

Brief de départ : “Mise en place d'ateliers de sensibilisation par un ou des professeurs pour leurs classes dans le cadre de projet transdisciplinaire. Ce sera obligatoire pour les élèves donc il faut faire quelque chose d'accrocheur pour eux (gamification). Utilisation des 5 simulateurs de l'ADEME. Faire prendre conscience aux jeunes que leur mode de vie à un impact.

Contraintes : utilisable en cours, ressources que l'élève peut consulter chez lui, hors ligne au cas où il n'y a pas un ordinateur par élève.

Si on a le temps : en plus, préconisations pour adapter ces simulateurs aux publics ado.”

OBJECTIFS

De Formation

- Dédramatiser / Gamifier
- Proposer aux enseignants une ou plusieurs séquences pédagogiques Clé en main
- S'interroger sur ses pratiques

Pédagogiques

- Découvrir ou Approfondir des outils à disposition pour mesurer son impact carbone
- Retenir des ordres de grandeur entre les différentes pratiques
- Formuler des propositions individuelles et collectives pour réduire l'impact carbone collectif
- Amener à s'interroger et interroger son entourage

DURÉE

2 séances de 45 minutes

MODALITÉS

- La classe est divisée en plusieurs groupes, chaque groupe traitant d'une thématique (transport, logement, textile, alimentation, numérique) = collaboration et mise en commun collective à la fin. Pour commencer : alimentation et numérique (avec activités décrochées avec la thématique transport).

- Restitution des résultats :

Proposition aux enseignants d'une restitution sous une autre forme que l'exposé écrit (affiche, dessin, etc.) - avec intervention possible d'un autre enseignant (arts plastiques, français, maths etc.)

- Scénario de départ :

espace-temps : le nôtre.

Une classe a été retenue pour participer à un séjour d'une semaine sur une île.

Comment ce groupe va s'alimenter ? Quels seront leurs usages du numérique ?

Il existe 4 thématiques (alimentation, numérique, transport et textile), mais leur classe va devoir travailler plus précisément sur les thématiques "alimentation" et "numérique".

Au début du jeu, chaque groupe possède une jauge maximale de départ. Mesure à ne pas dépasser (en cœurs, étoiles, tonnes etc.). Chaque action consomme un certain nombre de cœurs, étoiles etc. (par exemple, une alimentation carnée = 5 cœurs, une alimentation végété = 2 cœurs etc.)

Chaque groupe a un budget de départ :

X pour l'alimentation - Y pour le numérique. À chaque question, les élèves perdent des cœurs. Il leur faudra trouver un scénario, un chemin pour perdre le moins de cœurs.

Déroulé

2 fois 45'

1 ou 2 enseignants

4 équipes d'apprenants

Pré-requis : profil digital "utilisateur (compétences numériques)"

Une liste de 10 (?) messages clés, pour l'enseignant (permet d'accéder au sujet facilement). Les messages devront ressortir pendant les restitutions, si non, l'enseignant pour rappeler ces messages

Précaution de scénarisation et animation : pas de stigmatisation, favoriser intelligence collective plutôt que compétition

Enseignants ET apprenants doivent "s'amuser"

Quid de l'autoévaluation collective en début et fin ?

Etape	Durée	Déroulement	Modalités d'animation	Supports existants ou à créer
<p>Sensibilisation à la thématique</p> <p>Lancement de l'activité</p>	<p>5'</p> <p>5'</p>	<p>A partir de supports vidéos existants</p> <p>Pitch scénarisé : île déserte qui est apparue en pleine mer</p> <p>4^{ème} B retenue pour aller passer 1 semaine sur cette île, attention saisonnalité pour la thématique alimentation</p> <p>Défi : organiser un séjour "durable" et "soutenable" : nombre de jetons par équipe 1 jeton = x dépense d'énergie ou CO2</p> <p>4 thématiques : alimentation, numérique, transport, habillement</p> <p>Présentation des étapes : défis collectifs + mise en commun à la prochaine séance 1 message -clé + 1 comportement-clé</p>	<p>Enseignant maître du jeu et / ou Père Fouras</p> <p>A la fois suivi des équipes et possibilités d'alimenter les réflexions au sein des équipes par des questions orales / des cartes</p> <p>Constitution de 4 équipes : 1 nom ou 1 avatar par équipe</p> <p>Remise du doc papier / du lien vers espace numérique</p>	<p>Pour les enseignants : liste de 10 messages-clés qui doivent émerger de la première séance. L'enseignant complète en fin de session s'il en manque</p> <p>Fondamentaux de la canopé</p> <p>Vidéos en ligne Lumni</p>
<p>Activités pédagogiques : 4 au total -transport, -alimentation - habillement - numérique</p>	<p>35'</p> <p>A définir en équipe</p>	<p>Enseignant fait une démo des outils au tableau ou Tuto diffusé</p> <p>A la fin de la séance, rappel que pour la restitution prochaine : 1 message-clé + 1 comportement-clé</p>		<p>Préparer démo à réaliser en direct sur les outils ou tuto</p> <p>Cartes Jetons / Étoiles (Aux experts-métier de définir un nombre adapté par équipe)</p>

Préparation de la restitution	20'	<p>Selon axe choisi par les enseignants : écrite, vidéo; chantée, dessinée, icônes, mimée, infographie, etc...</p> <p>Définir 1' / 2' max de restitution par équipe par exemple</p>		
Restitution collective	25'	<p>A l'issue des restitutions, échange collectif : ressentis ? questions ? conclusions ?</p>		
Pour aller plus loin		<p>Piste d'activités qui pourraient être mises en place par d'autres enseignants, d'autres disciplines</p> <p>Thématiques complémentaires : droits sociaux, droits de l'enfants</p> <p>4 scénarios de l'Ademe</p> <p>Axe culture en cours de développement par l'Ademe : est-ce mieux de lire un livre ou téléphone, ipad; etc... ?</p>		

Tuto Impact CO2:

Expliquer le principe d'analyse de cycle de vie : de la fabrication, au transport, jusqu'à l'utilisation / consommation (je pense qu'il existe aussi des contenus, à voir dans les docs partagés par Anissa: <https://lesfondamentaux.reseau-canope.fr/video/sciences-et-technologie/le-ciel-et-la-terre/comprendre-et-protger-la-planete/la-pollution-de-latmosphere> <https://www.lumni.fr/recherche?query=empreinte+carbone&establishment=&schoolLevel=&format=list>

Plusieurs approches d'utilisation:

- Par objet/par geste via la recherche -> permet d'avoir le détail de l'empreinte carbone d'un élément en particulier

- Par catégorie -> comparer les éléments d'une même thématiques entre eux certaines catégories proposent des fonctionnalités supplémentaires:
 - pour le transport: mode itinéraire
 - pour les fruits et légumes: légumes de saison
- En "convertisseur" -> permet de comparer différents objets entre en glissant les vignettes au niveau de la case carbone

Peut-être intéressant d'avoir davantage d'informations "experts" notamment sur les hypothèses de calculs (exemple: entre les écrans TV, à quelle étape se situe la différence ? pourquoi ? / pour les viandes, où se situe la différence ? pourquoi ?)

Peut être une liste de 10 messages clés qu'il faut pouvoir transmettre ? De "fausses" idées ?

Messages clés thématiques

Alimentation:

- Repas avec du boeuf vs repas végétariens : 1 repas boeuf -> 1 semaine de repas végétarien / 25 repas avec du boeuf c'est une année de repas végétariens
- Différences entre les viandes
- Impact des produits exotiques: chocolat, cacao, café, fruits exotiques (par avion)
- Saisonnalité des produits

Numérique:

- La construction des appareils représente la plus grande partie de l'empreinte carbone du numérique
- Il faut essayer de garder le plus longtemps possible ses appareils, ne pas en acheter tous les ans (téléphone, console)
- Privilégier le réseau fixe (wifi) plutôt que le réseau mobile (4G)
- Trier ses mails n'est pas très utile si on achète le dernier iphone tous les ans

→changer le moins souvent d'appareils

→les faire durer

Streaming : qualité image, type de réseau

- 1) [page d'accueil impact CO2 numérique] Quel est l'appareil numérique qui consomme le plus ? Celui qui consomme le moins ?
- 2) [appli Impact CO2] Vous avez la possibilité d'en emporter pendant votre séjour. Lesquels décidez-vous d'emporter ?
 - 2.1 - Combien ? Expliquez
 - 2.2 Récents (- 2 (?) ans) ou anciens ? Expliquez
 - 2.3 Pour qui ? Expliquez
 - 2.4 Pour quels usages ? Expliquez

Selon si 1 ou 2 enseignants, le choix est fait d'aller plus ou moins loin sur le point 2

- 3) [appli streaming] : Bonne nouvelle, un nouveau film vient de sortir ! Vous pourrez le regarder pendant le séjour.
- 3.1 Allez-vous le regarder seuls (device individuel) ou en groupe (un device pour tout le monde) ? Expliquez.
- 3.2 Sur quel(s) support(s) ? Expliquez.
- 3.3. Avec le wifi ou en 4/5G ? Expliquez.

Point de vigilance : quel type d'accompagnement en fonction du degré d'autonomie des apprenants sur l'utilisation des simulateurs

Idées pour le transport:

Comment on va sur l'île (trajet long -> avec un pont pour aller sur l'île évidemment ;))?

Comment se déplace-t-on sur l'île (trajets courts) ?

Activité thématique Alimentation

Message de l'activité :

- ▶ Proportion de l'alimentation carnée.
- ▶ Importance de la saisonnalité pour les fruits et légumes.

- Une équipe se focalise sur la partie alimentation.

"En utilisant le moins de budget carbone, vous allez devoir réfléchir aux repas de la classe pour la semaine." "Les aliments choisis doivent avoir l'empreinte carbone la plus réduite".

- En premier lieu, faire un point sur la terminologie (définitions données par l'enseignant): repas carné, végétarien, végétalien, flexitarien.
→ ex QCM : repas carné quotidien, 2 dans la semaine, 100% végétarien, 100% végétalien
→ lien vers l'appli *impact* CO2 sur l'alimentation

● Le “jeu” est constitué de questions à choix multiples, chaque réponse vaut un certain nombre de jetons (en fonction de son empreinte carbone). Le groupe à un certain nombre de jetons au début, à la fin, le nombre de jetons que tous leurs choix leur a coûté est calculé. Et la valeur en jeton de chaque propositions de réponses sont dévoilées, les élèves peuvent ainsi revoir leurs choix si besoin.

1. Allez-vous adopter un repas carné ou végétarien ou flexitarien ? (pour vous aides, consulter cette page <https://impactco2.fr/repas>)
2. Si vos repas sont carnés, quel type de viande allez-vous privilégier (viande blanche, viande rouge, poisson...) ?
3. Attention à l'impact carbone de l'alimentation choisie (utiliser ce [simulateur](#)).
4. Pour le petit-déjeuner, vous devrez prévoir des fruits. Vérifier à l'aide de la barre de recherche l'impact carbone pour chaque fruit proposé.
5. Le séjour de votre classe se déroule en octobre. Parmi les légumes suivants, lesquels allez-vous choisir ? Vérifier à l'aide de [la barre de recherche](#) la saison pour chaque légume.

Prolongements possibles :

Établir un menu de tous les repas de la semaine (transdisciplinarité possible : SVT - Le corps humain et la santé / Arts plastiques : Élaboration d'un menu illustré)