

Méthodes pédagogiques pour former à la sobriété numérique

Sarah DESCAMPS



SARAH DESCAMPS

Assistante de recherche & Doctorante



Thématiques de recherche :

- La protection de l'environnement comme une compétence numérique
- L'éducation à la sobriété numérique

Conceptrice **EducoNetImpact.com**

- Un guide pédagogique pour éduquer à la sobriété numérique



Lauréate du **Prix UNESCO 2023** pour les TIC dans l'éducation



Experte pour le **Comité de transition écologique** de la FW-B



Les objectifs



Identifier les **référentiels** et **cadres théoriques** qui articulent la formation à la sobriété numérique



Décrire et distinguer différentes **approches pédagogiques pertinentes** pour former à la sobriété numérique



Analyser un **dispositif pédagogique** existant à l'aide d'une grille d'analyse critique



Proposer des adaptations pédagogiques concrètes pour **intégrer la sobriété numérique dans l'enseignement supérieur**

AU MENU

1

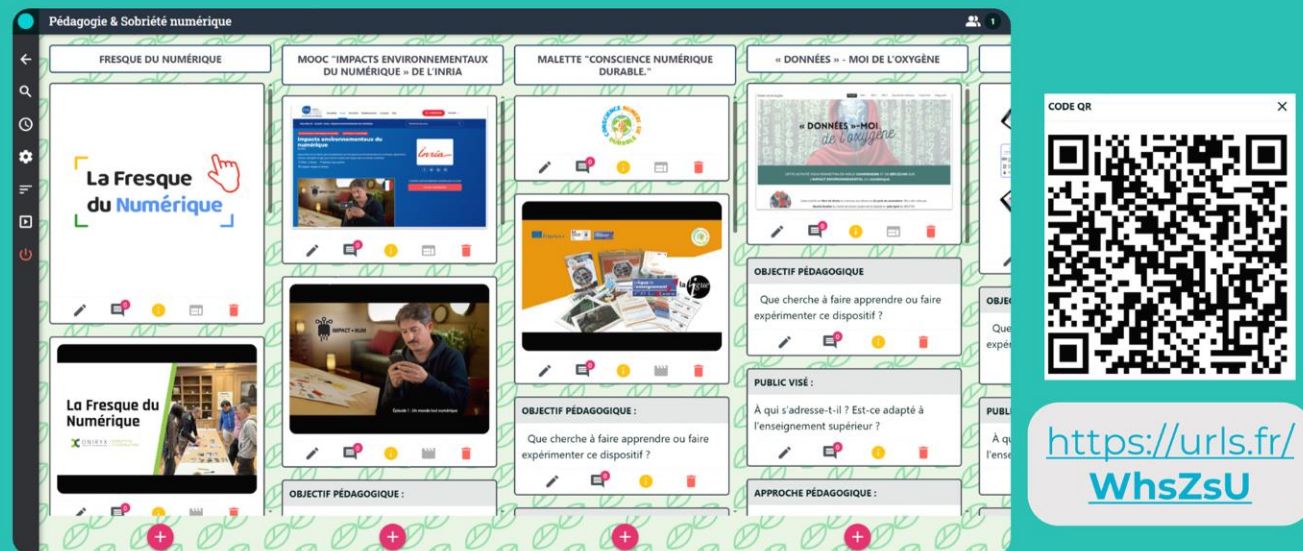
Un peu de théorie !



- 1 Sensibilisation **VS** Formation
- 2 La protection de l'environnement, une **compétence numérique**, que disent les **référentiels** ?
- 3 **Zoom** sur des Référentiels de compétence Sobriété numérique
- 4 **L'éducation à la sobriété numérique** à la croisée de l'éducation au numérique et de l'éducation relative à l'environnement.
- 5 Quelles **approches pédagogiques** ? Les apports de John Hattie.
- 6 Eduquer à la sobriété numérique dans **l'enseignement supérieur**

2

Analyser un dispositif pédagogique



3

Conclusion



Présentation

 2 min. par groupe

Ce que vous reprenez au niveau pédagogique ?

Ce que vous adaptez à votre contexte (enseignement supérieur) ?

Un peu de théorie !



1 Sensibilisation **VS** Formation

2 La protection de l'environnement, une **compétence numérique**, que disent les **référentiels** ?

3 **Zoom** sur des Référentiels de compétence
Sobriété numérique

4 **L'éducation à la sobriété numérique** à la
croisée de l'éducation au numérique et de
l'éducation relative à l'environnement.

5 Quelles **approches pédagogiques** ? Les apports de John Hattie.

6 Eduquer à la sobriété numérique dans **l'enseignement supérieur**

Sensibilisation VS Formation

Un peu de
théorique pour
distinguer
formation et
sensibilisation



Sensibilisation VS Formation

Trois leviers éducatifs pour la transition



SENSIBILISATION

Éveiller la **conscience**,
mobiliser les émotions

FORMATION

Développer des **savoir-faire** et des **connaissances**

PASSAGE A L'ACTION

Engager dans des **projets concrets** et durables

Caussarieu, A. (2023)

Sensibilisation VS Formation



SENSIBILISATION

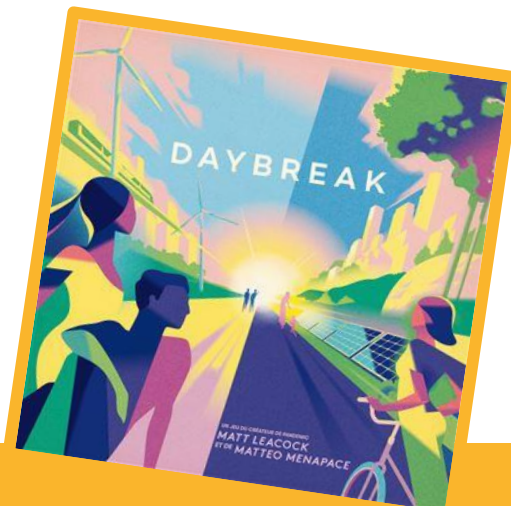
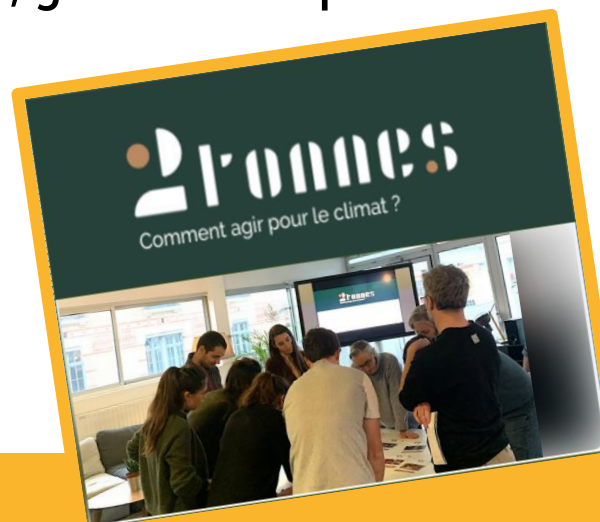
But : Augmenter la "valeur climat" dans les décisions personnelles

Méthodes : Ateliers créatifs, récits, débats, fresques, jeux

Clés pédagogiques :

- Mobilisation des émotions (désir, peur, colère)
- Pas d'évaluation formelle
- Public large, souvent en début de parcours

Exemple : Atelier 2 tonnes, création de récits dystopiques ou désirables, jeux (escape game, jeu de plateau), une bande dessinée



Caussarieu, A. (2023)

Sensibilisation VS Formation



FORMATION

Exemple : UE sur l'écoconception, Cours sur ACV, Cours numérique low-tech, Formation en ligne (MOOC)

But : Permettre aux étudiant·es de maîtriser des connaissances, des savoir-faire, des compétences

Méthodes : Cours en présentiel ou en ligne, travaux pratiques, exercices contextualisés

Clés pédagogiques :

- Objectifs pédagogiques explicites
- Feedback et entraînement
- Prise en compte des conceptions naïves



Caussarieu, A. (2023)

Sensibilisation VS Formation



**PASSAGE A
L'ACTION**

But : Impliquer les étudiant·es dans des actions concrètes

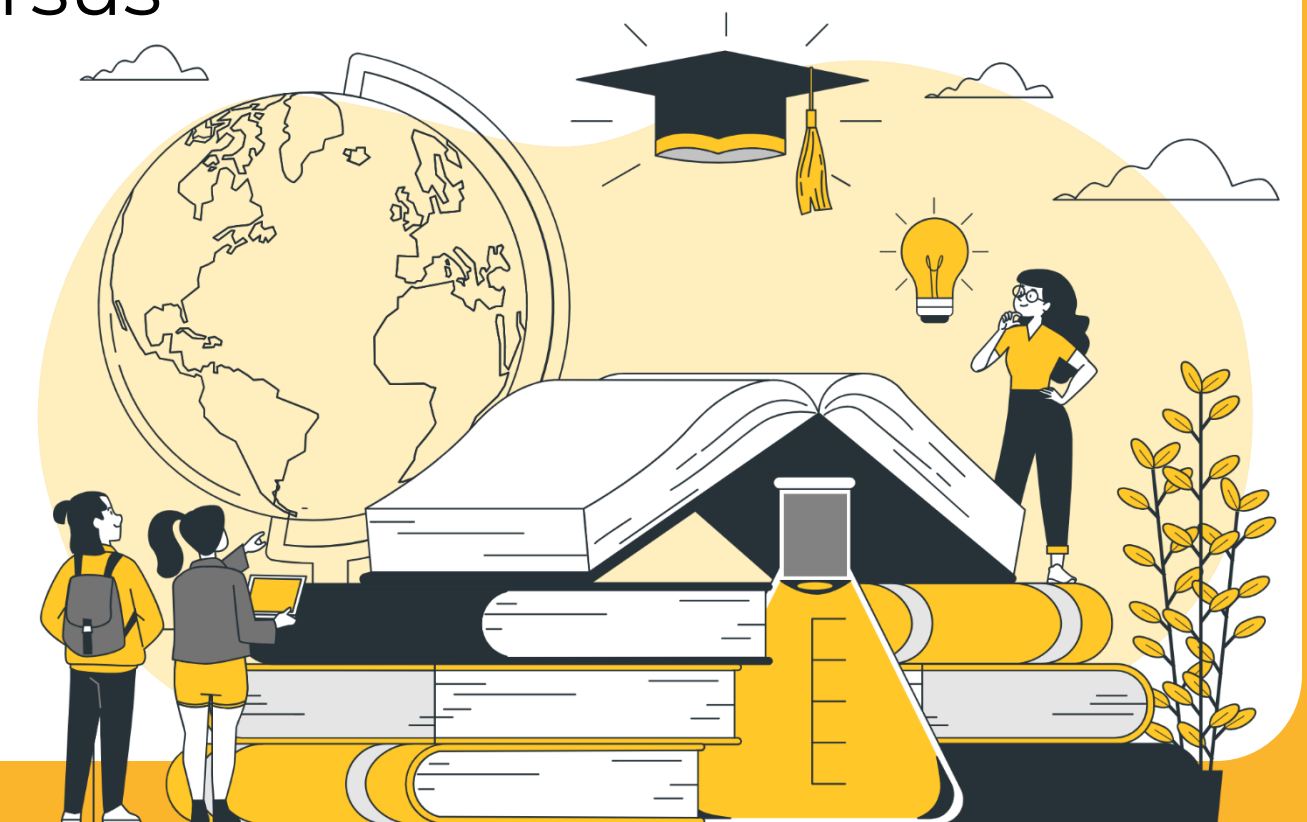
Méthodes : Projets, gouvernance, production de ressources

Clés pédagogiques :

- Motivation par l'impact réel
- Valorisation des initiatives
- Intégration dans les cursus

Exemple : Convention citoyenne étudiante, posters de sensibilisation, projets campus

Caussarieu, A. (2023)



Une compétence numérique



La protection de l'environnement, une compétence numérique, que disent les référentiels ?

Une compétence numérique

Une compétence numérique,
que disent les référentiels ?



Commission européenne

Connaissance de
l'information et des **données**



Communication et
Collaboration

DigComp

Résolution de problèmes



Création de contenu
numérique



Sécurité

Redecker & Punie (2017)

Une compétence numérique

Une compétence numérique,
que disent les référentiels ?



Commission européenne



Redecker & Punie (2017)

Une compétence numérique



Analyse qualitative de la place de la protection de l'environnement dans les référentiels de compétences numériques.

Descamps et al. (à paraître)

Une compétence numérique



Méthodologie

Approche :

- **Scoping review** (Arksey & O'Malley, 2005)

cartographier un champ de recherche large, identifier les tendances et les lacunes dans la littérature ou les documents.

- **Analyse inductive** (Miles et al., 2023)

Analyse qualitative où les catégories d'interprétation émergent des données elles-mêmes, sans cadre théorique prédéfini.

Corpus :

- **110** documents identifiés
- **63** référentiels sélectionnés (2008–2025)
- Analyse manuelle avec grille de codage et double codage ($\kappa = 0,85$)

Langue :



68 %



19 %

Origine géographique :

55 % **nationaux**

Ex. : Canada, France, Espagne, etc.

32 % **internationaux**

Ex. : UNESCO, Microsoft

13 % **européens**

Publics ciblés :

51 %

élèves & étudiants

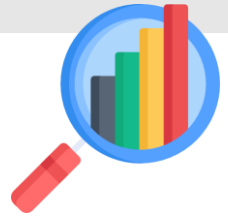
35 %

enseignants

27 %

citoyens

Une compétence numérique



Résultat 1 : Une compétence numérique parfois absente.

43 % des référentiels **aucune mention** aux enjeux de durabilité

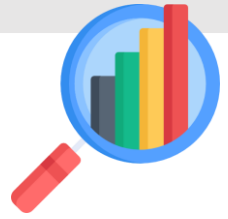
Ex : Inde, Autriche Microsoft

Le mot « **sustainability** » y est parfois utilisé, mais **sans lien** avec la **durabilité** écologique

- utilisé pour parler de "**perennité**".
- réduction de la durabilité à une **simple continuité technologique** en n'envisageant pas l'impact écologique.

Tendance plus marquée dans les **pays anglophones**. 

Une compétence numérique



Résultat 2 : Comprendre l'impact environnemental des technologies.

58 % des référentiels abordent cette dimension.

Contenus récurrents :

- **Pollution** numérique, empreinte **carbone, énergie**.
- **Obsolescence** programmée, **cycle de vie** des équipements.
- Prise de conscience **individuelle** et **collective**.



« Comprendre ses responsabilités individuelles et collectives »

CRCN, 2020 (France)

« Connaissance des problèmes environnementaux liés à la fabrication, usage et recyclage »

CDCFT, 2017 (Espagne)

Une compétence numérique



Résultat 3 : Adoption de comportements numériques responsables.

64 % des référentiels abordent des gestes écoresponsables

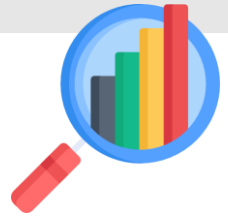
Pratiques recommandées :

- Réduction des **impressions**, usage modéré du **streaming**.
- **Choix** de matériel **durable**, **réparation** vs. remplacement.
- Réduction de la **consommation énergétique** des appareils.



L'usage responsable devient une **attitude critique et éthique**, pas seulement une série de gestes techniques.

Une compétence numérique



Résultat 4 : Utilisation des technologies pour un développement durable.

Seulement 22 % des référentiels abordent cette dimension.

Potentiels évoqués :

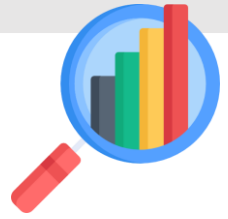
- Mobilisation citoyenne via plateformes numériques.
- Optimisation énergétique avec l'IoT.
- Solutions numériques pour la gestion des déchets, transport, etc.



Ex : utilisation des technologies pour améliorer la gestion des déchets, réduire les émissions de CO₂ ou faciliter l'accès à des services publics durables.

(UNESCO 2022)

Une compétence numérique



Résultat 5 : Prendre en compte les aspects éthique, sociaux, économique et de santé du numérique.

Éthique numérique : **17 %**

Santé et bien-être : **19 %**

Enjeux traités :

- Conditions de **travail** dans les **mines** (terres rares)
- **Stress** numérique, **surcharge** cognitive, **dépendance**
 - ➔ Appel à la **digital detox**
- Travail algorithmique et exploitation du “**digital labor**”



Prise en compte des **conséquences sociales** et **environnementales**

Une compétence numérique



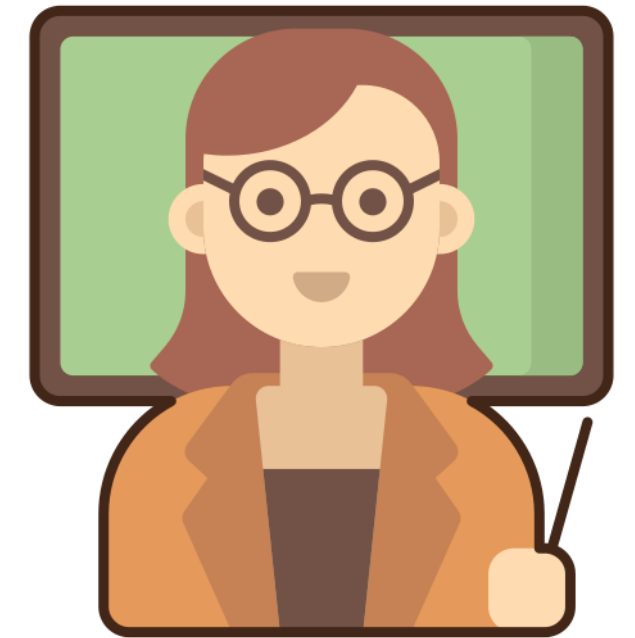
Résultat 6 : Le rôle stratégique des enseignants.

39 % des référentiels reconnaissent le rôle des enseignants.

1. Transmettre des **connaissances** sur la **durabilité numérique**.
2. Adopter eux-mêmes des **pratiques responsables** dans leur **enseignement**.

Actions concrètes :

- Recycler et réutiliser les équipements avec les apprenants.
- Réduire l'usage de papier, choisir du matériel durable.
- Aménager des classes éco-responsables.



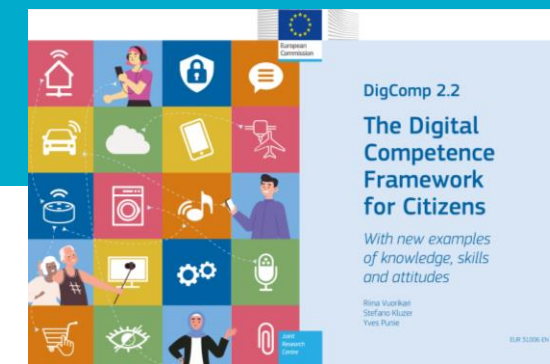
Nécessité d'une démarche institutionnelle et collective (ex : plan d'établissement durable)

Une compétence numérique

Zoom sur des
Référentiels de
compétence Sobriété
numérique

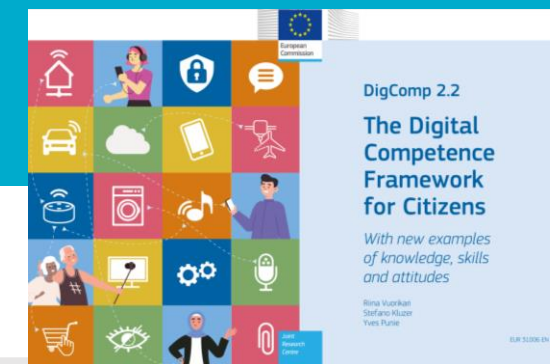


Une compétence numérique



Fondation	1	À un niveau de base et avec accompagnement , je peux : reconnaître les impacts environnementaux simples des technologies numériques et de leur utilisation.
	2	À un niveau de base, en autonomie et avec un accompagnement approprié si nécessaire , je peux : reconnaître les impacts environnementaux simples des technologies numériques et de leur utilisation.
Intermédiaire	3	De manière autonome et en résolvant des problèmes simples , je peux : indiquer des impacts environnementaux bien définis et routiniers des technologies numériques et de leur utilisation.
	4	De manière indépendante , selon mes besoins, et en résolvant des problèmes bien définis mais non routiniers, je peux : discuter des moyens de protéger l'environnement des impacts des technologies numériques et de leur utilisation.
Avancé	5	En plus de guider les autres, je peux montrer différentes façons de protéger l'environnement des impacts des technologies numériques et de leur utilisation.
	6	À un niveau avancé, selon mes besoins et ceux des autres, et dans des contextes complexes , je peux : choisir les solutions les plus appropriées pour protéger l'environnement des impacts des technologies numériques et de leur utilisation.
Hautement spécialisé	7	À un niveau hautement spécialisé, je peux : - créer des solutions à des problèmes complexes peu définis liés à la protection de l'environnement contre les impacts des technologies numériques et de leur utilisation ; - intégrer mes connaissances pour contribuer à la pratique professionnelle et guider les autres dans la protection de l'environnement.
	8	Au niveau le plus avancé et spécialisé, je peux : - créer des solutions à des problèmes complexes comportant de nombreux facteurs interdépendants, liés à la protection de l'environnement contre les impacts des technologies numériques et de leur utilisation ; - proposer de nouvelles idées et processus dans le domaine.

Une compétence numérique



Connaissances

Connaît l'impact environnemental des **pratiques numériques quotidiennes** (ex. streaming vidéo), lié à la **consommation d'énergie** et aux émissions de **carbone** provenant des appareils, des infrastructures réseau et des centres de données.

Connaît l'impact environnemental de la **fabrication** des appareils numériques et des batteries, ainsi que l'importance de leur élimination adéquate pour permettre la **réutilisation** des composants rares et des ressources naturelles.

Est conscient que certains composants peuvent être remplacés pour **prolonger la durée de vie des appareils**, mais que d'autres sont conçus pour tomber en panne après un certain temps (**obsolescence programmée**).

Connaît les **comportements « verts »** lors de l'**achat** d'appareils numériques : consommation énergétique réduite, produits démontables, recyclables, peu toxiques.

Connaît l'impact environnemental des pratiques du **e-commerce**, comme l'empreinte carbone liée au transport et la génération de déchets.

Est conscient que **les technologies numériques** (y compris l'IA) peuvent contribuer à **l'efficacité énergétique**, par ex. en optimisant le chauffage domestique.

Est conscient que **certaines activités numériques** (ex. IA, cryptomonnaies) sont **très gourmandes** en données et en puissance de calcul, avec une forte consommation énergétique. (IA)

Compétences

Appliquer des **stratégies low-tech** pour protéger l'environnement : éteindre les appareils, désactiver le Wi-Fi, éviter les impressions, réparer/remplacer des composants.

Réduire la **consommation énergétique** des appareils : modifier les paramètres de streaming, utiliser le Wi-Fi, fermer les applis, optimiser les pièces jointes.

Utiliser des **outils numériques** pour améliorer l'impact de ses **choix de consommation** : rechercher des produits locaux, covoiturage, achats collectifs.

Cherche des moyens d'utiliser les **technologies** numériques de façon **durable** pour l'environnement et la société.

Recherche activement des **informations** sur l'impact environnemental du numérique pour adopter et promouvoir des pratiques écoresponsables.

Prend en compte **l'impact global des produits numériques** (ex. lecture en ligne vs. livre papier), y compris leur fabrication, leur toxicité et leur consommation énergétique.

Prend en considération **les conséquences éthiques et environnementales des systèmes d'IA** : production, exploitation du travail, droits des travailleurs, vie privée. (IA)

Attitudes

Une compétence numérique

Pour les **adultes**



BLOC 1 : Situer les impacts du numérique dans une approche systémique

BLOC 2 : Estimer les impacts environnementaux de ses activités de travail

BLOC 3 : Repenser les usages et identifier des actions de sobriété numérique

BLOC 4 : Agir en tant que professionnel pour les collectifs

BLOC 5 : S'outiller pour pérenniser ses actions en faveur de la sobriété numérique



Une compétence numérique

Objectif : Développer les compétences numériques responsables à l'échelle individuelle et organisationnelle.

Axes du référentiel

- **Comprendre les enjeux** environnementaux, sociaux et économiques du numérique.
- **Adopter des pratiques responsables** : sobriété numérique, éthique, inclusion.
- **Agir dans son contexte** : personnel, professionnel, citoyen.

Fonctions pédagogiques

- **Sensibiliser** aux impacts du numérique.
- **Diagnostiquer** les compétences existantes.
- **Former** à des pratiques durables.
- **Valoriser** les compétences acquises.

Publics concernés

- Citoyens, étudiants, professionnels
- Formateurs, responsables RH/RSE

pix+
Numérique
responsable



Une compétence numérique

Accompagner **les agents publics** dans l'adoption de pratiques numériques durables.



9 blocs de compétences

Usages quotidiens	Green IT	Écoconception applicative
Data & IA	Matériel	Hébergement
Réseaux & télécoms	Mesure de l'empreinte environnementale du SI	Achats

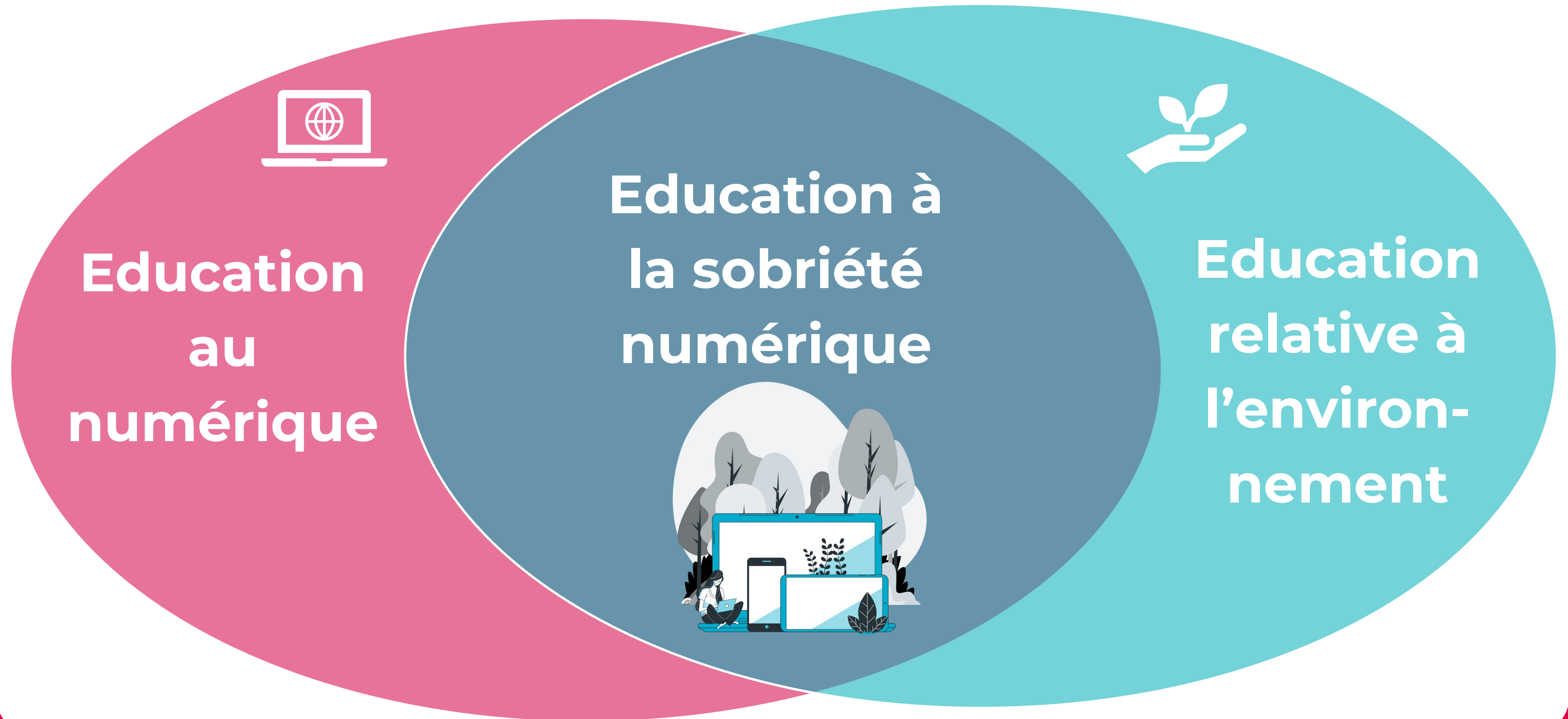


L'éducation à la sobriété numérique



Au croisement de
l'éducation **au**
numérique et de
l'éducation relative
à l'**environnement**

L'éducation à la sobriété numérique

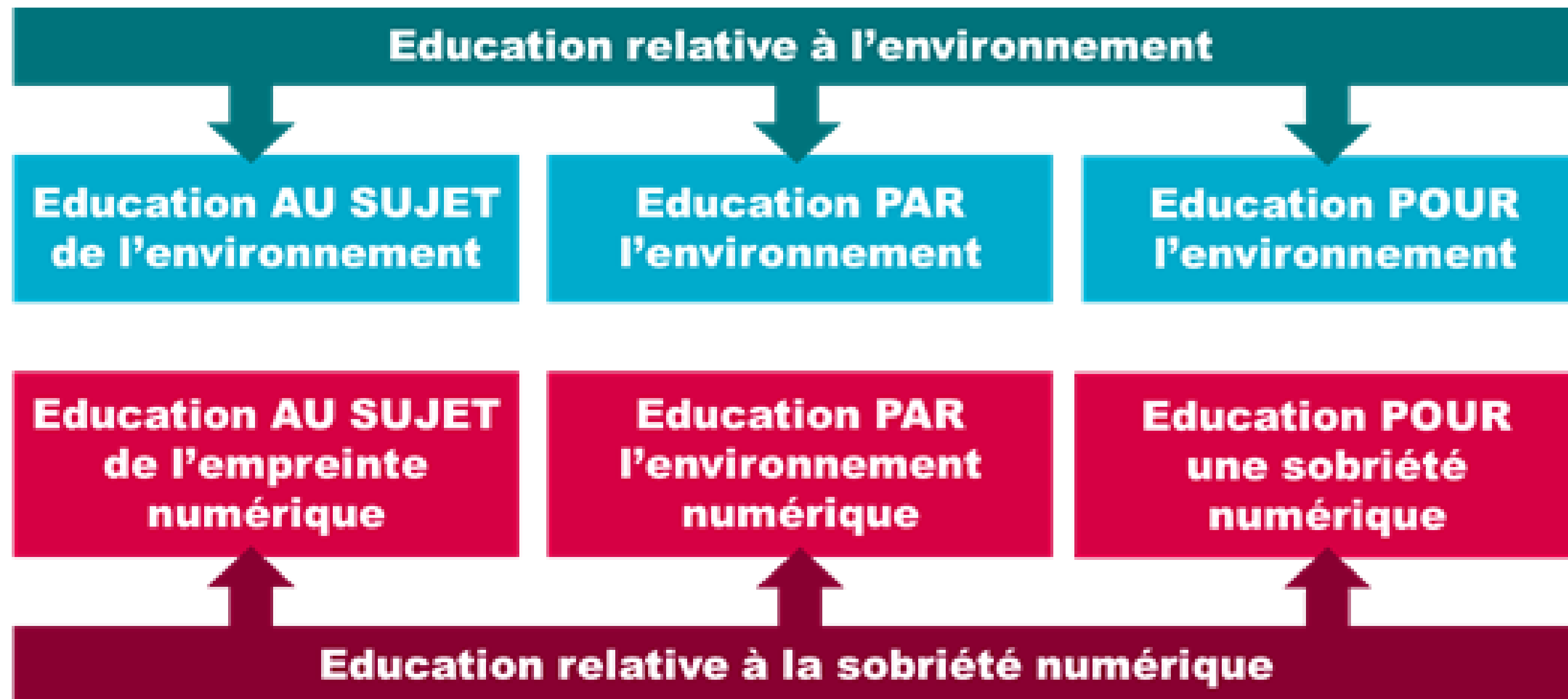
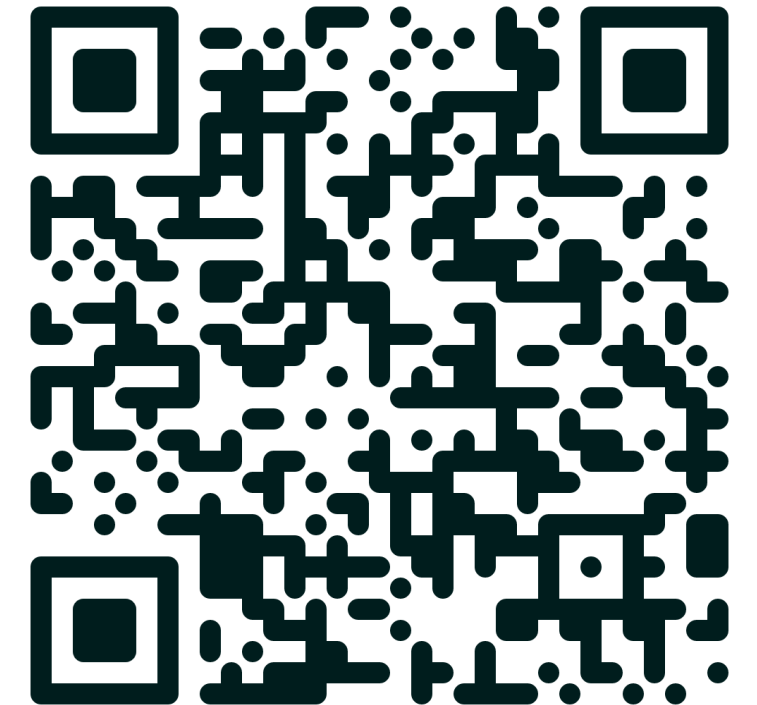


L'éducation à la sobriété numérique



humanités
numériques

Sarah Descamps, Gaëtan Temperman et
Bruno De Lièvre, « Vers une éducation à la
sobriété numérique », *Humanités
numériques* [En ligne], 5 | 2022



L'éducation à la sobriété numérique

Les trois composantes d'une **éducation à la sobriété numérique**

(Descamps et al., 2022)



Axe 1

Une sensibilisation à
l'impact de nos modes
de vie numérique sur
l'environnement



Axe 2

**Le numérique au service
de la transition
écologique**, les solutions
numériques pour protéger
l'environnement



Axe 3

La sobriété numérique,
**une utilisation
responsable** des
technologies

Bordage (2019), Ferreboeuf et al., (2018), Soares(2013), Vidalenc (2019)

L'éducation à la sobriété numérique

Analyse du cycle de vie (ACV)



(Caillet 2003, Berthoud 2017, Bordage 2019, Boulet et al. 2020, ADEME 2021, Courboulay 2021)

L'éducation à la sobriété numérique



Identifier des solutions numériques



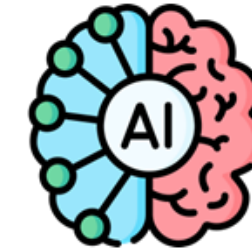
Ville Smart



Industrie 4.0



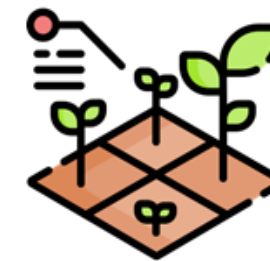
Maison intelligente



L'IA



Voiture électrique



Champs numériques



(Vidalenc, 2019 ; Efoui-Hess, 2019)

L'éducation à la sobriété numérique



Utiliser responsablement
le numérique

1	Refuser	
2	Réduire	
3	Réparer	
4	Réutiliser	
5	Recycler	

(Courboulay 2021)

Approches pédagogiques

Quelles approches
pédagogiques ?
Les apports de John
Hattie.



Approches pédagogiques

VISIBLE LEARNING A SYNTHESIS OF OVER 800 META-ANALYSES RELATING TO ACHIEVEMENT

"Reveals teaching's Holy Grail"
The Times Educational Supplement



Par *John Hattie*

➔ Chercheur en sciences de l'éducation
(Université de Melbourne)

Une synthèse de **plus de 800 méta-analyses**,
compilation des résultats de **plus de 50 000 études**

Identifier les **facteurs pédagogiques** ayant le **plus d'impact** sur les apprentissages.

Seuil : Effet moyen d'impact : $d = 0,40$

➔ Plus l'effet **dépasse ce seuil**, plus le levier est **efficace sur les apprentissages**.

Approches pédagogiques

Apprentissage collaboratif & socio-constructivisme

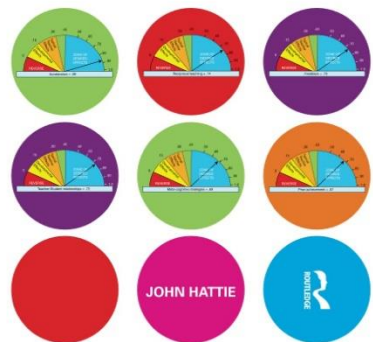
Les élèves **construisent activement leurs savoirs** en interaction avec les autres



(Vygotski, 1978 ; Dillenbourg, 1999)

VISIBLE LEARNING
A SYNTHESIS OF OVER 800 META-ANALYSES
RELATING TO ACHIEVEMENT

"Reveals teaching's Holy Grail"
The Times Educational Supplement



Apprentissage **coopératif** : $d = 0.59$

Interactions **élèves-élèves** : $d = 0.53$



Favorise **l'engagement**, la **motivation**, **l'argumentation**.



Compatible avec une **utilisation raisonnée du numérique**
(discussions en petits groupes, sans surcharge d'outils).

Approches pédagogiques

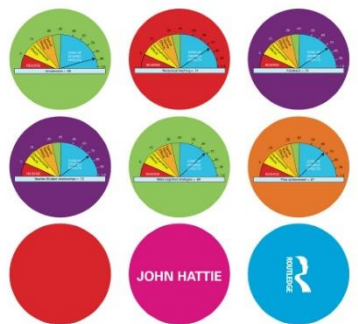
La méthode Jigsaw

Méthode d'apprentissage **coopératif** développée par *Aronson (1978)*, où les élèves sont répartis en groupes experts sur un sous-thème, puis en groupes de partage pour mutualiser les connaissances.



VISIBLE LEARNING
A SYNTHESIS OF OVER 800 META-ANALYSES
RELATING TO ACHIEVEMENT

"Reveals teaching's Holy Grail"
The Times Educational Supplement

  La **méthode Jigsaw** : $d = 1.2$ (très très élevé !)



Développer **l'autonomie** et la **responsabilité partagée**



Favoriser l'interdépendance positive : **chacun est indispensable à la réussite du groupe.**

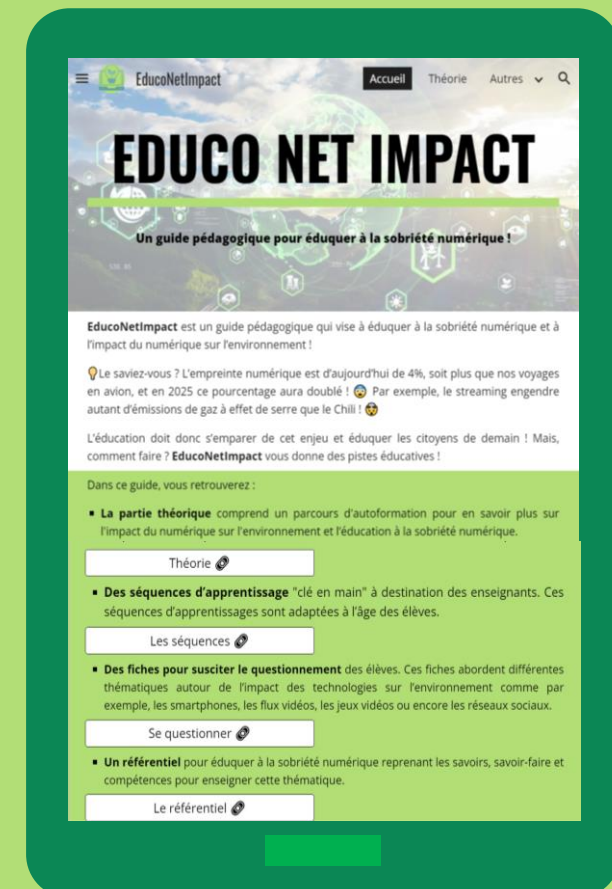
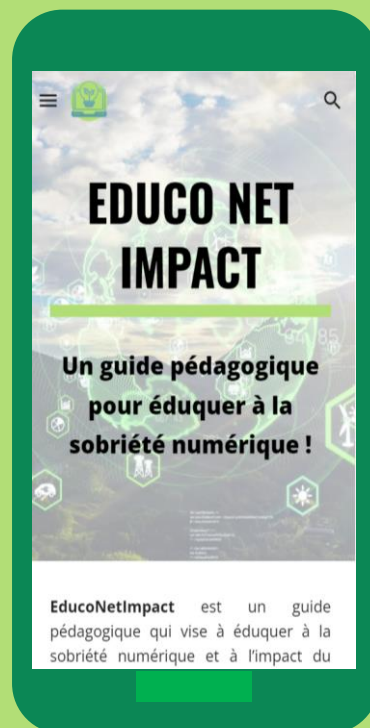


Idéal pour le développement des **compétences** !



EDUCONETIMPACT.COM

.Un guide pédagogique pour éduquer à la sobriété numérique



Elaborer une charte

←

🔍

🕒

⚙️

≡

📺

🔌

Élaboration d'une charte d'écogestes individuels

et/ou applications ouvert(e)s.
4. Privilégier un moteur de recherche qui consomme moins de carbone.
5. Eviter d'effectuer des achats en ligne.

5 GESTES ÉCO RESPONSABLE

- trier et vider sa boîte mail

- Éteindre les lumières

- Compresser les pièces jointes dans les mails

- débrancher le chargeur quand on l'utilise pas

- aller sur des sites éco responsable

CONSOMMER ÉCO RESPONSABLE

Privilégier l'usage du wifi

Privilégier la réparation de ses appareils électroniques

Recycler les objets numériques

Limiter le nombre d'onglets ouverts

Trier mes mails

5 GESTES ÉCORESPONSABLES NUMÉRIQUES

1. Réduire ma consommation numérique: ChatGPT, réseaux sociaux,...

2. Réparer les ordinateurs, les smartphones, ...

3. Réduire le stockage inutile de données

4. Optimiser vos recherches en ligne

5. Adopter des habitudes de consommation énergétique

5 GESTES ÉCO-RESPONSABLES

1. Moins utiliser Chatgpt

2. Moins utiliser le streaming

3. Supprimer les newsletters

4. Se renseigner sur les produits greenwashing

5. Se renseigner sur les repair-coffee

5 GESTES ECO RESPONSABLE

1. Trier régulièrement les mails.

2. Éteindre les appareils connectés

5 GESTES ÉCORESPONSABLES, SEUL 2% DE LA POPULATION S'EST MISE EN PLACE LE DERNIER !!!

1 Débrancher les appareils connectés

2 privilégier le câble ethernet au wifi

3 compresser les fichiers avant les envoyer

4 utiliser des ampoules LED

5 lire un livre au lieu de regarder twitch ou youtube

TENDRE VERS LA SOBRIÉTÉ NUMÉRIQUE

- Couper le wifi pendant la nuit

- Ne pas laisser d'appareils allumés et/ou d'en recharger durant la nuit

- Trier les mails

- Faire des études en cours de soir pour ne pas regarder de films

5 GESTES ÉCO RESPONSABLE

- Mettre son téléphone en mode éco.

- Ne pas charger son téléphone toute la nuit.

- Trier ses mails.

- Utiliser un moteur de recherche éco responsable.

- Enlever la lecture automatique des vidéos sur les réseaux sociaux.

5 GESTES ECO-RESPONSABLE

1. Réduire la consommation d'eau : Prendre des douches plus courtes et fermer le robinet pendant le brossage des dents.

2. Utiliser les transports en commun ou le covoiturage : Opter pour des moyens de transport moins polluants pour réduire l'empreinte carbone.

5 GETES ECORESPONSABLE

- réduire le temps d'écran

- utiliser des navigateurs comme ecozia

- réparer ses électroniques

- refuser les cookies

- diminuer le nombre d'onglet utilisé

5 GESTE ÉCO RESPONSABLE

• Mettre son telephone en mode économie d'énergie

• Ne pas laisser charger son téléphone tout la nuit

• Trier ces mail

• Choisir un moteur de recherche eco responsable

• Enlever la lecture automatique des video sur les réseaux sociaux

VISIBLE LEARNING
A SYNTHESIS OF OVER 800 META-ANALYSES
RELATING TO ACHIEVEMENT

"Reveals teaching's Holy Grail"
The Times Educational Supplement

Stratégies de
transfert :
d = **0.86**

CC BY NC SA

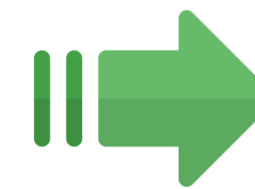
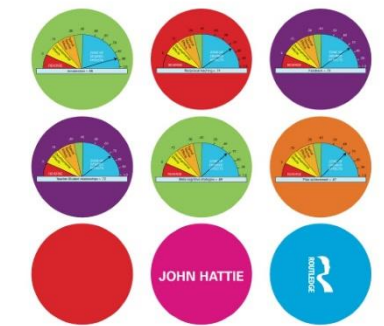
Rechercher



VISIBLE LEARNING

A SYNTHESIS OF OVER 800 META-ANALYSES
RELATING TO ACHIEVEMENT

"Reveals teaching's Holy Grail"
The Times Educational Supplement



Apprentissage par
investigation :

d = **0.46**

La **méthode Jigsaw**

: d = **1.2**

Eduquer à la sobriété numérique dans le supérieur



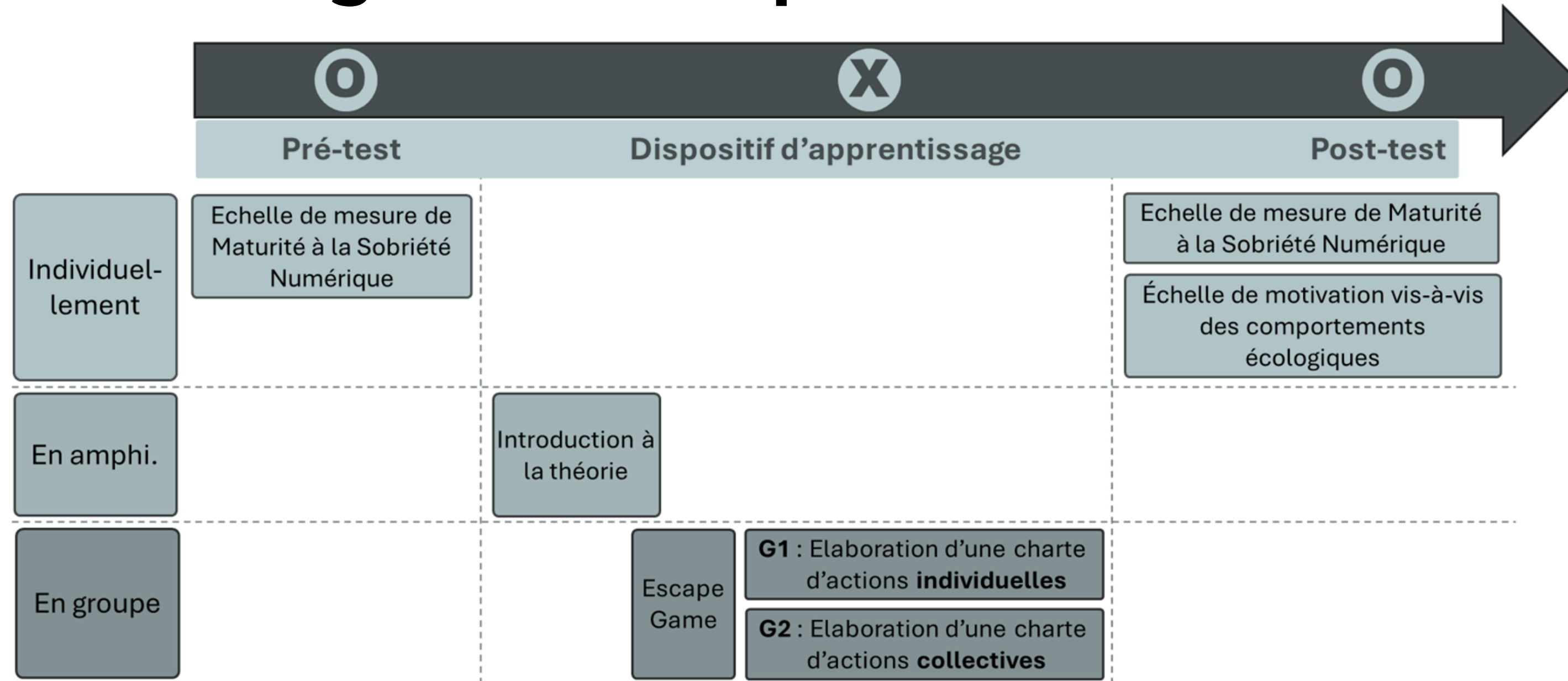
**Effets de deux modalités
de scénarios gamifiés
pour éduquer à la
sobriété numérique les
étudiants du supérieur**

Descamps et al. (à paraître)

Eduquer à la sobriété numérique dans le supérieur



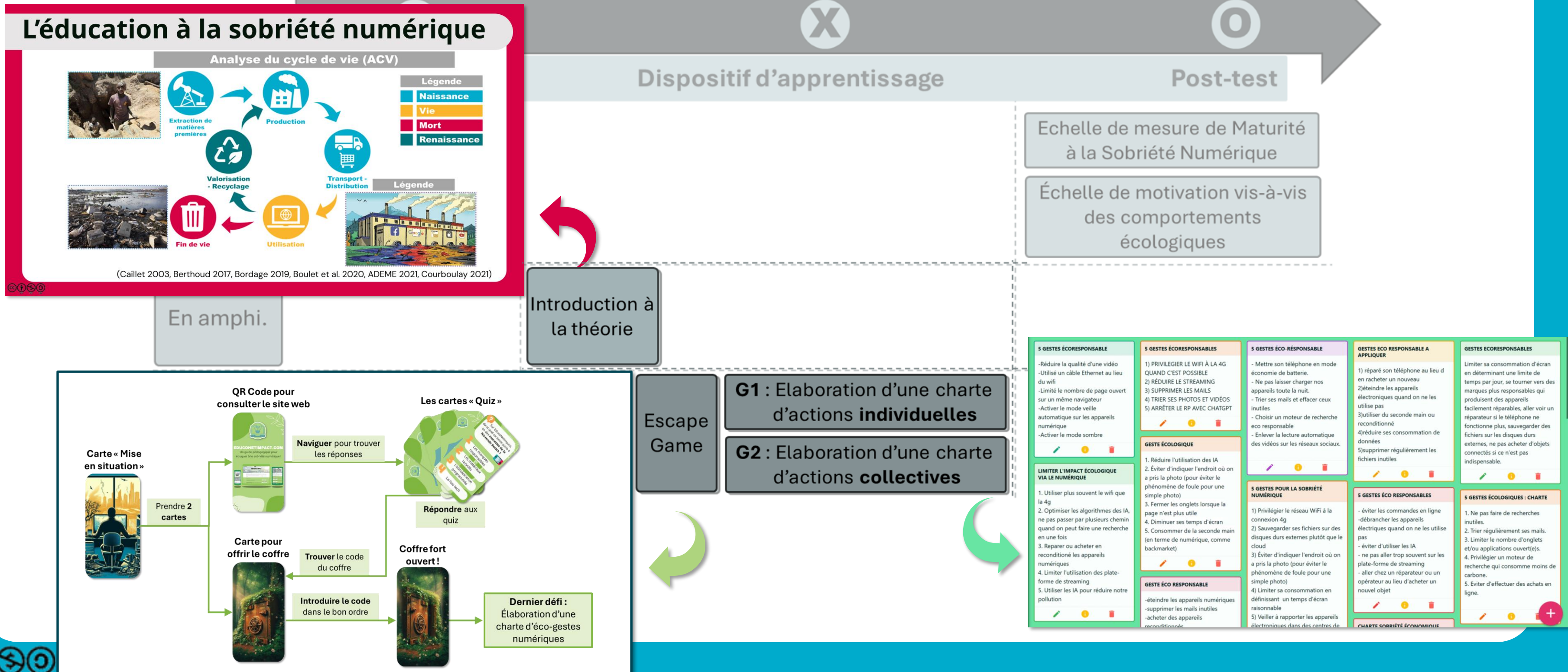
Méthodologie – Plan experimental



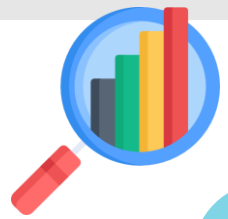
Eduquer à la sobriété numérique dans le supérieur



Méthodologie – Plan experimental



Eduquer à la sobriété numérique dans le supérieur



Résultats principaux

1 Maturité à la sobriété numérique :

Gains significatifs dans les deux groupes ($\approx 26\text{--}28\%$)
Pas de différence statistique entre les scénarios

2 Motivation à adopter des écogestes :

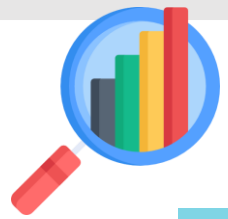
Motivation **identifiée** (5.28/7) et **intrinsèque** (4.70/7) dominantes
Faible motivation externe et amotivation
L'amotivation est **plus élevée** dans le groupe collectif ($p = 0.038$)

3 Sentiment de compétence collective :

Gains supérieurs dans le groupe qui a réfléchi à des usages collectifs

- ➔ +47% de progression sur le sentiment de **pouvoir agir collectivement** pour réduire l'impact du numérique
- ➔ +44% de progression sur le sentiment de **pouvoir protéger l'environnement en groupe**

Eduquer à la sobriété numérique dans le supérieur



Implications pédagogiques et recommandations

Ce que montre l'étude :

Le **scénario collectif** renforce la capacité à **agir ensemble**, mais peut générer une **amotivation** si la tâche est trop complexe ou abstraite.

Recommandations pédagogiques :

Intégrer la sobriété numérique dans les curricula :

En lien avec les référentiels DigComp et GreenComp
Comme compétence transversale dans les unités d'enseignement

Mobiliser des dispositifs ludiques et hybrides :

Escape games, jeux sérieux, ateliers collaboratifs
Formats courts et accessibles, favorisant l'engagement

Favoriser la co-construction et l'intelligence collective :

Activités de groupe, chartes partagées, projets campus
Valoriser les échanges et les initiatives étudiantes

Former les enseignants à une gamification pédagogique réfléchie :

Éviter les usages superficiels ou instrumentalisés
Articuler objectifs éducatifs, immersion et réflexivité

Analyser un dispositif pédagogique



A vous de
jouer !!

Analyser un dispositif pédagogique

1. Se répartir **en groupes** de 4 personnes.
2. **Choisir** un dispositif pédagogique à analyser parmi ceux proposés.
3. **Explorer le dispositif** : comprendre son fonctionnement, ses objectifs et ses modalités.
4. **Analyser** le dispositif à l'aide des questions fournies.
5. **Répondre** collectivement **aux questions** en argumentant vos choix.
6. **Synthétiser les idées** clés pour préparer une présentation au reste du groupe.



Analyser un dispositif pédagogique

Grille d'analyse

Sensibilisation ou Formation :	S'agit-il d'un dispositif de sensibilisation ou de formation ? Pourquoi ?
Objectif pédagogique :	Que cherche à faire apprendre ou faire expérimenter ce dispositif ?
Public visé :	À qui s'adresse-t-il ? Est-ce adapté à l'enseignement supérieur ?
Approche pédagogique :	Quel type de pédagogie est mobilisé ? (transmissive, active, ludique, critique, etc.)
Implication des participants :	Est-ce que le dispositif permet une réflexion personnelle ? Un débat ? Un engagement émotionnel ?
Adaptabilité :	Est-il facilement transférable dans l'enseignement supérieur ? Pourquoi (pas) ?
Points d'attention ou limites :	Que faudrait-il modifier ou compléter ?
Lien avec le Référentiel Sobriété Numérique	Quel lien pouvez-vous établir ? Quelle(s) compétence(s) sont mobilisée(s) ? Quel(s) ajustement(s) envisager pour renforcer l'alignement du dispositif d'apprentissage avec le référentiel ?



Analyser un dispositif pédagogique

Pédagogie & Sobriété numérique 06/11

FRESQUE DU NUMÉRIQUE

La Fresque du Numérique

La Fresque du Numérique

MOOC "IMPACTS ENVIRONNEMENTAUX DU NUMÉRIQUE" DE L'INRIA

Impacts environnementaux du numérique

IMPACT • NUM

Épisode 1 : Un monde tout numérique

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE :

Que cherche à faire apprendre ou faire expérimenter ce dispositif ?

MALETTE "CONSCIENCE NUMÉRIQUE DURABLE."

CONSCIENCE NUMÉRIQUE DURABLE

Erasmus+

la ligue de l'enseignement

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE :

Que cherche à faire apprendre ou faire expérimenter ce dispositif ?

PUBLIC VISÉ

NUMÉRIQUE RESPONSABLE 1 (LA ROCHELLE UNIVERSITÉ)

NUMÉRIQUE RESPONSABLE 1 : INTRODUCTION

CARTE D'IDENTITÉ

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE

Que cherche à faire apprendre ou faire expérimenter ce dispositif ?

PUBLIC VISÉ :

À qui s'adresse-t-il ? Est-ce adapté à l'enseignement supérieur ?

APPROCHE PÉDAGOGIQUE :

Quel type de pédagogie est mobilisé ?



<https://urlr.me/DYMFGH>

Conclusion



Présentation



2 min. par groupe

*Ce que vous reprenez au niveau
pédagogique ?*

*Ce que vous adaptez à votre
contexte (enseignement
supérieur) ?*