

BUDGET PARTICIPATIF DES COLLÈGES

Catalogue des projets

**Les collégiens choisissent
ensemble un projet pour
leur collège**

Édition 2021/2022



VOTER, PARTICIPER, OUI, MAIS POUR QUOI FAIRE ?

La citoyenneté s'exerce au travers de droits et de devoirs qui sont les mêmes pour tous. Le droit de vote est l'un de ces droits.

Vous serez pleinement citoyen-ne quand vous aurez 18 ans et que vous aurez le droit de voter notamment aux élections municipales, législatives, présidentielles et européennes. Vous pourrez alors choisir les personnes qui représenteront vos idées.

Le processus de démocratie participative permet également aux citoyens de participer à la prise de décision politique.

Depuis 8 ans, à travers le Budget Participatif, la Ville de Paris offre aux Parisien.nes la possibilité de décider de l'utilisation d'une partie de son budget d'investissement.

Vos parents ont peut-être exprimé récemment leurs choix dans le cadre de l'édition 2021.

Gâce au Budget Participatif des Collèges, vous pourrez, vous aussi, participer et voter cette année pour un projet dans votre établissement !

LE BUDGET PARTICIPATIF DES COLLÈGES QU'EST-CE QUE C'EST ?

L'initiation des collégiens
à la démarche citoyenne

Un projet choisi par les collégiens
pour leur établissement

Un choix parmi les projets proposés
dans le catalogue

Des débats et réflexions entre
les collégiens et avec les adultes

Le vote des collégiens

LES RÈGLES DU JEU

La Mission Budget Participatif (MBP) de la Direction des Affaires Scolaires (DASCO) est l'interlocutrice privilégiée des établissements. Les échanges mails devront se faire en utilisant l'adresse générique DASCO-bpcolleges@paris.fr

Chaque collège choisit de participer ou non au dispositif. Les collégiens choisissent un projet parmi les propositions du catalogue. Ce choix intervient après l'organisation de débats et discussions entre collégiens et avec l'équipe pédagogique.

Le pictogramme «  » donne des informations et conseils à destination des équipes pédagogiques et du chef d'établissement.

Le collège organise le vote par classe ou par élève.

Avant le **18 février 2022**, les collèges restituent la démarche relative à la participation des collégiens, les modalités de vote

(par classe ou par élève) et le choix du projet en utilisant le formulaire en ligne qui sera envoyé par mail à chaque établissement.

Dès la clôture du vote, les collèges affinent le projet en fonction des besoins de l'établissement, font établir et transmettent à la MBP les devis en vue de l'attribution d'une subvention pour la mise en œuvre du projet choisi.

Après validation des devis, la MBP instruit le versement de la subvention dans le cadre d'un projet de délibération au Conseil de Paris. Certains projets mentionnés dans le catalogue sont mis en œuvre directement par les services de la Ville de Paris.

Après vote du Conseil de Paris, le collège reçoit la notification et le versement de la subvention.

Une fois le projet réalisé, le collège adresse à la MBP par mail un scan des factures réglées.

LES THÉMATIQUES

SOMMAIRE

Les projets proposés s'articulent autour de 5 thématiques.

P.7

Thématique 1

AGIR POUR LE CLIMAT



P.11

Thématique 2

OUVERTURE DES COLLÈGES AUX QUARTIERS



P.14

Thématique 3

VIVRE ENSEMBLE



P.18

Thématique 4

COLLÈGE NUMÉRIQUE



P.22

Thématique 5

VERS LES JEUX OLYMPIQUES ET PARALYMPIQUES





Thématique 1

AGIR POUR LE CLIMAT

La crise climatique appelle un changement radical des comportements et des pratiques. Le collège se doit d'accompagner les jeunes en les formant sur les défis climatiques afin d'agir efficacement pour construire le monde de demain.

3 projets sont proposés dans cette thématique.

SOMMAIRE

- p.8** **Projet 1.1 - Comprendre l'empreinte écologique pour mieux la maîtriser**
- p.9** **Projet 1.2 - Devenir ambassadeur du climat**
- p.10** **Projet 1.3 - Jardin potager**



– Projet 1.1 – COMPRENDRE L'EMPREINTE ÉCOLOGIQUE POUR MIEUX LA MAÎTRISER



Prendre conscience de l'empreinte écologique à travers des jeux pédagogiques

Ce projet propose :

✓ **L'acquisition de plusieurs jeux
pédagogiques :**

- La FRESQUE DU CLIMAT : jeu pédagogique, collaboratif et créatif sur la base de cartes pour comprendre la relation de cause à effet dans le dérèglement climatique
- TERRABILIS : jeu de société. On apprend à développer son pays à partir de ressources financières, écologiques, sociales et énergétiques
- CLIMAT TICTAC: jeu de stratégie et collaboration pour le Climat. Inspiré par l'Accord de Paris sur le climat, il initie à la réflexion stratégique, permettant de comprendre les implications à long terme d'actions immédiates

✓ **Un kit de fabrication d'éolienne**

✓ **Un kit expérience 3 énergies**



Le jeu Climat TicTac peut être utilisé dans le cadre des EPI (Enseignements Pratiques Interdisciplinaires).

Il aborde des disciplines diverses : géographie, SVT, physique, chimie, histoire, français.

Le collège peut proposer des alternatives aux éléments constitutifs du projet décrit.



– Projet 1.2 – **DEVENIR AMBASSADEUR DU CLIMAT**



**Former les éco-délégués et/ou
les élèves intéressés pour qu'ils deviennent
ambassadeurs du climat**

Après une formation à l'Académie du climat*, les collégiens devront être dotés :

- ✓ De matériels d'enregistrement, micros, casques, enregistreurs numériques pour réaliser des podcasts. Ces émissions ont vocation par la suite à être diffusées à l'ensemble de la communauté éducative

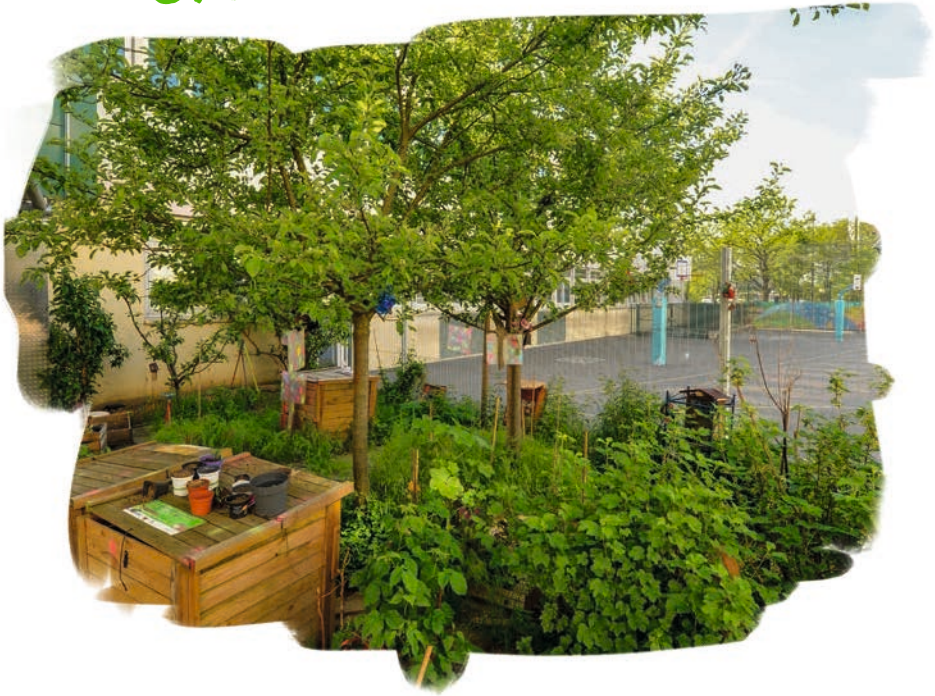


Le collège compose le kit de matériels en fonction des besoins identifiés.

*L'Académie du Climat est une institution créée en 2021 et installée dans l'ancienne mairie du 4^e arrondissement. Son objectif est de donner aux jeunes de 9 à 25 ans les moyens de se former sur les défis climatiques.



– Projet 1.3 – **JARDIN POTAGER**



Développer le contact avec la nature

Le projet peut se matérialiser par :

- ✓ L'installation d'une structure pédagogique de jardinage de type jardin potager autonome
- ✓ L'aménagement d'un espace de jardinage dans l'enceinte du collège



Le collège a la possibilité de déterminer le type d'installation et les équipements les plus adaptés aux besoins et aux contraintes d'espace du collège.



Thématique 2

OUVERTURE DES COLLÈGES AUX QUARTIERS

Paris souhaite ainsi devenir la ville des proximités, où l'on trouve tout ce qui est nécessaire à moins d'un quart d'heure de chez soi. Cette évolution permettra de limiter les déplacements polluants et d'améliorer le cadre de vie des Parisiens.

Les établissements scolaires sont au cœur de ce nouveau modèle de quartier et plusieurs cours de crèches, écoles et collèges sont d'ores et déjà ouvertes aux habitants le samedi. De nombreuses activités de loisirs y sont proposées.

2 projets sont proposés dans cette thématique.

SOMMAIRE

p.12 Projet 2.1 - Aménager et équiper la cour du collège pour lire et jouer en société

p.13 Projet 2.2 - Une fresque pour mon collège



– Projet 2.1 –

AMÉNAGER ET ÉQUIPER LA COUR DU COLLÈGE POUR LIRE ET JOUER EN SOCIÉTÉ



Équiper la cour du collège pour permettre
aux collégiens, voir aux habitants
du quartier, de partager le jeu et la lecture

Ce projet propose :

- ✓ Des jeux de société
- ✓ Un kiosque ou des tables et des bancs pour des jeux de société
- ✓ Une ou deux boîtes à livres pour partager ses lectures



Le collège personnalise son projet en fonction de ses besoins et les possibilités d'aménagement de la cour ou des cours de l'établissement. Ce projet peut être choisi par tous les collèges, y compris ceux non ouverts aux quartiers le samedi.



– Projet 2.2 –

UNE FRESQUE POUR MON COLLÈGE



**Une fresque originale réalisée
par un artiste avec l'aide des élèves
pour rendre le collège unique**

**L'artiste choisi par le collège
imagine l'esquisse avec les élèves
puis vient réaliser son œuvre sur
un des murs de l'établissement.**



*La Mission Budget Participatif de
la DASCO peut proposer une liste
d'artistes ayant déjà une expérience
d'intervention en milieu scolaire,
écoles ou collèges.*



Thématique 3

VIVRE ENSEMBLE

Les valeurs du vivre ensemble sont le fondement de la vie en société. Le collège joue un rôle primordial dans cette démarche.

Par le jeu et les projets pédagogiques, les collégiens seront sensibilisés à l'ouverture aux autres, la confiance, le droit à la différence, la parité, le droit à l'erreur, la solidarité, l'engagement ou l'entraide.

3 projets sont proposés dans cette thématique.

SOMMAIRE

- P.15** Projet 3.1 - Découvrir les cultures du monde
- P.16** Projet 3.2 - Égalité fille-garçon
- P.17** Projet 3.3 - Espace détente



– Projet 3.1 –

DÉCOUVRIR LES CULTURES DU MONDE



Découvrir les diversités culturelles pour lutter contre le racisme

Un jeu de société pour lutter contre le racisme, adapté aux classes de 6^{ème}. Permet de découvrir et comprendre les diversités culturelles autour de cinq thématiques : la cuisine, les habits, l'habitat, les arts et les contes. Jeu composé d'un plateau représentant les 5 continents, des cartes quizz et d'un livret d'indices et épreuves. Il peut être complété par d'autres ressources telles que :

- ✓ 1 carte Europe/Monde
- ✓ 1 livre "Drapeaux Capitales"



Le collège pourra obtenir plusieurs exemplaires du jeu de société et une subvention pour les ressources complémentaires.

Ce jeu a été élu projet lauréat du Budget Participatif d'Arrondissement 2019.

Le projet est consultable via le lien <https://bit.ly/3mLQ9yo>.



– Projet 3.2 – ÉGALITÉ FILLE-GARÇON



Lutter contre les stéréotypes de genre et contribuer à l'égalité fille-garçon

Ce projet propose:

- ✓ Des outils tels DVD, quizz, jeux, ressources numériques pédagogiques

Exemples de jeux :

- MEMO DE L'ÉGALITÉ : associe un métier autant à une femme qu'à un homme
- DISTAVIE : permet aux ados de s'exprimer sur des sujets qui les concernent
- FEELIN' CARTES : outil relationnel enfants-ado-adultes pour animation ou facilitation : brise-glace, diagnostic émotionnel d'équipe, gestion des tensions, médiation, etc.
- TOTEM : favorise et renforce les relations positives en jouant à un jeu de cartes de conversation qui encourage les gens à regarder leurs forces

- PUZZLE VOTES FOR WOMEN : rend hommage aux personnes qui ont permis notamment aux femmes d'obtenir le droit de vote

- ✓ Des aménagements tels que la réalisation de plaques de dénomination de salles faisant référence au patrimoine culturel



Le collège choisit les outils et les aménagements en fonction de ses besoins.



– Projet 3.3 – **ESPACE DÉTENTE**



**Se ressourcer dans un espace de détente
et de bien-être, apaiser les tensions
ou se retrouver en petits groupes**

Le projet propose :

✓ **Du mobilier et des
aménagements :**
poufs, canapés, tapis,
rideaux

✓ **Des équipements
tels que lumières
douces ou une sono
pour écouter de la
musique reposante**



*L'espace de détente
est conçu par
le collège selon
ses besoins.*



Thématique 4 **COLLÈGE NUMÉRIQUE**

Vers une généralisation du numérique à l'école pour former les futurs citoyens à vivre dans une société dont l'environnement technologique évolue constamment.

3 projets sont proposés dans cette thématique.

SOMMAIRE

P.19 Projet 4.1 - Classe mobile

P.20 Projet 4.2 - Classe robotique

P.21 Projet 4.3 - Inclusion numérique



– Projet 4.1 – **CLASSE MOBILE**



**Suivre le cours en classe sur une tablette,
faire des recherches sur Internet,
produire des présentations numériques
et pratiquer des activités musicales
ou artistiques en ligne**

✓ **Kit composé de 40 tablettes et d'une installation Wi-Fi**



– Projet 4.2 – **CLASSE ROBOTIQUE**



S'initier à la création et à la démarche scientifique pour concevoir, fabriquer, programmer et tester des robots

- ✓ **Kit à composer pouvant comprendre des robots, des tablettes, des ordinateurs portables, des cartes programmables, une imprimante, une imprimante 3D, un scanner 3D, une maquette domotique, une suite logicielle et une installation Wi-Fi**



Une liste des équipements conseillés pour ce kit en liaison avec les inspecteurs pédagogiques sera communiquée au collège.



– Projet 4.3 – INCLUSION NUMÉRIQUE



**Des ordinateurs portables prêtés
par le collège pour pouvoir suivre
les cours à la maison et faire ses devoirs**

- ✓ **Kit composé de 20 ordinateurs portables**



Le collège pourra également prévoir l'acquisition d'accessoires type casque ou souris pour accompagner l'achat des ordinateurs portables.



Thématique 5

VERS LES JEUX OLYMPIQUES ET PARALYMPIQUES 2024

Pour la première fois de son histoire, la France organisera en 2024 les jeux olympiques et paralympiques.

C'est le plus grand événement sportif du monde avec la participation de milliers d'athlètes et plus de 200 nations représentées. Cette magnifique aventure doit être motrice pour développer chez les enfants la pratique sportive et préserver leur santé, les sensibiliser aux valeurs de l'olympisme telles que l'universalité, la non-discrimination, l'amitié et le respect.

4 projets sont proposés dans cette thématique.

SOMMAIRE

P.23 Projet 5.1 - Jeux sportifs

P.24 Projet 5.2 - Teqball

P.25 Projet 5.3 - Jeu interactif "Lü"

P.26 Projet 5.4 - Laser run



– Projet 5.1 – **JEUX SPORTIFS !**



Faire du sport et soutenir la France aux Jeux olympiques et paralympiques de 2024

Le projet propose :

- ✓ Un kit de hockey
- ✓ Un kit de tir à l'arc
- ✓ Une Boccia : sport de boule apparenté à la pétanque, d'origine gréco-romaine. Elle est pratiquée par les personnes valides ainsi que par les personnes en situation de handicap en catégorie handisport
- ✓ Un speedball : sport de raquettes dont le principe est de frapper

la balle en inversant son sens de rotation autour d'un mât. Il se joue en intérieur comme en extérieur



Le collège peut prévoir plusieurs kits de chaque proposition, et proposer d'autres jeux sportifs en fonction des besoins de l'établissement.



– Projet 5.2 – **TEQBALL**



**Un mix du football et du tennis de table
accessible aussi aux personnes
à mobilité réduite**

C'est une pratique proche
du tennis-ballon avec les codes
du tennis. Le Teqball est organisé
au niveau français par la
Fédération Nationale de Teqball
(www.fnteq.fr)



*Les collèves pourront obtenir
jusqu'à 5 tables en fonction des
besoins.*



– Projet 5.3 –

JEU INTERACTIF LÜ



Faire du sport dans un environnement spatial intelligent et développer les apprentissages tout en s'amusant

Le dispositif permet une combinaison de l'effort physique et des apprentissages dans un environnement technologique connu des collégiens. De plus, il canalise les énergies et développe la cohésion d'équipe.

Ce projet comprend :

- ✓ Fourniture et installation des matériels : ordinateur, vidéoprojecteur, système sonore, lumières et micro
- ✓ 35 applications/jeux
- ✓ 4 nouvelles applications chaque année

 Vidéo disponible sur www.play-lu.com/fr



Création d'un environnement spatial intelligent qui comprend et réagit aux comportements et aux interactions des joueurs en temps réel. Nécessité de disposer d'un mur de 3 m de hauteur et 6 m de largeur pour 20 joueurs. Visite technique préalable par la société en charge de l'installation nécessaire pour la faisabilité du projet et pour la formation des équipes éducatives. Équipement utilisable également pour d'autres projections



– Projet 5.4 – **LASER RUN**



Jouer seul ou en équipe en combinant tir sportif et course à pied

Le *Laser run* est une épreuve du pentathlon moderne. Discipline olympique depuis 1960, le *Laser run* possède ses propres championnats du monde depuis 2015.

Les sportifs doivent courir entre chaque cible, la phase de tir favorise le travail de la concentration et la maîtrise du souffle.

Le *Laser run* peut se pratiquer individuellement ou en équipe comme un relais.

Le projet comprend :

- ✓ L'achat d'une dizaine de malles comportant des pistolets (tir à 5m) et des carabines (tir à 10m), des cibles à détection laser associées à cet usage, des marquages au sol



La pratique nécessite une piste de 100 m de long. Le collège détermine le nombre de kits et les aménagements dont il a besoin.

Ville de Paris-Direction des Affaires Scolaires

Mission Budget Participatif

Conception graphique :  www.grouperouge.vif.fr

Crédits photos : **P2/9/10/11/13/17/26** : Laurent Bourgogne/Ville de Paris · **P12** : Christian Schwier, adobeStock · **P15** : Thierry Laristan /Ville de Paris · **P16** : Lakov Filimonov, adobeStoc · **P19** : Syda Productions, adobeStock · **P20** : Picasa · **P21** : Sondem, adobeStock · **P23** : Alexandre Zveiger, adobeStock · **P24** : TeqballFrance® · **P25** : Lü®.

Les visuels utilisés dans le présent catalogue ne sont pas contractuels.

Décembre 2021. Imprimé sur papier recyclé.



Direction des Affaires Scolaires
3 rue de l'Arsenal
75004 Paris