



En bref :

Animez un débat où les participant.e.s se déplacent dans l'espace selon leur avis, pour briser la glace au sein du groupe, faire émerger les premières représentations et évaluer le niveau de connaissances.

Conditions



5-20'



10-50



Intérieur
ou Extérieur

Matériel

► Pas de matériel requis

Règles

Les participant.e.s se positionnent debout d'un côté de la salle ou de l'espace. Puis, expliquez les règles du débat mouvant : vous énoncez une phrase affirmative et les participant.e.s doivent se positionner de part et d'autre de l'espace, en fonction du clivage "d'accord" / "pas d'accord". On ne peut pas se positionner au milieu. Il y a trois règles essentielles à respecter pendant le jeu. On peut donner un exemple concret avec la phrase : "Les épinards, c'est bon !".

► Règle 1 : On ne peut parler qu'une seule fois

Idéalement, les participant.e.s ne peuvent s'exprimer qu'une seule fois pendant le débat.

► Règle 2 : On a préparé ses arguments et on ne se répond pas

Chaque participant.e doit préparer ses arguments à l'avance, il est interdit de répondre directement aux arguments des autres participant.e.s.

► Règle 3 : On doit à chaque fois que l'on est touché par un argument, changer d'avis autant de fois qu'on veut

Si un argument touche un.e participant.e et le fait changer d'avis, iel doit se déplacer de l'autre côté et cela autant de fois qu'il le faut.



Exemples de phrases

1. "Le numérique, c'est bon pour la planète / l'environnement / le développement durable"
 - Élargir la notion de numérique : smartphones, internet, réseaux sociaux...
 - Repartir sur la notion de Développement Durable (environnemental, social, économique) pour approfondir le débat.
2. "Mon smartphone est indispensable"
 - "Mon" : chacun le sien, utile ?
 - "Indispensable" : facilitation de la vie, mise en réseau, autres options ?
3. "Internet, c'est gratuit"
 - "Gratuit" : qui paie si ce n'est pas l'utilisateur ?
 - Aborder les notions de prix / valeur / accessibilité à tous

Conclusion

À la fin du débat mouvant, l'animateur.ice peut récapituler les arguments clés exprimés des deux côtés et encourager une réflexion sur les différentes perspectives abordées. Cela permettra aux participant.e.s de mieux comprendre les nuances du sujet et d'apprécier les opinions divergentes au sein du groupe.

Variante

- **Débat en équipes** : Divisez les participant.e.s en équipes qui représentent différentes opinions sur une question donnée. Chaque équipe doit préparer ses arguments et nommer un porte-parole pour exprimer ses points de vue. Cela ajoute une dimension compétitive au jeu.
- **Débat en silence** : Mettre en place pour les personnes qui ne parlent pas des gestes, des mimiques, ou des cartons avec des mots (comme "d'accord" et "pas d'accord") pour encourager la communication non verbale. Cela encourage les participant.e.s à être créatifs dans la façon dont ils expriment leurs opinions.
- **Débat avec des rôles assignés** : Attribuez des rôles spécifiques aux participant.e.s, tels que "l'avocat du diable" (qui doit défendre une opinion opposée à la sienne), "le modérateur" (qui gère le débat), ou "l'observateur" (qui prend des notes sur les arguments présentés). Cela ajoute de la complexité au jeu.
- **Débat avec des règles plus strictes** : Ajoutez des règles supplémentaires pour augmenter la difficulté, comme limiter le temps de parole de chaque participant.e ou interdire l'utilisation de certains mots ou expressions courantes.
- **Débat avec des scénarios futurs** : Créez des scénarios hypothétiques sur des événements futurs et demandez aux participant.e.s de débattre de la meilleure manière de réagir à ces scénarios. Cela encourage la réflexion prospective.

Photolangage ou Objetlangage



En bref :

Utilisez des images comme supports facilitant l'expression et les échanges à propos d'un thème, pour mettre en mouvement, créer et connaître le groupe puis identifier son rapport au numérique.

Conditions



10-25'



5-20



Intérieur
ou Extérieur

Matériel

Inclus dans le kit

- ▶ 24 cartes photolangage
- À compléter**
- ▶ autre photolangage (collection de photos, cartes postales ou jeu de Dixit)
- ▶ option : sélection d'objets pour objetlangage

Mise en place

Étalez les images sur une table puis énoncez les règles suivantes.

1. Chaque participant.e recevra une image (photographies, illustrations, etc.) qui a été soigneusement sélectionnée pour cette activité. Ces images sont disponibles [indiquez où elles se trouvent, par exemple, sur la table].
2. Nous aurons [précisez la durée] de temps pour examiner ces images et réfléchir avant de passer à la discussion en groupe.
3. Assurez-vous d'avoir de quoi prendre des notes si vous le souhaitez, et préparez-vous à partager vos réflexions avec le groupe.

Consignes

Après avoir mis en place l'activité comme décrit ci-dessus, vous pouvez donner des directives claires sur ce que les participant.e.s doivent faire lors du photolangage

Photolangage ou Objetlangage



1. Choisissez une image ou une photo parmi celles présentées. Cette image devra représenter votre relation personnelle avec le numérique.
2. Prenez quelques minutes pour observer attentivement l'image. Notez les détails, les couleurs, les émotions qu'elle suscite.
3. Réfléchissez aux questions suivantes en rapport avec l'image :
4. Comment cette image reflète-t-elle votre rapport au numérique ?
5. Quels sentiments ou émotions cette image évoque-t-elle en vous ?
6. Quels éléments de l'image symbolisent le mieux votre expérience numérique ?
7. Partagez vos réflexions avec le groupe. Expliquez pourquoi vous avez choisi cette image et ce qu'elle signifie pour vous.

Exemples

Imaginons qu'un.e participant.e apporte une image d'un smartphone avec des icônes d'applications de médias sociaux qu'il utilise le plus. Cette image pourrait susciter une discussion sur l'impact des médias sociaux sur la vie quotidienne, la communication en ligne, la dépendance à la technologie, etc.

Conclusion

Cette activité prend fin quand tous les participant.e.s ont pu s'exprimer.
Pas besoin de conclusion particulière.

Pour aller plus loin...

La méthode en détail :

https://fr.wikipedia.org/wiki/Méthode_Photolangage#La_méthode_Photolangage



Variante

On peut demander aux participant.e.s de représenter plusieurs choses à travers des images: un projet, l'humeur du moment, ...
On peut également le faire en "objet langage", on remplace les visuels par de petits objets éclectiques.

Diagramme avec les pieds



En bref :

Utilisez le corps des joueurs de manière non contraignante, ludique et inclusive, pour permettre au groupe de se rencontrer et de visualiser des informations en utilisant l'espace de manière créative.

Conditions



5-20'



10-50



Intérieur
ou Extérieur

Matériel

Inclus dans le kit

- Rien de particulier

À compléter

- Eventuellement une corde pour matérialiser un espace, une forme, une séparation (pas du tout indispensable !)

Mise en place

Dans ce jeu en grand groupe, appelé aussi "constellation", vous incitez à plusieurs reprises à faire se déplacer les participant.e.s qui se répartissent dans l'espace pour représenter visuellement des données.

Les étapes clés :

0. Préparation :

- Assurez-vous d'avoir un espace ouvert suffisamment grand pour accueillir tous les participant.e.s.

1. Mise en place :

- Invitez le groupe à se mettre debout.
- Expliquez brièvement le principe du jeu et mettez les en mouvement.

2. Figures à tester :

- Carte géographique (lieu de naissance, lieu de travail actuel)
- Diagramme circulaire (genre, couleur de vêtements...)
- Diagramme en barre (âge, ancienneté dans le groupe)
- Groupes (métiers, passions communes)

Diagramme avec les pieds



Consignes

- ▶ **Règle 1** : Nous allons représenter visuellement des données en utilisant notre position dans l'espace.
- ▶ **Règle 2** : Suivez mes indications pour former une carte géographique, un diagramme circulaire, un diagramme en barre, et des groupes selon les catégories que je donnerai.
- ▶ **Règle 3** : Réajustez votre position en échangeant avec les autres participant.e.s

Exemples

- Lieu de naissance : "Placez-vous dans l'espace selon votre lieu de naissance : nord, sud, est, ouest. Formez des groupes selon le pays d'origine. Amusez-vous et ajustez votre position en fonction des instructions !"
- Date de naissance : Placez vous en ligne dans l'ordre chronologique des dates de naissance.
- Réseau : Faites des groupes en fonction du réseau social le plus utilisé.

Conclusion

Cette activité vise à :

1. Favoriser la rencontre et l'interaction au sein du groupe.
2. Visualiser des données de manière tangible et mémorable.
3. Dynamiser l'espace et encourager la participation active.

Pour aller plus loin...

- ▶ Utilisez l'activité pour visualiser des données liées à un projet en cours ou pour comprendre les différents points de vue sur une question spécifique.
- ▶ Après chaque activité, quelles tendances ou similitudes avez-vous identifiées dans les positions des participant.e.s? Cela peut conduire à des réflexions plus approfondies sur la dynamique du groupe.

Variante

- ▶ Les participant.e.s se déplacent selon l'émotion qu'ils ressentent actuellement. Formez des groupes en fonction de sentiments similaires.
- ▶ Les participant.e.s se répartissent dans l'espace selon des passe-temps inhabituels ou surprenants qu'ils aiment. Favorise des découvertes amusantes.

Téléphone de parole



En bref :

Invitez les participant.e.s à se lancer tour à tour un “téléphone de parole”, et à prendre la parole pour partager rapidement et de manière dynamique ses pensées, opinions et expériences.

Conditions



5-20'



10-50



Intérieur
ou Extérieur

Matériel

À compléter

- Un vieux téléphone qui ne craint rien.

Mise en place

Munissez-vous d'un vieux téléphone. Placez le groupe en cercle. Le but du jeu est d'encourager les participants à s'exprimer sur leur rapport au numérique et aux écrans de manière créative, rapide et dynamique. Tour à tour, chaque joueur.euse reçoit le “téléphone de parole” et doit partager ses idées, opinions ou expériences sur des sujets liés au numérique. Le jeu vise à permettre à chacun.e de réfléchir sur leur utilisation des technologies numériques et à engager des discussions intéressantes sur ce sujet.

Consignes

Choisissez un.e joueur.euse pour commencer. Ce.tte joueur.euse sera le.a premier.e à tenir le téléphone de parole. Iel s'exprime sur le sujet défini par l'animateur.ice tel que : “Pour vous le numérique c'est quoi ?” ou “Quel rapport avez-vous avec votre smartphone ?” puis précisez les règles suivantes.

Téléphone de parole



- **Règle 1** : La.le joueur.euse doit maintenant s'exprimer rapidement sur le sujet annoncé pendant un temps donné (par exemple, 30 secondes à 1 minute).

Le but est de partager ses pensées et expériences personnelles en rapport avec le sujet du numérique de manière concise et dynamique.
- **Règle 2** : Une fois le temps écoulé, la.le joueur.euse passe le téléphone au joueur suivant. Il.elle le choisit et lui envoie le téléphone de parole
- **Règle optionnelle (selon le niveau du groupe et le temps disponible)** : Le.la joueur.euse envoie le téléphone en posant une nouvelle question. Le suivant doit rapidement s'exprimer sur un nouveau sujet lié au numérique sans se répéter, en respectant le temps imparti.

Le téléphone continue de circuler de joueur.euse en joueur.euse, chacun(e) partageant ses idées et expériences sur un nouveau sujet en lien avec le numérique, de manière dynamique.
- **Règle optionnelle** : Incitez les joueur.euse.s à faire des mouvements lorsque quelqu'un parle.

En cas d'accord : secouer les mains vers le haut

En cas de désaccord : faire un signe en forme de croix ("X") sur la poitrine

Conclusion

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que chaque joueur.euse ait eu l'occasion de s'exprimer. En fin de tour, concluez en reprenant les éléments essentiels échangés, les points qui paraissent intéressants à creuser et introduisez les séances à venir.

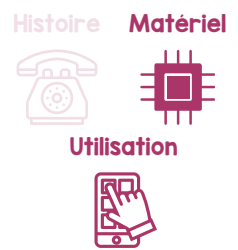
Pour aller plus loin...

Pour rendre le jeu plus interactif, encouragez les autres joueur.euse.s à réagir ou à ajouter leurs commentaires après chaque intervention.

Variante

Vous pouvez instaurer un temps de discussion libre après chaque tour complet pour permettre aux joueur.euse.s d'échanger davantage sur les sujets abordés.

Quel geek êtes-vous ?



En bref :

Utilisez un auto-quizz décalé pour permettre d'estimer le niveau de consommation du numérique (matériel et contenus) et identifier leur dépendance.

Conditions



5-10'



10-50



Intérieur

Matériel

Inclus dans le kit

- ▶ Un exemplaire du test vierge à dupliquer

À compléter

- ▶ Photocopies du test
- ▶ Stylos ou crayons

Mise en place et animation

1. Photocopiez le test au verso en le photocopiant en recto/verso sur bords courts, ce qui permet de l'imprimer en deux exemplaires de format A5 par feuille.
2. Distribuez un test à chaque participant.e.
3. Invitez chacune à répondre aux questions individuellement.
4. En collectif, discutez des différents usages et dépendances au numérique.

Pour aller plus loin...

Vous pouvez animer cet atelier comme préalable pour introduire le sujet des impacts cachés de ces utilisations après avoir questionné notre aisance face au déploiement du numérique et notre dépendance voulue ou non au numérique.

Variantes

Les participant.e.s peuvent faire des propositions de matériels et utilisations que l'on pourrait ajouter et imaginer comment ce test pourrait évoluer pour être actualisé au regard des évolutions très rapides du numérique.

Quel geek êtes-vous ?

MON PORTRAIT

Date : Nom : Genre : Âge :

Profession/activité : Loisirs :

MON MATÉRIEL

COMMENT J'Y ACCÈDE

J'utilise :	À la maison	Au travail	Ailleurs	Préciser
Un ordinateur	oui / non	oui / non	oui / non	
Une tablette	oui / non	oui / non	oui / non	
Un smartphone	oui / non	oui / non	oui / non	
Une box internet	oui / non	oui / non	oui / non	

MON USAGE DU NUMÉRIQUE

CE QUE J'EN FAIS

Que fais-je en ligne ?	Je le fais	Si oui, cela me convient
commander sur internet	oui / non	oui / non
payer	oui / non	oui / non
déclarer mes revenus	oui / non	oui / non
suivre mes comptes	oui / non	oui / non
trouver des recettes de cuisine	oui / non	oui / non
être en contact avec mon réseau	oui / non	oui / non
m'informer sur les actualités	oui / non	oui / non
faire des recherches	oui / non	oui / non
Jouer ou regarder des streams de jeux	oui / non	oui / non
regarder des vidéos / films	oui / non	oui / non
écouter de la musique	oui / non	oui / non
prendre des rendez-vous	oui / non	oui / non
sauvegarder/stocker mes fichiers, photos...	oui / non	oui / non
m'organiser (notes, agenda, to do list...)	oui / non	oui / non
aller sur les réseaux (Fb / Insta / TikTok / X)	oui / non	oui / non
se déplacer (GPS / Waze)	oui / non	oui / non

Quel geek êtes-vous ?

VERDICT ?

Nom : Nombre de oui :

JE COMPTE MOINS DE 10 "OUI"

LE CRO-MAGNON 2.0

Soit vous habitez dans la Meuse profonde, soit vous êtes réfractaire au changement. Vous réduisez votre usage au minimum syndical et cela ne vous enchante guère. Bravo, continuez de lutter ! Il en faudra comme vous lors du crack numérique de l'an 2040 pour réapprendre à la nouvelle génération comment cultiver des vraies patates avec de la vraie lumière avec des vrais gens !

JE COMPTE ENTRE 10 ET 30 "OUI"

JE VIS AVEC MON TEMPS

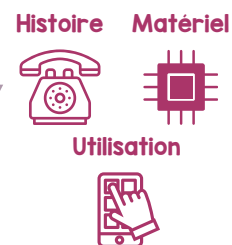
Le numérique, est-ce qu'on a vraiment le choix ? C'est quand même super pratique pour t'assister au quotidien et il y a plein de démarches administratives obligatoirement en ligne ! Parfois, ça te fait tout de même peur de passer autant de temps devant un écran pour faire des choses que tu savais faire sans. Et puis, qu'y a-t-il derrière ton écran ? Le Big Data, le Cloud, les géants du numérique... c'est un peu flippant, non ?

JE COMPTE PLUS DE 30 "OUI"

TOUCHE PAS À MA DROGUE !

Hyperconnecté, tu as hâte que les hypermarchés mettent en ligne le plan de leurs rayonnages sur Google maps pour aller plus vite en courses et prendre les ingrédients en quantité exacte nécessaire pour que ton robot connecté mijote la recette conseillée par Marniton en fonction de tes kilomètres de course à pied et heures devant Netflix réalisés cette semaine.

Des chiffres et des trous !



En bref :

Invitez le groupe à remettre de l'ordre dans des chiffres liés au numérique pour retenir les ordres de grandeur, et réaliser à quel point il sont étourdissants et sans cesse en évolution.

Conditions



5-20'



5-20



Intérieur
ou Extérieur

Matériel

Inclus dans le kit

- ▶ Planches avec textes à trous
- ▶ Cartes valeurs numériques



À compléter

- ▶ Moyen de comptabiliser les scores
- ▶ Système de récompense si plusieurs équipes

En amont / mise en place

En amont, découpez et plastifiez les cartes valeurs numériques. Vous pouvez découper les bordures des planches en suivant le motif.

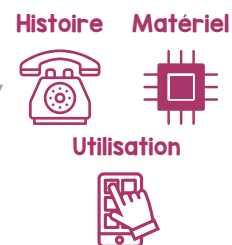
Disposez les 25 cartes valeurs numériques face visible au centre de la table.

Placez également les 15 planches textes à trous face visible à côté des cartes réponses.

Consignes

1. Le jeu est collaboratif : les décisions doivent être prises rapidement et en groupe. Le jeu commence dès que les planches et cartes sont intégralement exposées sur table.
2. Observez rapidement les planches de textes avec les valeurs manquantes.
3. Discutez ensemble et choisissez les meilleures cartes valeurs numériques pour compléter les valeurs manquantes sur chaque planche. Une fois que vous vous êtes mis d'accord, placez les cartes valeurs choisies sur les trous correspondants de chaque planche.
4. Passez rapidement à la planche texte suivante et répétez les étapes jusqu'à ce que toutes les planches textes aient été complétées.

Des chiffres et des trous !



5. Après avoir complété toutes les planches textes, la partie se termine.
6. Si la carte valeur correspond à la réponse attendue, l'équipe marque collectivement 1 point. Sinon, aucun point n'est attribué.

Corrigé

Vérifiez avec les joueurs si les cartes correspondent aux valeurs numériques manquantes :

Planche 01 : 70 – Planche 02 : 3 – Planche 03 : 40 000 – Planche 04 : 130 ; 1997 ; 2 milliards –
 Planche 05 : 6 – Planche 06 : 900 000 – Planche 07 : 3 – Planche 08 : 1 100 ; 10 000 ; 70 000 ;
 3 millions – Planche 09 : 100 – Planche 10 : 2 – Planche 11 : 1,1 milliard ; 48 milliards – Planche 12 : 50 ;
 25 – Planche 13 : 50 ; 40 ; 10 ; 0,5 – Planche 14 : 5 – Planche 15 : 2

Pour l'animateur

Il est important de pouvoir aiguiller sans influencer les joueurs pendant toute la partie et de les aider à se poser les bonnes questions. L'important est d'avoir une représentation des ordres de grandeur. Les notions vues dans ce premier jeu permettront de balayer quasiment toutes les thématiques de cette mallette. Cela permet de commencer à éveiller la curiosité. Il sera bien vu dans les activités suivantes de refaire des liens.

Nous vous conseillons de photographier ou scanner les planches corrigées pour faciliter la correction lorsque vous êtes en animation.

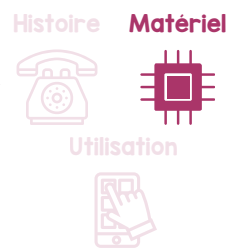
Pour aller plus loin...

Tous les chiffres peuvent être à actualiser en fonction de l'actualité et de l'évolution des pratiques.

Variantes

Vous pouvez ajuster la durée de jeu en fonction du nombre de planches textes sélectionnées ou fixer un temps limite pour compléter toutes les cartes.

4 tours du monde



En bref :

Utilisez un support physique représentant la planète Terre pour permettre au groupe de reconstituer les différentes étapes de fabrication d'un smartphone et esquisser les impacts cachés.

Conditions



20'



5-15



Intérieur
ou Extérieur

Matériel

Inclus dans le kit

- ▶ Un planisphère (projection de Peters)
- ▶ Des pions (6 de chacune de 5 couleurs)
- ▶ Une planche "consignes"

À compléter






- ▶ Un globe terrestre ou un planisphère plus grand
- ▶ Des ventouses colorées à la place des pions
- ▶ Éventuellement, préparer un support pour afficher le code "couleur - étapes"

Mise en Place

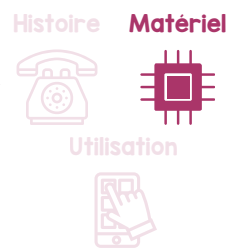
Positionnez sur table le globe ou le planisphère (qui peut être plastifié au préalable) et les pions/ventouses triés par couleur. Expliquez les consignes puis donnez une dizaine de minutes au groupe pour réfléchir. Adaptez le vocabulaire pour les plus jeunes. Intervenez pour relancer la réflexion si le groupe est bloqué. Ensuite, un.e participant.e présente la réflexion commune du groupe avant que vous apportiez des éléments de correction.

Consignes

Sur le globe/planisphère, replacez des ventouses/pions sur les principaux continents où se déroulent les étapes suivantes (toutes les ventouses/pions ne seront pas forcément utilisées) :

-  1 - Conception du matériel
-  2 - Extraction des matières premières
-  3 - Fabrication des composants
-  4 - Assemblage des composants
-  5 - Distribution et vente

4 tours du monde



Correction

1. **Conception** : La conception des téléphones et applications a lieu principalement aux États-Unis (Amérique du Nord), mais également en Europe, en Corée du Sud ou au Japon.
2. **Extraction et transformation des matières premières** : Les matières premières sont extraites principalement en Afrique, en Amérique du Sud, en Chine et en Océanie. En Chine, l'exploitation du néodyme, utilisé dans les aimants des smartphones, génère des rejets d'eau acide et des déchets chargés en radioactivité ainsi qu'en métaux lourds. Au Chili, en Argentine et en Bolivie, l'utilisation massive d'eau pour la production de lithium (métal présent dans les batteries des smartphones) provoque des conflits d'usages avec les populations locales, au point de compromettre leur survie. Plus de 40 000 enfants travailleraient dans les mines du sud de la République Démocratique du Congo, dont beaucoup dans des mines de cobalt et de coltan, minerais stratégiques que l'on retrouve dans les batteries et les condensateurs des smartphones. (Sources : UNICEF, ADEME / FNE)
3. **Fabrication des principaux composants** : Les composants sont fabriqués majoritairement en Amérique du Nord, en Europe et en Asie.
4. **Assemblage** : L'assemblage est réalisé dans des usines spécialisées en Asie du Sud-Est.
5. **Distribution** : La distribution des téléphones assemblés se fait partout dans le monde et principalement en avion, mode de transport le plus rapide et polluant.

Avant de glisser ce smartphone dans votre poche, il a déjà parcouru quatre fois le globe pour sa fabrication, soulignant l'empreinte mondiale souvent méconnue de nos appareils quotidiens !

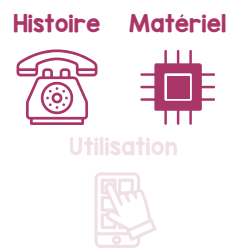
Pour aller plus loin...

En fin d'animation, vous pouvez aussi faire deviner au groupe le nombre moyen de tours du monde réalisés en cumulé par un smartphone et ses composants lors de l'étape de fabrication (réponse : 4 tours).
Interrogez également le groupe sur la part de cette phase de fabrication sur l'impact environnemental du smartphone (réponse : 3/4 des impacts).

Variantes

Vous pouvez proposer au groupe une étape d'auto-correction en utilisant le livret "Citoyen numérique" comme support.
Animer sur globe est plus attrayant, notamment lors d'un événement mais cela nécessite d'acheter des ventouses suffisamment basses pour que le globe tourne toujours, une fois celles-ci ventosées sur les continents.

Un peu d'histoire...



En bref :

Faites manipuler et classer des téléphones portables pour identifier les avancées technologiques dans l'évolution des téléphones contribuant à augmenter leur impact écologique.

Conditions



30'



5-15

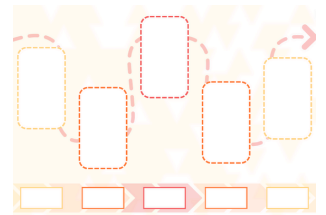


Intérieur
ou Extérieur

Matériel

Inclus dans le kit

- ▶ Plaque de cartes années
- ▶ 4 plaques Frise chronologique



À compléter

- ▶ Idéalement 20 téléphones réels récupérés de toutes époques, dans un atelier de réparation par exemple

En amont...

- ▶ Récupérez au maximum des anciens téléphones H.S. dans votre entourage ou en magasin de réparation et identifiez leur année de mise sur le marché. Même si les téléphones récupérés sont anciens et non datés des 3 ou 4 dernières années, ce n'est pas gênant (le public connaît les derniers modèles, ils sont dans leur poche !). Pour guider votre recherche, tâchez de trouver des téléphones plus anciens que 2007 (apparition des smartphones), aux écrans avec ou sans couleurs, tactiles et non tactiles, et d'avoir assez de smartphones pour bien visualiser l'augmentation de la taille des écrans et du nombre d'appareils photos.
- ▶ Découpez les cartes-années correspondant à votre lot de téléphones. Selon votre mémoire, pour faciliter la correction lors de l'animation, vous pouvez coller des gommettes avec un code-et/ou prendre en photo la bonne combinaison [téléphones + années] et l'imprimer.

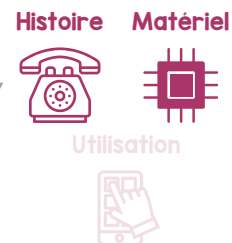
Mise en place

Placez en vrac sur une table les téléphones récupérés.

Positionnez sur la table le nombre de planches "frise chronologique" selon le nombre de téléphones utilisés pour l'animation (5 emplacements téléphones par planche).

Réservez les cartes années en pile à côté pour les distribuer lors du deuxième temps.

Un peu d'histoire...



Consignes

Demandez au groupe de replacer les téléphones fournis par ordre historique d'apparition sur les planches "frise chronologique" en deux temps :

1. **"Crash-test"** : Remplacez dans l'ordre pressenti, sans connaître les années
2. **"Coup de pouce"** : Avec les "cartes année", remplacez les téléphones dans l'ordre d'apparition.

Ensuite, discutez ensemble des principales évolutions technologiques et de leur impact.

Correction

Les téléphones portables sont des concentrés de technologies aux connectiques multipliés et aux écrans de plus en plus grands. Cela impacte fortement leur impact environnemental. Devenus de mini-ordinateurs, leurs composants sont riches en matériaux (80 différents) dont l'extraction est extrêmement polluante. La transformation des matériaux et l'assemblage des composants sont des étapes énergivores et sources de pollutions également. Les composants de téléphone les plus responsables de l'impact sont la taille de l'écran, la multiplicité des connectiques, le nombre et la résolution des appareils photo...

Pour discuter plus longuement des évolutions et de leurs impacts, rendez-vous dans la brochure "Citoyen numérique" ou consultez les documents édités par l'ADEME et FNE très complets.

Pour aller plus loin...

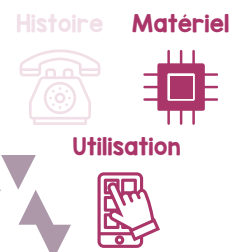
Nous vous encourageons fortement à profiter de la recherche de vrais téléphones portables de toutes époques confondues pour identifier et rencontrer les professionnels de la réparation et du reconditionnement de votre secteur : rapprochez-vous d'ateliers de réparation ou de magasins de vente en seconde main.

Variante

Vous pouvez imaginer conduire cet atelier avec tout autre objet technologique (ordinateurs, consoles de jeux, tablettes, téléviseurs, etc.).

Astuce : photographiez la correction téléphones/années correspondant au lot de téléphones récupérés.

Pollution numérique en vidéos...



En bref :

Projetez des vidéos et questionnez le public pour identifier qui fabrique les smartphones, dans quelles conditions et faire le point sur ce qui est responsable de la pollution numérique.

Conditions



10-30'



2-999



Intérieur

Matériel

Inclus dans le kit

- ▶ Rien du tout !

À compléter

- ▶ Matériel de vidéoprojection ou grand écran
- ▶ Salle adaptée au visionnage de vidéo.

Déroulé

Faites visionner des vidéos puis invitez au débat en vous inspirant des questions ci-contre. Vous pouvez également les inciter à prendre des notes. Si possible, téléchargez les vidéos en amont.

- ▶ Globalité de la pollution numérique

Et tout le monde s'en fout #18 - la pollution numérique

<https://www.youtube.com/watch?v=64EHipxEh9c>

(durée : 3 min 32)



- ▶ Fabrication des smartphones

- "Comment faire un smartphone" ? (Jojo)

<https://www.youtube.com/watch?v=6gmy6NOiHAw>

(jusque 4:31)

- "Les secrets de fabrication de smartphone à

Shenzen (Jojo)

<https://www.youtube.com/watch?v=n0YP-3xtgQE>

(durée : 9min43)



Pollution numérique en vidéos...



► L'extraction des matières premières

“Kivu : descente dans les mines de coltan” en République
Démocratique du Congo (C. Villa, Brut)
https://www.youtube.com/watch?v=H0_s5hJUbfw
(durée : 12min55)



Exemples de questions

► Globalité de la pollution numérique

- Qu'est-ce qui est à l'origine de la pollution numérique ? Pourquoi augmente-t-elle ?
- Quels chiffres vous ont marqué ?

- Quelles solutions vous paraissent simples à mettre en oeuvre peuvent permettre de réduire la pollution numérique ?

► Fabrication des smartphones

- Quelles sont les conditions de travail ? (espace détente accessible à tous ?)
- Quelles différences entre les 2 usines et téléphones ? (notion de qualité / prix)
- Quels matériels, machines et énergies sont nécessaires pour les étapes d'assemblage ?
- Est-ce normal de fabriquer autant de téléphones ? Connaissez-vous d'autres solutions pour avoir un nouveau téléphone ?

- Comment sont extraits les minerais nécessaires à la fabrication des composants ? Qui les extrait ? Quelles sont les conditions de travail ?
- Est-ce que cela vous paraît normal ?
- Est-ce que l'extraction est amenée à augmenter dans le futur ? Si oui, pourquoi ? (de plus en plus d'appareils connectés à batteries)

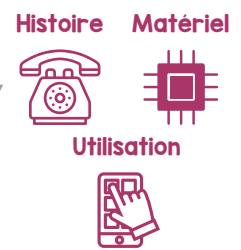
Pour aller plus loin...

C'est aussi l'occasion pour l'animateur.ice de discuter de la véracité de ce qui est présenté, de l'indépendance des youtubeurs, de la date de la vidéo (obsolescence éventuelle de certaines infos)... L'utilisation de vidéos pour sensibiliser à l'impact du numérique peut également être discuté.

Variante



Vous pouvez imaginer de ne pas poser de questions pré-écrites mais d'intégrer des formes de débat (type débat mouvant) pour une implication plus forte des participant.e.s.

Questions pour un geek !



En bref :

Pas facile de s'y retrouver dans les impacts du numérique, d'autant plus qu'ils sont abstraits et invisibles. Challengez le groupe au cours d'un jeu de quizz dynamique jouant sur la compétition entre équipes !

Conditions	Matériel
 15-20'  4-20  Intérieur ou Extérieur	<p>Inclus dans le kit</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Cartes questions <p>À compléter</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ éventuellement des buzzers ▶ un minuteur ou sablier ▶ éventuellement ardoises et craies, ou cartons et feutres

Mise en place

1. Sélectionnez 20 cartes questions dans le lot de cartes proposées.
2. Vous pouvez choisir de ne poser que certaines questions selon le niveau de difficulté et les thématiques.

Facile



Moyen



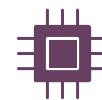
Difficile



Histoire



Matériel

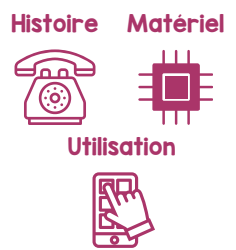


Utilisation



3. Séparez le groupe en au moins 2 équipes et demandez aux groupes de choisir un.e émissaire.
4. Selon le groupe, distribuez le matériel nécessaire pour jouer (ardoises et craies, cartons et feutres, buzzer collectif...) pour permettre de canaliser l'énergie des groupes (seules les réponses écrites, les ardoises levées... sont prises en compte) ou de les dynamiser.

Questions pour un geek !



Déroulé

1. Posez l'une après l'autre ces 20 questions.
2. Chaque équipe réfléchit collectivement et l'émissaire donne la réponse pour le groupe.
3. Demandez la validation ferme et définitive avant de passer à la question suivante.
4. Comptez les points si vous mettez en compétition les équipes.
5. Dès que cela est pertinent, complétez la correction pour faire passer des informations quand la thématique n'est pas maîtrisée par le groupe. Passez vite sur les bonnes réponses.

En cours de jeu, selon le besoin ressenti de dynamiser l'animation ou au contraire d'apaiser, décidez et précisez pour chaque question s'il s'agit d'une "question de rapidité" (la première équipe qui donne la bonne réponse gagne le point) ou si vous attendez que chaque groupe ait réfléchi à sa réponse.

Correction

En fin d'animation, vous pouvez récapituler ou demander les informations-clefs faciles à retenir :

- 3/4 de la pollution est liée à la fabrication des appareils numériques : on en fabrique/achète trop et on ne répare/recycle/reconditionne pas du tout suffisamment et plus les écrans sont grands, plus le matériel est polluant. On devrait en prendre soin comme d'un bijou ou d'une voiture et en acheter le moins possible.
- 2/3 des données qui circulent / sont stockées sont liées à la vidéo. La seule réponse à cette pollution énorme (plus que le trafic aérien !) est la sobriété : moins utiliser internet et réduire les données qui circulent !

Pour aller plus loin...

Ne pas hésiter à inventer de nouvelles questions au service de votre animation une fois que vous l'aurez bien prise en main. Vous pourrez également mettre à jour les chiffres qui évoluent.

Variante

Vous pouvez mettre en place une table par équipe avec un buzzer pour vous rapprocher de la mise en scène du célèbre jeu télévisé.

Si le groupe a besoin de se défouler, vous pouvez installer une table et un buzzer central, quand les équipes pensent avoir la bonne réponse, elles courent et buzzent.

Chasse aux data



En bref :

De la recherche de données personnelles à la prise de conscience des risques liés à la géolocalisation, faites vivre une expérience interactive permettant d'appréhender ce qu'est une donnée et encourageant la réflexion sur la protection de la vie privée et l'impact des données numériques dans notre quotidien.

Conditions



40'



10-30



Intérieur

Matériel

Inclus dans le kit

- ▶ Rien du tout !!!

À compléter

- ▶ Tablettes / ordinateurs
- ▶ TBI ou vidéoprojecteur

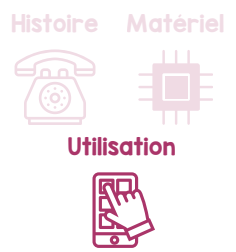
Mise en place

Formez des duos. Préparez également un tableau collaboratif à projeter dans la salle d'animation avec les colonnes "Nom", "Âge", "Photo", etc. ou reproduit sur tableau blanc. Vous pouvez aussi utiliser un logiciel collaboratif en ligne : <https://framapad.org/abc/fr/>

Consignes

- ▶ Commencez par expliquer l'objectif de l'activité : comprendre ce que sont les données personnelles et discuter de nos sentiments face à la collecte en ligne et ce que cela implique. Expliquez aux participant.e.s qu'ils vont rechercher des informations sur eux-mêmes ou leur famille. Chaque groupe remplit l'outil collaboratif en marquant d'un X lorsque la donnée est disponible en ligne.

Chasse aux data



Utilisez la liste suivante comme guide :

- Âge
- Date de naissance
- Liens familiaux (arbre généalogique)
- Liens amicaux (cercle d'amis)
- Photos/Vidéos
- Centres d'intérêt
- Réseaux sociaux
- Autres

Si les groupes n'ont pas suffisamment de données personnelles, suggérez-leur d'utiliser des applications en mode public. Vous pouvez fournir une liste des applications les plus téléchargées par la tranche d'âge concernée en ce moment (tik-tok, instagram, snapchat, etc).

- ▶ Dans un deuxième temps, demandez au groupe d'explorer des applications comme Snapchat et Google Maps, recherchant des informations telles que "Mes trajets". Discutez des autres moyens de collecte de données, y compris les cookies, le microphone, l'historique des recherches, etc. Vérifiez les fuites de données en utilisant Firefox Monitor.
- ▶ Les groupes partagent leurs réflexions sur les risques liés à la divulgation de données personnelles en ligne. Encouragez la discussion sur les rencontres dangereuses, les arnaques, et la limitation de l'accès à divers contenus. Parlez également de la protection des données et de ce qui peut être mis en place en fonction des applications.

Résumez les points clés, en demandant de définir ce qu'est une donnée, en soulignant l'importance de protéger les données personnelles en ligne et insistez sur la quantité de données (privées ou non) créées chaque jour et stockées à un ou plusieurs endroits.

Pour aller plus loin...

Enchaînez cette séance avec la séance A-8
Transmission et stockage des données

Variante

Selon le contexte d'animation de cette séance et le public face à vous, vous pouvez orienter les informations à rechercher et les applications / réseaux sociaux à explorer...

Transmission et stockage des données



En bref :

Animez un jeu de reconstitution du trajet d'un objet physique ou dématérialisé pour permettre au public d'identifier par où transitent les données et où et comment elles sont stockées.

Conditions



15-20'



5-15



Intérieur
ou Extérieur

Matériel

Inclus dans le kit

- ▶ 20 cartes chemins
- ▶ 6 cartes produits

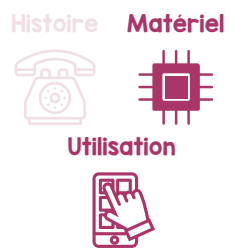


Déroulé

1. Divisez le groupe en au moins 2 équipes qui font la même activité en parallèle.
2. Séparez les jeux A et B et choisissez parmi les cartes 0
3. Distribuez à chaque équipe un premier jeu de 10 cartes, le jeu A "Réseau logistique"
4. Invitez-les dans un premier temps à reconstituer le trajet d'un jeu "matériel" acheté lors d'une commande en ligne : "quand on se fait livrer un colis, par où passe t-il avant d'arriver à la maison ?"
5. Corrigez le trajet reconstitué pour le jeu A
6. Distribuez un deuxième jeu de cartes, le jeu B "Réseau DATA"
7. Invitez-les à reconstituer le trajet du colis "dématérialisé".

Il existe 3 niveaux de difficultés qui sont détaillés en fin de fiche.

Transmission et stockage des données



Correction

Liste des 26 cartes et numérotation (numérotation non donnée aux participant.e.s):

► JEU A :

Trajet d'un colis matériel encartonné

Cartes objet :

- Jeu vidéo PS5 (en colis)
- Rapport papier
- Livre

Cartes trajet :

1. Entrepôt
2. Trajet (camion entrepôt > port)
3. Port
4. Trajet (en bateau)
5. Port
6. Trajet (en camion)
7. Plateforme colis en France
8. Trajet (en camion)
9. Poste de la commune
10. À la Maison

► JEU B :

Trajet d'un colis dématérialisé

Cartes objet :

- Jeu vidéo dématérialisé
- Pièce jointe en PDF
- e-book

Cartes trajet :

1. Data Center
2. Câble sous-terrain
3. Routeur de transition
4. Câble sous-marin
5. Routeur de transition
6. Câble sous-terrain
7. Routeur de transition
8. Câble sous-terrain
9. Routeur de l'opérateur
10. À la Maison

Adaptations selon les niveaux de difficultés

Niveau 1 : N'utilisez que les cartes 1, 6, 7, 8, 9 et 10 pour les jeux A et B séparément

Niveau 2 : Utilisez toutes cartes de 1 à 10 pour les jeux A et B séparément

Niveau 3 : On augmente la difficulté : Retracez le trajet global de la commande en ligne où l'on fait remonter l'information "numérique" de la commande jusqu'au data center (de BIO à BI) qui enchaîne sur la livraison du colis est livré (de AI à AIO)

Vous pouvez dupliquer les jeux si vous avez besoin d'animer avec des groupes plus nombreux.

Estime ton impact !



En bref :

Proposez à chacun.e d'utiliser un simulateur en ligne pour comprendre l'empreinte de ses activités sur internet et l'utilisation plus ou moins grandes des flux de données, responsables d'une partie cachée de la pollution.

Conditions



30'



5-30

Intérieur
ou Extérieur

Matériel

Inclus dans le kit

- ▶ Lien vers le simulateur en ligne
<http://numerique.meusenature.fr/>

À compléter

- ▶ Tablettes / ordinateurs
- ▶ TBI ou vidéoprojecteur



Mise en place

Avec un groupe, utilisez le mode session :

- ▶ rendez-vous sur la page <http://numerique.meusenature.fr/>,
- ▶ cliquez sur "Testez votre impact collectif"
- ▶ cliquez sur "Créer un groupe".

Un lien de partage est automatiquement créé ainsi qu'un QR code. Au fur et à mesure que les participant.e.s répondront, leurs résultats s'afficheront directement sur cette page, qu'il est intéressant de projeter.

Attention ! si vous diffusez le QR-code lié au lien <http://numerique.meusenature.fr/>, vous ne pourrez afficher les résultats de façon collective, mais chacun.e pourra répondre individuellement.

Simulateur d'Impact Numérique



Votre consommation d'internet a-t-elle un impact sur l'environnement ?

Vigilante sur la consommation exponentielle et généralisée d'objets connectés et d'internet, Meuse Nature Environnement s'est interrogée sur les impacts écologiques de cette "démocratisation". Pour donner à chacun(e) une idée des impacts de ses principaux usages d'internet, nous avons conçu un simulateur en ligne qui estime la consommation électrique et les rejets de gaz à effets de serre induits par ses usages. Une bonne base pour commencer si l'on souhaite réduire son impact efficacement !



Faire le test !

Vous êtes en groupe ? Testez votre impact collectif !



Imaginé et réalisé par
**meuse nature
environnement**

Liens utiles
Accueil
Crédits

Estime ton impact !



Déroulé

Incitez chacun à répondre de façon individuelle. Au besoin, précisez pour aider :

- ▶ indiquer votre nom ou pseudo et bien lire les questions (ça ne va pas toujours de soi !)
- ▶ on peut taper directement le nombre ou utiliser les boutons pour faire varier la quantité
- ▶ il est demandé des moyennes (semaine /weekends, périodes travaillées / vacances...)
- ▶ ne pas confondre minutes et heures, 1h = 60 min, 2h = 120 min , 3h = 180 min...
- ▶ le total quotidien des usages ne peut dépasser 24h (temps passé à dormir !)

Correction

En bas de page de chacune et sur le tableau de bord commun, seront affichés les résultats avec des équivalences tangibles. Seront visibles de façon claire :

- ▶ les pratiques différentes au sein du groupe
- ▶ les usages ayant des impacts (recherches, e-mail, réseaux sociaux, jeux, vidéo, musique...)
- ▶ la proportion de ses usages

Encouragez les participant.e.s à échanger et à discuter de leurs résultats. Le but est de favoriser une prise de conscience collective, de relativiser certains usages "coupables" et prendre conscience du poids hallucinant d'un usage (sans bouger de son canapé !) et de stimuler la réflexion sur des solutions impliquant tout le monde. Soulignez que cette initiative n'est pas une compétition et qu'il n'y a pas de rivalité. Certains participant.e.s peuvent être tentés de modifier / falsifier leurs réponses en cours de débriefing pour paraître plus ou moins vertueux. Vous pouvez discuter de la notion de "comportement éclairé".

Pour aller plus loin...

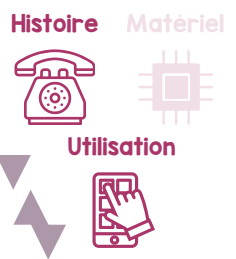
Cette activité peut être faite sur un stand lors d'un évènement pour capter l'attention.

Si vous utilisez plusieurs activités de ce kit, prévoyez de mener cette activité après les activités A-7 et A-8 et enchaînez avec l'activité A-10.

Variante

En conclusion de cette partie il est possible de piloter le compte d'une.e participant.e et de faire varier le curseur pour comprendre quelles pratiques sont les plus ou moins polluantes. Selon le temps imparti, vous pouvez réutiliser ce simulateur en fin de cycle, une fois que chacune a envisagé de réduire son usage d'internet et comparer...

La vie sans internet !



En bref :

Proposez diverses activités pour inviter le public à réfléchir sur ce qu'était / serait la vie sans internet !
Si on n'avait pas le choix de s'en passer (pour des raisons écologiques ou autres), comment ferait-on ?

Conditions



5-20'



2-50



Intérieur

Matériel

Inclus dans le kit

- ▶ Rien du tout !

À compléter

- ▶ Matériel de vidéoprojection ou grand écran
- ▶ Salle adaptée au visionnage de vidéo.

En amont...

Si vous animez plusieurs séances avec le même groupe, incitez-le à essayer de faire 24h sans écran avant cette activité ! Si possible, téléchargez les vidéos en amont.

Déroulé

- ▶ [Retour sur la journée sans écran](#)

Faites s'exprimer le public sur les difficultés rencontrées (par exemple, le partage d'un logement avec d'autres utilisateurs d'écrans, l'obligation pour les activités professionnelles / scolaires). Posez des questions pour guider la restitution :

- ▶ Comment vous êtes-vous senti ?
- ▶ Que n'avez-vous pas pu faire en n'utilisant pas d'écran ?
- ▶ Y-a-t-il des choses essentielles que vous n'avez pas pu faire ?
- ▶ Comment faisait-on avant ?
- ▶ Qu'avez-vous fait à la place ?

Vous pouvez partager votre propre témoignage si vous avez tenté l'expérience ou proposer au public de visionner un témoignage partagé en ligne, par exemple, celui de Gwenty.

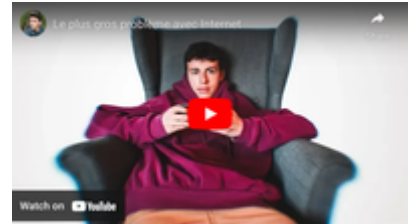
La vie sans internet !



► Partage d'expérience : un mois sans internet !

"Le plus gros problème avec internet... (Gweny) [durée : 9min10]

https://www.youtube.com/watch?v=H0_s5hJUbfw



- De 00'06 à 3'50 : son rapport aux réseaux
- De 3'50 à 5'15 : explication de son projet de faire un mois de pause (possible de zapper si manque de temps en expliquant ce qu'il décide de faire (une pause d'internet pendant 1 mois)
- De 5:15 à 8:30 : son débriefing

► Comment on faisait avant ces technologies ?

Pour détendre l'atmosphère et rire un peu, nous proposons de visionner des vidéos d'archives de l'INA à propos de l'arrivée du téléphone portable et d'internet ainsi qu'un clip plus ou moins prophétique (ou désormais réaliste ?) de l'impact du smartphone dans nos vies (beaucoup moins drôle mais percutant). L'occasion de questionner notre rapport d'addiction plus ou moins forte avec la technologie numérique, notamment pour celles et ceux qui n'ont pas connu "le monde d'avant".

"*TBT : Avant les textos, c'était quoi le bipueur ?"

- Brut [durée : 3'42]

<https://www.youtube.com/watch?v=F04IwYXCaAI>



"Moby & The Void Pacific Choir -

'Are You Lost In The World Like Me?' - Moby [3'15]

<https://www.youtube.com/watch?v=VASywEuqFd8>



"C'est quoi, internet ?" - INA [durée : 1'15]

<https://www.youtube.com/watch?v=NmSEJq4Mfk0>



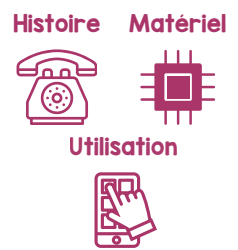
Pour aller plus loin...

Cette séance est l'opportunité de discuter de la vitesse folle à laquelle se développe la technologie numérique, qui impacte de plus en plus de sphères de nos vies, la rendant indispensable et justifiant la surconsommation des équipements numériques.

Variante

Ces vidéos peuvent être utilisées à tout moment d'un déroulement sur le sujet de la sobriété numérique. Évidemment, d'autres supports vidéos sont utilisables, en fonction du groupe, de son vécu, de son rapport au numérique...

Et maintenant, on fait quoi ?



En bref :

Après avoir éclairé le public sur les impacts environnementaux cachés du numérique, invitez-le à chercher et trouver des solutions concrètes, réalistes à mettre en place à court, moyen, long termes...

Conditions



30-40'



10-30



Intérieur

Matériel

Inclus dans le kit

- Brochure "Citoyen numérique"

À compléter

- Tables ou supports pour écrire et mur / tableau pour afficher
- Grands Post-it de 3 couleurs, pour être lisibles de loin
- Feutres ou marqueurs
- Exemplaires supplémentaires de la brochure "Citoyen numérique"

Mise en place

Répartissez au besoin le groupe en plusieurs sous-groupes, selon la dynamique collective ressentie lors des précédentes animations et le nombre de personnes. Mettez à disposition des participant.e.s des piles de post-it de 2 ou 3 couleurs, sans limitation de nombre, et des feutres.

Consignes

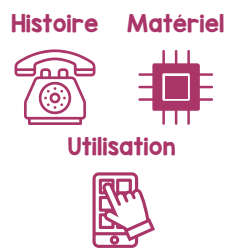
- Commencez par rappeler que les impacts du numérique peuvent être classés en 2 (ou 3) types. Associez à chaque type d'impacts une couleur de post-it.

les impacts de
la fabrication
du matériel

les impacts
de l'utilisation
du matériel
(principalement
d'internet)

les impacts
humains et
sociétaux
(optionnel)

Et maintenant, on fait quoi ?



- ▶ Invitez les participant.e.s à rechercher le maximum de solutions pour réduire ces impacts en écrivant ces solutions proposées (“éco-gestes”) sur le post-it de la couleur correspondant au principal impact réduit. Si besoin, donnez un exemple pour faciliter la compréhension de la consigne tel que “regarder moins de vidéos” (post-it de la couleur 2) ou “acheter du matériel reconditionné” (post-it de la couleur 1). Vous pouvez vous inspirer de la liste non exhaustive des solutions proposées en pages 14 et 15 de la brochure “Citoyen numérique”, voire la distribuer pour aider les participant.e.s.
- ▶ Dessinez / projetez un arbre à trois branches.
- ▶ Invitez les participant.e.s à coller au fur et à mesure les solutions proposées dans l’arbre. Superposez les post-it similaires.
- ▶ L’atelier se clôture par un temps d’échange et faisant notamment verbaliser sur ce qu’individuellement, en étant sincère, ils.elles sont réellement prêts à mettre en pratique à court, moyen et long terme.

Pour aller plus loin...

Il est possible à cette étape que chaque participant.e s’écrive une lettre d’engagement qu’il rouvrira dans 6 mois ou 1 an. Cela lui permettra de voir si il.elle a réussi à suivre ses engagements. Il est possible aussi pour l’animateur de garder les lettres et les poster pour les participant.e.s au bout d’un an.

Variante

Vous pouvez proposer d’identifier les freins aux changements (sociétaux comme organisationnels) et réfléchir à des leviers pour lever ces freins et mettre réellement en application ce que chacun.e souhaiterait faire individuellement. Il sera souvent identifié que les changements sont possibles si un assez grand nombre les met en place.

Ateliers numériques



En bref :

Lors d'ateliers numériques sur leur smartphone, tablette ou ordinateur, accompagnez les participant.e.s pour mettre en pratique des actions concrètes permettant de limiter leur empreinte numérique.

Conditions



30'-2h



5-10



Intérieur

Matériel

Inclus dans le kit

- ▶ Brochure Citoyen numérique



À compléter

- ▶ Tablettes / ordinateurs / smartphones
- ▶ TBI ou vidéoprojecteur

Mise en place

Pour mettre en place un atelier numérique, installez le groupe avec du matériel fonctionnel (idéalement le leur) : ordinateurs, tablettes et/ou smartphones selon les activités proposées.

Testez en amont de l'atelier les outils / logiciels que vous souhaitez mettre en pratique avec les participant.e.s. Vous pouvez créer un compte fictif pour démontrer afin de protéger vos données. Lorsqu'ils sont facilement accessibles, enregistrez les tutoriels d'utilisation.

Adaptez les outils testés et mis en œuvre à leur utilisation du numérique et à la durée de l'atelier. Vous pouvez utiliser du matériel de projection pour une démonstration en direct.




Consignes

Commencez par expliquer l'objectif de l'activité : mettre en œuvre des solutions numériques concrètes pour réduire son empreinte. Puis, en vous inspirant de la liste ci-contre, proposez la mise en application d'outils permettant de réduire l'impact du stockage et de la circulation des données, liées à notre usage du numérique et accompagnez les usagers à la mise en œuvre.












Ateliers numériques



➤ Outils en ligne pour connaître / alléger son empreinte :

Outil	Fonction / consigne	Durée
 <p>Carbonalyser theshiftproject.org/carbonalyser-extension-navigateur/</p>	extension de navigateur (plug-in) à installer pour analyser en direct l'impact de ses usages d'internet et identifier ses usages les plus impactants (visualisation de la consommation électrique et des émissions de gaz à effet de serre liées à son utilisation du web)	10 à 20 min
 <p>Cleanfox cleanfox.io</p>	outil en ligne à utiliser de façon périodique pour nettoyer sa boîte mail en ciblant les e-mails groupés, automatiques et newsletters (se désabonner, supprimer des newsletters...) et alléger le poids des données stockées	10 à 20 min
 <p>Ecosia ecosia.org</p>	moteur de recherche le moins consommateur de données à tester et configurer comme moteur de recherche par défaut	5 à 10 min

➤ Petites manipulations pour réduire l'impact et/ou allonger la durée de vie de son matériel :

-  Baisser la luminosité et/ou utiliser le mode "nuit"
-  Déconnecter les réseaux dès que possible (4G / données mobiles, wifi, bluetooth)
-  Fermer les pages internet inutiles, les enregistrer en favoris pour les retrouver
-  **OFF** Éteindre les applications non utilisées ou les supprimer
-  Déconnecter la géolocalisation
-  Utiliser le nettoyeur / la fonction nettoyage de disque
-  Localiser / supprimer les fichiers téléchargés
-  Opter pour des applications de streaming audio et non vidéo pour écouter du son (musique, radio)
-  Couper son micro / sa caméra en visio dès que possible
-  Télécharger les vidéos et sons consultés plusieurs fois
-  Utiliser une clé usb, le bluetooth ou un service de transfert de documents au lieu des pièces jointes

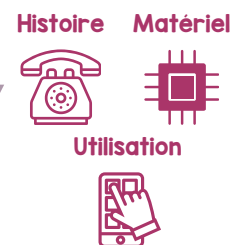
Pour aller plus loin...

L'atelier peut être complété de l'utilisation du simulateur numerique.meusenature.fr dont l'animation est décrite dans la fiche A-8.

Variante

bla bla bla...
 Vous lisez vraiment ça ? Bravo, il y a des idées intéressantes dans les cases du bas !

Faisons le bilan !



En bref :

La dernière séance est essentielle pour faire la synthèse de ce que chacun.e retient, ce qui l'a percuté.e. Elle vous permet de rassurer les publics sur les possibilités de modifier leurs comportements en conscience tout en lui donnant les éléments de synthèse sur la pléthore d'informations à digérer.

Conditions



30'



5-50



Intérieur

Matériel

Inclus dans le kit

- ▶ Brochure "Citoyen numérique"
- ▶ Fiche-bilan type

À compléter

- ▶ Jeu de photos à sélectionner / imprimer voire plastifier
- ▶ Questionnaire de satisfaction à adapter à vos objectifs, déroulés et publics



Mise en place

En amont, sélectionner une vingtaine d'images à imprimer en format A5 ou A4 (et à plastifier pour les utiliser plusieurs fois) représentant des scènes réelles ou virtuelles d'utilisation de la technologie numérique. Adaptez les thématiques au public. Voici des pistes pour vous guider :

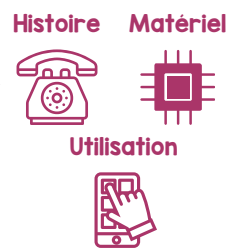
- ▶ Réel : scènes de la vie quotidienne avec des robots remplaçant des humains à la maison ou au travail ou des animaux domestiques, matériel de puériculture connecté (pot, thermomètre, surveillance, tablettes...)
- ▶ Virtuel : scènes de films futuristes ou fantastiques, de séries dystopiques (à l'instar de Black Mirror ©)

Dupliquez la publication "Citoyen numérique" synthétique téléchargeable :

<https://meusenature.fr/publications/numerique/>

Attention, cette brochure date de 2021, il est possible que certaines informations ne soient plus à jour. L'important est de sensibiliser sur l'impact global du numérique, de l'extraction des matériaux, à la fin de vie des équipements numériques, en passant par leurs usages et de donner des ordres de grandeur, même si les chiffres évoluent constamment.

Faisons le bilan !



Consignes

► Ressenti émotionnel

En utilisant le jeu de photos que vous avez imprimées, questionnez le public sur son ressenti à la suite des activités menées, ce qui l'enthousiasme, le rassure, le perturbe, l'inquiète... Chacun.e peut choisir une ou plusieurs photos dont il.elle a envie de parler et qui représente au mieux son état d'être. Vous pouvez également appliquer la méthode du photolangage / objetlangage (activité A-2) et orienter la question en fonction du retour voulu : Je me rappelle de ... ; Je ne pensais pas que... ; Je vais essayer de ... ; Je suis inquiet de ... ; Ce qui m'enthousiasme, c'est ...

► Comment retenir tout ça ?

Rassurez-les sur le fait qu'il est impossible de garder tout en mémoire, mais la brochure est là pour ça. Vous pouvez balayer son contenu, pour que le type d'informations que l'on peut y retrouver soit connu. Cette infographie résume bien le contenu des différents ateliers : <https://archives.qqf.fr/infographie/69/pollution-numerique-du-clic-au-declac>

Clôture

Si vous souhaitez un bilan qualitatif de l'animation, vous pouvez créer une fiche d'évaluation à distribuer à la fin ou utiliser celle proposée. Penser à laisser un laps de temps suffisant au public pour qu'il n'ait pas à le remplir dans la précipitation. Cela vous amènera des pistes d'amélioration pour une prochaine fois !

Pour aller plus loin...

Vous pouvez remplacer la brochure "citoyen numérique" par des brochures à l'instar de celles de l'ADEME ou de FRANCE NATURE ENVIRONNEMENT : <https://fne.asso.fr/publications/des-supports-pour-sensibiliser-aux-impacts-des-smartphones>

Variante

Attention, il faudra adapter les consignes si votre groupe est important pour éviter une activité de clôture longue est fastidieuse. Pour un groupe de plus de 20 personnes, ne donner la parole qu'à ceux qui la demande.