

<b>Responsable(s) activité</b>	<b><i>Candice Rey – Mathilde Bernard- Catinat</i></b>
<b>Ecole / Structure</b>	<b><i>PAGORA</i></b>
<b>Nombre d'heures</b>	<b><i>4h</i></b>
<b>Titre</b>	<b><i>Comment intégrer les matériaux bio-sourcés dans le cycle de vie d'un emballage ?</i></b>
<b>Thématique</b>	<b>Economie circulaire, bio-économie, matériaux bio-sourcés, packaging</b>
<b>Activité accessible aux 8 écoles ?</b>	<b>oui</b>
<b>Niveau de pré-requis ?</b>	<b>bac</b>
<b>Format pédagogique :</b> <i>conférences / tables rondes / ateliers / FabLab / Hackaton / cours / TD / TP / visite...</i>	<b>Atelier débat + serious game</b>
<b>Langue</b>	<b>Français</b>
<b>Objectifs généraux</b>	Comprendre les enjeux concernant les emballages, les problématiques de gestion des déchets plastiques, et les problématiques rencontrées pour intégrer des matériaux bio-sourcés dans la production d'emballages durable et respectant les attentes sociétales en lien avec les réglementations européennes.
<b>Déroulé envisagé</b>	2 groupes : 1 groupe sur un atelier de réflexion / débat 1 groupe sur le serious game.

**Éléments constitutifs majeurs des compétences qui seront adressées :**

Analyser et résoudre un problème	
Sensibiliser à la complexité des problèmes réels (approche systémique)	
Concevoir, concrétiser, tester, valider des solutions	
S'ouvrir à d'autres champs disciplinaires	x
Travailler en contexte international et multiculturel	
Développer la capacité à collaborer	x
Prendre en compte les enjeux de l'entreprise	x
Prendre en compte les enjeux et besoins de la société	x
Accompagner les transitions	x
Intégrer les responsabilités éthiques	
Développer ses capacités à entreprendre et à innover	
Sensibiliser aux activités et ou à la démarche de recherche et développement	x
Trouver de l'information pertinente, l'évaluer et l'exploiter	