

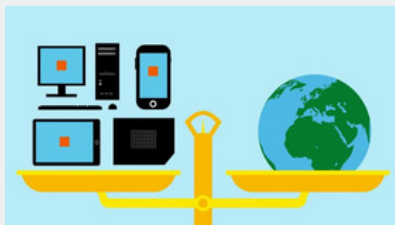
Cycle scolaire - le numérique

CITOYEN NUMÉRIQUE

3 séances pour devenir un
citoyen numérique averti !

**DÉBAT / EXPOSITION / ATELIERS
PRATIQUES / ENVIRONNEMENT**

Comprendre le numérique, en connaître les
impacts cachés et se questionner sur ses
pratiques pour ne plus le subir. Voici les
enjeux et les objectifs de ce cycle !



QUE CONTIENNENT LES SÉANCES ?

"Inscrite dans la loi, l'éducation aux médias et à l'information contribue à préparer les élèves d'aujourd'hui à devenir les citoyens de demain.

Apprendre à chercher une information et à en identifier la source, comprendre les mécanismes de fabrication de l'information et de l'image, émettre soi-même de l'information, doivent permettre à chacun d'apprendre à exercer librement son jugement. "

L'utilisation du numérique a des conséquences méconnues parfois. Le cycle d'animations scolaires proposé vise à mieux connaître les impacts du numérique et identifier des pistes pour adapter ses pratiques au quotidien.

Ce cycle s'appuie sur le socle commun (domaine "les langages pour penser et communiquer" ; obj. 3 "comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques"...)

SÉANCE 1 : QUESTIONNER SES PRATIQUES

**en classe ou à Ecurey Pôles d'Avenir (Montiers-sur-Saulx)
2h/2h30**

Les jeunes sont invités à faire part de leurs idées et avis sur l'usage du numérique et ses impacts. L'animation vise à faire émerger la parole et faciliter le débat.

- Débat sur les usages du numérique sous forme de "débat mouvant" (forme inclusive de débat où chacun se déplace dans l'espace en motivant sa prise de position)
- Jeu coopératif sur les impacts du numérique
- Invitation à réaliser une "journée sans écran" d'ici la 3ème séance...



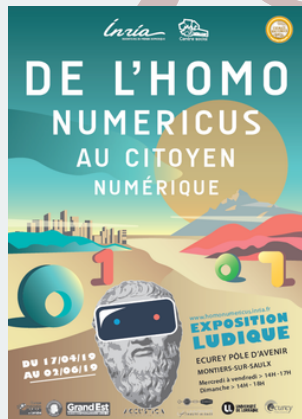
SÉANCE 2 : DE L'HOMO NUMERICUS AU CITOYEN NUMÉRIQUE

visite / expo à **Ecurey Pôles d'Avenir (Montiers-sur-Saulx) - 2h/2h30**

Les jeunes sont invités à participer à une visite animée de l'exposition de l'Université de Lorraine.

Au travers d'animations ludiques (danse avec le robot Poppy, jeux de logique, écran interactif, application collaborative, visite virtuelle avec casque immersif...), elle aide le visiteur à se familiariser avec les concepts sur lesquels repose l'informatique (les informations, les langages, les algorithmes et les machines) et le sensibilise aux enjeux du numérique, pour l'aider à devenir un citoyen éclairé sur ces questions.

<http://homonumericus.inria.fr/>



SÉANCE 3 : OUI MAIS QUE FAIRE ?

en salle informatique de l'établissement - 2h/2h30

Les jeunes sont invités à découvrir de façon pratique comment diminuer leurs impacts et modifier leurs comportements face au numérique.

- Ateliers informatiques de découverte d'outils alternatifs (moteurs de recherche, framasoftware, logiciels libres...)
- Sensibilisation à la protection et l'allègement de son identité virtuelle
- Découverte de plateformes engagées et vidéos éco-responsables (imagoTV, youtubeurs, etc.)
- Retour éventuel sur la "journée sans écran"

En bonus : goûter de conclusion avec jus de pommes des vergers de MNE !



MATIÈRES ET PUBLICS CONCERNÉS

PUBLIC CIBLE

- Cycle 3 (CM2 / 6e)
- Cycle 4 (5e, 4e 3e)
- Lycées généraux, techniques et professionnels

QUELQUES MATIÈRES CONCERNÉES

- Education Morale et Civique
- Technologie
- Sciences et vie de la terre / biologie
- Géographie
- Informatique

INFOS ET RÉSERVATION

Le contenu des séances peut être ajusté avec l'enseignant.
Journée complète avec plusieurs classes possible.

Période : du 17 avril au 02 juin 2019

Intervenants : Animateurs de Meuse Nature Environnement ou Ecurey Pôles d'Avenir - selon localisation de la séance et de l'établissement.

Tarif indicatif : 450€/classe pour 3 séances (nous consulter)

MNE - Pauline Cochet : 03.29.76.13.14
pauline.cochet@meuse-nature-environnement.org

EPA - Henri Philouze : 07.68.32.44.00
mediation@ecureypoledsavenir.fr

action réalisée avec :

