

Débrief 30' : terminer l'activité

Une fois la phase de jeu terminée, il est essentiel de mener un débriefing pour recueillir les ressentis, les enseignements, et permettre une remise en perspective des informations abordées pendant la session. Ce temps d'échange est un moment clé pour ancrer les apprentissages, favoriser la discussion et répondre aux questions des participants.

Ceci est une proposition de debrief !

Dans cette partie, nous vous proposons un déroulé pour **terminer l'activité** avec le jeu PhoneImpact. Nous l'avons testé à de nombreuses reprises avec des lycéens (plusieurs tables de jeu de 3 à 5 joueur-euses), avec ou sans expert pour présenter les aspects théoriques. Sans expert, il est possible de s'appuyer sur des ressources pédagogiques mises à votre disposition.

Libre à vous d'adapter le derief en fonction de votre public.

I. Recueil des émotions

Commencez le débrief par un temps de réflexion puis d'échange libre pour permettre aux joueur-euses d'exprimer leurs ressentis à chaud. Posez des questions ouvertes pour stimuler la réflexion et recueillir leurs émotions :

- Qu'avez-vous ressenti pendant la partie ?
- Quelle stratégie avez-vous adoptée : pollueur ou écolo ? Pourquoi ?
- Avez-vous changé de stratégie en cours de jeu ? Si oui, à quel moment et pour quelle raison ?

II. Phase des enseignements

Ce qu'ils ont retenu

Orientez les discussions vers les informations clés retenues pendant le jeu :

- Quelles sont les informations qui vous ont marqué ? Pourquoi ?
- Avez-vous des questions sur des textes lus dans les cartes Malus ou Événement ?
- Avez-vous été surpris par certains textes des cartes Malus ou Événements ? Lesquels ?
- Qu'avez-vous appris sur les impacts environnementaux et sociaux du smartphone ?

Approfondissement des connaissances

Profitez de ce moment pour approfondir certaines notions, en lien avec les cartes jouées :

- Dans quels pays y a-t-il des mines dans le monde (carte Malus) ? Pour chaque pays cité, quels sont les métaux produits ?

Réponse

Presque partout ! Vous pouvez vous appuyer sur la carte du monde des ressources proposées sur le kakemono ou sur le schéma correspondant. Rappelez qu'il y a aussi des mines en France, en particulier en Guyane et en Nouvelle-Calédonie. En métropole, il existe de nombreuses anciennes mines et des projets d'ouverture.

- Quels sont les impacts environnementaux et sociaux liés à l'extraction des métaux ?

Réponse

- Besoins en eau et en énergie pour l'extraction et le traitement
- Pollutions des sols, de l'eau, de l'air
- Causes de catastrophes environnementales
- Sources de tensions et de conflits
- Épuisement des ressources

Ouverture de la discussion

- Quelles sont les alternatives et les actions possibles pour réduire les impacts environnementaux et sociaux liés à l'extraction minière pour la fabrication des smartphones ?

Réponse

Le recyclage (mais ce n'est pas une solution miracle), la réglementation, la sobriété...
Ressources utiles pour vous former : [Ressource "Evolutions réglementaires en France"](#).

III. Remise en perspective

- De nombreux impacts environnementaux et sociaux liés à l'extraction minière sont ancrés dans des réalités locales. Comprendre leur gravité nécessite de prendre en compte le contexte spécifique.

- Les ressources minières ne se limitent pas à l'industrie numérique (ex: fer, cuivre...).
- Le numérique ne se résume pas aux smartphones : data centers, réseaux, autres équipements utilisateurs...
- Les équipements numériques sont sources de pollution tout au long de leur cycle de vie et pas seulement lors de la phase d'extraction des métaux.
- Le numérique peut favoriser des usages qui sont plus ou moins polluants.

Activité complémentaire : calcul de l'indice de réparabilité de son smartphone

Si le temps le permet, proposez aux participants de calculer l'[Indice de réparabilité de leur smartphone sur le site www.indicereparabilite.fr](http://www.indicereparabilite.fr) et d'en discuter.

Points à aborder :

- Le reconditionnement des smartphones (garantie légale de conformité de 6 mois qui couvre les pannes, dysfonctionnements mais aussi le caractère limité des performances).
- La durabilité des équipements numériques.
- Les limites du recyclage et l'importance de la sobriété.

IV - Retour d'expérience des participants

Distribuez des post-its ou une feuille blanche pour :

- Noter ce qu'ils ont appris.
- Partager ce qui les a le plus marqué.
- Donner leur avis sur l'activité et formuler des suggestions d'amélioration.

V - Citations

Terminez la session en proposant des citations pour se donner un état d'esprit :

On ne fera pas un monde différent avec des gens indifférents. — Arundhati Roy
 Ne doutez jamais qu'un petit groupe de citoyens engagés et réfléchis puisse changer le monde. En réalité c'est toujours ce qui s'est passé. — Margaret Mead
 Être un héros c'est faire ce qu'on peut. — Churchill