

Table ronde : Formation et sensibilisation : Le rôle porté par les collectivités, le cas de la sensibilisation des jeunes publics

Salle Chanchardon

Table ronde – Formation et sensibilisation : Le rôle porté par les collectivités, le cas de la sensibilisation des jeunes publics

ANIMATEUR : **Matthieu Brient**, Conseiller, Les Interconnectés

- **Emmanuel Arrechea**, Chargé de mission, Antic Pays Basque
- **Doralie Besnard**, Chargée de développement transition numérique, Métropole de Rouen
- **Delphine Cuny**, Directrice adjointe à la direction de la pédagogie, Réseau Canopé
- **Florence Kehl**, Déléguée Générale, Ligue de l'enseignement 17



Loi REEN

La loi n°2021-1485 du 15 novembre 2021 vise à sensibiliser et responsabiliser les entreprises et les acteurs publics, mais aussi les consommateurs sur la maîtrise de leur impact numérique sur l'environnement.

Le texte s'articule autour de cinq objectifs dont :

- Faire prendre conscience de l'impact environnemental du numérique

une formation à la sobriété numérique dès le plus jeune âge à l'école ainsi qu'à l'entrée à l'université à partir de la rentrée 2022

- Promouvoir une stratégie numérique responsable dans les territoires

À partir de 2025, les communes et leurs intercommunalités de plus de 50 000 habitants devront élaborer une stratégie numérique responsable.



Numéville, un jeu de plateau pour faire découvrir le numérique responsable aux adolescents

Jeu collectif où les adolescents doivent s'unir pour contrer les mauvaises pratiques numériques des gardiens de Numéville, disciples du sinistre Darkmaster.

Pour réussir leur mission, les joueurs doivent répondre correctement à des questions.

Un livret "maitre du jeu" permet à un adulte d'animer une session.

De 2 à 4 joueurs + 1 maître du jeu

100 cartes questions

Partie d'environ 45 minutes

A partir de 10 ans



Numéville, un jeu de plateau pour faire découvrir le numérique responsable aux adolescents



Stalky

Réseaux sociaux
Cyber harcèlement
Fake news



Hyperco

Fabrication et consommation
d'équipements
Temps d'écran



Datata

Collecte de données
Identité numérique
Intelligence artificielle

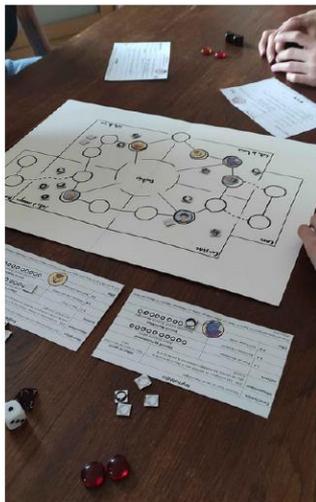


Hacker

Sécurité informatique



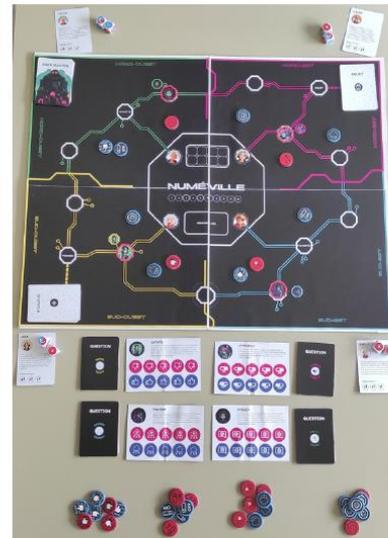
Numéville, un jeu de plateau pour faire découvrir le numérique responsable aux adolescents



+ de 200 heures de travail et 5 prototypes auront été nécessaires



Numéville, un jeu de plateau pour faire découvrir le numérique responsable aux adolescents



NB : Le prototype actuel est jouable (40 questions). L'habillage graphique va évoluer

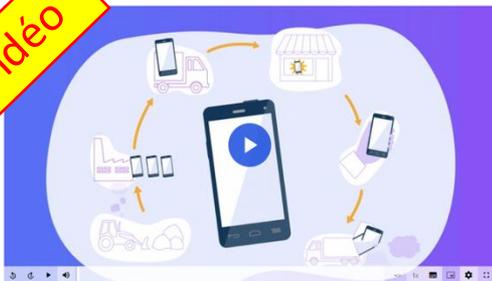


Réseau Canopé

Des ressources en libre accès

canoTech
PAR RÉSEAU CANOPÉ

Vidéo



Les impacts écologiques du numérique

1 PARTAGE AJOUT AUX FAVORIS

Annimation vidéo Découvrir Éduquer à la transition écologique et sociale

Webinaire

L'éducation à la sobriété numérique : état des lieux

Mardi 17 décembre 2024 – 17h00

podcast



L'ère de l'(in)intelligence artificielle ? - Parlons pratiques ! #38

42min | 29/05/2024

ÉCOUTER

↓

TERRITOIRES NUMÉRIQUES ÉDUCATIFS

FINISTÈRE
VAL D'OISE
VOSGES
DOUBS
VIENNE
CHER
ISÈRE
HÉRAULT
BOUCHES-DU-RHÔNE
CORSE
GUADÉLOUPE

tne.reseau.canope.fr

FRANCE 2030

Journée Expert

By Les interconnectés

Communauté d'Agglomération de La Rochelle



Réseau Canopé

Des formations à la demande

En ligne, sur site, hybride



Aux côtés des villes et des collectivités pour une alliance éducative renforcée

Réseau Canopé s'engage avec vous pour la réussite de vos projets éducatifs et l'amélioration de la qualité de service pour les enfants.

Contactez-nous →

REPUBLIQUE FRANÇAISE
C.A.N.O.P.É
Le Centre National de l'Éducation

Internet Sans Crainte

4. Sensibiliser au droit et à de bonnes pratiques des réseaux sociaux

8 parcours thématiques clés en main pour parler des écrans et des réseaux sociaux
+ guides pédagogiques
primaire au lycée, 7 à 18 ans

- Les écrans et moi
- Mon identité numérique
- Mes écrans et les autres
- Mes amis en ligne

MA VIE NUMÉRIQUE
Des parcours numériques clés en main pour parler des écrans et des réseaux sociaux à 2 dans le langage et partager les manières de vivre avec les écrans et les autres.
4 premiers parcours, et 4 autres arrivent prochainement plus...

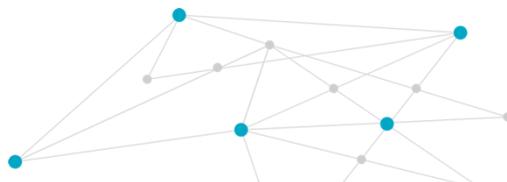
Parcours

- LES ÉCRANS ET MOI
- MES ÉCRANS ET LES AUTRES
- MA VIE CONNECTÉE ET MOI
- MON IDENTITÉ NUMÉRIQUE

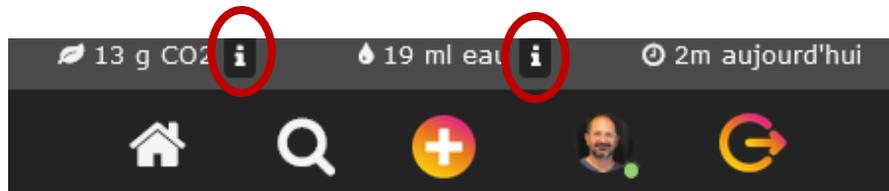
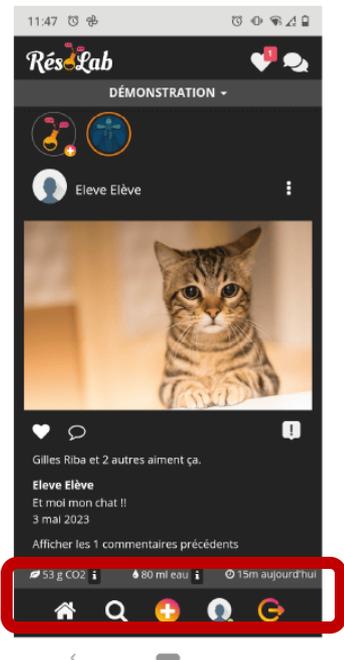
Cédric DORE Axelle DESAINT

30

ResoLab – Ecole : apprentissages descendants et ascendants



ResoLab – Formats : le NR via l'interface du réseau social



Eau consommée

Cette plateforme est comme votre jeu préféré stocké dans un très grand coffre à jouets appelé centre de données.

Pour fabriquer ce data center, pour l'alimenter en électricité, etc., on utilise un peu d'eau comme lorsqu'on remplit son verre à boire.

Aujourd'hui, vous avez consommé 19 ml d'eau, l'équivalent de 0.01 bouteille(s) d'eau de 1,5l !

Fermer

Gaz à effet de serre émis

Vous savez que les voitures et les usines produisent des gaz qui contribuent au réchauffement climatique, n'est-ce pas ?

Ces gaz sont appelés gaz à effet de serre (GES). Le numérique émet également des GES depuis la fabrication des composants informatiques jusqu'à l'utilisation des applications.

Ainsi, lorsque vous utilisez cette plateforme, vous créez également des gaz à effet de serre.

Aujourd'hui, vous avez émis 13 g de CO2 d'émissions de gaz à effet de serre, soit l'équivalent d'un trajet en train 5,42 km !

Fermer



ResoLab – Formats : développement de la compétence numérique 4.3 DigComp : « Protéger la santé et le bien-être »

1. **Première séance théorique en classe** : identifier et lister des usages « non maîtrisés » des écrans et les effets néfastes potentiels
2. **Fausse publication sur le réseau social** : faire réagir les enfants en essayant de les « mettre à l'épreuve »
3. **Commentaire en classe sur la publication** : échange sur le cas pratique

