



Nos besoins en question

Les enfants analysent en groupe un achat avec la méthode BISOU.

Thématique

Achat et consommation

Objectifs pédagogiques

- Analyser un achat numérique en utilisant la méthode BISOU (Besoin, Immédiat, Semblable, Origine, Utile)
- Développer un regard critique sur l'achat d'objets numériques en questionnant leur nécessité et leur impact

Matériel

- (non fournis) **Vidéo projecteur et TNI**
- **Tableau de la méthode BISOU (1)**
⇒ **Préparation (option)** : préparer la projection numérique
- **Tableau à remplir de la méthode BISOU (2)**
⇒ **Préparation** : imprimer autant de feuilles que de groupes
- **Cartes objets-contextes (3)**
⇒ **Préparation** : imprimer les cartes et les découper (une carte par groupe)

Déroulement de l'activité

• Évoquer les déchets numériques

Afficher une image d'une décharge de DEEE (Déchets d'Équipements Électriques et Électroniques) et demander : « D'après vous, pourquoi produit-on autant de déchets numériques ? ». Discussion sur les raisons de nos nombreux achats numériques (nouveau régularités, publicités, etc.) et l'impact environnemental de la sur-consommation d'objets numériques.

• Présenter la méthode BISOU

Présenter la méthode BISOU : préciser ce que chaque lettre signifie et quelles sont les questions concrètes associées. Vous pouvez projeter le tableau (1) ou écrire les mots-clés au tableau.



- **Analyser un objet**

Répartir les élèves en **groupes**. Chaque groupe reçoit une **fiche tableau BISOU à remplir (2)** (avec **une jauge** associée à chaque critère, sur laquelle ils doivent se situer) et **une carte contexte (3)**. Chaque groupe doit donc analyser son objet dans son contexte avec la méthode BISOU, discuter et prendre une décision. La question qui guide l'exercice est : « Dans quelle mesure cet achat est-il utile ? et pourquoi ? »

💡 Il n'y a pas de réponse prédéfinie ni de correction. Chaque choix doit être raisonné en fonction de son contexte. Le temps proposé est un moment d'échange et de débat qui permet de comprendre que chaque achat est à questionner pour limiter notre surconsommation.

- **Partage en groupe**

Chacun des groupes partage ses conclusions devant le reste de la classe.
=> Si l'achat semble nécessaire, y a-t-il une alternative plus responsable ?

Pour aller plus loin dans l'activité

→ Idée

Les élèves peuvent imaginer d'autres objets et contexte pour les autres groupes qui feront l'activité plus tard. Pour cela, un document avec des cartes vierges est disponible. **(4)**

Ressources utiles

_Livret pédagogique « Les Gardiens de la Terre et les secrets du numérique » (p.10-11) :

<https://juniorsdudd.bordeaux-metropole.fr/ressources-pedagogiques/livret-pedagogique-numerique-responsable>

_La méthode BISOU :

<https://lesecolohumanistes.fr/la-methode-bisou/>

_Impact du numérique :

<https://communication-responsable.ademe.fr/comprendre-limpact-du-numerique>



Tableau BISOU

Méthode pratique pour déterminer s'il est essentiel ou non de faire un achat.



B	<p>BESOIN</p> <p>Pourquoi ai-je vraiment envie de cet appareil numérique ? Est-ce pour m'amuser, me sentir bien ou pour faire comme mes amis ? Est-ce que j'en ai vraiment besoin ?</p>
I	<p>IMMÉDIAT</p> <p>Est-ce que je veux cet appareil numérique tout de suite, ou est-ce que je peux attendre un peu avant de l'avoir ?</p>
S	<p>SEMBLABLE</p> <p>Ai-je déjà quelque chose qui répond au même besoin ?</p>
O	<p>ORIGINE</p> <p>D'où vient cet appareil numérique ? Où et comment a-t-il été fabriqué/transporté ?</p>
U	<p>UTILE</p> <p>Est-ce que cet appareil numérique m'apporte vraiment quelque chose d'important ? Est-ce que je peux m'en passer ?</p>

Tableau BISOU

Méthode pratique pour déterminer s'il est essentiel ou non de faire un achat.

L'objet à analyser et son contexte :

Consigne : posez-vous ensemble les questions pour chacune des lettres puis placez une croix le long de la flèche en fonction des réponses aux questions. Cela vous aidera à faire un choix: est-ce qu'on décide d'acheter ou pas ? Est-ce qu'il y a une meilleure alternative ?

B	BESOIN Pourquoi ai-je vraiment envie de cet appareil numérique ? Est-ce pour m'amuser, me sentir bien ou pour faire comme mes amis ? Est-ce que j'en ai vraiment besoin ?	
I	IMMÉDIAT Est-ce que je veux cet appareil numérique tout de suite, ou est-ce que je peux attendre un peu avant de l'avoir ?	
S	SEMBLABLE Ai-je déjà quelque chose qui répond au même besoin ?	
O	ORIGINE D'où vient cet appareil numérique ? Où et comment a-t-il été fabriqué/transporté ?	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
U	UTILE Est-ce que cet appareil numérique m'apporte vraiment quelque chose d'important ? Est-ce que je peux m'en passer ?	

Décision : quelle décision prenez-vous ?

(3)

Maé, 7 ans, veut une **montre connectée** pour son anniversaire. Il a vu que certains de ses amis en ont une. Avec cette montre, Maé pourrait voir l'heure, envoyer des messages vocaux à ses parents et jouer à des petits jeux.



Charlie, 6 ans, adore regarder des dessins animés après l'école. Charlie voudrait que ses parents achètent une **tablette** pour pouvoir regarder ses émissions préférées dans sa chambre.



La maman de Lou voudrait acheter un **nouvel ordinateur portable**. Elle en a déjà un mais voudrait la nouvelle version.



Maxime, 8 ans, veut une **console de jeux** vidéo pour jouer dans la voiture pendant les longs trajets.



Andréa, 7 ans, veut une **enceinte connectée** pour écouter de la musique partout dans sa maison.



Elie, 8 ans, adore regarder des vidéos de drones sur Internet. Elie rêve d'avoir **un drone** pour filmer son jardin et jouer avec ses copains.



(4)

