

LE NUMERIQUE, ET TOI ?

Atelier



🔑 OBJECTIFS

- Faire se questionner les jeunes sur leur rapport au numérique au travers de leurs usages
- Transmettre des informations scientifiques, techniques et sociétales autour du numérique
- Sensibiliser à la notion de « numérique responsable ».

🔑 PRÉSENTATION



Niveau : collège et seconde



Durée : 60 minutes



Lieu : salle de l'établissement

🔑➡ Déroulement :

- *Introduction* : présentation de la thématique et mise en contexte
- *Le continuum de situation* (en groupes) : activité permettant aux élèves de classer des usages clés du numérique sur deux axes (je le fais jamais/souvent – Impacts positifs/négatifs).
- *La discussion* (classe entière) : mise en commun et échanges autour des enjeux environnementaux et sociétaux, présentation de quelques informations clés en lien avec nos usages du numérique.
- *Bilan* : échanges et jeu de vote sur les actions envisageables pour améliorer nos impacts.



Matériel : jeu de cartes, infographies.



[Lien vers les programmes scolaires](#)

6^{ème}

- Sciences et technologie, enseignement morale et civique, Français

5, 4, 3^{ème}

- Technologie, enseignement morale et civique, Français

Seconde

- Enseignement morale et civique
- Sciences numériques et technologie

Tous niveaux

- Socle commun de connaissances, de compétences et de culture : 1, 2, 3 et 5
- Éducation aux médias et à l'information
- Education au développement durable
- Cadre de référence des compétences numériques (CRCN) : impacts environnementaux des usages du numérique et les enjeux de sobriété numérique

Cet atelier a été conçu avec la participation de Gildas Bouget, professeur de technologie et conseiller relais à la Cité des Télécoms et les élèves du Collège Yves Coppens de Lannion.