.eu</p> <p>Autres matériels pédagogiques (films compris) : www.youthstart.eu</p> <p>Qu'est que la revalorisation ? http://www.weupcycle.com/was-ist-upcycling/</p> <p>Manufacture du design www.gabarage.at / https://www.youtube.com/watch?v=sBQFqmL5gTg</p> <p>Film sur la génération plastique www.plastic-planet.de</p>
Sources	<p>Blatzheim, S./Huang, Ch./Pipp, M: „Schafft Wert“-Übung (Poster), eesi-Impulszentrum/IFTE (Hrsg.), Wien 2008</p> <p>Photos: Johannes Lindner; ThinkstockPhotos 462986565, choness</p>

Trash Value Challenge B1

Youth Start Entrepreneurial Challenges



Conditions d'utilisation	<p>L'ensemble du matériel pour les enseignants et les élèves développé dans le cadre du « Youth Start Entrepreneurial Challenge » est sous licence Creative Commons. Vous pouvez reproduire et redistribuer les documents dans tous les formats ou sur tous les supports à condition de respecter la bonne dénomination. Il est interdit d'utiliser le matériel à des fins commerciales. Vous pouvez éditer les documents, mais les distribuer uniquement sous la même licence que l'original. Les détails exacts concernant l'octroi de licences sont disponibles sous http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de</p> <p>Que ce soit pour la mise en réseau avec les partenaires nationaux et leurs offres ou pour soutenir la mise en œuvre, l'équipe de Youth Start se réjouit d'ores et déjà de vous compter parmi ses contacts. Adresse e-mail : office@ifte.at</p>
Auteurs/ Éditeurs	Johannes Lindner (auteur & éditeur), Eva Jambor (auteure et éditrice), Ingrid Teufel (auteure), Chadwick V.R. Williams (auteur Contrôle des connaissances), Elisabeth Wieland (auteur fiche de travail 6)
Infographie	Valentin Mayerhofer (mise en page), Peter Stromberger (pictogrammes) Vannary Hour (illustrations), Johannes Lindner (photos)
Traduction Rédaction	Heidi Huber (rédaction), Beate Tötterström (rédaction), Martin Obermayer (rédaction), Susanne Spangl (traduction)