



SENSIBILISER À L'IMPACT DU NUMÉRIQUE SUR L'ENVIRONNEMENT AVEC EDUCONETIMPACT



SOBRIÉTÉ NUMÉRIQUE : COMPRENDRE, ÉDUIQUER ET AGIR !

LES OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

À la fin de l'animation, les participants sont capables de :

- Comprendre la sobriété numérique et l'impact du numérique sur l'environnement.
- Proposer des stratégies éducatives pour aborder la sobriété numérique avec les jeunes.
- Réfléchir à des actions individuelles, collectives et éducatives qu'il est possible de mettre en œuvre pour adopter une démarche de sobriété numérique.
- Collaborer afin d'élaborer une charte de bonnes pratiques pour des usages numériques écoresponsables.

PUBLIC CIBLE

Tous les acteurs de l'éducation !
Enseignants.e 2nd degré, IEN, IA, ERUN, Conseillers Pédagogiques, ...

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

1. Découverte d'EducoNetImpact
2. Comprendre l'Impact du Numérique sur l'Environnement
3. Éduquer à la Sobriété Numérique
4. Agir Concrètement
5. Créer une Charte de Bonnes Pratiques

EDUCONETIMPACT.COM

Un guide pédagogique pour éduquer à la sobriété numérique !

- une partie théorique pour en savoir plus sur l'impact des technologies sur l'environnement,
- des séquences d'apprentissage clé en main pour les enseignants,
- des fiches pour susciter le questionnement des élèves,
- un référentiel pour éduquer à la sobriété numérique,
- un label de sobriété numérique pour l'éducation,
- ainsi que des jeux et des chartes écoresponsables.



DES RESSOURCES ÉDUCATIVES

- La malle pédagogique "*Conscience Numérique Durable*"
- La Fresque du Numérique
- Le MOOC "*Numérique Responsable*" de INR
- Le MOOC "*Impacts environnementaux du numérique*" de INRIA
- « Données »-moi de l'oxygène de Citnum.ca


LES ARTICLES DE L'AUTEUR

- "Vers une éducation à la sobriété numérique" publié dans *Humanités numériques*
- "Éduquer à la sobriété numérique les élèves de 12 à 14 ans" publié dans *Que dit la recherche ?*



CONTACT

Sarah DESCAMPS

Université de Mons 

 sarah.descamps@umons.ac.be