



Economie circulaire, start-up et restauration anti-gaspillage

Projet Nr. 2022-1-FR01-KA220-VET-000086996





Co-funded by
the European Union



Matières :

Citoyenneté, Anglais, Économie, Service en Restauration, Science des Aliments

Niveau:

Deuxième année de l'enseignement secondaire

Remarques :

- Il y a des étudiants très actifs et prêts à apprendre et à accomplir les tâches assignées tandis que d'autres sont moins proactifs et pas toujours motivés.
- Description de la classe : De nombreux élèves ont des besoins spécifiques (étudiants en situation de handicap) ; Certains ont de bonnes compétences numériques, tandis que d'autres ont de mauvaises compétences numériques et dans les équipes, tous ne travaillent pas en profitant du fait d'être en équipe : pour cette raison, nous avons adopté la stratégie d'attribuer des travaux en binôme.
- Connaissances préalables des élèves sur le sujet : les élèves ont eu différentes activités sur le sujet principal au cours de l'année scolaire précédente, mais pas sur les thèmes spécifiques de cette unité d'apprentissage.

Objectifs d'apprentissage :

Agenda 2030, Economie circulaire, Gaspillage alimentaire, Economie verte et Start-ups.

Résultats attendus :

Une plus grande prise de conscience de l'impact de nos comportements quotidiens sur les déchets, la pollution et le changement climatique d'une part, une meilleure connaissance de l'économie verte en mettant l'accent sur la restauration et la restauration vertes, l'économie circulaire, label BCorps, les start-ups, le financement participatif et le cycle alimentaire d'une autre part.

Contenu de l'unité :

Consommation critique, déchets et déchets alimentaires, pollution, Agenda 2030, Économie verte, Économie circulaire, entreprises BCorp, start-ups et financement participatif.

L'avenir de la restauration : à la découverte de la restauration et des restaurants durables.



Co-funded by
the European Union



Comment vais-je motiver les étudiants ? :

Par la gamification, l'apprentissage par le jeu, les études de cas, apprentissage par défis ainsi que l'apprentissage coopératif : à travers des quiz comme activités d'activation, à travers des vidéos de dessins animés pour comprendre le sens des concepts les plus importants, à travers des études de cas et des activités de recherche pour trouver de l'inspiration, à travers des défis etc...

Structurez votre unité d'apprentissage :

LEÇON 1 :

- Activités d'activation : jeu sur l'environnement et quiz sur l'environnement en anglais – Méthode EMILE (Enseignement de Matières par Intégration d'une Langue Étrangère), (20 min : de l'enseignant aux apprenants) : <https://www.amnh.org/explore/ology/climate-change/take-the-climate-quiz>
- Dessin animé vidéo d'Ellen Mc Arthur sur l'économie circulaire en anglais (15 min : de l'enseignant aux apprenants) [Expliquer l'économie circulaire et comment la société peut repenser le progrès | Essai vidéo animé](#)
- Vidéo d'Emma Watson sur [la plus grande leçon du monde des ODD - Emma Watson Introduction | Objectifs mondiaux](#)
- Discussion en classe sur l'économie circulaire et le rôle des consommateurs (15 min : d'apprenants à apprenants).

LEÇONS 2, 3 et 4 :

- Activité d'activation : quiz initial sur l'Agenda 2030 et Vidéo de l'ONU sur l'Agenda 2030 en anglais (20 min : de l'enseignant aux apprenants) :
- Devoir de laboratoire informatique : Présentations Canva, par paires, sur les sujets assignés à créer après des recherches en ligne et après avoir regardé d'autres vidéos sur l'économie circulaire, l'économie du partage, le développement durable et la fast-fashion (activité d'apprenants à apprenants avec instructions fournies par l'enseignant : chaque binôme regarde les vidéos liées au sujet attribué. Les liens sont partagés par l'enseignant sur Google Classroom. 2/3 heures : apprenants à apprenants.). Disponible sur Google Classroom plusieurs liens vers des vidéos telles que <https://vimeo.com/pikkukala/lss> et des sites Web d'entreprises d'économie circulaire.



Co-funded by
the European Union



DI-STRUCT!

LEÇON 5

- Arts et artisanat : pour impliquer les étudiants en situation de besoins éducatifs particuliers, nous avons décidé de leur faire créer une horloge en utilisant des matériaux recyclés et, par la suite, ils ont construit une armoire 3D (avec des matériaux recyclés) contenant des étiquettes, des tissus, des descriptions et des QR codes pour accéder aux présentations faites par chaque groupe d'étudiants sur l'économie du partage, l'économie circulaire, la mode rapide et les restaurants écologiques.

LEÇON 6

- Etudes de cas - économie circulaire « du gaspillage alimentaire à la mode durable »

La classe est emmenée au laboratoire informatique et est divisée en petits groupes (ayant déjà commencé à travailler sur les présentations).

Activité d'activation : à l'aide de Mentimeter, on demande à la classe de suivre son instinct ou ses connaissances antérieures pour répondre à des questions sur les possibilités de recyclage. À la fin de chaque question, à l'aide de vidéos ou de diapositives dédiées, la classe découvre qu'il existe une start-up opérant dans le secteur spécifique.

Apprentissage par la découverte : on demande à la classe de parcourir les sites web de chaque entreprise, de prendre des notes à l'aide d'un document Google partagé, puis d'élaborer, à l'oral, les avantages et les inconvénients de chaque entreprise ou produit.

Restitution : on demande à la classe de taper trois mots qu'elle associe aux produits ou services qu'elle vient d'apprendre. Les mots forment un nuage de mots mettant en évidence les plus significatifs.

Débat en classe sur le sujet.

- Produit final : les groupes sont invités à ajouter une diapositive finale à la présentation, en anglais, avec leur propre raisonnement sur la façon dont ces startups ont créé des produits innovants à partir de déchets alimentaires, en discutant des avantages et des inconvénients.
- L'activité finale sera la création d'une escape room pour promouvoir la durabilité et la consommation critique entre les élèves de l'école (impliquant d'autres classes).



Co-funded by
the European Union



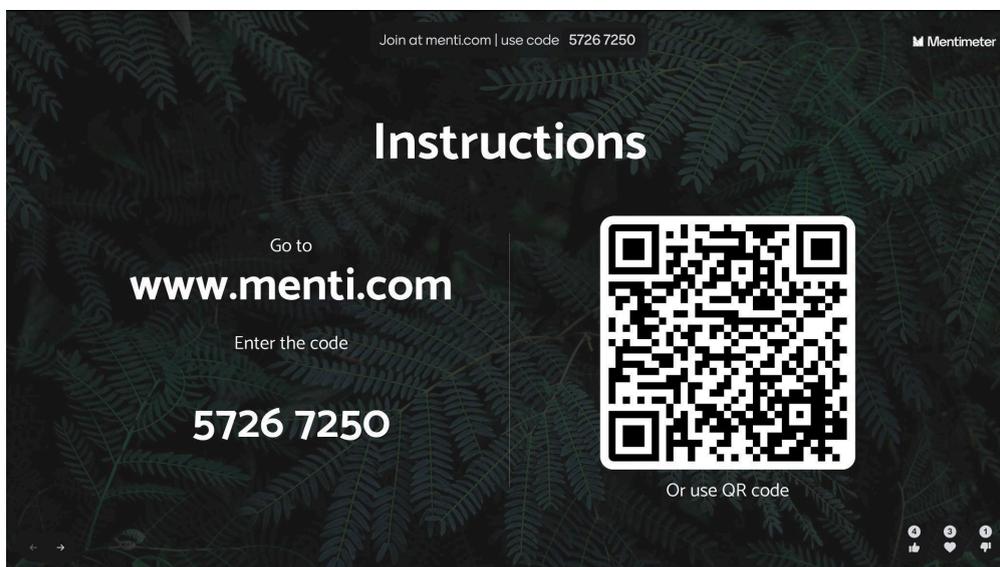
Attribuez un outil à chaque étape :

LEÇONS 2, 3 et 4 :

- Quiz en ligne
- Présentations Canva ou présentations PowerPoint
- Google Classroom

LEÇON 6

- Mentimeter





Co-funded by
the European Union



DI-STRUCT!

Join at menti.com | use code 5726 7250

Mentimeter

Watch on YouTube

Press ENTER to pause video

Join at menti.com | use code 5726 7250

Mentimeter

What can you make with apple, pineapple and grapes peels?

Category	Votes
TABLES	5
SKIRTS	4
SHOES	2





Co-funded by
the European Union



Expliquez pourquoi vous avez choisi les outils numériques :

Le choix des quiz en ligne vise à engager les apprenants ;

Le choix des vidéos permet de fournir des contenus et des informations de manière plus engageante et directe.

Le choix des présentations (soit avec PowerPoint ou Canva) aide les étudiants à structurer les contenus et à utiliser des études de cas et des récits pour expliquer les résultats de leurs recherches.

Le choix d'utiliser Mentimeter a été stratégique pour favoriser l'engagement en classe, tout en montrant que les téléphones en classe peuvent être utilisés à des fins pédagogiques.

Certains étudiants ont découvert que Mentimeter peut également être utilisé depuis un ordinateur, ce qui les a surpris et, espérons-le, les a incités à en apprendre davantage. (Il est prouvé que les étudiants ont une connaissance limitée des possibilités offertes par les ordinateurs, utilisés principalement pour des devoirs scolaires basiques ou pour jouer).

Le choix d'utiliser un document Google partagé a été guidé par la nécessité pour les couples de travailler ensemble à distance et pour nous, enseignants, de pouvoir vérifier et donner des conseils.

Dans l'ensemble, la méthodologie EMILE est un moyen à travers lequel les étudiants améliorent simultanément leurs compétences linguistiques.



Co-funded by
the European Union



Créez le contenu numérique et liez-le ici :

Présentation des étudiants sur l'économie du partage :

https://www.canva.com/design/DAGCFIpagGE/duMWC-WhrE907uO2nHKZAA/edit?utm_content=DAGCFIpagGE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton





Co-funded by
the European Union



Présentations d'étudiants sur la Fast Fashion:

https://www.canva.com/design/DAGCFsRvb6s/S5qET0HXMVAFaWfrs_A1w/edit

https://www.canva.com/design/DAGCFiWjhks/w_vmYMnckFV6_kmm35KUr/edit

imprese contro il fast fashion

Martina Chiorean, Francesco Osaro Lenzarini



ETICLÒ FAST FASHION



Con Fast Fashion si intende un settore dell'abbigliamento che realizza abiti di bassa qualità a prezzi super ridotti e che lancia nuove collezioni continuamente e in tempi brevissimi. A un primo sguardo, si potrebbe pensare "che figata, vestiti nuovi ogni volta che voglio a prezzi ridotti", ma sappiamo che il primo sguardo non basta e che è importante porsi delle domande e approfondire



Co-funded by
the European Union



Présentations d'étudiants sur l'économie circulaire :

<https://www.canva.com/design/DAGCFvdgXWY/h00TB2HM7SpNN-Fo4yUVyg/edit>

<https://www.canva.com/design/DAGCjri2juo/R8qrOZUckTAWvxt8sY57IA/edit>

<https://www.canva.com/design/DAGDQiuUjG0/eDjM7nx59rQ9mqmBOzsHnQ/edit>

INDICE:

- Cosa sono le materie prime-seconde
- Fonti e utilità
- Aspetti positivi e negativi
- Esempio





Co-funded by
the European Union



Présentations d'étudiants sur les Restaurants Verts :

<https://www.canva.com/design/DAGCdj4alHg/f5mgFA3gUYaakZs1wjACmQ/edit>

<https://www.canva.com/design/DAGCFoKJ2Po/VAQPPpw-FtA7fDI5zl8pJg/edit>

società che attuano l'anti-spreco

una società anti-spreco nasce
a Milano ed è conosciuta come
"too good to go" e altre
imprese che aderiscono all'anti-
spreco ormai sono diverse
come: Eridania, Gruppo Orsero,
KelloggItalia, Penny e Riso
Scotti.



Mentimeter :

www.menti.com et entrez le code 57265270

Contenu créé par :

Stefania Betti (Iis Spallanzani- Italie)