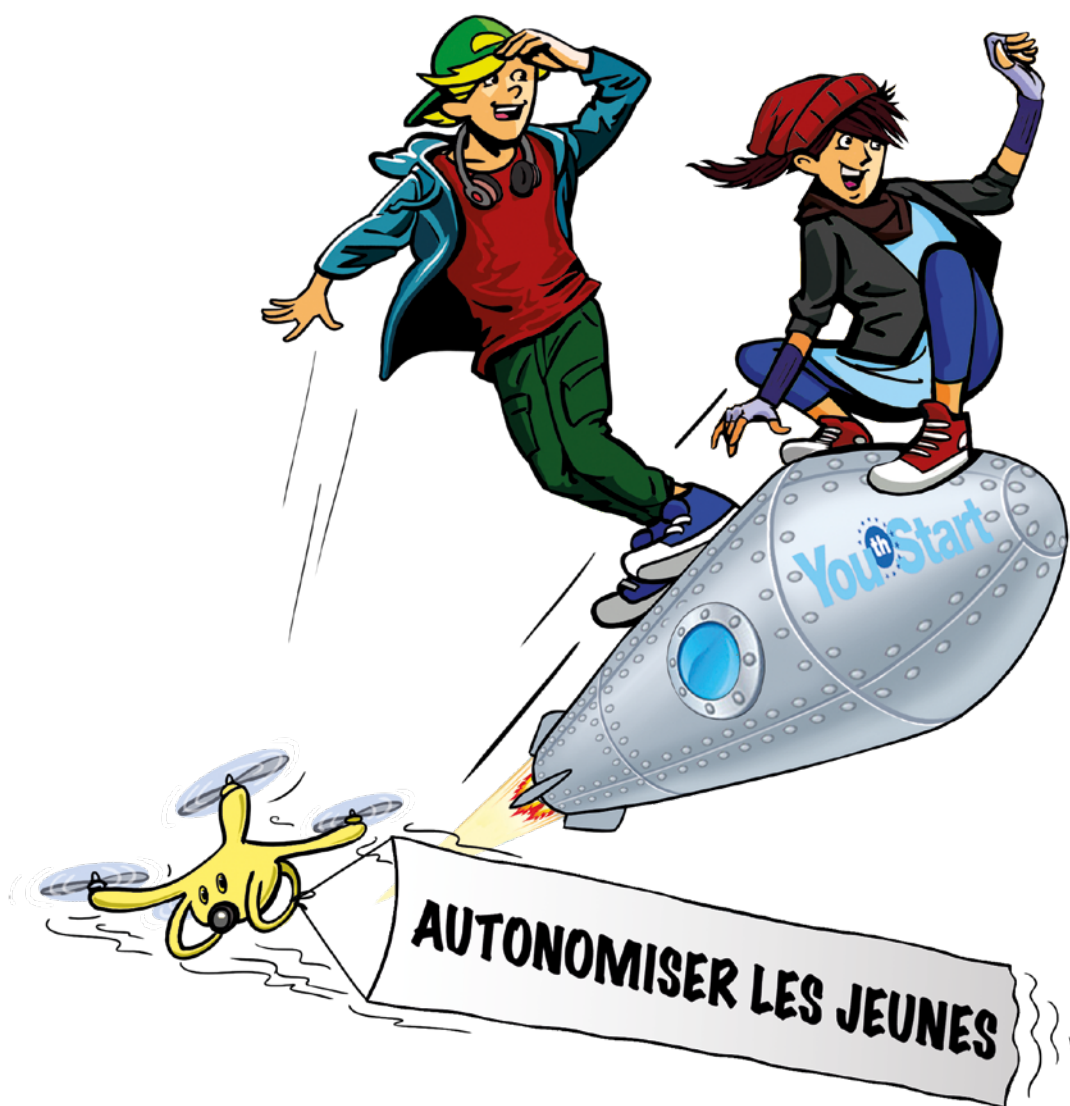




My Personal Challenge A2

Moins de risque – plus de plaisir

Support pour les enseignant·e·s



Le présent support pédagogique est paru dans le volume 3 de la série **Jugend stärken / Autonomiser les jeunes, Support pour les enseignant-e-s**, qui comporte des informations contextuelles et des modèles de copies pour 5 challenges

- Idea Challenge A2 : trouver des solutions avec la méthode du *design thinking*
- My Personal Challenge A2 : Apprendre à gérer son argent
- My Personal Challenge A2 : Moins de risque – plus de plaisir
- Lemonade Stand Challenge A2 : Une expérience de vente avec la classe
- Trash Value Challenge A2 : Gérer les déchets de façon consciencieuse

Volumes 1–4 de **Jugend stärken / Autonomiser les jeunes** (avec à chaque fois un cahier d'exercices destiné aux élèves et un manuel pour les enseignant-e-s) à commander ou disponibles en version numérique à télécharger gratuitement sur : **www.jugendstaerken.at**

Les élèves autrichiens reçoivent l'édition imprimée des 4 volumes de **Jugend stärken / Autonomiser les jeunes** gratuitement grâce à un financement octroyé par la Chambre du travail de Vienne.




Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Bundesministerium
Bildung, Wissenschaft
und Forschung



ENTREPRENEURIAL
CIVIC EDUCATION

 <p>EMPATHY CHALLENGE</p> <p>Je suis à l'écoute de moi-même et sais me mettre à la place des autres</p>	 <p>STORYTELLING CHALLENGE</p> <p>Je suis capable de rendre des sujets sous forme d'histoires.</p>	 <p>BUDDY CHALLENGE</p> <p>Je suis capable d'aider une autre personne à réaliser ses objectifs.</p>	 <p>MY COMMUNITY CHALLENGE</p> <p>Je suis capable d'assumer des tâches pour la communauté au sein de laquelle je vis.</p>
 <p>PERSPECTIVES CHALLENGE</p> <p>Je suis capable de me considérer comme faisant partie intégrante de mon environnement et d'y trouver ma place.</p>	 <p>TRASH VALUE CHALLENGE</p> <p>Je suis capable d'utiliser les ressources de façon consciencieuse et de créer quelque chose de valeur à partir de déchets.</p>	 <p>OPEN DOOR CHALLENGE</p> <p>Je suis capable d'établir un réseau social.</p>	 <p>DEBATE CHALLENGE</p> <p>Je suis capable de trouver des arguments pour étayer mon opinion et de les faire valoir lors d'une discussion.</p>
 <p>EXTREME CHALLENGE</p> <p>Je suis capable de me fixer un objectif ambitieux et de le poursuivre de façon systématique.</p>	 <p>BE A YES CHALLENGE</p> <p>Je suis capable de me dire « oui » à moi-même, ainsi qu'au monde qui m'entoure.</p>	 <p>EXPERT CHALLENGE</p> <p>Je suis capable d'utiliser des techniques d'apprentissage et de communication.</p>	 <p>VOLUNTEER CHALLENGE</p> <p>Je suis capable de m'impliquer dans du bénévolat.</p>

CORE ENTREPRENEURIAL EDUCATION – promotion de compétences entrepreneuriales au sens strict : développer ses propres idées innovantes et les mettre en œuvre de manière créative et structurée.

ENTREPRENEURIAL CULTURE – développement personnel : avoir le sens de l’initiative, croire en soi, montrer de l’empathie, faire preuve d’esprit d’équipe, s’encourager soi-même et encourager les autres.

ENTREPRENEURIAL CIVIC EDUCATION – renforcement des compétences sociales en tant que citoyen.ne : assumer ses responsabilités envers soi-même, les autres et l’environnement.

Vous pouvez consulter l'intégralité du programme pédagogique sur www.jugendstaerken.at en allemand. Le site www.youthstart.eu comporte des traductions en anglais, en français et dans d'autres langues, la rubrique « Corps & Esprit » incluant de courtes vidéos avec des exercices physiques propres à favoriser l'activation et la concentration et le programme *Pleine conscience Youth Start*.



Avant-propos

Jugend stärken... /Autonomiser les jeunes...

... est le titre, l'objectif et l'objet d'un programme pédagogique exhaustif axé sur la pratique, élaboré pour le **niveau secondaire I**. Il s'articule autour de défis d'ampleurs diverses (**les « challenges »**).

Nous entendons par là des impulsions d'apprentissage dans trois domaines clés liés à l'autonomisation des enfants et des jeunes :

- la pensée et l'action entrepreneuriales ;
- le développement personnel ;
- l'engagement social.

Pour une meilleure différenciation, les domaines correspondent à différentes couleurs. Le programme est présenté dans son intégralité à la page précédente.

Jugend stärken / Autonomiser les jeunes fait partie intégrante du programme des « **Youth Start Entrepreneurial Challenges** », qui vise à promouvoir le sens de l'initiative et l'esprit entrepreneurial chez les jeunes. Il a été développé en Autriche pour les enfants et les adolescent·e·s de l'école fondamentale jusqu'au cycle supérieur du lycée et est traduit en six langues.



Youth Start
ENTREPRENEURIAL
CHALLENGES
www.youthstart.eu

Un défi **My Personal Challenge A2** s'intitule **Moins de risque – plus de plaisir**.

Les adolescent·e·s identifient des dangers et des risques auxquels ils/elles font face au quotidien : sur la route, sur Internet, au sein de leur groupe de camarades... Ils/elles apprennent à détecter et à évaluer les risques, et élaborent des stratégies en commun afin de les réduire ou de les prévenir. Le jeu « Less Risk – More Fun » leur permet d'exercer cette compétence dans de nombreuses situations à risque.

Le programme des « Youth Start Entrepreneurial Challenges » soutient les jeunes dans le déploiement de leur potentiel.

Ces effets ont été prouvés par une étude scientifique menée sur le terrain entre 2015 et 2018 en Autriche, en Slovénie, au Portugal et au Luxembourg auprès d'environ 30 000 enfants et adolescent·e·s.

Les résultats de la recherche montrent que l'utilisation de ce programme au niveau secondaire I renforce l'estime de soi des jeunes et leur confiance en leur propre efficacité, tout en favorisant le travail d'équipe, la créativité, ainsi que la pensée critique et en réseau. Les jeunes apprennent la communication empathique et l'interaction attentive avec eux/elles-mêmes et leurs pairs, et acquièrent des compétences économiques de base importantes pour leur future vie professionnelle.

Nous souhaitons de nombreux moments d'apprentissage inspirants à toutes les personnes qui relèveront le présent challenge !

Eva Jambor et Johannes Lindner, éditeur·rice·s

www.jugendstaerken.at | www.ifte.at | www.youthstart.eu



My Personal Challenge A2

Moins de risque – plus de plaisir

Dans le cadre du défi **My Personal Challenge A2 : Moins de risque – plus de plaisir** les adolescent-e-s apprennent à identifier des dangers et des risques du quotidien. Ils/elles s'entraînent à évaluer des risques et développent des stratégies afin de les prévenir ou de les réduire, en particulier les risques liés à l'utilisation d'Internet ou à la pression du groupe. Le jeu de table « Less Risk – More Fun » leur permet de réviser et d'approfondir les enseignements tirés et de vérifier les compétences acquises.

Compétence clé du challenge :

Je suis capable de relever des défis personnels.

Vidéo explicative du challenge :

www.youthstartchallenges.eu/A2MyPersonal_Risiko



Ce challenge est complété par un jeu de table : Less Risk – More Fun.

Il est possible de le commander gratuitement sur www.jugendstaerken.at pour toute la classe.

→ Vidéo explicative du jeu : www.youthstartchallenges.eu/A2MyPersonal_Spiel



Sommaire :

Compétences	Page 5
L'objectif en 4 étapes	
Étape 1 – Identifier des dangers potentiels	Page 7
Étape 2 – Apprendre à gérer les risques	Page 10
Étape 3 – Jouer à « Less Risk – More Fun »	Page 13
Étape 4 – Mener une réflexion	Page 14
Fiche méthodologique	Page 15
Modèles à copier :	
« Alerte fake news » : règles du jeu	Page 16
Cartes de jeu	Page 17
Outil de fact-checking	Page 18



De quoi s'agit-il ? L'idée sous-jacente

Mener une vie sans risques, c'est impossible. Bon nombre de personnes recherchent le risque et repoussent volontiers leurs limites. Quiconque souhaite tenter de nouvelles expériences doit apprendre à en mesurer les risques et à agir de manière réfléchie. Plus une décision est risquée, plus la probabilité d'échec est grande. L'essentiel est d'identifier les dangers et les risques, de les évaluer de façon appropriée et de prendre les mesures adéquates pour les maîtriser.

Compétences entrepreneuriales selon le cadre de référence

www.youthstartchallenges.eu/Referenzrahmen

- Je suis capable de percevoir ma personne et le monde qui m'entoure de façon consciencieuse, et sais orienter mes actions en fonction des besoins identifiés.
- Je suis capable de percevoir ma personne et le monde qui m'entoure avec assurance et de tirer des leçons de mes erreurs.
- Je suis capable de reconnaître mes progrès d'apprentissage et de les mettre à profit pour me fixer de nouveaux objectifs ambitieux.
- Je suis capable d'examiner un sujet sous différents angles et de me mettre à la place des autres.
- Je suis capable d'identifier les causes possibles d'un problème et de développer de nombreuses idées créatives pour le résoudre.
- Je suis capable de percevoir les défis et les problèmes comme des opportunités et d'en tirer parti avec confiance.
- Je suis capable de me fixer des objectifs et de planifier des étapes pour les réaliser.
- Je suis capable de poursuivre mes objectifs étape par étape de façon systématique, même lorsque les choses se compliquent.
- Je suis capable d'identifier les risques et de les éviter au quotidien.
- Je suis capable d'assumer la responsabilité de mes tâches dans le cadre d'un travail d'équipe et de suivre les règles convenues.
- Je suis capable de trouver des arguments pour étayer mon opinion et d'accepter des avis divergents.

Vérification des compétences

Le cahier d'exercices des élèves, avec ses nombreux exercices de réflexion, sert à vérifier les compétences pour leur processus d'apprentissage : ils/elles apprennent à identifier des risques, à les évaluer et à les gérer.

Comme dans chaque challenge, lors de la dernière étape (dédiée à la réflexion), les élèves sont invité-e-s à autoévaluer les compétences acquises et à réfléchir à leur propre travail par le biais de questionnaires. À la fin du challenge, chaque élève est amené-e à se fixer un objectif d'apprentissage personnel.



Préparation des différentes étapes de travail :

Tou-te-s les élèves reçoivent un cahier contenant les exercices relatifs aux diverses étapes.

Les titres des exercices sont marqués d'un « E ».

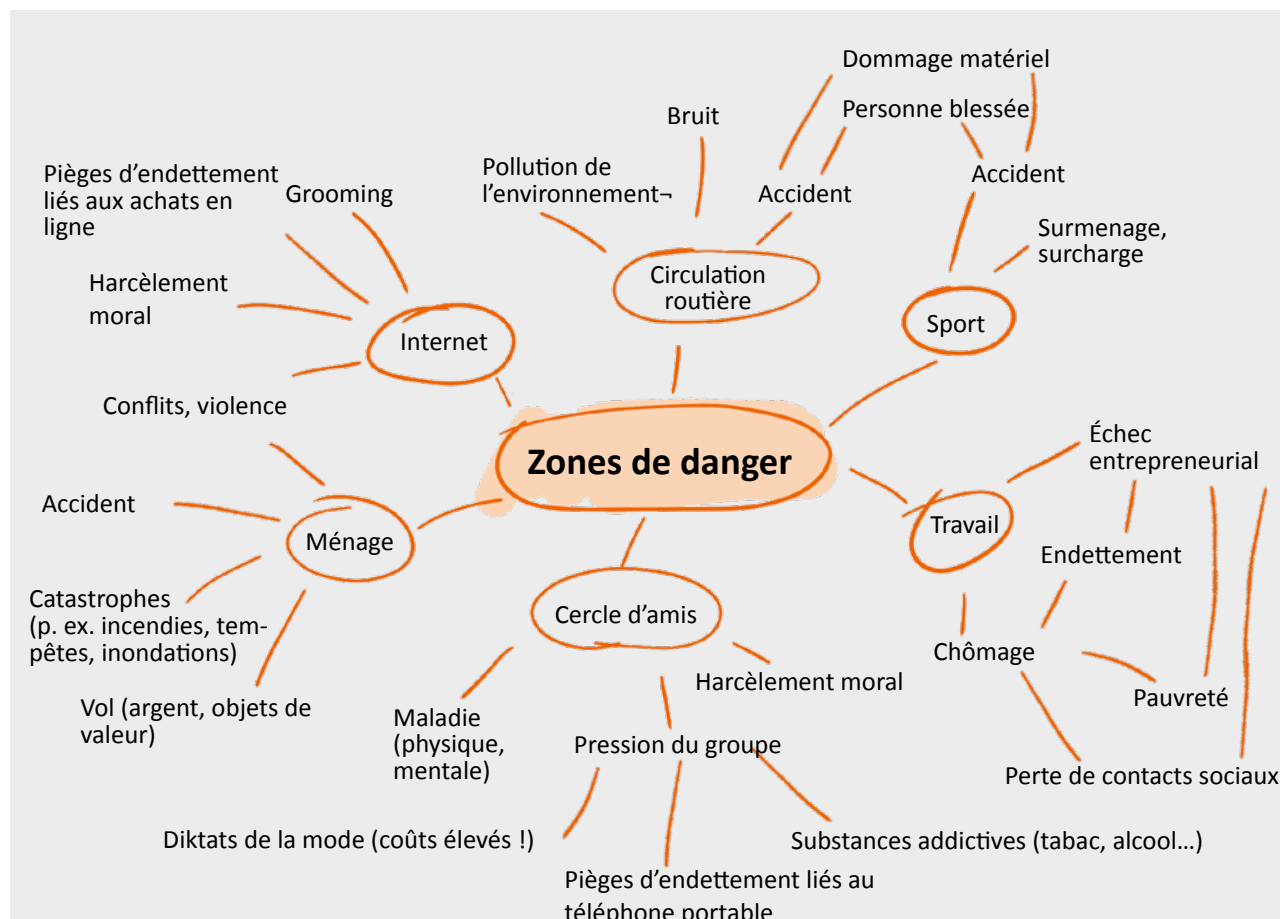


Étape 1 – Identifier des dangers potentiels

E 1.1 : Famille en danger ?!

Les adolescent·e·s obtiennent des informations sur une famille fictive et identifient des zones de danger potentielles. Parallèlement, ils/elles réfléchissent à des dangers auxquels eux/elles-mêmes et leur famille pourraient être exposé·e·s.

Proposition de solution pour la carte mentale :



Les adolescent·e·s apprennent à se prémunir contre les « pièges d'endettement » liés au téléphone portable dans le défi **My Personal Challenge A2 – Apprendre à gérer son argent** (volume 3 de la série « Jugend stärken », en téléchargement gratuit et à commander sur www.jugendstaerken.at).

- Pour prévenir les accidents de circulation, il est recommandé d'emmener les élèves à un « jardin de la circulation » ou de réserver gratuitement un programme de sécurité routière (p. ex. trafficsafety4you, en particulier le module sur les sources de distraction sur la route, incluant des vidéos) : www.sicherunterwegs.at
- Formation pour apprendre à chuter en toute sécurité (en guise de prévention des accidents de sport et de jeu + vidéo) : www.falltraining.info

E 1.2: Où se cachent les dangers sur Internet ?

Par le biais d'un quiz, les élèves testent leurs connaissances sur une utilisation sûre d'Internet et des téléphones portables. En outre, ils notent les dangers décrits et les conseils qui leur sont donnés. Ensuite, ils/elles discutent ensemble de leurs propres expériences. Les élèves peuvent concevoir une affiche à accrocher dans la classe reprenant les différents conseils.

→ www.saferinternet.at/quiz



E 1.3 : Surfer sur Internet en toute sécurité

Cet exercice vise à aider les jeunes à devenir des *expert·e·s en sécurité sur Internet*. Comme ce sujet touche à des questions très personnelles, les adolescent·e·s rassemblent les problèmes vécus ou inventés dans une boîte de façon anonyme. Des « équipes d'expert·e·s » (3-4 élèves) cherchent des solutions aux problèmes mentionnés en s'aidant d'Internet ou de brochures (p. ex. Safer Internet).

Sur les sites suivants, les jeunes pourront trouver des conseils relatifs à Internet et aux téléphones portables, ainsi qu'aux fausses informations :

- www.rataufdraht.at/themenubersicht/handy-internet (informations et conseils)
- www.saferinternet.at/services/frag-barbara (vidéos « Frag Barbara ! »)
- www.mimikama.at (analyse de fausses informations, aide en cas d'utilisation abusive d'Internet)
- www.hoaxsearch.com (moteur de recherche dédié aux fausses informations sur Internet)

Les jeunes peuvent mettre leur expertise au service d'autrui en publiant des messages vidéo sur le site de l'école. Ils/elles pourraient également organiser des tables de consultation sur des sujets choisis à l'occasion d'une Journée pour un Internet plus sûr à l'école.

Exemples de sujets et d'astuces liés à un Internet plus sûr et de conseils d'« expert·e·s » :

cyberharcèlement, fake news, chaînes de lettres, protection des données, courriers haineux, publicité, spam, grooming ...

- Maintenir ses données personnelles confidentielles
- Sur Internet, rien ne tombe dans l'oubli
- Internet ne dit pas toujours la vérité (« Réfléchir avant de cliquer »)
- S'engager contre le cyberharcèlement
- Protéger les ordinateurs et les téléphones
- Respecter les droits d'auteur
- Rien n'est gratuit
- Utiliser des applis de façon sécurisée
- Le sexting sûr n'existe pas
- En parler, ça aide !

Il importe de pratiquer le questionnement critique des informations aussi souvent que possible en classe, p. ex. à l'aide du jeu **Alerte fake news** (disponible dans les modèles à copier), grâce auquel les adolescent·e·s apprennent à identifier les fake news et les canulars par le biais d'une **vérification des faits**.



Recommandation d'entrée en matière :

- Atelier sur la sécurité sur Internet pour les 12-14 ans : « Fake-News: Lasst euch nicht faken!
www.saferinternet.at/services/veranstaltungsservice/safer-internet-online-workshops



Invitez les jeunes à enrichir le jeu avec de fausses informations ou des nouvelles insolites qu'ils/elles auront inventées (ou cherchées) eux/elles-mêmes, p. ex. en utilisant les sites suivants :



L'**outil de fact-checking** pour le jeu **Alerte fake news** est conçu comme un poster et peut être affiché dans la classe (agrandi au format A3). Il comporte d'importants conseils pour débusquer les fake news

- Source : www.jugendportal.at/factorfake/fake-news-erkennen

Abordez le sujet des **photos et vidéos falsifiées, ainsi que des fausses affirmations d'influenceur·se·s**:

- Vidéo « prouvant » qu'un test permet d'identifier du plastique mélangé au riz (= exemple repris sur les cartes « **Alerte fake news** »), réfutée par la vérification des faits : www.mimikama.at/aktuelles/16-nahrungsmitteltests
- Il est possible de trouver rapidement les sources de photos ou des images identiques ou similaires grâce à la « **recherche d'images inversée** » (saisir dans Google)
- Vidéo sur **5 possibilités de recherche d'images inversée**: www.youtube.com/watch?v=O6fzREzNueo
- Kelvin et Marvin possèdent leur propre chaîne YouTube, qui compte plus de 2 millions d'abonné·e·s, et selon les plateformes de recherche dédiées aux fake news, « inondent » Internet de « fake news ».





L'outil de fact-checking pour le jeu **Alerte fake news** est conçu comme un poster et peut être affiché dans la classe (agrandi au format A3). Il comporte d'importants conseils pour débusquer les fake news



→ Source www.jugendportal.at/factorfake/fake-news-erkennen

→ www.saferinternet.at/faq/informationskompetenz/falschmeldung-fake-news-hoax-was-ist-das

→ www.klicksafe.de/themen/problematische-inhalte/fake-news

Sites dédiés au recensement de fake news ou au fact-checking :

→ www.mimikama.at; www.lie-detectors.org/de (spécifiquement dédié au corona),
www.hoaxsearch.com; www.correctiv.org; www.tagesschau.de/faktenfinder

Les quiz en ligne (gratuits) avec des photos (les photos des **cartes « Alerte fake news »** dans les modèles à copier proviennent des 2 quiz ci-dessous) et les jeux en ligne peuvent également servir d'introduction au sujet des fake news :

→ Quiz en ligne saferinternet : app.involve.me/siat/fakenews-quiz

→ Quiz en ligne en anglais : www.liveabout.com/can-you-spot-the-hoaxes-4099583

→ Jeu sur navigateur : www.tibs.at/content/getbadnews-wie-erfolgreich-koennen-sie-fake-news-verbreiten

E 1.4: Quand le groupe devient un danger

Cette étape consiste en un exercice de réflexion pour les adolescent·e·s : dans quelles circonstances ont-ils/elles été incité·e·s à adopter un comportement dangereux par des connaissances ou des ami·e·s (= leur groupe), alors qu'ils/elles étaient conscient·e·s du danger ? Dans quelles circonstances (et comment) ont-ils/elles su résister à la pression du groupe ? Pourquoi n'y sont-ils/elles pas parvenu·e·s ?

Seul·e·s les élèves qui le souhaitent partagent leur expérience. Une question du type : « Penses-tu qu'il y a une personne au sein de l'école qui... » permet d'engager une discussion (anonyme) en classe à ce sujet.

E 1.5: Résister à la pression du groupe

Dans le cadre d'un jeu de rôle, les adolescent·e·s s'entraînent ensemble à résister à la pression du groupe.

À cet effet, 5 élèves se placent en cercle avec des chaises, tandis que les autres, les observateur·rice·s, forment un cercle plus large autour d'eux/elles.

Le but est que l'un·e des 5 adolescent·e·s se voit persuadé d'adopter un comportement dangereux par ses 4 camarades du petit cercle. Pour ce faire, choisissez avec les jeunes une situation issue de l'exercice **1.4 : Quand le groupe devient un danger** ou invitez-les à proposer une situation qu'ils/elles ont eux/elles-mêmes vécue.

L'élève à convaincre avance des contre-arguments aussi convaincants que possible et s'efforce avec obstination de résister à la pression du groupe.

Deux adolescent·e·s du cercle des observateur·rice·s notent les arguments des deux parties.

Au bout de 5 minutes, une autre personne du cercle intérieur prend le relais pour tenter de résister à la pression du groupe dans une nouvelle situation. Le jeu est répété jusqu'à ce que les 5 adolescent·e·s du cercle intérieur aient tous été exposés à la pression du groupe.



Les observateur·rice·s décrivent leurs observations. Veillez à ce que les élèves décrivent ce qu'ils/elles ont vu et entendu (autrement dit, des faits observables). Les interprétations n'ont pas leur place ici

Les élèves lisent ensemble les arguments et contre-arguments notés et en discutent. Chacun·e choisit les arguments qui lui semblent les plus convaincants et les note dans son cahier d'exercices.



Les 5 adolescent·e·s du plus petit cercle partagent leur expérience et leur ressenti par rapport aux différents rôles, d'une part en ayant été exposé·e·s à la pression du groupe, et d'autre part, en l'ayant eux/elles-mêmes exercée.

Il faut beaucoup de courage pour résister à la pression du groupe et nager seul·e à contre-courant. Encouragez les jeunes à faire preuve d'une telle attitude et, avec eux/elles, dégager des stratégies du jeu de rôle pour déterminer grâce à quelles personnes ou par quels moyens ils pourraient trouver le courage requis pour y parvenir. Un bon argument utilisé pour se donner du courage à soi-même à voix haute peut notamment s'avérer une aide précieuse. Se représenter avec précision quelle pourrait être l'issue négative de la situation dangereuse peut également aider à ne pas céder à la pression.



Dans le cadre du défi **Debate Challenge A2**, les élèves peuvent s'exercer à trouver des arguments efficaces. Ce challenge fait partie du volume 2 de la série « Jugend stärken » (en téléchargement gratuit et à commander sur www.jugendstaerken.at).

Étape 2 – Apprendre à gérer les risques

E 2.1: Qu'est-ce qu'un risque ?

Le risque se définit comme suit : **le risque désigne la probabilité qu'un dommage se produise réellement, multipliée par l'ampleur potentielle dudit dommage.**

Les adolescent·e·s se familiarisent avec la thématique du risque par le biais de proverbes et de dictons qu'ils/elles lisent dans leur cahier, cherchent sur Internet ou inventent eux/elles-mêmes. Autres exemples :

Qui ne tente rien, n'a rien. / Qui trop regarde quel vent vente, jamais ne sème ni ne plante. / Il faut toujours prendre le maximum de risques avec le maximum de précautions. (Rudyard Kipling)

E 2.2: Sans risque, pas de plaisir ?

- Pourquoi certaines personnes acceptent-elles de prendre des risques en toute connaissance de cause et en arrivent même à se mettre en danger de mort ?
- En quoi les héros·ïnes de films casse-cou diffèrent-ils/elles des professionnel·le·s des sports extrêmes ?
- Quand un risque est-il calculable ?
- Quand une prise de risque se justifie-t-elle, voire est-elle nécessaire ?
- Un risque est-il toujours synonyme de danger ou de dommage ?

Menez une réflexion philosophique à ce sujet et discutez-en avec les jeunes. Texte inspirant pour philosopher/discuter :

La personne qui ne risque rien ne fait rien, ne possède rien, n'est rien et meurt lentement. Peut-être ne connaît-elle ni le chagrin ni la douleur, mais elle ne peut certainement pas apprendre, ressentir, grandir, aimer et vivre. – Leo F. Buscaglia

Sans risque, la vie serait caractérisée par la stagnation – tout progrès en serait exclu. Les risques font partie de la vie et sont nécessaires au façonnement actif et constructif de l'avenir. Dans un monde complexe et interconnecté, nous sommes amenés à prendre toujours plus de décisions toujours plus rapidement et devons identifier petits et grands risques, les classer, les contrôler et les gérer. Les risques et les incertitudes sont indissociables de la vie. Nous pouvons apprendre à gérer les risques efficacement, à évaluer si le risque est calculable et à déterminer qui sera concerné par le dommage dans l'éventualité où celui-ci se produit.

Une démarche autonome et responsable suppose qu'une personne soit en mesure d'évaluer à l'avance les conséquences possibles de ses actes, qu'elle soit prête à en assumer les retombées.

Les personnes qui pratiquent le deltaplane ou d'autres sports à risque ont la possibilité de protéger leurs proches en rédigeant un testament. En cas de décès, il/elle ne nuira pas à autrui.

Une personne infectée au corona qui s'abstient de respecter les mesures de quarantaine est susceptible, dans le pire des cas, d'en infecter des dizaines d'autres. Dans le cas extrême, ce comportement pourrait aller jusqu'à mettre à mal le système de soins de santé dans son ensemble.

Quiconque souhaite agir **en assumant la responsabilité de ses propres actes** doit avoir conscience de sa **responsabilité envers autrui**.



Menez un débat « pour ou contre » avec les élèves afin de mettre en évidence les différents aspects liés au risque. Abordez p. ex. les sujets suivants :

- Sans risque, pas de plaisir – est-ce vrai ?
- Les sportif·ve·s de l'extrême sont-ils/elles irresponsables ?
- Les parents doivent-ils protéger leurs enfants de tous les risques auxquels ils/elles pourraient être exposé·e·s ?
- Faut-il sanctionner les personnes qui ne respectent pas les règles d'hygiène et de distanciation en vigueur durant une pandémie ?
- Faut-il imposer de stricts couvre-feux en cas de pandémie ?

Formez 2 groupes au sein de la classe et laissez le hasard décider quel·le·s élèves défendront l'opinion pour ou l'opinion contre. En termes d'apprentissage, les élèves ont tout à gagner de chercher des arguments afin de défendre une position qui n'est pas la leur. Cet exercice leur permet en outre d'apprendre à changer de point de vue.



Le défi **Debate Challenge A2** fournit différentes suggestions sur la manière de tenir un débat avec des arguments pour et contre. Ce challenge est inclus dans le volume 2 de la série « Jugend stärken » (disponible gratuitement ou à commander sur www.jugendstaerken.at).

E 2.3: Stratégies de gestion des risques

Les adolescent·e·s doivent apprendre à reconnaître un risque en tant que tel

- à l'évaluer
- à en déterminer le degré (négligeable, faible, élevé, mortel)
- et à prendre des mesures pour y parer.



En matière de **gestion des risques**, ils/elles se familiarisent avec les 4 niveaux suivants :

1. Éviter le risque — 2. Réduire le risque — 3. Se prémunir contre le risque — 4. Assumer le risque à ses propres dépens

Propositions de solutions pour les 4 exemples de phrase – Affectation aux 4 niveaux de gestion des risques :

- Victorine rentre chez elle en scooter le soir. Il pleut. Elle roule lentement et porte un casque. Son scooter est équipé de catadioptrés réfléchissants.
Niveau 2 – Réduire le risque (des mesures de précaution sont prises : conduite lente, casque, catadioptrés réfléchissants)
- Max n'utilise son scooter que lorsqu'il fait sec. Si la route est mouillée, il le laisse dans le garage.
Niveau 1 – Éviter le risque (s'abstient de rouler en scooter sous la pluie)
- Larissa pratique le skateboard depuis longtemps et s'est récemment adonnée à la conduite du scooter. Parfaitement équipée, elle s'essaie à des figures et des sauts en scooter dans un skatepark.
Niveau 2 – Réduire le risque (équipement adéquat)
Niveau 4 – Assumer le risque à ses propres dépens (blessures et douleurs possibles en cas de chute)
- Flo tombe en scooter et se blesse. Son assurance maladie couvre les frais d'hospitalisation.
Niveau 3 – Se prémunir contre le risque (il est couvert par une assurance-maladie)
Niveau 4 – Assumer le risque à ses propres dépens (son assurance ne le prémunit pas contre les douleurs)

Sur la base de ces exemples, les élèves réfléchissent à leur propre comportement face aux risques dans le cadre d'une discussion commune :

Quelles stratégies les adolescent·e·s ont-ils développées jusqu'à présent face à des risques qu'ils/elles ont évalués comme étant élevés ? Ont-ils/elles évité ou réduit les risques ? Comment s'y sont-ils/elles pris·es ?

E 2.4: Identifier, réduire et prévenir les risques

En observant une série de photos, les élèves sont amené·e·s à identifier les risques éventuels et à élaborer une stratégie pour éviter ou réduire ces risques. Dans quels cas existe-t-il également un danger pour d'autres personnes ?



Propositions de solution :

Situation	Risques et mesures visant à prévenir ou réduire les risques
	<p>Risques : l'enfant pourrait se brûler ; s'il y a de la graisse chaude dans la poêle, d'autres objets ou le logement tout entier pourraient prendre feu (<i>ce qui implique également un danger pour d'autres personnes</i>)</p> <p>Mesures : ne jamais laisser l'enfant sans surveillance dans la cuisine ; convenir de règles claires sur ce qui est autorisé ou non</p>
	<p>Risques : l'enfant pourrait voir des contenus sur Internet qui ne sont pas adaptés à son âge ; en arrière-plan, il y a aussi une piscine dans laquelle l'enfant pourrait tomber (et, dans le pire des cas, se noyer)</p> <p>Mesures : contrôler l'accès à Internet ; bloquer l'accès à certains sites ; surveiller l'enfant</p> <p><i>Les adolescent-e-s peuvent recueillir des conseils sur une utilisation sûre d'Internet, p. ex. vidéos « Frag Barbara ! » :</i> www.saferinternet.at/services/frag-barbara</p>
	<p>Risques : Les adolescent-e-s peuvent recueillir des conseils sur une utilisation sûre d'Internet, p. ex. vidéos « Frag Barbara ! » : www.saferinternet.at/services/frag-barbara</p> <p>Mesures : Les adolescent-e-s peuvent recueillir des conseils sur une utilisation sûre d'Internet, p. ex. vidéos « Frag Barbara ! » : www.saferinternet.at/services/frag-barbara</p> <p><i>À titre préventif, réserver gratuitement le programme de sécurité routière trafficsafety4you, un module d'atelier de 4 heures sur les sources de distraction animé par des psychologues de la circulation :</i> www.sicherunterwegs.at/leistungen/verkehrserziehung/trafficsafety4you-modulablenkung/</p>
	<p>Risques : une alimentation inadaptée ou déséquilibrée augmente le risque de contracter certaines maladies ; surpoids (également susceptible de provoquer l'exclusion par les pairs)</p> <p>Maßnahmen: adopter des habitudes alimentaires équilibrées et réfléchies (un fast-food de temps en temps ne portera pas de ce fait pas à conséquence) – s'affamer en permanence simplement pour satisfaire à un idéal de beauté est tout aussi mauvais pour la santé.</p>
	<p>Risques : les jeunes risquent une intoxication alcoolique (et, dans le pire des cas, pourraient en mourir) ; la consommation de tabac ou d'autres substances (pas clair sur la photo) peut provoquer des nausées et, à long terme, une dépendance et des problèmes de santé ; perte de contrôle</p> <p>Mesures : s'abstenir de boire de l'alcool (et en cas de consommation, se limiter à de petites quantités) ; veiller les uns sur les autres pour pouvoir intervenir si quelqu'un a trop bu (le mieux est de tirer la sonnette d'alarme à temps ; si la personne est déjà dans un état d'ébriété avancé, appeler les secours) ; ne pas commencer à fumer – cela évitera de devoir se déshabituier péniblement afin d'éviter des effets nocifs à long terme sur la santé ; résister à la pression du groupe et ne pas suivre le mouvement (dire NON catégoriquement)</p>
	<p>Risques : risque de dépasser son budget et donc de s'endetter (les enfants pourraient également être concernés)</p> <p>Mesures : gérer son argent soigneusement ; établir un budget afin d'avoir une vue d'ensemble des fonds à disposition ; réfléchir à ce qui est véritablement nécessaire</p>
	<p>Risques : l'homme pourrait tomber très malade, puisqu'il se rend au travail en étant manifestement fort enrhumé (la femme court un risque élevé de contagion parce que l'homme malade lui serre la main et s'approche d'elle avec le nez qui coule)</p> <p>Mesures : l'homme : rester à la maison ; s'il a une réunion, garder ses distances et éviter de serrer des mains ; la femme : refuser de serrer la main, garder elle-même ses distances, demander à l'homme de se tenir à distance (voire de quitter la réunion)</p>



Jeu de rôle : les élèves choisissent une photo en binômes et jouent la scène devant la classe. Dans leur jeu de rôle, le dommage redouté se produit. Les élèves spectateur·rice·s réfléchissent ensemble à la manière dont le dommage aurait pu être évité. Ensuite, la scène est rejouée, cette fois avec une issue plus favorable. Les jeux de rôle permettent aux jeunes de s'imaginer plus facilement ce qu'« éviter le risque » ou « réduire/atténuer le risque » peut signifier dans la réalité.

E 2.5: Quand le risque se transforme en opportunité

Lorsque de bonnes idées (commerciales) permettent de réduire le risque, celui-ci peut se transformer en opportunité : p. ex. les airbags, les extincteurs, les détecteurs de victimes d'avalanches.

Exemples issus de la crise du corona, dont le risque de contagion a été limité grâce à des idées ingénieuses : production de masques dans une usine de sous-vêtements, ouverture de cinémas drive-in (« cinéma à distance »), services de livraison mis en place par des restaurants et des magasins. Les adolescent·e·s connaissent-ils/elles d'autres exemples ?

Les élèves identifient des risques dans leur entourage et développent des idées permettant de limiter, voire de prévenir ces risques en s'aidant de la méthode du design thinking. Trois exemples sont cités dans le cahier d'exercices : Qu'est-ce qui peut faciliter la distanciation physique dans les lieux publics ? / Protection des hanches ou du coccyx pour pratiquer le patinage à roues alignées / Protection contre les vols de vélos



La méthode du **design thinking** est expliquée étape par étape dans le défi **Idea Challenge A2**. Dans un premier temps, il s'agit d'identifier un problème, puis de poser des questions empathiques pour une meilleure compréhension. Ensuite, le besoin est défini de façon précise. Sur la base de ces informations, les élèves développent des idées pour résoudre le problème, élaborent des prototypes et procèdent à des expériences et à des tests jusqu'à ce qu'une solution adaptée soit trouvée. Le challenge figure dans le volume 3 de la série « Jugend stärken » (www.jugendstaerken.at). Un outil d'apprentissage numérique complémentaire est disponible à l'adresse www.flipchallenge.at (« Entrepreneurship Challenge »).



Discutez avec les jeunes d'autres cas où le risque peut se transformer en opportunité. Connaissent-ils/elles des personnes ayant vu un risque se transformer en opportunité dans leur vie ?

Étape 3 – Jouer à « Less Risk – More Fun »

E 3.1: Less risk – More Fun, un jeu de table sur la prévention et la gestion des risques

Il est possible de commander ce jeu gratuitement sur le site www.jugendstaerken.at. Des lots de six jeux sont envoyés aux écoles autrichiennes par le Verband der Versicherungsunternehmen Österreichs.

→ Vidéo explicative du jeu : www.youtube.com/watch?v=7tqvVrBeuLM



Niveau 1 du jeu de table « Less Risk – More Fun ».

Le jeu aborde différents dangers et risques auxquels les joueur·se·s sont susceptibles d'être confronté·e·s à diverses étapes de leur vie.

Conseils relatifs au déroulement du jeu :

1. Il est recommandé de n'utiliser que les cartes jaunes et rouge clair et de mettre les autres de côté dans un premier temps.

Toutes les cartes sont identifiées par des couleurs différentes selon les tranches d'âge :

- Enfant : jaune (cartes 1.1 à 1.20)
- Adolescent·e·s : rouge clair (cartes 2.1 à 2.21)



- Jeune adulte : bleu clair (cartes 3.1 à 3.18)
- Génération des parents : vert clair (cartes 4.1 à 4.19)
- Génération des grands-parents : orange clair (cartes 5.1 à 5.12)

2. Seules les deux premières questions sont pertinentes pour le groupe cible du niveau secondaire inférieur :
- Quels sont/étaient les risques encourus ?
 - Est-il possible de prévenir/réduire le risque ? Si oui, comment ?

Le but du jeu **n'est pas** que les élèves de cette tranche d'âge traitent des questions d'assurance concernées. Par conséquent, il peut être utile de masquer à l'aide d'un post-it les deux questions du niveau 2 sur le plateau de jeu afin d'éviter que les élèves soient amené-e-s à traiter du choix des assurances.

3. Pour faciliter le déroulement du jeu, le rôle de l'expert-e peut être joué par un-e enseignant-e ou tous les jours par le/la même élève dans toutes les manches.

Les modèles de solutions figurant dans le cahier joint ne prétendent pas à l'exhaustivité. D'autres solutions judicieuses sont bien évidemment possibles et peuvent donc également rapporter les points correspondants.

Pour terminer, discutez de la devise du jeu : « **Tout accomplissement implique une prise de risques** ». Quelle pourrait être la raison du choix de cette devise ? Quelle est sa signification ?

Étape 4 – Mener une réflexion

E 4.1: Questionnaire relatif à My Personal Challenge – Moins de risque – plus de plaisir

Comme toujours à la fin d'un challenge, les élèves remplissent un questionnaire avec des questions ouvertes les amenant à réfléchir par eux/elles-mêmes sur ce qu'ils/elles ont appris. Les réponses données récapitulent les enseignements personnels que les adolescent-e-s tirent du challenge. Donnez aux élèves la possibilité de discuter de leurs réponses en binômes ou en classe.

E 4.2: Comment t'en sors-tu ?

Ce questionnaire passe en revue des compétences essentielles pratiquées pendant le challenge. Les élèves évaluent eux/elles-mêmes ce qu'ils/elles savent déjà faire et dans quelle mesure. Expliquez-leur au préalable la signification des smileys.

E 4.3: Ton objectif personnel en quelques étapes...

Le but de cet exercice est d'encourager les élèves à se fixer leurs propres objectifs (d'apprentissage) et à pratiquer la persévérance ensemble. Cela les renforce dans leur responsabilité personnelle. De plus, il est prouvé que cette approche a un effet non négligeable sur la réussite de l'apprentissage (voir, entre autres, l'étude de Hattie « Visible Learning »).

Grâce à l'autoévaluation à l'aide du questionnaire à l'**exercice 4.2. : Comment t'en sors-tu ?**, les élèves déterminent les points sur lesquels ils/elles doivent encore s'entraîner et qu'ils/elles veulent travailler.

Encouragez les élèves à se représenter avec tous les sens comment ils se sentiront quand ils/elles auront atteint leur objectif.

Discutez avec eux/elles de l'utilité de parler de leur projet à quelqu'un d'autre : en effet, une telle démarche les aidera à persévérer. Prendre la résolution de s'exercer tous les jours aide à en faire une habitude, au même titre que se brosser les dents.

Faire le point en soirée aide également à tenir bon. Les adolescent-e-s apprennent ainsi à se motiver de manière positive. Déterminez avec les élèves quelles personnes ou quels autres facteurs sont susceptibles de les aider à persévérer dans leurs projets et célébrez ensemble chaque réussite !

**Modèle TRIO pour l'entrepreneuriat**

Selon la définition holistique de l'entrepreneuriat dans le cadre du modèle TRIO, le défi My Personal Challenge relève du domaine « **Core Entrepreneurial Education** », lequel vise à promouvoir les compétences entrepreneuriales au sens strict : développer ses propres idées innovantes et les mettre en œuvre de manière créative et structurée.

Durée du challenge

Au moins 8 leçons sur une période assez longue, de sorte que le sujet puisse être abordé à plusieurs reprises ; approche interdisciplinaire en français, anglais, géographie et économie, formation de base au numérique et artisanat ; convient également dans le cadre d'une semaine thématique en économie ou de journées à thèmes (p. ex. « Journée pour un Internet plus sûr »)

Pour les enseignant·e·s qui souhaitent uniquement utiliser le jeu, 2 leçons seront nécessaires (il se prête également aux cours d'anglais, puisqu'il est bilingue).

Prérequis

aucun

Contexte inhérent au programme des Youth Start Entrepreneurial Challenges

Tous les challenges : www.youthstart.eu

La compétence clé des « My Personal Challenges », tous niveaux d'apprentissage confondus, est la maîtrise de défis personnels : du développement d'un sens des prix et de la valeur au premier cyclomoteur ou aux premières vacances, en passant par la gestion de l'argent et du risque.

Le défi « My Personal Challenge A2 – Moins de risque – plus de plaisir » est étroitement lié au défi « My Personal Challenge A2 – Apprendre à gérer son argent », lequel est basé sur le défi « My Personal Challenge A1 – Qu'est-ce que ça vaut ? ».

Le défi « My Personal Challenge » a pour thème « Mes premières vacances ».

Le présent challenge se recoupe avec les défis « Debate Challenge A2 – De l'écoute au débat » et « Idea Challenge A2 – Trouver des solutions avec la méthode du *design thinking* ».

Matériel supplémentaire

- Vidéo explicative du challenge : www.youthstartchallenges.eu/A2MyPersonal_Risiko
- Vidéo explicative du jeu de table : www.youtube.com/watch?v=7tqvVrBeuLM
- Atelier sur la sécurité sur Internet pour les 12-14 ans : „Fake-News: Lasst euch nicht faken!“
www.saferinternet.at/services/veranstaltungsservice/safer-internet-online-workshops
- Conseils relatifs à une utilisation sécurisée d'Internet, notamment les vidéos « Frag Barbara ! » :
www.saferinternet.at/services/frag-barbara
- Informations et conseils relatifs aux téléphones portables et à Internet : www.rataufdraht.at/themenubersicht/handy-internet
- Analyse de fausses informations, aide en cas d'utilisation abusive d'Internet : www.mimikama.at
- Moteur de recherche dédié aux fausses informations sur Internet : www.hoaxsearch.com
- Conseils en matière de sécurité routière et réservation de programmes gratuits sur la sécurité routière (trafficsafety4you, en particulier le module 3 : sources de distraction sur la route, y compris des vidéos) : www.sicherunterwegs.at
- Formation pour apprendre à chuter en toute sécurité (en prévention d'accidents de sport et de jeu + vidéo) : www.falltraining.info

Sources

- Less Risk – More Fun : jeu de table sur la prévention et la gestion des risques
Éditeur : Versicherungsverband Österreich (en coopération avec ifte.at et la KPH Wien/Krems)
Auteurs : Gerald Fröhlich, Johannes Lindner



Voici comment ça marche :

- Imprimer ou redessiner 4 x le gyrophare d'alerte aux fake news, plastifier et fixer au tableau, au mur et dans le couloir
- Imprimer et découper les cartes de jeu 1 x (éventuellement au format A3) ; pour la 1re manche, coller une carte dans chaque gyrophare
- Imprimer l'outil de fact-checking « Alerte fake news » 1 x (au format A3) et l'afficher
- Les élèves forment des équipes de 4 ou 5, vont voir les gyrophares, lisent les infos sur les cartes ou regardent l'image, et décident en faisant appel à leur intuition : réalité ou fiction ? Ils/elles notent leur décision commune sur une feuille.
- En fonction du temps à disposition, les élèves jouent une 2e manche avec d'autres cartes ; à la fin, ils/elles découvrent quelles informations sont fausses ; l'équipe qui a récolté le plus de bonnes réponses gagne.
- **L'outil de fact-checking permet aux jeunes de trouver la solution par eux/elles-mêmes !**

Les cartes sont systématiquement complétées par des exemples donnés par les adolescent·e·s eux-mêmes/elles-mêmes (p. ex. des fausses informations qu'ils/elles inventent en lien avec l'école, ou des fake news ou des informations insolites qu'ils/elles ont lues sur les réseaux sociaux ou sur Internet). Les nouvelles cartes permettent de jouer autant de manches qu'on le souhaite.

Il est également possible d'utiliser ce jeu dans le cadre d'un projet de parrainage sur les fake news ou d'une journée dédiée à une utilisation plus sûre d'Internet avec des élèves de classes inférieures.





1.

Compose le #21# pour savoir
qui procède à des écoutes
de ton téléphone.



My Personal Challenge A2 (Moins de risques –
plus de plaisir) Cartes de jeu « Alerte fake news »

2.

Le terme coronavirus apparaît
dans une BD d'Astérix de 2017.



My Personal Challenge A2 (Moins de risques –
plus de plaisir) Cartes de jeu « Alerte fake news »

3.

La vidéo « Dance of the Pope » peut
détruire votre smartphone.



My Personal Challenge A2 (Moins de risques –
plus de plaisir) Cartes de jeu « Alerte fake news »

4.

Greta Thunberg exige
des Chinois qu'ils arrêtent
de manger avec des baguettes.



My Personal Challenge A2 (Moins de risques –
plus de plaisir) Cartes de jeu « Alerte fake news »

5.

Des personnes en robes de chambre
ou en pyjamas se sont vues refuser
l'entrée à un supermarché.



My Personal Challenge A2 (Moins de risques –
plus de plaisir) Cartes de jeu « Alerte fake news »

6.

Pour augmenter les bénéfices,
le riz est mélangé à des grains de riz
en plastique. Le subterfuge est visible
quand on cuit le riz : les grains
en plastique deviennent transparents.



My Personal Challenge A2 (Moins de risques –
plus de plaisir) Cartes de jeu « Alerte fake news »

7.



My Personal Challenge A2 (Moins de risques –
plus de plaisir) Cartes de jeu « Alerte fake news »

8.



My Personal Challenge A2 (Moins de risques –
plus de plaisir) Cartes de jeu « Alerte fake news »

Solution : 1 : faux, 2 : vrai, 3 : faux (canular), 4 : faux, 5 : vrai, 6 : faux, 7 : faux (photo retravaillée, morphing), 8 : vrai

Sources des photos : à gauche, Sarah Richter sur Pixabay, app.involve.me/siat/fakenews-quiz
à droite, p-advice.com/can-you-spot-hoaxes#menu-17



Outil de fact-checking « Alerte fake news »

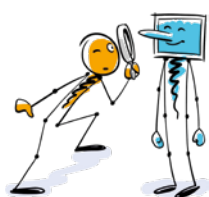


Réfléchir avant de partager : voilà comment déjouer les fake news ! Sur Internet, Instagram, Facebook, TikTok, WhatsApp...



1. Sois méfiant·e...

- ... face à des **sujets** qui te **remuent** (p. ex. chaînes de lettres).
- ... face à des **histoires** racontées **par des personnes qui l'ont elles-mêmes entendues d'autres personnes**.
- ... face à des **bons-cadeaux** et des **promesses de gains élevés**.
- ... face à des **formulations sensationnalistes**, une **accumulation de points d'exclamation** ou des **images choc**.
- ... face à une **absence de date**, d'**indications sur l'auteur·e** ou de **source**.



2. Vérifie la source et tente d'identifier...

- ... si la **source existe**.
- ... l'**auteur·e du texte** (le nom, l'adresse et les coordonnées de la personne responsable doivent figurer dans les mentions légales)
- ... si l'**auteur** ou l'**auteure** est **crédible**
(Que trouves-tu d'autre sur le site Internet/la page ?).

3. Remets l'objectif en question

S'agit-il d'une **information**, d'une **opinion** ou éventuellement d'une **publicité**?



4. Vérifie le caractère actuel de l'information

L'information est-elle à jour ?

(Il arrive que d'anciennes informations soient reliées à un événement qui vient de se produire, alors qu'aucun lien n'existe entre les deux.)

5. Essaie de trouver les affirmations en question sur des sites indépendants

Pour cela, **saisis une partie du texte dans un moteur de recherche**.
Méfie-toi si d'autres médias ne diffusent pas la nouvelle.



6. En ce qui concerne les photos et les vidéos, utilise la recherche inversée pour vérifier...

... où et quand la photo/la vidéo est apparue pour la première fois. Tu peux également chercher des photos similaires. Cela te permettra de déterminer si la photo a été retouchée ou si elle a été sortie de son contexte.

- recherche d'images inversée : va sur Google et fais une recherche dans l'onglet « Images ».
- Tu peux obtenir toutes sortes d'informations sur les vidéos YouTube à l'adresse citizen-vidance.amnestyusa.org.



7. Utilise des sites Internet et des moteurs de recherche dédiés aux fake news

- www.mimikama.at
- www.hoaxsearch.com
- APA-Faktencheck (Austria Presse Agentur)



Remets ouvertement en question les informations douteuses et emploie-toi à rétablir la vérité en avançant des éléments objectifs. Certains réseaux sociaux donnent la possibilité de signaler les contenus inappropriés ou les messages de spam aux exploitant·e-s de la plateforme.

Matériel supplémentaire :

- Jeu relatif au challenge (à demander gratuitement sur www.jugendstaerken.at):
Less Risk – More Fun. Jeu de table sur la prévention et la gestion des risques
Éditeur : Versicherungsverband Österreich (en coopération avec ifte.at et la KPH Wien/Krems)
Auteurs : Gerald Fröhlich, Johannes Lindner

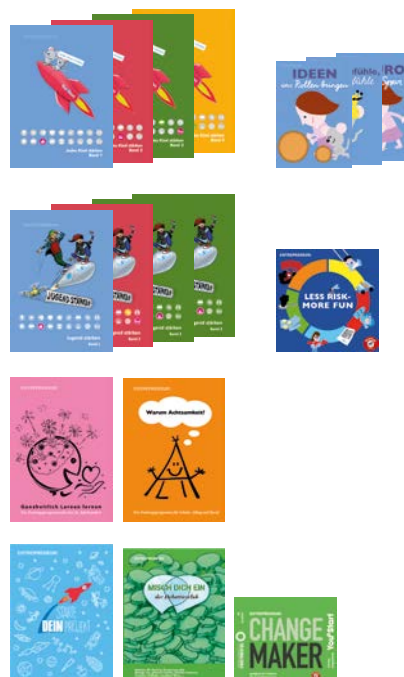
Liens complémentaires :

- Conseils relatifs à Internet et aux téléphones portables :
www.saferinternet.at/zielgruppen/jugendliche
www.saferinternet.at/services/frag-barbara
www.rataufdraht.at/themenubersicht/handy-internet
- Analyse de fausses informations, aide en cas d'utilisation abusive d'Internet :
www.mimikama.at
- Moteur de recherche dédié aux fausses informations sur Internet :
www.hoaxsearch.com

Matériel pédagogique de la série ENTREPRENEUR :

- Jedes Kind stärken, vol. 1–4 (niveau fondamental)
- Cahiers de lecture (niveau fondamental) : En avant les idées !,
Mes sentiments – tes sentiments, Sur les traces d'un billet de 20 euros !,
L'atelier des inventeurs « WILMA », Créer de la valeur, Selling is fun!
- Jugend stärken, vol. 1–4 (niveau secondaire I)
- Less risk – more fun (jeu de table)
- Apprendre à apprendre de manière holistique. Programme d'entraînement pour le 21e siècle
- Pourquoi la pleine conscience ? Un programme d'entraînement pour l'école, le quotidien et la vie professionnelle
- Starte Dein Projekt
- Misch dich ein – club de débat
- Changemaker (jeu de cartes)

Pour commander le matériel : www.ifte.at/entrepreneur



« **Jugend stärken / Autonomiser les jeunes** » est un programme pédagogique global destiné au niveau secondaire I.

Il fait partie intégrante du programme des « Youth Start Entrepreneurial Challenges », développé pour les enfants et les adolescent·e·s du niveau fondamental jusqu'au cycle supérieur de l'enseignement secondaire.

Tous les **niveaux de compétence (du niveau A1 = niveau fondamental jusqu'au niveau B2 = niveau secondaire II)** sont disponibles gratuitement en téléchargement sur www.youthstart.eu en **allemand**, en **anglais** et en partie dans cinq autres langues.

La rubrique « **Corps & Esprit** » comporte le programme Youth Start « Pleine conscience » et de courtes vidéos avec des exercices physiques propres à favoriser l'activation et la concentration.



Le programme **Jugend stärken / Autonomiser les jeunes** dispose également de son propre site internet : www.jugendstaerken.at Tous les supports pédagogiques, y compris des vidéos explicatives, y sont disponibles gratuitement sous forme numérique et peuvent y être commandés en version papier.

Conditions d'utilisation :

Tout le matériel mis à la disposition des enseignant·e·s et des élèves issu du programme des « Youth Start Entrepreneurial Challenges » est soumis à la licence Creative Commons. Les documents peuvent être reproduits et diffusés sous n'importe quel format et sur quelque support que ce soit, à condition d'en mentionner les auteur·e·s en bonne et due forme. Ce matériel n'est en aucun cas destiné à un usage commercial. Les documents peuvent être modifiés, mais leur diffusion doit s'effectuer sous la même licence que l'original. Les détails exacts sont disponibles sur : <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de>

Clause de non-responsabilité :

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue en aucun cas une approbation de son contenu, lequel reflète uniquement le point de vue de ses auteur·e·s. La Commission décline toute responsabilité quant à l'usage qui pourrait être fait des informations y figurant.

Mentions légales :

Éditeur·rice·s : Eva Jambor, Johannes Lindner
Auteur·e·s : Gerald Fröhlich, Eva Jambor, Gerda Reißner, Marietta Steindl
Nous remercions
pour leur expertise : Bettina Schützhofer (www.sicherunterwegs.at), Laurent Straskraba (www.mimikama.at)
Rédaction : Eva Jambor
Relecture : Julia Spengler
Conception : Stefan Torreiter (illustrations, smileys, pictogrammes), Claudia Marschall – Grafik Design (concept et mise en forme, www.claudiamarschall.at), Peter Stromberger (mise en forme, pictogrammes Youth Start), Florian Wagner (mise en forme, www.istockphoto.com)

Ce matériel didactique est paru en version imprimée dans le volume 3 de la série « Jugend stärken », manuel des enseignant·e·s.

Titre : Jugend stärken. Handbuch für Lehrer*innen, vol. 3
1re édition : Vienne 2021
ISBN: 978-3-7063-0856-4
Pour commander le matériel : www.jugendstaerken.at (gratuit pour les écoles viennoises)



© 2021 Initiative for Teaching Entrepreneurship
Conception et développement – www.ifte.at

Kirchliche Pädagogische Hochschule Wien/Krems

Développement et formation continue pour les enseignant·e·s à Vienne et en Basse-Autriche – www.kphvie.ac.at/fortbildung

Chambre du travail de Vienne

Coopération dans le cadre du programme « Arbeitswelt & Schule » – www.wien.arbeiterkammer.at/aws