

PREMIÈRE – STMG

PARCOURS N°1 - COMMENT LA RICHESSE SE CRÉE-T-ELLE ET SE RÉPARTIT-ELLE?

BO : THÈME 2

La richesse d'une nation est évaluée par les organismes statistiques à partir du produit intérieur brut (PIB). Ce produit est le résultat de la combinaison productive des facteurs de production. D'autres indicateurs peuvent venir compléter l'information fournie par le PIB. Plusieurs points de débats doivent être abordés : les évolutions différenciées des PIB entre les pays, les évolutions dans le temps, les évolutions de pouvoir d'achat, les limites de la mesure de la richesse nationale par le simple PIB.

PREMIÈRE SECTION : ÉCHANGES

1. Jeu - Echanges et besoins

Jeu collectif à 5 joueurs autour d'une grande table. Chaque joueur doit habiller un personnage virtuel en procédant à des échanges de vêtements avec les autres joueurs. L'objectif du jeu est de faire comprendre aux élèves que l'échange permet de satisfaire les besoins des hommes et qu'il y a un gain à l'échange.

2. Table vitrine - Tout faire soi-même

L'artiste–designer anglais Thomas Thwaites démontre avec humour, les compétences et les spécialisations qui sont nécessaires pour fabriquer un simple grille-pain.

3. 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.

4. 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

5. Fresque murale – L'économie c'est qui ?

Fresque murale qui présente les 6 acteurs de l'économie (ménages, entreprises, banques et assurances, associations, administrations publiques – Etat, collectivités locales et organismes de Sécurité Sociale et le reste du monde) sous forme de pictos et de mots accrochés au mur comme des portraits.

6. Installation – Entreprises et travail

Une tour en trompe l'œil illustre la diversité des entreprises où chaque fenêtre du décor s'ouvre sur une réalité différente, de forme ou de statuts ou encore d'implication des entrepreneurs et des salariés. L'élève découvrira la variété des métiers, des environnements et des relations de travail au sein d'une entreprise.

7. Vidéo – Vies d'entreprise

Ce dispositif audiovisuel propose au choix 6 portraits d'entreprises, avec des témoignages de chefs d'entreprise et de salariés issus d'entreprises de taille, de statut et de secteurs d'activités variés.

8. Jeu – L'entrepreneur stratège

Les élèves incarnent deux entreprises concurrentes sur le marché de la chaussure de sport. Chaque joueur dispose devant lui d'un pupitre constitué de 3 boutons : « baisse des coûts », « Innovation » et « Communication ». Les élèves doivent décider au cours de 5 rounds successifs laquelle de ces stratégies mettre en œuvre pour maximiser le profit de l'entreprise.

9. 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.

10. 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.

11. Jeu - Reliez les acteurs

Sur une table tactile multi-joueurs, les élèves sont invités à déplacer des étiquettes, pour nommer les flux réels (biens et services) et monétaires entre différents acteurs de l'économie : ménages, banques, entreprises et administrations publiques. À chaque action, l'élève peut en savoir plus sur la nature des flux et la typologie des acteurs.

12. Vidéo – Le circuit économique

Ce film d'animation, en partant d'un achat dans un supermarché, présente l'enchaînement des opérations économiques : dépense, production, répartition des revenus issus de la production, dépense à nouveau, etc...

13. 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.

14. 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.

15. 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.

16. La croissance verte

Totem qui explique les principes d'une croissance verte.

QUATRIÈME SECTION : INSTABILITÉS

17. Fresque – L'économie souterraine

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

18. Jeu - Des ressources naturelles limitées

Quatre joueurs se placent autour d'une table tactile multitouches. 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

19. Jeu – Revenus, prix et pouvoir d'achat

L'élève place successivement 3 paniers sur une balance. Chacun représente des biens de consommation emblématiques des années 1973-1984, 1985-1996 et 1997 -2008. On ne peut poser qu'un seul panier à la fois sur la balance et il n'y a pas d'ordre. Sur l'écran, le graphique de l'évolution du revenu moyen par personne se construit au fur et à mesure de la pose des paniers. Une animation finale se déclenche : la part de l'augmentation des prix dans la hausse du revenu se dissout, l'augmentation du pouvoir d'achat demeure.

Vidéos – Débat pour aller plus loin

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