

1h30

MODULE GENERATION NUMERIQUE

PLAN D'INTERVENTION : internet et les réseaux sociaux

CE2/CM1/CM2/6^e

- Internet c'est quoi ? (fonctionnement et contraintes, réflexion sur les outils et leurs impacts).
- Internet pour construire le monde (outil de transformation sociale, cadre légal, signalement...).
- Internet pour communiquer (cyber harcèlement, selfie, e-réputation, droit à l'oubli, CGU).
- Internet plus serein (création de mot de passe, paramétrage, pseudonymat et contenus choquants).

2h

PLAN D'INTERVENTION : internet et les réseaux sociaux

5^{ème}/4^{ème}/3^{ème}/2^{nde}/1^{ère}/Terminale

- Internet c'est quoi ? (fonctionnement et contraintes, réflexion sur les outils et leurs impacts).
 - Internet pour construire le monde (outil de transformation sociale, cadre légal, signalement...).
 - Internet pour communiquer (cyber harcèlement, selfie, e-réputation, droit à l'oubli, CGU).
 - Internet plus serein (création de mot de passe, paramétrage, pseudonymat et contenus choquants).
- + réflexion sur les contenus choquants

+ UNE DES OPTIONS SUIVANTES :

OPTION PORTABLE ET TEMPS D'ÉCRAN

Présenter les grands principes et applications de l'économie de l'attention.
Inciter à maîtriser, et non subir, leur utilisation des écrans.

OPTION INFOX

Appréhender le processus de fabrication de l'information.
Nourrir l'esprit critique (étude de cas d'infoc, outils et méthodes).

OPTION JEUX VIDÉO

Présenter un aspect de l'économie des jeux vidéo : l'économie de l'attention.
Proposer une réflexion sur le caractère potentiellement addictif des jeux vidéo.
Encourager une réflexion critique des messages véhiculés dans les jeux vidéo.

OPTION NON AU HARCELEMENT - 45 minutes

Questionner les notions de harcèlement et de cyber-harcèlement
Identifier des solutions au harcèlement et au cyber-harcèlement

LES MODALITÉS

CE2/CM1/CM2/6^e

4x1h30, soit 4 séances d'1h30 pour 4 groupes différents : Internet et les réseaux sociaux

5^{ème}/4^{ème}/3^{ème}/2^{nde}/1^{ère}/Terminale

3x2h soit 3 séances de 2h pour 3 groupes différents :
Internet et les réseaux sociaux + l'option Portable et temps d'écran
ou Internet et les réseaux sociaux + l'option Infoc
ou Internet et les réseaux sociaux + l'option Jeux vidéo

EFFECTIF

Nous pouvons intervenir devant un effectif allant jusqu'à 2 classes par séance même si l'interaction est meilleure quand il y a moins d'élèves.

2h

INTERVENTIONS « ADULTES »

La réunion « parents »

L'objectif est de leur présenter concrètement les usages des ados, les risques encourus (divulgence d'informations personnelles, publication de photos, accès à des contenus inappropriés,...) pour mieux les conseiller et échanger. La réunion « parents » est organisée en fin de journée après les séances élèves. **la réunion pour les adultes peut être organisée à distance, en visio.**

La réunion éducateurs et professionnels

Cette discussion peut être organisée pendant la pause méridienne ou entre la fin des séances pour les élèves et la réunion « parents ». Elle dure environ 1h et permettra de les informer des usages numériques des adolescents, les alerter sur des points de vigilance et de leur partager notre expertise sur le numérique.