

Éducation à la Citoyenneté Numérique

Éducation Aux Écrans



Parcours : Impact environnemental et économique

Parcours de 2 x 3h

Un parcours conçu avec l'association La fresque du numérique

Ce parcours a pour objectif général d'accompagner les jeunes, élèves et apprentis, dans une prise de conscience de nos modes de vie numérique, et qu'il est essentiel de se sensibiliser à la sobriété numérique et aux impacts des technologies sur l'environnement.

Les ateliers de ce parcours proposent de questionner les enjeux, les risques, les opportunités que représentent le numérique pour l'environnement, et bien sûr, proposent de questionner nos pratiques personnelles vis-à-vis du numérique, et ce que le fonctionnement de nos appareils implique. Chacun définira au fil des différents ateliers, des gestes écoresponsables à expérimenter, liés à la communication et le stockage des données en ligne, à la gestion d'environnements numériques, ou encore, au temps de consommation des écrans. Cette prise de conscience prend en compte le fait qu'il est difficile pour un Internaute d'échapper aux services commerciaux en ligne, pour communiquer, se divertir et s'informer. Les acteurs dominants du numérique développent des stratégies de captation de l'attention et imposent des modèles économiques et de valeurs qui fragilisent les libertés individuelles et la protection de la vie privée. Ce parcours est l'occasion pour les jeunes de découvrir les notions d'éthique et de « communs numériques ». Faire évoluer nos pratiques pour réduire nos usages consuméristes et notre empreinte environnementale, est un réel enjeu de citoyenneté numérique.

Séance 1 (Comprendre) - Temps 1 - Une ou plusieurs classes - 90mn				
Sujets abordés	Durée	Structure	Outils numériques	Attendus
► A) Introduction au parcours et à la thématique « Impact environnemental et économique ».	15mn	Temps collectif	Ordi Vidéo projecteur, HP	S'assurer que les jeunes aient une vision globale du parcours et qu'ils se projettent. Repérer les enjeux de la thématique que les jeunes identifient.
► B) Positionnement des jeunes « Impact environnemental et économique ».	20mn	Temps collectif	Ordi Vidéo projecteur, Appli VotAR	Inviter chaque jeune à se positionner sur la thématique, au sein du groupe et dans une démarche active et bienveillante.
► C) Pratiques numériques et informationnelles des jeunes (Questionnaire en ligne de l'Observatoire).	30mn	Temps individuel	Ordinateurs portables	Proposer aux jeunes de contribuer à l'Observatoire des pratiques numériques des jeunes,
► D) Présentation aux jeunes du projet de recherche et de production.	25mn	Temps collectif	ENT ou cloud	S'assurer que les jeunes ont les repères nécessaires pour être dans une dynamique de projet de production.
Séance 1 - Temps 2 - En format groupe / classe - 90mn				
Sujets abordés	Durée	Structure	Outils numériques	Attendus
► E) Des repères pour comprendre la notion d'impact environnemental du numérique.	10mn	Temps collectif	Ordi Vidéo projecteur, HP	Apporter des définitions et éclairer les concepts clés.
► F) La fresque du numérique partie 1 : Comprendre les liens entre les différentes fonctions du numérique, les conséquences générées.	70mn	Temps collectif	Ordi Vidéo projecteur	Proposer un atelier de type « serious game" pour sensibiliser et former les participants aux enjeux environnementaux du numérique.
► G) Bilan	10mn	Temps collectif	Ordi Vidéo projecteur	Les messages essentiels à retenir du parcours.

Séance 2 (Agir) - Temps 1 - En format groupe / classe - 90mn				
Sujets abordés	Durée	Structure	Outils numériques	Attendus
► H) Positionnement des jeunes : Pre-test des compétences (impacts informationnels des algorithmes).	10mn	Temps individuel	1 Ordinateur connecté par participant	Proposer aux jeunes de tester leurs connaissances.
► I) Représentation des jeunes, qu'est-ce que l'IA ?	20mn	Temps collectif	Ordi Vidéo projecteur	Faire émerger les représentations du groupe concernant l'intelligence artificielle, en utilisant un outil de production de « nuage de mots ».
► J) Deep fake... des climatoseptiques ? Vidéo et audio à étudier, en écho avec la question du libre arbitre.	60mn	Équipes de 4 ou 5 jeunes	Ordi Vidéo projecteur	Travail en équipes autour de cas concrets en appui d'un quiz.
Séance 2 - Temps 2 - En format groupe / classe - 90mn				
Sujets abordés	Durée	Structure	Outils numériques	Attendus
► K) La fresque du numérique partie 2 : Comprendre les liens entre les différentes fonctions du numérique, les conséquences générées.	80mn	Temps individuel	Ordi Vidéo projecteur	S'approprier les connaissances de la fresque et résumer les informations principales de l'atelier
► L) Bilan du parcours.	10mn	Temps individuel et collectif	1 Ordinateur connecté par participant	Les messages essentiels retenus du parcours, les sujets que chacun envisage d'approfondir.