

SEPTEMBRE
2016

Brexit : la fin d'une
certaine Europe?

Présentée par PATRICE ROY



L'ACTUALITÉ EN REVUE



Brexit : la fin d'une certaine Europe?

Édition : septembre 2016

Guide pédagogique par : Philippe Alarie

Les activités pédagogiques en lien avec *L'actualité en revue* se veulent des occasions de susciter le débat et de stimuler l'esprit critique des élèves.

RÉSUMÉ DE LA VIDÉO ET DU SUJET

Le 23 juin 2016 aura marqué l'histoire du Royaume-Uni et de l'Europe. En effet, les Britanniques se sont prononcés par voie de référendum pour la sortie du Royaume-Uni de l'Union européenne à 51,9 %. Cette option se nomme Brexit et elle a divisé le pays. Toutefois, le choix démocratique de la population ne signifie pas la rupture immédiate de l'ensemble européen initial. Le premier ministre démissionnaire David Cameron n'a pas voulu l'initier... Cependant, certains leaders, comme le président français François Hollande, pressent les Britanniques à agir conséquemment à la démocratie, afin de ne pas créer d'incertitude sur la suite des choses. Par exemple, le Canada, qui avait négocié un accord de libre-échange avec l'Europe, réaffirme son souhait de commercer avec l'ensemble européen réorganisé. Comment ces insulaires si distincts que sont les Britanniques s'affirmeront-ils comme citoyens du monde dans la nouvelle réalité provoquée par le Brexit? Cette question méritera de porter attention aux poussées nationalistes de l'Écosse et de l'Irlande du Nord. Elles pourraient bien complexifier une transition qui ne s'annonce déjà pas simple. À suivre.

PROGRAMMES REJOINTS PAR LE PRÉSENT GUIDE

- **Géographie** : situer le Royaume-Uni et l'Union européenne par rapport au Canada
- **Histoire** : connaître quelques faits historiques en lien avec l'Union européenne
- **Histoire** : connaître quelques faits historiques en lien avec le Royaume-Uni et ses composantes
- **Français** : comprendre un discours informatif
- **Français** : produire un texte informatif
- **Compétence transversale** : résoudre des problèmes
- **Compétence transversale** : coopérer

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE DES ACTIVITÉS

- Comprendre la situation de l'Union européenne passée et actuelle.
- Comprendre la situation du Royaume-Uni avec ses particularités régionales.
- Connaître ce qu'est le Brexit.
- Situer le Royaume-Uni sur une carte.
- Situer l'Union européenne sur une carte.
- Inventer les règles d'un jeu à l'aide de connaissances historiques et géographiques.
- Comprendre un discours oral en français.
- S'exprimer oralement en français.
- Effectuer un travail d'équipe.

Durée prévue des activités : Trois périodes de 90 minutes

DÉROULEMENT DU SCÉNARIO DES ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

PÉRIODE 1 DE L'ACTIVITÉ

- **Évaluation des connaissances antérieures**

Afin de vérifier ce que les élèves connaissent, on écrit au tableau les mots suivants :

Royaume-Uni

Union européenne

Référendum

Brexit

Pays

Frontières

Monnaie

Identités

Majorités

Libre-échange

Canada

- Par la suite, on demande de définir ces mots et de les lier dans un schéma si possible. Le but de cette activité n'est pas d'obtenir immédiatement toutes les connaissances possibles, mais bien d'évaluer celles détenues par les élèves.
- Pour l'enseignant, se baser sur la vidéo pour se préparer, ainsi que sur le site Internet de Radio-Canada : <http://ici.radio-canada.ca>
- On trouvera facilement de nombreuses pages pertinentes en tapant **Brexit** dans le moteur de recherche.

- Construction du savoir

Pour amorcer l'apprentissage, on lie l'exercice précédent au visionnement de la **vidéo Brexit : la fin d'une certaine Europe?**

Les élèves peuvent regarder cette vidéo en entier et en classe. On fait ensuite ressortir les informations contenues dans celle-ci. À ce sujet, voir le résumé au début du document.

On peut demander aux élèves ce qu'ils imaginent à ceci : quels impacts les suites du Brexit pourraient avoir sur les Canadiens?

Voici quelques idées non exhaustives :

- Le Canada et le commerce avec le Royaume-Uni.
- Le Canada et le commerce avec l'Europe.
- Les Canadiens qui voyagent en Europe et au Royaume-Uni.
- Les impacts sur l'économie mondiale.

Pour alimenter cette réflexion, nous suggérons de visionner les capsules se trouvant sur Curio.ca, notamment, celle-ci : LES EFFETS DU BREXIT, un extrait de l'émission *RDI économie*.

PÉRIODE 2 DE L'ACTIVITÉ

On récapitule les informations trouvées à la période 1. On choisit une carte géographique du monde, de l'Europe et du Royaume-Uni. On rappelle que le référendum votant pour la sortie du Royaume-Uni de l'Europe ne rendait pas la chose effective immédiatement. De plus, il eut, lors de ce vote, des disparités régionales. Cela pourrait avoir des conséquences sur la suite des choses. Par exemple, l'Écosse a voté davantage pour le maintien au sein de l'Europe. Et cette nation se sent distincte de l'Angleterre. Par conséquent, nous proposons l'activité suivante.

À l'aide de la carte de l'Europe et du Royaume-Uni, les élèves imaginent les situations consécutives au Brexit et utilisent cela pour en faire un jeu de société. Pour cette activité, nous suggérons des équipes de 4 élèves. Les élèves devront utiliser leurs connaissances en géographie et en histoire pour imaginer les étapes de leur jeu. Une fois qu'il sera conçu, l'équipe formera une paire avec une autre équipe et chacune d'entre elles devra faire vivre son jeu inventé à l'autre équipe. La durée de la partie devra être d'une vingtaine de minutes environ. Les deux parties se dérouleront lors de la période 3 (qui dure 90 minutes au total).

Des exemples imaginaires qui pourront se dérouler pendant le jeu :

- L'Irlande du Nord veut s'associer à l'Irlande au sud
- L'Écosse veut devenir un pays indépendant
- Le nouveau premier ministre du Royaume-Uni, Theresa May, veut à nouveau consulter la population par référendum sur la suite des choses avec l'Europe
- Etc.

Quel type de jeu pourrait être inventé? Par exemple, on rend deux clans adversaires : ceux qui veulent renforcer l'Union européenne et ceux qui veulent la quitter. Cela peut être à l'échelle du Royaume-Uni ou à celle de l'Europe. Au fil du jeu chaque clan tente de gagner du terrain et des faits viennent changer l'issue du jeu.

Une autre idée? Le joueur participe à un jeu dont il est le héros et chacun de ses choix amènent une conséquence qui change la suite du jeu. En fait, c'est libre à l'imagination de la classe...

PÉRIODE 3 DE L'ACTIVITÉ

Les deux équipes de 4 élèves se rassemblent dans un coin de la classe. Chacune d'entre elles fait vivre son jeu à l'autre équipe. L'enseignant fait le tour des équipes. Il leur avait mentionné qu'il allait évaluer les jeux selon les critères suivants :

- Informations historiques, géographiques et en lien avec l'actualité
 - Présence et exactitude de celles-ci
- Originalité
- Appréciation de l'autre équipe
- Auto-évaluation de chaque élève de sa participation

Les deux parties et l'ensemble de l'évaluation prendra 80 minutes.

À la fin, l'enseignant demande ce que l'on retient du Brexit. Ensuite, il demande à son groupe d'élèves de donner une appréciation sur ce qu'ils ont vécu durant les trois périodes. Ce qui conclut l'activité.

Bon succès!
L'équipe de **Curio.ca**