



Les Missions Impact

Premières ressources numériques éducatives
pour engager les collégiens et lycéens dans
**le développement durable
et la sobriété numérique !**



Futur en Herbe
Entreprise Solidaire d'Utilité Sociale (ESUS)
Siret : 83811858600026

Avec le soutien de :





MISSION IMPACT ENERGIES

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

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 CM2 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 maîtriser 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 :

- Le héros, que l'on suit tout au long des missions,
- **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 1 : Aide Tom à choisir la solution la plus durable pour trouver de nouveaux vêtements.
Clique sur les conseillers avant de prendre une décision.

1. Il recommande tous ses habits usés et se contente de vêtements un peu petits cette année pour faire durer ses vêtements plus longtemps.
2. Il met dans la poubelle de recyclage papier les vêtements qui ne lui vont plus et va faire du shopping dans un centre commercial pour changer toute son armoire.
3. Il organise un événement pour échanger ses vêtements avec ses amis.
4. Il va dans une friperie pour acheter des vêtements d'occasion et redonne les vêtements qui ne lui vont plus.
5. Il fabrique des accessoires avec ses vieux vêtements et les revend à une grande maison de luxe en ligne pour la planète avec Bergère. Il se rachète des vêtements très chers mais en matière écologique.

Demande l'aide d'un conseiller.

Mission 2 : Quelle est la solution la plus durable pour que Tom puisse avoir de nouveaux vêtements ?
Clique sur les conseillers pour découvrir ce qu'ils pensent de la décision.

4. Il va dans une friperie pour acheter des vêtements d'occasion et redonne les vêtements qui ne lui vont plus.

QU'EN PENSENT LES CONSEILLERS ?

Demande l'aide d'un conseiller.



MISSION IMPACT NUMÉRIQUE

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

En cours de développement

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 sera proposée en différentes versions pour s'adapter aux élèves **du collège et du lycée**. Elle pourra 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.

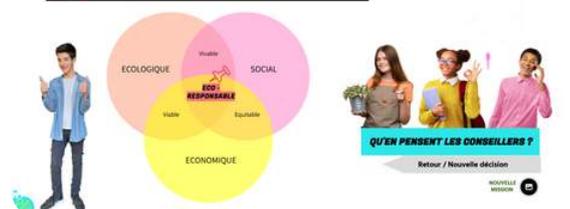
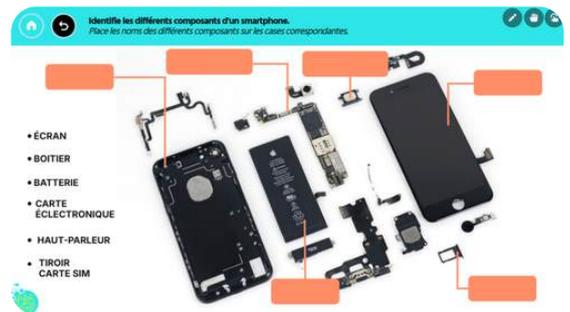
En quoi ça consiste ?

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 et un Conseil pédagogique accompagnent la conception de cette ressource pour en garantir la fiabilité et la pertinence pour des usages en classe. Une phase pilote est prévue au troisième trimestre 2025, avant un lancement officiel à la rentrée 2025-2026.





Comment utiliser nos ressources ?

Pour être pleinement efficaces, nos ressources sont à utiliser **en groupe ou classe** car elles reposent sur une dynamique d'intelligence collective.

Un **livret enseignant** accompagne chacune de nos ressources. 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

- Des ressources interdisciplinaires
- Une grande liberté pédagogique
- Des enseignants guidés
- Des parcours courts ou longs
- De nombreuses compétences travaillées

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"

Les modalités

Nos ressources sont **accrochées au GAR et à e-sidoc**. Elles peuvent également être connectées à d'autres ENT. Elles sont accessibles via **une licence annuelle établissement**.

Mission Impact Numérique sera accessible au 3ème trimestre pour **une phase de pilote** dans des établissements volontaires. Les licences seront mises en place à la rentrée 2025-26.

Pour toute demande de démonstration, n'hésitez pas à nous contacter.

Pour aller plus loin

Contact :

Florence Croidieu
Directrice de Futur en Herbe
info@futurenherbe.fr
06.31.92.65.97

Vidéo de présentation :



Nos partenaires

