

Présentation du jeu PhoneImpact

Informations générales

Ce jeu sérieux a été conçu et réalisé par le service Inria Learning Lab.

Pour nous contacter: phoneimpact@inria.fr.

i En bref

- **But du jeu** : Sensibiliser à l'impact environnemental des composants d'un smartphone
- **Joueurs** : 3 à 5
- **Âge** : Dès 12 ans
- **Durée** : 40 min



Intérêt pédagogique : Acquérir une compréhension globale de l'impact environnemental des composants d'un smartphone.

Objectifs pédagogiques :

- Calculer l'indice de réparabilité de son smartphone
- Identifier les différents types de ressources nécessaires à la fabrication d'un smartphone
- Identifier qu'il existe des filières de minage plus ou moins polluantes
- Reconnaître qu'utiliser des métaux issus du recyclage est moins polluant mais pas toujours possible
- Prendre conscience que les réserves minières sont limitées
- S'interroger sur le fait que la pollution passée a des répercussions sur le présent

- Déduire qu'il est possible de modifier le comportement d'un constructeur en ajoutant des pénalités s'il pollue
- Prendre conscience que la pollution pour le recyclage n'est pas nulle (à mentionner dans le débrief)
- Prendre conscience que la pollution des autres nous impacte aussi
- Prendre conscience que ralentir/stopper la production est un moyen de dépolluer (quand on défaisse les 2 cartes malus)

Expérience de jeu :

Émotions : l'apprenant sera amené à être étonné/surpris, voire scandalisé

Se mettre à la place d'un fabricant de smartphones, tiraillé par l'envie de dégager du profit tout en polluant le moins possible (green washing ! ou véritable conscience écologique)

Ce jeu s'inscrit dans un parcours pédagogique :

- [Mooc "Impacts environnementaux du numérique"](#)
- [ePoc "Smartphone et planète"](#)

Validation scientifique par des experts, garant de l'aspect "sérieux" du jeu. Ils ont testé le jeu à des moments différents et ont permis de faire évoluer certaines règles. Ils nous ont accompagnés pour le contenu du kakemono présenté lors du brief du jeu.

Instructions pour l'animateur (matériel, règles, brief/debrief...)

[Instructions pour animer le jeu](#)

License

Le jeu PhoneImpact est sous license [CC BY-NC-SA 4.0](#) : Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International

Print and play

[Imprimer les cartes et le plateau](#)

Sources

Un feuillet présent dans la boîte de jeu permet de retrouver toutes les sources du jeu ([lien](#))

Vous pouvez contacter notre équipe à l'adresse :
phoneimpact@inria.fr