

# Datagir, un parcours climat pour sensibiliser les jeunes

A Site internet ou réseaux sociaux

<https://datagir.ademe.fr> <https://docs.datagir.ademe.fr/documentation/>  
<https://www.linkedin.com/showcase/datagir-ademe/>

Mission de l'organisation

Datagir est un service de l'ADEME qui développe des simulateurs ludiques et gratuits pour sensibiliser les communautés à leur impact climatique

A Public cible

Grand public

Ab Analyse du public cible

Collégiens de 4e et 3e (frein : pas intéressés)  
+ les professeurs qui mettront en place les ateliers (freins : manque de temps pour préparer l'atelier)  
Nombre d'apprenants : visée nationale mais développement test dans un premier temps (sur une classe par exemple). Donc groupe de 20-25 élèves.

Ab Défi pédagogique

**Conception d'un parcours pédagogique à destination des élèves & enseignant-e-s**

Nous travaillons sur le développement d'une « Offre Education », conjointement avec le pôle grand public et jeunes de l'ADEME, dont l'objectif est d'adapter nos outils aux besoins des élèves & enseignant-e-s et construire du contenu pédagogique afin que cela s'intègre au mieux dans les programmes scolaires ! Ici, le défi est de concevoir un parcours d'apprentissage en tenant compte des particularités de diffusion (prise en main par des professeur-e-s et intervenant-e-s de divers niveaux, autonomie des élèves, environnement et contraintes d'une classe...). Dans un premier temps, nous nous concentrons sur les élèves de lycées.

A Format du dispositif pédagogique du défi

Présentiel

## ≡ Enjeux et objectifs du défi

Notre objectif final est de faire en sorte que nos outils numériques puissent être diffusés au sein des classes de collège et lycée afin d'accompagner les professeur-e-s dans l'enseignement des enjeux climat et sensibiliser les élèves via des outils qu'ils pourront à leur tour partager (famille et ami-e-s).

L'idée est de travailler étroitement avec l'Education Nationale afin qu'ils puissent pousser les modules de formations avec confiance et crédit.

## ≡ Etat des lieux

Le projet a été initié début 2022. Aujourd'hui, le défi s'intègre dans une étape intermédiaire de construction de contenu pédagogique autour de nos outils.

Sur la base d'entretiens réalisés sur les mois de mai et juin 2022, une première proposition d'activités pédagogiques a été créée :

<https://docs.datagir.ademe.fr/documentation/education/des-activites-au-college-and-lycee>. Les entretiens ont également permis d'étudier l'angle de la diffusion et la prise en main des ateliers par les enseignant-e-s.

Pour le moment les ateliers n'ont jamais été testés en classe. D'ici fin octobre, l'objectif est de réaliser des tests afin qu'ils constituent le point de départ du défi.

Une perspective peut-être de continuer la collaboration avec l'ADEME - Pôle grand public et jeunes (en lien avec l'Education Nationale) est envisagée pour une version finale des ateliers pour la rentrée 2023.

## ≡ Ressources humaines, techniques et budgétaires disponibles

Une équipe de développeur-se-s est mobilisée pour construire le contenu pédagogique autour de nos outils. De plus, des ressources sont déjà engagées au sein de Datagir (ADEME).

## ≡ Briefs

Mise en place d'ateliers de sensibilisation par un ou des professeurs pour leurs classes dans le cadre de projet trans-disciplinaire. 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 a 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.

## ≡ Cadrage du prototype

Déroulé pédagogique des ateliers gamifiés

Mindmap

+ suggestions pour la com et le recettage (mindmap ou fichier texte)

**Ab** Organisation de l'équipe

Déroulé pédagogique : tout le monde  
suggestions pour la com : Anissa, Pauline  
suggestions pour le recettage : Cathy, Sophie

**Ab** Livrables et outils

Doc Google partagé  
+ mindmap de propositions sur la communication

**Ab** Avancement

Une version test avec les 2 thématiques développées (numérique et alimentation) puis concevoir et développer les autres thématiques.  
Développer la communication pour la phase de test.

**Ab** Budgétisation

**Ab** Un dernier conseil ?

---

Show 19 hidden fields ▼