

FICHE ACTION

Sensibilisation à la transition énergétique, écologique et sociétale

Rappels objectifs :

- Connaître les principes et enjeux de la transition énergétique et écologique de l'échelle mondiale à régionale.
- Renforcer les capacités d'agir en faveur de l'écoresponsabilité au quotidien (tri, mobilité, énergie, eau, numérique responsable, consommation, etc.)

Outils disponibles et pouvant être mise en place facilement rapidement.

- **Module E-GRETA**
- Rencontres avec des professionnels d'entreprises issues des différents socio-écosystèmes de la Région (montagnard, urbain, viticole, littoral, forestier, plaines agricoles et prairie permanente) dont l'activité est en transition.
- Moocs de l'Université du Colibris <https://colibris-universite.org/> , de l'UVED <https://www.uved.fr/>
- My CO2 (webinaires en ligne) <https://www.myco2.fr/particuliers>
- Ma petite planète (mise en place de challenges, création d'une ligue) <https://mapetiteplanete.org/decouvrir-le-jeu/>
- Jeu de plateau Mission : résilience <https://librairie.ademe.fr/changement-climatique-et-energie/6114-jeu-mission-resilience.html> téléchargeable et imprimable
- Association Graine « Mond Défi pour Demain, c'est maintenant ! »
- <https://www.graine-nouvelle-aquitaine.fr/missions-et-actions/dispositifs-pedagogiques/166-mond-defi-pour-demain-c-est-maintenant.html> (gratuit pour les établissements scolaires, CFA, maisons familiales et rurales)

Animations :

- Fresque du climat <https://fresqueduclimat.org/> ou toute autre (qualité de l'air, <https://agirpoulatransition.ademe.fr/acteurs-education/enseigner/fresque-qualite-lair>, la biodiversité, agri'alim, alimentation, sol, océane, mobilité, frontières planétaires, eau, nouveaux récits, économie circulaire, déchets, facteur humain, renaissance écologique, plastique, forêt, montagne, ville, etc.
- <https://mavana.earth/sensibilisation/> propose plusieurs ateliers en lien, d'une durée de 3 heures maximum (Fresques, atelier 2 tonnes, escape game, conférences, « inventons nos vies bas carbone, etc.)
- Atelier 2 tonnes https (atelier immersif) <https://www.2tonnes.org/>
- Escape Game <https://www.prevup.com/escape-game/developpement-durable.html>
- Jeu de carte RSE <https://www.sloli-editions.com/jeu-sur-mesure-rse/>

Fiche action

Sensibilisation aux valeurs de la République, à l'éducation citoyenne et à la prévention des violences sexuelles et sexistes

Rappels préconisations : S'appuyer sur le plan d'action « Réaliser l'Égalité » 2018-2025, ou encore sur le Rapport annuel 2023 sur l'état des lieux du sexisme en France réalisé par le Haut Conseil à l'Égalité entre les femmes et les hommes. Le plan d'action régional définit 4 discriminations prioritaires :

- Le genre,
- L'orientation sexuelle
- L'origine
- Et le handicap.

La Région semble demander de se concentrer sur la valeur Égalité, et principalement sur l'égalité femme/homme. Il est possible de lier cette sensibilisation à la journée internationale pour l'élimination de la violence à l'égard des femmes, le 25 novembre ou encore la journée internationale du droit des femmes, du 8 mars.

Afin d'ancrer cette sensibilisation avec nos territoires, le plus pertinent est de se rapprocher des référents Égalité présents dans les directions opérationnelles, coordonnés par le service Égalité, Vie associative, Solidarité en lien avec le secrétariat général du Pôle Education Citoyenneté (en partenariat avec les services de l'État comme la Direction Régionale aux Droits des Femmes et à l'Égalité = DRDFE, le Conseil Economique, Social et Environnemental = CESER de Nouvelle-Aquitaine ou l'Observatoire régional de l'égalité professionnelle femmes-hommes porté par CAP Métiers) ou encore de La Fédération des acteurs de la solidarité, afin d'organiser des rencontres, débat argumenté, mises en situation à partir de cas fictifs, jeu de rôles.

Le nord de la Région profite de la première maison de l'égalité femmes-hommes à Rochefort.

3 associations de la région qui ont été lauréates de l'AMI « Égalité en milieu rural » :

- La Fédération Régionale des Centres d'Information sur les Droits des Femmes et des Familles <https://nouvelleaquitaine-fr.cidff.info/>
- Aravic, Association de réinsertion des Délinquants et d'Aide aux victimes en Corrèze <https://aravic-francevictimes19.fr/>
- L'association du côté des femmes <https://www.ducotedesfemmes.asso.fr/former-et-sensibiliser/>
- 4 kits pour comprendre les mécanismes des violences faites aux femmes <https://www.ecvf.fr/outil-ecvf/les-outils-de-la-miprof/>
-

Un serious game plus généraliste peut-être intéressant à mettre en place : « à compétence égale » sur les stéréotypes.

Fiche action

Sensibilisation aux enjeux du numérique

Rappels objectifs : Sensibiliser aux enjeux suivants

- **Promotion d'un numérique responsable et durable** : prendre conscience de l'impact des usages du numérique et des pratiques contribuant à la réduction de son empreinte environnementale ;
- **Découverte des lois et des grands principes du numérique responsable** ;
- **La sensibilisation et la mise en pratique des enjeux du numérique responsable** (Lois AGEC, REEN = réduire l'empreinte environnementale du numérique, etc.), la protection des données et le règlement général sur la protection des données (**RGPD**)
- **La cyber sécurité** : la transformation numérique des entreprises et des organisations a révélé combien le numérique irrigue tous les secteurs, conditionne le fonctionnement de toutes les activités et permet d'accélérer l'innovation dans toutes les filières professionnelles. Cette transformation numérique engendre des risques de cybercriminalité de plus en plus sophistiqués, par la dépendance aux systèmes d'information et aux réseaux de télécommunication. La cybersécurité est donc un enjeu majeur qui concerne chaque citoyen mais aussi toutes les entreprises indépendamment de leur taille ou secteur (lien Feuille de route régionale Cyber sécurité).

Selon le niveau des apprenants, de nombreux MOOCS peuvent être mis en œuvre :

- <https://www.fun-mooc.fr/fr/cours/impacts-environnementaux-du-numerique/>
- <https://latelierduformateur.fr/module-en-ligne-agir-pour-un-numerique-responsable/>
- <https://latelierduformateur.fr/module-e-learning-gratuit-pratiquer-la-sobriete-numerique/>
- <https://www.academie-nr.org/sensibilisation/#/> (courte sensibilisation d'une demi-heure)

Quiz (protéger sa vie sur internet, effets du numérique sur l'environnement, gérer ses mots de passe, s'informer sur internet, lutter contre le cyberharcèlement, la surexposition aux écrans et l'hameçonnage) <https://numeriquiz.fr/#quiz> proposé par la MAIF

Escape Game en ligne avec carte à imprimer <https://app.escapecards.fr/intro.php?j=438>
https://pedagogie.ac-toulouse.fr/drane/system/files/2021-10/Le%20chronocrypteur%20II_0.pdf
sur la cybersécurité (1H30)

IMPACT AGENCY propose de nombreux serious game sur des thématiques liés au développement durable. <https://www.impact-agency.com/serious-game-numerique-responsable-ecogestes-numeriques/#objectifs-p-dagogiques>

<https://www.escapegameenligne.com/accueil/sensibilisation-numerique-responsable#:~:text=L'Escape%20Game%20%2D%20Num%C3%A9rique%20Responsable,de%20grateur%20sur%20le%20sujet> (sensibilisation active d'une heure trente)

Jeux de cartes :

- <https://ddemain.com/econum/jeu/>
- <https://gamepartners.fr/numerique-responsable-economia/>
- <https://www.metacartes.cc/produit/metacartes-numerique-ethique/>

Fresque sur le numériques ou les low techs <https://fresquedeslowtechs.wordpress.com/>

Atelier Chouette impact <https://chouette-impact.fr/atelier-du-numerique/>

Escape Game Orange Cyberdefense avec 2 formules : <https://www.orange-business.com/fr/presse/orange-cyberdefense-lance-offre-des-escape-game-pour-sensibiliser-entreprises-enjeux>

- Evènementiel clé en main
- Sur mesure (personnaliser l'environnement narratif, développements spécifiques) avec acquisition d'une licence, permet d'être autonome dans la mise en œuvre, grâce à un kit.
- " Planète 01, l'odyssée numérique de Globert", est un serious game réalisé à l'initiative de la Délégation aux usages de l'Internet en partenariat avec Universcience pour faciliter l'appropriation des outils et services numériques par une approche ludique et interactive. C'est un jeu tout public qui s'adresse principalement aux personnes pas ou peu familiarisées avec l'ordinateur et l'Internet, mais aussi à tous ceux qui souhaitent vérifier ou compléter leurs capacités en jouant. <https://educavox.fr/accueil/breves/serious-game-et-sensibilisation-au-techniques-d-information-et-de-communication>