TERMINALE - SES

PARCOURS N°1 – INTÉRÊTS ET LIMITES DU PIB

BO :

1.1 Quelles sont les sources de la croissance économique ? En s'appuyant sur le programme de première, on s'interrogera sur l'intérêt et les limites du PIB. L'étude de séries longues permettra de procéder à des comparaisons internationales.

PREMIÈRE SECTION : ÉCHANGES

1. Vidéo - 200 ans d'économie

Petite vidéo dans laquelle il est présenté l'évolution du PIB par habitant de 200 pays au cours des 200 dernières années. Cette vidéo a pour objectif de montrer aux élèves que depuis 200 ans, les pays du monde connaissent des trajectoires de développement très différentes : certains creusent l'écart, d'autres rattrapent, et d'autres encore stagnent.

2. Installation - Les grandes périodes de l'économie

Dans le couloir qui mène à la deuxième section, des grands événements aux conséquences économiques majeures sont inscrits au sol sous forme de bandes lumineuses.

DEUXIÈME SECTION : ACTEURS

3. Jeu - Made in partout

Ce dispositif évoque un scanner d'aéroport. L'élève choisit entre 5 objets (yaourt, ordinateur, jean, avion Airbus, crème de beauté), qu'il fait passer dans la boîte-scanner. Il déclenche alors un court film d'animation qui lui présente le parcours international du processus de production, de la matière première à l'objet final, au grès des étapes de conception, de fabrication et de distribution. L'objectif du jeu est de faire comprendre aux élèves que les objets résultent d'une multitude d'opérations localisées sur toute la planète. Chaque objet est ainsi le révélateur de la mondialisation des activités économiques.

4. Photos – Made in France

Aux murs, une série de 3 dyptiques photographiques réalisés par l'artiste Matthieu Sartre qui illustre de façon décalée ce que serait la vie en France s'il n'y avait plus d'importations de produits étrangers.

5. Jeu – Comparez les pays

L'élève est devant une table tactile multi-joueurs et doit classer les pays du monde selon leur PIB, PIB/habitant, Indice de développement Humain (IDH) et Indice de « Planète Heureuse » (IPH). Les élèves peuvent aussi créer leur propre indicateur à partir des données disponibles.

6. Vidéo – La croissance

Ce film d'animation explique le mode de calcul du taux de croissance et montre qu'une augmentation du PIB n'indique pas toujours une amélioration de la situation des habitants.

7. Jeu – Valorisez votre temps

L'élève doit choisir parmi 9 tâches domestiques (cuisine, ménage, bricolage, linge, aide aux personnes âgées, soins aux animaux, jardinage et couture) sur une calculatrice géante. La calculatrice donne la valeur monétaire de ces activités effectuées durant le temps libre.

8. Installation – Voir le monde autrement

Une borne multimédia permet à l'élève de modifier la carte du monde selon différents indicateurs : la taille de chaque pays évolue en fonction de sa performance au regard de l'indicateur sélectionné (indicateur économique, social ou environnemental). La déformation des cartes géographiques permet de mieux appréhender les disparités entre pays.

9. Jeu – Le taux de change

L'élève joue avec les prix en différentes devises d'un objet familier (jean, ticket de métro...). Lorsqu'il déplace l'écran pour le placer sur une zone (les Etats-Unis par exemple) le prix de l'objet en devise (dollar par exemple) et le taux de change en euros s'affichent.

10. La croissance verte

Totem de salle qui présente les principes d'une croissance verte

QUATRIÈME SECTION : INSTABILITÉS

10. Fresque – L'économie souterraine

Un grand panneau graphique présente les différentes activités souterraines et les enjeux liés à l'existence de celles-ci.

11. Jeu - Des ressources naturelles limitées

Quatre joueurs se placent autour d'une table tactile multitouch. La surface centrale est une étendue marine où circulent des poissons. Chaque joueur est à la tête d'un bateau de pêche et dispose d'une zone individuelle face à lui. Elle affiche un compteur qui comptabilise le nombre de poissons pêchés à chaque tour, le score total du joueur et un chronomètre. Le but du jeu est d'attraper le plus grand nombre de poissons possible, compte tenu des ressources disponibles tout en respectant différentes règles de pêche.

CINQUIÈME SECTION : RÉGULATIONS

12. Jeu – Négociier et décider

Dans une ambiance immersive, ce jeu de rôle donne aux élèves la possibilité de participer au déroulement d'une réunion d'un organisme international et à la prise de décision collégiale. Pendant 10 minutes, neuf joueurs mènent à bien une négociation multilatérale sur le climat pour réussir à atteindre un objectif commun de production d'énergies renouvelables tout en respectant des contraintes individuelles liées aux différents pays.

Vidéos – Débat pour aller plus loin

Le développement économique et la protection de l'environnement sont-ils compatibles ? Première section : Les échanges

Comment renouer avec une croissance plus forte ? Deuxième section : Les acteurs

Comment l'Etat peut-il soutenir l'innovation ? Cinquième section : Les régulations