

Public Cible : Tout collaborateur

Prérequis : Aucun prérequis n'est nécessaire pour participer à cette formation.

Durée : 4h ☒ Distanciel ☒ Présentiel ☐ Hybride

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES ET OPÉRATIONNELS

- Comprendre que le numérique n'a rien de dématérialisé ou de virtuel, il est très matériel.
- Comprendre que ce qui a le plus d'impact environnemental pour le numérique, ce sont les terminaux utilisateurs.
- Comprendre qu'il faut extraire d'énormes quantités de minerais pour fabriquer un équipement.
- Comprendre que le recyclage n'est pas efficace et que c'est une solution très partielle.
- Comprendre que les ressources en métaux et en énergies fossiles sont limitées et se raréfient.
- Comprendre l'effet rebond, et que par conséquent la technologie seule ne résout pas tous les problèmes
- Dans la sphère privée, être capable d'identifier, en fonction de sa propre maturité face au sujet, et de son propre mode de vie, les actions clés pour un numérique responsable.
- Dans la sphère professionnelle, être capable d'identifier des leviers d'action efficaces et de les promouvoir auprès des décideurs et acteurs de votre organisation et de ses partenaires.

RYTHME ET PROGRAMME DE LA FORMATION

Introduction : présentation du sujet, des sources des données, de la formation et des règles du jeu (15')

Phase de réflexion et d'apprentissage : mise en lien des cartes et explications de la Fresque (1h30)

Reconstitution de la Fresque du Numérique, placement des 42 cartes proposées.

Afin d'avoir une difficulté progressive, les 42 cartes du jeu sont divisées en lots que les participants reçoivent et valident un par un. Chaque nouvelle carte vient complexifier le système et les participants doivent trouver ses liens d'implication avec les cartes précédentes. Ils co-construisent ainsi une véritable Fresque du Numérique en partant des usages jusqu'aux conséquences humaines, environnementales et sociétales. Avant chaque nouveau lot distribué, des questions seront posées pour valider les acquis.

Phase de créativité : expression, appropriation et cohésion (15')

En équipe : faire vivre sa fresque, favoriser l'ancrage par la créativité. La Fresque du Numérique ne fait pas appel qu'aux connaissances scientifiques mais aussi à la créativité et à la cohésion de groupe : les participants doivent illustrer leurs propos, choisir ensemble un titre, mettre en valeur les messages clés. Cette phase de créativité collective est très importante pour décompresser, s'approprier les connaissances et créer un esprit d'équipe.

Phase de restitution partage et ancrage des connaissances (20')

Un participant ou une équipe fait un exposé sur l'impact du numérique en s'appuyant sur la Fresque fraîchement réalisée ; celle-ci peut d'ailleurs rester affichée dans les locaux de la formation et constituer un panneau pédagogique. A défaut, l'animateur fait une correction orale de la Fresque. On demande à chaque groupe d'expliquer le titre de leur fresque, de détailler 1 carte ou 1 lien qui les a marqués ou encore de partager une ou plusieurs solutions.

Phase de débrief : retours, discussions, partage de solutions (1h10)

La session se termine par la découverte de 20 cartes actions « solution » qui sont présentées aux participants. Chaque carte solution est analysée pour identifier sa facilité/difficulté de mise en œuvre et le niveau de son impact dans le contexte de la société. Les participants sont invités à identifier des nouvelles solutions s'ils ont des idées. C'est également l'occasion de poser des questions et d'aborder d'autres aspects des enjeux du numérique. Mais surtout, après avoir pris pleinement connaissance et conscience du problème, c'est le moment de partager des solutions individuelles et collectives en lien avec les activités personnelles et professionnelles des participants.

Phase d'initiation à la mise en action : appropriation de la méthode par un cas pratique **(30')**

Les participants sont répartis en sous-groupes. Chaque groupe sélectionne une action « solution » parmi les actions étudiées lors de la phase de débrief et initie un plan d'action. En format World Café, chaque groupe est ensuite invité à identifier les freins et leviers associés aux plans d'action des autres groupes. La phase de synthèse permet de mettre en lumière la capacité des participants à trouver des idées pour initier le changement, même dans un temps extrêmement contraint.

Durée totale : 4h

ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

- La formation "La Fresque du Numérique", créée par Aurélien Déragne et Yvain Mouneu, est organisée sur la base d'une pédagogie participative qui mobilise l'intelligence collective et la créativité des participants, et permet d'acquérir une bonne compréhension des mécanismes des impacts du numérique et des leviers clés pour y faire face efficacement.
- Les sujets qui constituent l'objet de la formation sont abordés par la manipulation de cartes descriptives réparties en cinq lots permettant une progression de la réflexion et des apprentissages.
- Ce mode d'enseignement permet de répondre aux trois profils d'apprentissage auditif, visuel et kinesthésique pour ainsi assurer l'efficacité de la transmission et de l'appropriation de sujets complexes.

STRATÉGIES D'ÉVALUATION

L'évaluation des acquis est réalisée par le formateur au fil de la formation. Le formateur remplit une fiche d'acquisition de compétences sous forme d'une grille avec, en abscisse, la liste des compétences évaluées et en ordonnée, le nom de chaque stagiaire.

Évaluation de la satisfaction des apprenants, du payeur et du commanditaire de l'action.