

Atelier la Fresque du Numérique

Programme générique en date du 20 août 2024. Il peut être adapté à vos besoins.

Présentation générale	A l'issue de la formation, l'apprenant aura compris les impacts environnementaux de l'usage du numérique et sera capable de mettre en œuvre des actions pertinentes.
Pré-requis	Aucun
Objectifs généraux	Comprendre les enjeux environnementaux du Numérique pour savoir comment agir efficacement
Objectifs opérationnels, pédagogiques, évaluables	<ul style="list-style-type: none">• Comprendre les impacts environnementaux du Numérique selon les grandes étapes du cycle de vie d'un produit• Appréhender les ordres de grandeur associés et la notion d'effet rebond• Expérimenter des outils d'intelligence collective dans un cadre de bienveillance, d'écoute et de responsabilité• Développer sa créativité et réaliser une fresque affichable sur un mur• Échanger sur des pistes d'action en fonction de ses valeurs et de ses possibilités
Public concerné	Professionnel (de l'IT ou non)
Modalités d'inscription et délai d'accès	Inscription directe par le client
Méthodes mobilisées	<p>Intelligence collective : Permet au groupe d'apprenants d'utiliser au mieux la réflexion et la diversité des aptitudes de chacun-e pour s'auto-gérer et parvenir à un but commun.</p> <p>Diversité des modes d'apprentissage</p> <p>L'atelier varie les types d'expériences des apprenants, ce qui favorise l'apprentissage :</p> <ul style="list-style-type: none">• réception visuelle : images, schémas, textes• réception orale : écoute des autres participant-e-s et du/de la facilitateur-ice• proactivité : lecture, explications et échanges avec les autres• créativité : flèches, organisation, dessins, titre...
Ressources pédagogiques	<ul style="list-style-type: none">• Jeu de cartes de la Fresque du Numérique créé par l'association Fresque du Numérique• Papier pour la fresque, crayons à papier, feutres/crayons de couleur• Matrice usages/facilité de mise en œuvre• Photos de la fresque, de l'équipe et des actions• Sources : Ademe, GreenIT.fr, EcoInfo CNRS, Shift Project, France Stratégie
Modalités d'organisation	3,5 heures en présentiel, entre 4 et 16 apprenants par session
Matériel pédagogique	Prévoir un îlot de tables d'environ 1 x 3 m par groupe avec de la place autour, pas de chaises. Les 2 îlots de tables doivent être soit espacés d'au moins 2m, soit être dans 2 salles attenantes. Le formateur apporte le reste du matériel nécessaire au bon déroulé de l'atelier.
Modalités d'évaluation	<p>Avant l'entrée en formation (positionnement) : tour de table des attentes et de la participation à la fresque du climat</p> <p>Pendant la session de formation : lors des débriefs des lots via des questions ouvertes, lors de la restitution : 3 cartes marquantes, les 7 messages clés</p> <p>En fin de session de formation : questionnaire de feedback dans le mail post-fresque</p> <p>Évaluation des impacts : tour d'engagement d'une action</p>
Accessibilité des personnes en situation de handicap	<p>L'accessibilité d'un organisme de formation doit répondre au principe d'égalité de traitement vis-à-vis des personnes en situation de handicap, établi par la loi Handicap du 11 février 2005.</p> <p>Accès aux formations</p> <p>À chaque personne son projet de formation adapté à ses besoins spécifiques.</p> <p>Nos formations et les locaux dans lesquels elles se déroulent sont accessibles à toutes et tous.</p> <p>En cas de besoin spécifique, n'hésitez pas à contacter la référente handicap de Coopaname : Carine Julien / of@coopaname.coop.</p>
Tarif indicatif	300 € HT (360 € TTC) 85,71 € HT (102,86 € TTC) de l'heure

Tarif inter-entreprises par stagiaire. Contactez-nous pour un tarif de groupe

Durée 3 heures

Intervenant(e)



Agathe Gajac

Numérique Responsable

Ingénieure, avec plus de 20 ans d'expérience en Data, dans plusieurs secteurs d'activités et tailles d'entreprise.

Formatrice professionnelle en Numérique Responsable : sensibilisation Numérique Responsable, conception responsable de services numérique, animation de la Fresque du Numérique, Expression de besoins responsable, Communauté Numérique Responsable

Animatrice de la Fresque du Numérique et de conférences sur l'empreinte environnementale du Numérique

Animatrice bénévole d'un collectif d'experts sur la sobriété Numérique au sein des Shifters, en soutien au Shift Project, le think tank de Jean-Marc Jancovici

Formée au bilan carbone et à l'analyse du cycle de vie des services numériques

Convaincue par l'intelligence collective : formée à la gouvernance partagée, animatrice d'un groupe de cadres en reconversion, co-construction d'un service transverse multidisciplinaire

Son CV

https://www.linkedin.com/in/agathe-gajac/?locale=fr_FR

Site Web

https://www.linkedin.com/in/agathe-gajac/?locale=fr_FR

Contenus

INTRODUCTION

COMPREHENSION

En équipe de 4 à 8 autour d'une table, les apprenants identifient puis dessinent les liens entre les cartes du jeu pour construire une véritable "Fresque".

CREATIVITE

Les apprenants illustrent leurs propos et messages clés, puis choisissent un titre, pour mieux s'appropriier le contenu et créer un esprit d'équipe.

RESTITUTION

Chaque équipe commente sa fresque : son titre, ses messages clés, sa décoration, puis l'animateur-riche fait une restitution orale de la Fresque réalisée.

ACTIONS

Les apprenants prennent connaissance des cartes Action, et échangent entre eux-elles afin de retenir les actions les plus pertinentes.

CONCLUSION