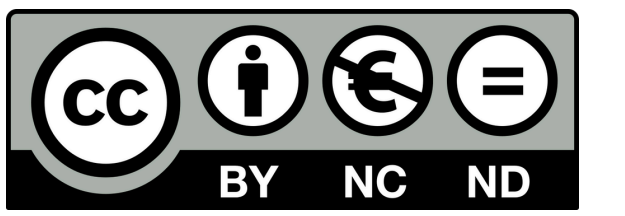




Ces outils ont été conçus dans le cadre du "programme d'investissements d'avenir, IRT Nanoelec" (ANR-10-AIRT-05) de l'équipe Capital Humain et Ingénierie de Formation de l'IRT Nanoelec.



Tous ces outils sont disponibles sous licence Creative Commons CC BY-NC-ND



Loane Danès, IRT Nanoelec / Grenoble INP - Ense3, UGA (loane.danes@grenoble-inp.fr)
Manon Rougé, IRT Nanoelec / Grenoble INP - Phelma, UGA (manon.rouge@grenoble-inp.fr)

DES OUTILS PÉDAGOGIQUES POUR UN NUMÉRIQUE PLUS RESPONSABLE

En 2023, on estimait à **30,5 milliards** le nombre **d'équipements électroniques** utilisés dans le monde. Le secteur numérique est responsable de **3,4 % des émissions de gaz à effet de serre** (GES) mondiales. Malgré leur omniprésence dans nos vies, les conséquences de ces technologies sur notre environnement et nos sociétés ne sont pas souvent conscientisées.

DE CE CONSTAT EST NÉ LE PROJET PORTÉ PAR LE PROGRAMME CHIF DE L'IRT NANO ELEC DE CONCEVOIR DES OUTILS PÉDAGOGIQUES POUR SENSIBILISER AUX ENJEUX DU NUMÉRIQUE.

ODYSSÉE NUMÉRIQUE



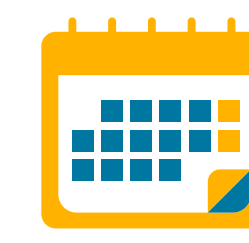
18+



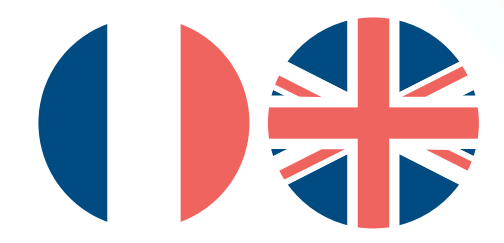
1H30 À 2H



4+



2024



Un atelier qui vise à **créer du dialogue et des échanges** autour des enjeux du numérique, qu'ils soient **sociaux ou environnementaux**, à travers quiz, activités et informations. Il amène les participants à repenser leurs pratiques et leurs usages pour s'inscrire dans une démarche responsable.

L'atelier nécessite idéalement une personne pour animer afin de garantir la gestion du temps, ainsi que faciliter les échanges et la prise en main.

ÉVASION NUMÉRIQUE



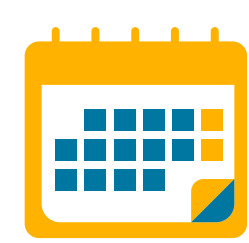
15+



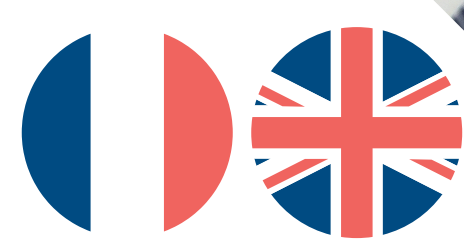
30 MIN À 1H



1+



2024



Un **jeu d'énigmes** pour survoler de **façon ludique les enjeux environnementaux**, les joueurs et joueuses sont immergées dans le monde numérique et ses impacts.

Aucune connaissance préalable n'est nécessaire. Ce jeu peut être joué en autonomie, individuellement ou en groupe.

UN TOUR DANS LE MONDE DU NUMÉRIQUE



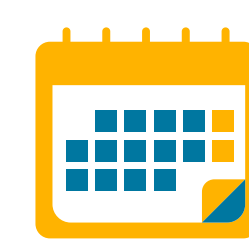
14+



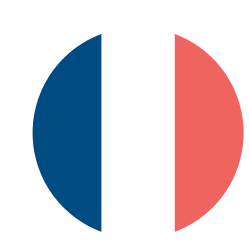
45 MIN À 1H30



2+



2025



Un **jeu de plateau** pour parcourir le **cycle de vie du numérique**, à travers énigmes, quiz et défis, et repenser les pratiques et usages, afin d'adopter une démarche plus responsable !

Ce jeu regroupe en un même jeu de plateau des éléments des 3 supports pédagogiques *Odyssée Numérique*, *Évasion Numérique* et *Invasion Numérique*, ainsi que des éléments qui lui sont propres.

INVASION NUMÉRIQUE



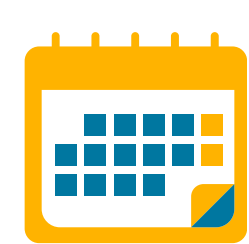
15+



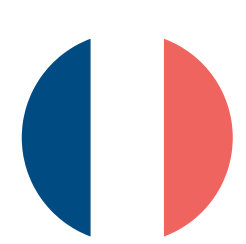
30 MIN À 1H



1+



2024



Un **jeu d'énigmes** pour survoler de **façon ludique les enjeux sociaux**, les joueurs et joueuses sont immergées dans le monde numérique et ses impacts. Il fait suite au jeu *Évasion numérique*.

Aucune connaissance préalable n'est nécessaire. Ce jeu peut être joué en autonomie, individuellement ou en groupe.

INTRODUCTION AU NUMÉRIQUE RESPONSABLE



15+



1H30 À 2H



2025



Une **capsule e-learning** balayant les **impacts environnementaux et sociaux du numériques** dans le monde, tout en proposant des solutions pour tendre vers un numérique plus responsable.