Les Missions Impact

Premières ressources numériques éducatives
pour engager les élèves, du cycle 3 au lycée, dans
le développement durable
et la sobriété numérique !

MISSION IMPACT
Association reconnue d'intérêt général
Siret 880465141000134

MISSION IMPACT ÉNERGIES

La ressource numérique pour engager vos élèves dans la transition écologique !

Vidéo de présentation

Pour qui ?

La ressource est destinée à tous les **enseignants désireux d'aborder le développement durable avec leurs élèves**, en filières générale, technologique et professionnelle.
Elle existe en différentes versions pour s'adapter aux élèves **du cycle 3 au lycée**.
Elle peut également être utilisée par les responsables des **éco-délégués**.

Pourquoi ?

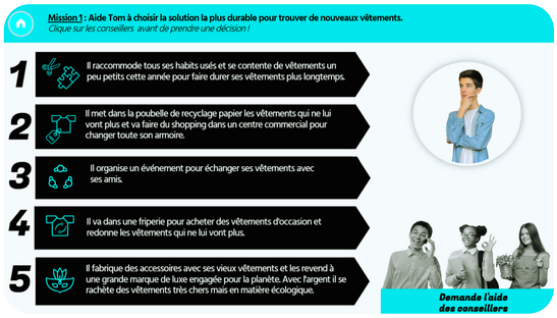
- Permettre aux élèves de véritablement **comprendre** le concept de développement durable ;
- Leur faire **prendre conscience de leur impact** énergétique au quotidien ;
- Leur transmettre des clefs pour **mieux maitriser** cet impact.

En quoi ça consiste ?

La ressource s'apparente à un jeu vidéo éducatif.
Elle s'organise autour de **quatre missions ancrées dans le quotidien des jeunes : s'habiller, se déplacer, se nourrir et habiter.**

Chaque mission propose 3 grandes étapes :

1. **L'exploration d'un décor**, qui est une phase de découverte du sujet à travers des activités interactives ;
2. **Une phase de prise de décision**, qui place les élèves dans une situation de réflexion et de débats ;
3. **Une phase de prise de recul** et d'analyse autour des fondamentaux du développement durable.



Quatre personnages accompagnent les élèves :

- L'un qui nous guide tout au long des missions,
- Et trois conseillers qui incarnent chacun un volet du développement durable.

Ces conseillers sont présents à chacune des étapes et peuvent être sollicités pour apporter un avis sur la situation.

Mission Impact Énergies bénéficie du soutien de :

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
Liberté
Égalité
Fraternité

ADEME
AGENCE DE LA TRANSITION ÉCOLOGIQUE

MISSION IMPACT NUMÉRIQUE

La ressource numérique pour engager vos élèves dans la sobriété numérique !

Pour qui ?

La ressource est destinée à tous les **enseignants désireux de sensibiliser leurs élèves aux enjeux de la sobriété numérique**, en filières générale, technologique et professionnelle.
Elle est proposée en différentes versions pour s'adapter aux élèves **du cycle 3 au lycée**.
Elle peut également être utilisée par les responsables des **éco-délégués**.

Pour quoi ?

- **Sensibiliser** les jeunes aux impacts écologiques et sociaux du numérique ;
- Leur **transmettre des clés** pour des usages plus responsables et durables du numérique ;
- **Enrichir** les approches déjà proposées par les établissements sur les risques du numérique (harcèlement, santé mentale, fake news...) par le volet environnemental.

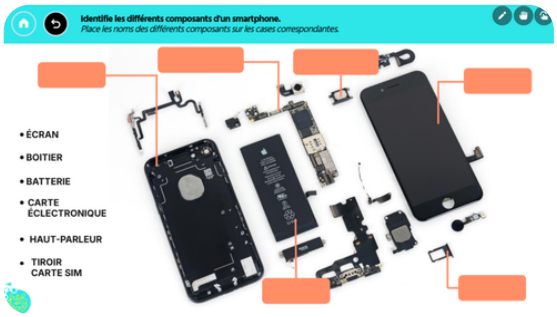
En quoi ça consiste ?

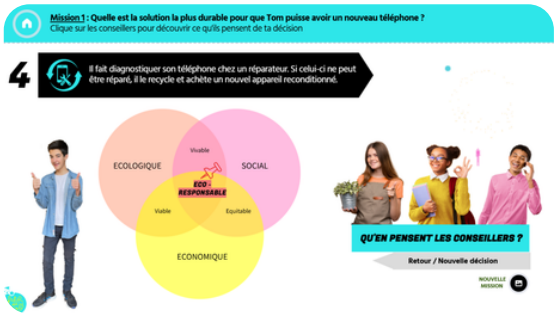
Mission Impact Numérique est construite sur le même modèle que Mission Impact Énergies, sous la forme d'un jeu vidéo éducatif interactif.

Elle propose quatre missions, ancrées dans le quotidien des jeunes :

- **S'équiper** : comprendre l'impact du cycle de vie des équipements numériques, de leur fabrication à leur fin de vie ;
- **Communiquer** : explorer l'impact de l'usage des technologies de communication ;
- **Se divertir** : explorer l'impact des usages du numérique dédiés au divertissement ;
- **Utiliser l'intelligence artificielle** : questionner l'impact des usages de l'IA dans notre quotidien.

Un Conseil scientifique a accompagné la conception de cette ressource pour en garantir la fiabilité et la pertinence. Il était composé de 4 experts français de la sobriété numérique, d'une experte en innovation pédagogique et d'une experte des soft skills.





PASSER À L'ACTION

Comment utiliser ces ressources ?

Ces ressources sont conçues pour une utilisation en groupe ou en classe, afin de favoriser l'intelligence collective.
Un **livret enseignant** accompagne chacune d'elle. Il a été **co-construit avec des groupes de travail d'enseignants.** Il apporte toutes les informations utiles à la prise en main de la ressource et propose de nombreuses informations complémentaires pour guider les enseignants dans leur projet (parcours d'utilisation, compétences du socle commun mobilisées, activités de prolongement, etc.).

En synthèse, quels bénéfices ?

Pour les établissements

- Un projet qui répond aux attentes du MEN (EDD et compétences socles)
- Des ressources interdisciplinaires
- Une grande liberté pédagogique
- Des enseignants guidés
- Des parcours courts ou longs

Pour les élèves

- Une réelle compréhension du développement durable et de la sobriété numérique
- Une expérience d'intelligence collective
- Un esprit d'engagement et d'initiative
- Un renforcement des "soft skills"
- Une bonne accessibilité (RGAA)

Les modalités de mise en oeuvre

Ces ressources numériques éducatives sont **intégrées au GAR et à e-sidoc**, et peuvent également être connectées à d'autres ENT.
Elles sont **accessibles grâce à une licence annuelle établissement gratuite.**
Pour plus d'informations, n'hésitez pas à consulter le site internet mission-impact.fr.

Pour aller plus loin

Pour bénéficier de ces ressources, cliquez ici ou scannez ce QR code :

Pour soutenir le projet MISSION IMPACT, cliquez ici ou scannez ce QR code :

Nos partenaires

MISSION IMPACT - missionimpact@ecomail.fr