SENSIBILISER LES PUBLICS SCOLAIRES ET PERISCOLAIRES AU REEMPLOI ET A LA REPARATION

Pour sensibiliser les publics scolaires et périscolaires à la thématique du réemploi et de la réparation, différentes activités peuvent être organisées dans le cadre du temps scolaire ou en dehors. Si elles ciblent les publics scolaires, elles peuvent également être adaptées pour le grand public.

Fiches pratiques associées :

- Fiche de synthèse d'initiatives existantes réalisée sur la base des exemples suivants :
  - Groupe de travail coordonné par Graine Ile-de-France en vue de la conception d'outils d'animation sur le réemploi
  - Animations « J'aime ma planète » sur la thématique du réemploi (Recyclerie du Noyonnais)
  - Sensibilisation des scolaires et périscolaires par le prêt et la réparation de vélos (Vélocampus)

Objectifs

- Créer et tester des outils pédagogiques sur la thématique du réemploi et la réparation afin de les diffuser ensuite sur l'ensemble d'un territoire.
- Sensibiliser les publics-cibles (voir rubrique 1 infra) à la thématique du réemploi et de la réparation ;
- Transmettre un savoir-faire : apprendre à réparer un ou plusieurs biens en toute sécurité et à consommer autrement (réemployer un bien, louer ou acheter d'occasion, acheter avec discernement, bien utiliser, bien entretenir) ;
- Faire connaître les différentes filières de seconde vie d'un bien en privilégiant ceux en relation avec le public cible (ex : objets en relation avec la scolarité, le sport et le loisir, le vélo) : réparer, faire réparer, revendre ou donner ;
- Faire connaître et situer géographiquement les réparateurs et les acteurs du réemploi et de la réparation sur un territoire donné (susceptibles d'intéresser les publics cibles).

L'essentiel :

- Créer et tester des outils de sensibilisation des publics scolaires et périscolaires au réemploi et à la réparation.
- Mutualiser et disséminer ces outils sur un territoire donné.
- Mettre en place une dynamique territoriale (travail en réseau) pour diffuser les savoir-faire et bonnes pratiques.

Etapes de mise en œuvre

1. Construire collectivement des outils pédagogiques
2. Développer des outils pédagogiques
3. Tester et finaliser les outils pédagogiques
4. Faire connaître et disséminer les outils
5. Evaluer le succès des animations et la satisfaction des participants

Bon à savoir :

- Exemples d'acteurs à impliquer dans le groupe de travail : collectivités territoriales, associations d'éducation à l'environnement, acteurs de l'ESS, recyclerie.

1. Construire collectivement des outils pédagogiques

A l'initiative du porteur de projet, mettre en place un groupe de travail dont l'objectif sera de créer des animations et des outils dédiés à la promotion du réemploi et de la réparation. Les participants seront amenés à définir :

- La ou les thématiques visées : axer l'animation sur la réparation uniquement ou sur le réemploi et la réparation ?
- Les objectifs pédagogiques des animations (ex : transmettre des connaissances, du savoir-faire)
- Les publics-cibles (enfants par niveau primaire/collège et parents ou enfants uniquement, enseignants, animateurs de

	centres de loisirs) - Les outils d'animation à développer - Les acteurs à mobiliser dans le cadre des animations (ex : associations, artisans réparateurs, créateurs) - Les formations à prévoir en amont pour les animateurs autour des messages à faire passer et des supports spécifiques à utiliser dans le cas où les animations sont réalisées par des animateurs autres que le porteur de projet (ex : enseignants, animateurs de centres de loisirs, stagiaires du BAFA, chargés de mission, etc.) - Les modalités de la phase de test (voir phase 3) - Le mode de diffusion des outils d'animation.
Bon à savoir : - La technique des **canaux sensoriels** (ou VAKOG, acronyme pour Visuel, Auditif, Kinesthésique, Olfactif, Gustatif) pose le postulat que chaque individu privilégie un ou deux sens pour sa perception et sa mémorisation. **Outils attachés :** - Exemples de jeux de société créés par le SYMEED 29 sur le thème de l'éco-consommation et du réemploi : « Minicourses » et « Pont infernal » (fiche OPTIGEDE)	**2. Développer des outils pédagogiques** Développer les animations et les outils pédagogiques en s'appuyant sur quelques « règles d'or » : - Tenir compte des caractéristiques des publics cibles (enfants, adolescents, adultes) - Mobiliser tous les « canaux sensoriels » afin de favoriser l'apprentissage et la mémorisation - Solliciter l'interactivité des participants - Placer les participants en situation d'acteurs en veillant à garantir leur sécurité - S'appuyer sur des objets ou situations de la vie courante qu'ils pourront reproduire chez eux - Faire appel à des animateurs qui ont des aptitudes manuelles ou mieux, faire appel à des acteurs locaux de la réparation pour co-animer l'atelier - Appliquer le concept de la récup' pour construire les outils pédagogiques - Favoriser une démarche « multi-produits » toujours en lien avec les centres d'intérêt des publics cibles pour faire découvrir l'étendue des possibilités de réemploi et de réparation.
	3. Tester et finaliser les outils pédagogiques - Avant de finaliser les outils d'animation et de les disséminer à grande échelle, tester l'animation en situation réelle. - Adapter ou revoir, si nécessaire, les messages de sensibilisation, les supports d'animation, les mesures de sécurité éventuelles, etc. - Déterminer le temps de l'animation nécessaire (information à transmettre en étape 4).
Outils attachés : - Livret Graine IdF : Prévention des déchets et éducation : 3 thématiques - 10 ateliers pour agir (document téléchargeable sur le site du Conseil Régional Ile-de-France dans l'Espace Projets)	**4. Faire connaître et disséminer les outils d'animation** Faire connaître les outils d'animation en privilégiant différents canaux d'information : - Envoi d'un courrier personnalisé à toutes les écoles concernées. - Information sur le site du porteur de projet (ex : collectivité territoriale, association) et des partenaires mobilisés (ex : associations d'éducation à l'environnement).
	5. Evaluer le succès de l'animation et la satisfaction des participants Différents indicateurs pourront être utilisés pour mesurer le

	succès des animations proposées en termes de participation, de satisfaction et d'acquisition de savoir-faire des participants. Indicateurs quantitatifs de participation et d'activité : - Nombre de structures (collectivités, établissements scolaires) ayant organisé une à plusieurs animations - Nombre d'animations réalisées - Nombre d'adhérents, de participants aux animations - Nombre de catégories de produits visées par les animations Indicateurs qualitatifs : - Niveau de satisfaction des participants aux animations (via par exemple une enquête de satisfaction adaptée au public cible) - Acquisition de « savoir-faire » (ex. réparation de vélo).

Pour aller plus loin :

- Intégrer les animations dans le cadre d'une politique globale de réduction des déchets (plan ou programme de prévention des déchets).
- Mutualiser l'animation et la mettre à la disposition d'animateurs sur un territoire donné (ex : organisation d'une journée de mobilisation et de préparation à la Semaine européenne de la réduction des déchets par le Conseil Régional Île de France).