



FORMATION INITIALE FRESQUE DU NUMÉRIQUE + INITIATION NR

Réf : FDN-INIT-7H

04/12/2025

Public Cible : Tout(e) collaborateur ou collaboratrice.

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

Durée : 7h 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 minéraux pour fabriquer un équipement et que les ressources en métaux et en énergies fossiles sont limitées et se raréfient.
- Comprendre que le recyclage n'est pas efficace et que c'est une solution très partielle.
- Comprendre l'effet rebond, et que par conséquent la technologie seule ne résout pas les problèmes.
- Comprendre la démarche de mise en œuvre d'une stratégie Numérique Responsable.
- 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 atténuer son empreinte carbone et s'adapter aux conséquences du dérèglement climatique.
- 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 personnes participantes reçoivent et valident un par un. Chaque nouvelle carte vient complexifier le système et les personnes participantes doivent trouver ses liens d'implication avec les cartes précédentes. Elles 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 aux personnes participantes pour valider les acquis.

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

En équipe : faire vivre sa fresque, favoriser l'ancre 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 personnes participantes 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')

Une personne participante 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, la personne formatrice 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 Fresque se termine par la découverte de 20 cartes actions « solution » qui sont présentées aux personnes participantes. 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 personnes participantes sont invitées 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 personnes participantes.

L'impact du numérique sur la Planète et sur l'Homme (45'): En complément de la Fresque du Numérique, rappeler l'impact de l'activité humaine sur la planète ; Faire le lien avec le Développement Durable ; Comprendre l'impact du numérique sur la Planète et sur L'Homme (types d'impacts, chiffres clés, ...).

Le Numérique Responsable (1h): Connaître l'historique et les définitions du Numérique Responsable ; Comprendre les enjeux et leviers d'actions possibles pour la mise en place d'un Numérique Responsable au niveau environnemental, économique, sociétal et politique ; Comprendre la démarche de mise en œuvre.

Mise en action (1h30) : Séance d'idéation par axes d'action du Numérique Responsable pour permettre aux personnes participantes d'identifier collectivement les leviers d'action à court et moyen terme au sein de leur organisation ; cette séance d'idéation se fait par petits groupes.

Restitution du travail des différents groupes ; Identification des prochaines étapes au sein de l'organisation.

Conclusion (15') : réponse aux questions, tour de table, prochaine étape.

Durée totale : 7h

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 personnes participantes, 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.
- Outils et supports pédagogiques : Support de formation, quizz interactifs, session d'idéation sur support papier (en présentiel) ou numérique (en distanciel), présentation type PPT format numérique, résultat de la séance d'idéation remis aux personnes participantes.

STRATÉGIES D'ÉVALUATION

L'évaluation des acquis est réalisée par la personne formatrice au fil de la formation. La personne formatrice 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 personnes apprenantes, payeur et commanditaire de l'action.