



**MPP
Scolaire**

MPP Scolaire est-il facteur de changement dans les classes?

Mesure d'impact social

réalisée avec le soutien de

passerelles

**BANQUE des
TERRITOIRES**



make_sense



Sommaire

- 1. Sensibiliser les jeunes aux enjeux climatiques**
- 2. Nos réalisations**
- 3. Objectifs, démarche et limites de l'étude**
- 4. Résultats**
- 5. Impacts mesurés**
- 6. Engagements clés**

1.

Sensibiliser les jeunes aux enjeux climatiques



Nos motivations

Le sixième rapport d'évaluation du GIEC a acté que les activités humaines étaient la principale cause du réchauffement climatique.

83%

des jeunes estiment que nous avons échoué à prendre soin de la planète¹.

+2°C

seuil limite de hausse des températures par rapport à l'ère préindustrielle, fixé par les accords de Paris de 2015.



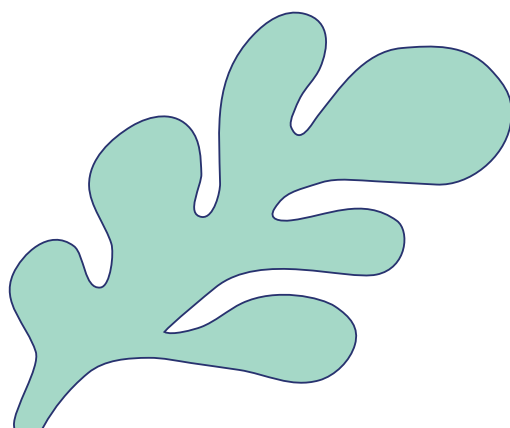
Notre solution

Ma Petite Planète scolaire (ou MPP scolaire) est un jeu de défis éco-citoyens de 3 semaines, destiné aux enseignant.e.s et élèves de la maternelle au lycée.



Notre mission

En tant qu'association loi 1901, notre mission est de sensibiliser et faire passer à l'action un maximum de personnes (dès le plus jeune âge) pour la préservation de la Nature et du Vivant, à travers des défis éco citoyens du quotidien.

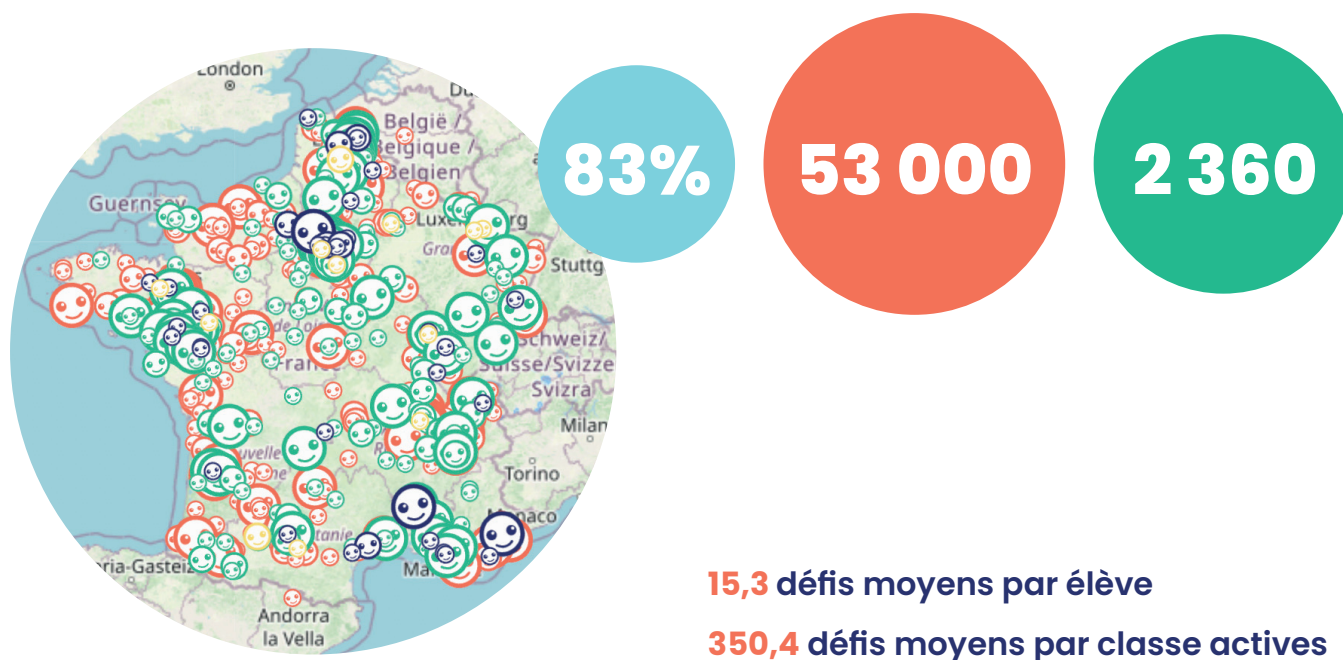


2. Nos réalisations

À date



Édition de Printemps 2023



3. Objectifs, démarche et limites de l'étude



1

Les bénéficiaires développent leur sensibilité environnementale.

2

MPP scolaire permet le développement de connaissances et de compétences.

3

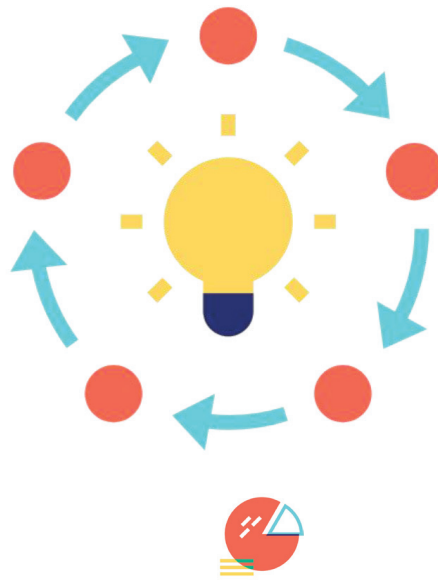
MPP scolaire est créateur de liens sociaux.



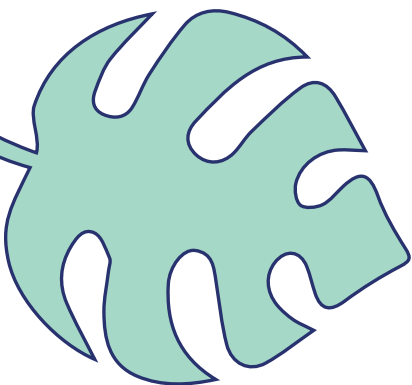
Un questionnaire de 5 questions auto-administré lors du premier contact avec la partie prenante.



Un questionnaire auto-administré sous forme de défi et par mail, à l'ensemble des participant.e.s sondant la satisfaction et l'impact.



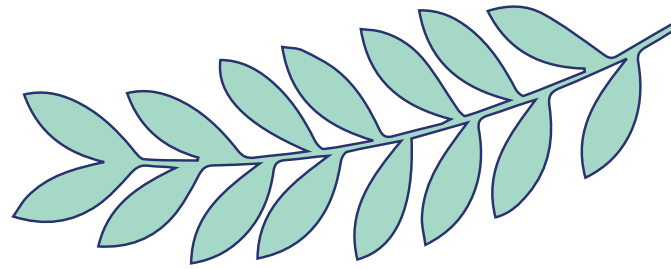
3 entretiens qualitatifs semi-directifs en visioconférence ou appel téléphonique.



Des limites à cette étude sont identifiées :

- Les résultats portant sur les élèves sont basés sur le déclaratif des enseignant.e.s sondé.e.s donc biais de représentativité.
- Les répondant.e.s à nos outils d'enquête sont majoritairement des personnes déjà engagées.
- Relativement peu de répondant.e.s quant à la population cible.

4 Résultats



Caractéristiques des répondant.e.s



Questionnaire T0 (pré-édition)

- 205 répondant.e.s / 1 507 enseignant.e.s ayant inscrit au moins 1 classe (taux de réponse de 14%)
- Pas d'information sur le niveau des classes
- Ce ne sont pas que des enseignant.e.s
- Nous n'avons pas la certitude que ces personnes aient mis en place le jeu
- **Représentativité : Pour un niveau de confiance de 95%, la marge d'erreur estimée est de 6,36%**



Questionnaire T1 (post-édition)

- 174 répondant.e.s / 1507 enseignant.e.s ayant inscrit au moins 1 classe (taux de réponse de 12%)
- 90% des répondant.e.s sont des enseignant.e.s ayant fait participer leur classe ou un groupe d'éco-délégué.e.s
- **Représentativité : Pour un niveau de confiance de 95%, la marge d'erreur estimée est de 6,99%**



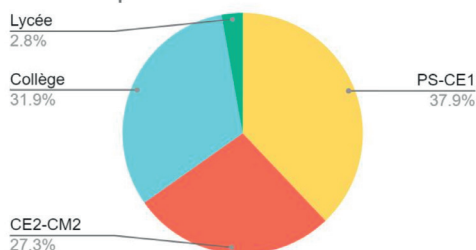
Entretiens qualitatifs (post-édition)

- 3 entretiens semi-directifs menés auprès de 2 enseignant.e.s de collège (EPS, Histoire-Géographie) et 1 enseignant.e de maternelle

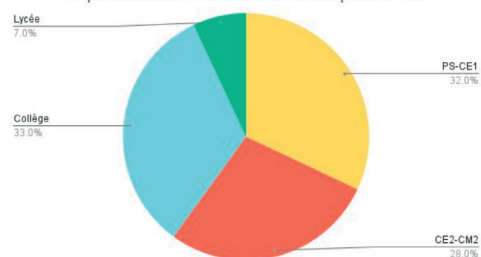
Indicateurs de performance

- Nombre de classes actives
- Nombre d'élèves inscrit.e.s dans des classes actives
- Nombre total de défis réalisés
- Nombre de consultations des explications de défis

Répartition classes actives



Répartition du niveau des défis des répondant.e.s



5. Impacts mesurés



1 Les bénéficiaires développent leur sensibilité environnementale

Avant avoir joué

- 97%** des répondant.e.s passent déjà à l'action, au moins ponctuellement parmi eux
- 37%** ont déjà drastiquement changé leur quotidien

Après avoir joué

- 88%** des répondant.e.s sont d'accord pour dire que la participation des élèves à l'édition de MPP leur a donné envie de s'engager davantage pour la cause environnementale.



« Certains élèves ont demandé à continuer à faire des cleanwalk, à refaire le jeu avec toutes les classes. »

« Un des élèves a dit: *On est des super héros*, lorsque je leur ai expliqué le jeu, c'est devenu le slogan des affiches, quand ils revenaient à la maison, les élèves tournaient le jeu en mode super héros. »

« Certains étaient déjà engagés, et mènent des actions dans ce sens là. Ils sont aussi sensibilisés en primaire sur ces sujets. Cela permet d'élargir le public. »



¹n=205, marge d'erreur estimée à 6,36%

²n=174, marge d'erreur estimée à 6,99%

2

Développement de connaissances et compétences

Avant avoir joué

A la question² **“quelles sont vos attentes quant au jeu?”**, **38%** des répondant.e.s souhaitent sensibiliser leurs élèves¹.

Seuls **2%** souhaitent également se sensibiliser personnellement¹.

Après avoir joué

77% se sentent plus aptes à parler d'écologie en classe².

60% des répondant.e.s déclarent mieux comprendre les enjeux écologiques après avoir participé à MPP scolaire².

84% des répondant.e.s estiment que leurs élèves comprennent mieux les enjeux écologiques après avoir joué à MPP².



« Le programme de 5e s'inspire des ODD. A partir du moment où on a joué à MPP c'était plus ancré, ça fait partie plus du quotidien. Ce qu'on fait en classe se corrèle avec ce qu'on fait sur 3 semaines .»

« En tant qu'adulte, le jeu a consolidé des acquis et a permis de découvrir de nouvelles choses, comme l'impact du chocolat.»

« Mes élèves ont mieux compris certains enjeux écologiques, par exemple ils n'avaient pas le versant social ou économique »



¹ n=205, marge d'erreur estimée à 6,36%

² n=174, marge d'erreur estimée à 6,99%

² Question ouverte, reviennent «des idées d'actions, passer à l'action», «Sensibiliser les élèves», «côté ludique, motivant, positif», «sensibiliser les familles», «Soudier la classe, les parents», «Côté clé en main du jeu, simple d'utilisation», «Développer ses connaissances en tant qu'enseignant».

3

Création de lien social

93% des répondant.e.s sont d'accord pour dire que les défis MPP scolaire favorisent le travail d'équipe et plus particulièrement au primaire*.

2/3 des répondant.e.s ont le sentiment que leur participation à MPP scolaire a fédéré l'ensemble de la communauté éducative (enseignant.e.s, élèves et familles)*.

75% des répondant.e.s estiment que MPP scolaire permet aux adultes de se rapprocher des jeunes, quel que soit le niveau du plateau de jeu*.



« “Quasiment tous les défis ont été réalisés ensemble. Un ramassage des déchets a été réalisé en petits groupes.»

« Le jeu a fait évoluer les liens avec l'ATSEM, avec le périscolaire et les parents, 30% des parents étaient à fond.»

« Le classement affiché dans le hall a créé de l'émulsion pour aller un peu plus vers les autres, voire les adultes. Cela permet à certains qu'on pense plus timides de se révéler.»



* n=174, marge d'erreur estimée à 6,99%

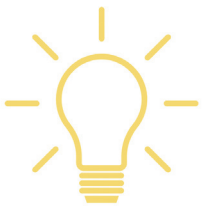


6.

Engagements clés (opérationnels / méthodologiques)

Le taux de
recommandation est de

76%*



Ce qui a été appris

- Le jeu donne effectivement envie d'agir.
- La majorité des enseignant.e.s se sentent plus aptes à parler d'écologie en classe et comprennent mieux les enjeux écologiques.
- Les personnes qui répondent sont déjà engagées dans la transition écologique alors que nous voulions toucher des personnes qui ne le sont pas pour optimiser notre impact.



Ce qui nous conforte/rassure

- Notre jeu permet davantage un accompagnement et une montée en compétences des enseignant.e.s que ce que nous avons anticipé.
- MPP scolaire contribue à la transition vers des pratiques plus éco-responsables chez les jeunes.



Ce que ça va changer pour le projet

- Tenter de mobiliser plus d'enseignant.e.s moins engagé.e.s pour qu'ils puissent aussi être vecteurs de changement dans les pratiques des jeunes.
- Changer certaines questions pour mieux cibler les réponses attendues.
- Pousser le jeu pour les enseignant.e.s/élèves du secondaire.
- Comment faire des passations qui permettent un taux de réponses plus élevé ?
- Comment mesurer l'impact directement auprès des élèves, et en fonction des âges ?
- Une meilleure coordination d'équipe sur le projet.
- Calculer l'impact écologique des défis.

* n=174, marge d'erreur estimée à 6,99%



