

Liens avec les programmes de l'Éducation nationale

Pour info

PhoneImpact est un **jeu pédagogique**, il s'accompagne donc d'**objectifs pédagogiques** pouvant s'intégrer facilement dans plusieurs **disciplines scolaires**, allant de la fin du **collège** (cycle 4) au **lycée**, conformément aux **programmes de l'Éducation nationale**.

I - Collège - Cycle 4 (5e, 4e et 3e)

Selon le [Bulletin Officiel de l'Éducation Nationale n° 31 du 30 juillet 2020](#) (dernier programme en vigueur)

Géographie

Pour la classe de **5ème**, le jeu peut s'intégrer aux thèmes suivants :

- **Thème 2 : Des ressources limitées, à gérer et à renouveler :**
 - L'énergie, l'eau : des ressources à ménager et à mieux utiliser.
 - L'alimentation : comment nourrir une humanité en croissance démographique et aux besoins alimentaires accrus ?
- **Thème 3 : L'environnement, du local au planétaire.**
 - Le changement global climatique et ses principaux effets géographiques régionaux
 - Prévenir et s'adapter aux risques (industriels, technologiques et sanitaires ou liés au changement climatique)

Pour la classe de **4ème**, le jeu peut s'intégrer au thème suivant :

- **Thème 3 : Des espaces transformés par la mondialisation**
 - Mers et Océans : un monde maritimisé.
 - L'adaptation du territoire des États-Unis aux nouvelles conditions de la mondialisation.
 - Les dynamiques d'un grand ensemble géographique africain (au choix : Afrique de l'Ouest, Afrique Orientale Afrique australe).

Technologie

Le jeu se rapproche des 2 thématiques suivantes :

- **Les objets et les systèmes techniques : leurs usages et leurs interactions à découvrir et analyser**
 - **Compétences associées :**
 - Décrire les liens entre usages et évolutions technologiques des objets et des systèmes techniques
 - Décrire les interactions entre un objet ou un système technique, son environnement et les utilisateurs
 - Caractériser et choisir un objet ou un système technique selon différents critères
- **Structure, fonctionnement, comportement : des objets et des systèmes techniques à comprendre**
 - **Compétence associée :**
 - Décrire et caractériser l'organisation interne d'un objet ou d'un système technique et ses échanges avec son environnement (énergies, données)

Programme mis à jour : cf [Bulletin officiel n° 9 du 29 février 2024](#)

SVT

- **Thématique : La planète Terre, l'environnement et l'action humaine :**
 - **Attendu de fin de cycle :** Envisager ou justifier des comportements responsables face à l'environnement et à la préservation des ressources limitées de la planète.
 - **Compétence associée :** Analyser les impacts engendrés par le rythme, la nature (bénéfices/nuisances), l'importance et la variabilité des actions de l'être humain sur l'environnement.

Physique-chimie

- **Thématique : Organisation et transformations de la matière.**
 - **Attendu de fin de cycle :** Décrire l'organisation de la matière dans l'Univers
 - **Compétence associée :** Comparer les ressources terrestres de certains éléments.
 - La matière constituant la Terre et les étoiles.
 - Les éléments sur Terre et dans l'Univers (hydrogène, hélium, éléments lourds : oxygène, carbone, fer, silicium, terres rares...)

II - Lycée général et technologique

Selon le [Bulletin Officiel spécial n°1 du 22 janvier 2019](#) (dernier programme en vigueur)

Éducation Morale et Civique (EMC)

Le jeu peut s'intégrer à la **finalité : Droits, libertés et responsabilité**

- **Attendus et objectifs** : L'exercice des libertés appelle à la responsabilité, autant pour les sauvegarder ou les étendre que pour répondre aux considérables défis de la société contemporaine : la montée d'une information pléthorique et inégale, les risques environnementaux ou la transition écologique.
- **Thématique** : Droits et responsabilité : l'exemple de la protection de l'environnement et de la sauvegarde de la biodiversité
- **Notions abordées** : Droits environnementaux, Développement durable, Transition écologique Responsabilité

Programme mis à jour : cf [Bulletin officiel n°24 du 13 juin 2024](#)

SVT

Pour les classes de **seconde** et **première générale et technologique**, le jeu peut s'intégrer au thème suivant :

Thème : Enjeux contemporains de la planète

- Pour la classe de **seconde** :
 - **Sous-thème** : Géosciences et dynamique des paysages
 - **Sujet d'étude** : Érosion et activité humaine
 - **Objectif** : Comprendre que l'érosion a des implications dans leur vie de tous les jours, tant du point de vue des matériaux utiles à l'humanité que des risques liés à l'érosion.
- Pour la classe de **première** :
 - **Sous-thème** : Écosystèmes et services environnementaux
 - **Sujet d'étude** : L'humanité et les écosystèmes : les services écosystémiques et leur gestion
 - **Objectif** : Prendre conscience de la responsabilité humaine et du débat sociétal face à l'environnement et au monde vivant.

Physique-chimie

Pour la classe de **seconde générale et technologique**, le jeu peut s'intégrer au thème suivant :

- **Theme : Constitution et transformations de la matière**
 - **Sous-thème** : Constitution de la matière de l'échelle macroscopique à l'échelle microscopique
 - **Objectif** : Decrire et caractériser de la matière à l'échelle macroscopique

Sciences Economiques et Sociales (SES)

Pour la classe de **seconde générale et technologique**, le jeu peut s'intégrer au thème suivant :

- **Theme : Science économique**
 - **Questionnement** : Comment crée-t-on des richesses et comment les mesure-t-on ?
 - **Objectifs d'apprentissage** :
 - Savoir que la production résulte de la combinaison de travail, de capital, de technologie et de ressources naturelles.
 - Connaître les principales limites écologiques de la croissance.

Géographie

Pour les classes de **seconde, première et terminale générale et technologique**, le jeu peut s'intégrer aux thèmes suivants :

- Pour la classe de **seconde générale et technologique** :
 - **Theme 1 : Sociétés et environnements : des équilibres fragiles**
 - Les sociétés face aux risques.
 - Des ressources majeures sous pression : tensions, gestion.
L'étude des sociétés face aux risques et l'étude de la gestion d'une ressource majeure (l'eau ou les ressources énergétiques)
- Pour la classe de **première générale et technologique** " « Les dynamiques d'un monde en recomposition » » :
 - **Thème 2 : Une diversification des espaces et des acteurs de la production**
 - Les espaces de production dans le monde : une diversité croissante.
Les processus de production s'organisent en chaînes de valeur ajoutée à différentes échelles. Cela se traduit par des flux d'échanges matériels et immatériels toujours plus importants.

- Pour la classe de **terminale générale** « Les territoires dans la mondialisation : entre intégrations et rivalités » :
 - **Thème 2 : Dynamiques territoriales, coopérations et tensions dans la mondialisation**
 - Des territoires inégalement intégrés dans la mondialisation.
 - Coopérations, tensions et régulations aux échelles mondiale, régionale et locale
- Pour la classe de **terminale technnologique** « La mondialisation : une mise en relation inégale des territoires » :
 - **Thème 2 : Des territoires inégalement intégrés dans la mondialisation, en fonction des décisions publiques et des stratégies des entreprises**
 - Dynamiques territoriales contrastées au sein de la mondialisation

Sciences Numériques et Technologie (SNT)

- Pour la classe de **seconde générale et technologique**, le jeu peut s'intégrer au thème suivant :
 - **Theme : Informatique embarquée et objets connectés**
 - Les machines : Les microprocesseurs sont beaucoup plus nombreux dans les objets que dans les ordinateurs et téléphones, mais ils sont souvent plus petits, moins chers et moins rapides. Les capteurs et actionneurs reposent sur des technologies physiques et électroniques variées, allant quelquefois vers l'électronique de puissance. Un problème essentiel est la réduction de la consommation électrique, surtout pour les appareils sur pile.
 - **Compétences transversales associées** : L'enseignement de sciences numériques et technologie aide à mieux comprendre les enjeux scientifiques et sociétaux de la science informatique et de ses applications, à adopter un usage réfléchi et raisonné des technologies numériques dans la vie quotidienne et à se préparer aux mutations présentes et à venir de tous les métiers

Science de l'ingénieur (SI)

- Pour les classes de **première et terminale générales**, le jeu peut s'intégrer au thème suivant :
 - **Analyser les produits existants pour appréhender leur complexité**
 - **Compétence** : analyser l'organisation fonctionnelle et matérielle d'un produit

Numérique et sciences informatiques (NSI)

- Pour les classes de **première et terminale générales**, le jeu peut s'intégrer aux 2 thèmes suivants :
 - **Histoire de l'informatique**
 - **Architectures matérielles et systèmes d'exploitation**
 - **Capacité attendue** : Distinguer les rôles et les caractéristiques des différents constituants d'une machine.