

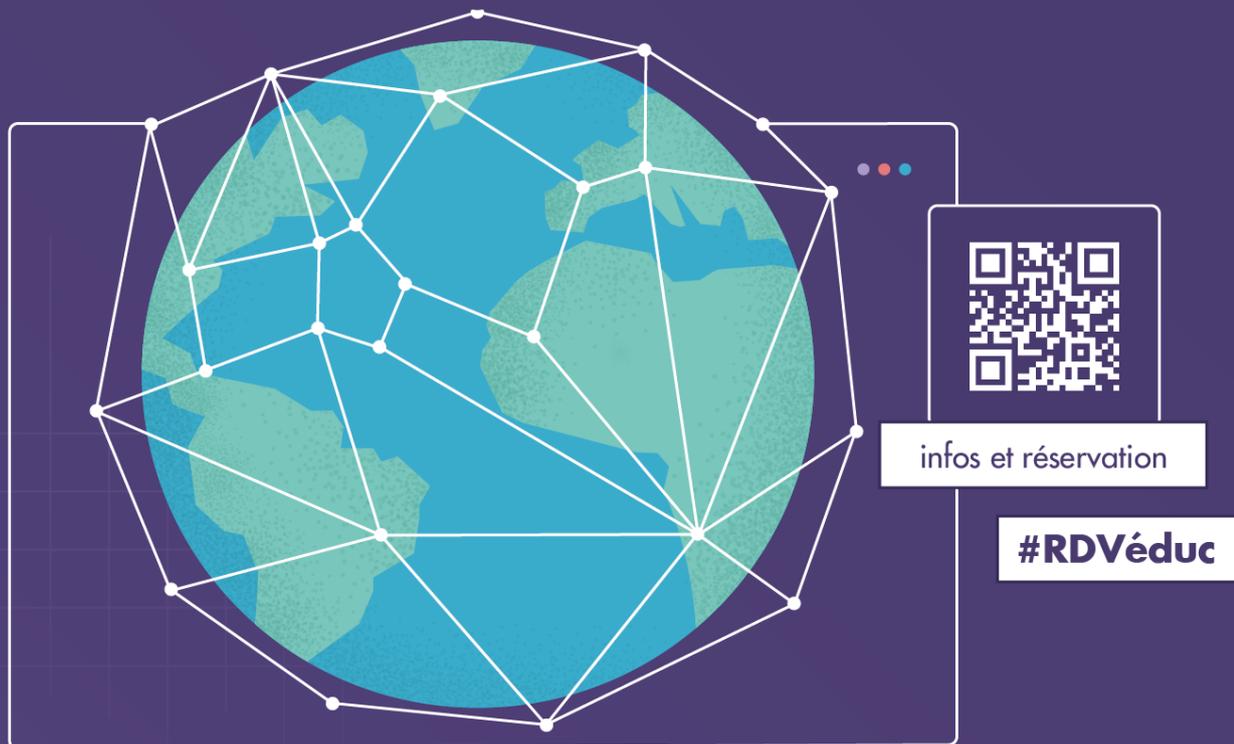


# PROGRAMME

## 5 avril 2023

### ÉDUCATION AU NUMÉRIQUE ÉTHIQUE ET RESPONSABLE

Cité des sciences et de l'industrie





---

# PRÉSENTATION DE LA JOURNÉE

---

Internet, smartphones, tablettes, ordinateurs, plateformes et applications numériques inondent notre quotidien. Dans le domaine de l'éducation, le numérique ouvre de nouvelles potentialités et de nombreuses possibilités d'apprentissage, d'inclusion et d'information tout en générant une masse considérable de données à caractère personnel issues de ces usages.

Cela soulève de nouvelles problématiques :

- Comment utiliser le numérique au service des apprentissages et quelles questions ces usages soulèvent-ils en termes de souveraineté numérique ?
- Quels sont les enjeux éthiques derrière le choix des outils et logiciels utilisés lors des séances d'apprentissage ?
- Comment lutter contre les inégalités sociales et économiques dont le numérique peut être source ?
- Quels impacts écologiques ces usages engendrent-ils ?
- Comment permettre aux enfants et aux adolescent·e·s de faire des choix éclairés dans un monde de plus en plus numérique ?
- Quelles bonnes pratiques favorisent le vivre-ensemble et le partage de savoirs ?

Autant de questions essentielles auxquelles il n'est pas simple de répondre et pour lesquelles il est pourtant nécessaire de former les futur·e·s citoyen·ne·s.

**Cette première journée du 5 avril 2023** propose de dresser un état des lieux à travers une diversité d'interventions et d'échanger sur les alternatives numériques responsables et éthiques utilisables dans sa pratique professionnelle.

Les interventions ont lieu dans deux espaces : le **Centre des Congrès de la Villette (CCV)** et le **Carrefour numérique<sup>2</sup> (CN<sup>2</sup>)** qui se situent au **niveau -1 de la Cité des sciences et de l'industrie**, accessibles gratuitement pour les participant·e·s. Vous trouverez un plan des espaces pages 22 et 23.

**La seconde journée, le 12 avril 2023**, se déroulera sur un format hackathon et aura pour objectif de réfléchir ensemble aux solutions à mettre en place pour répondre aux problématiques énoncées ci-dessus.

## Carrefour numérique<sup>2</sup> (CN<sup>2</sup>) (niv. - 1)

	Salle Agora	Salle Atelier	Classe numérique <sup>2</sup>	Living Lab
9 h 9 h 15	Présentation de la journée C. El Jamali et H. Malcuit			
10 h 15	Table ronde Éducation et numérique, quels enjeux ? I. Atal, C. Chatain, C. Cimelli, N. Barbet-Vervliet 		Diffusion de la table-ronde	
10 h 30	Numérique respon- sable : pourquoi et comment engager la démarche ? P. Douhéré (DRANE) V. Courboulay (INR) 	Découvrir Wikipédia par le jeu Mathilde Louis (Wikimédia France)	« Fab Lab à l'école », un dispositif facilitant l'éco-conception Anne-Laure Mayer Anne-Solène Chevallier (Universcience)	Un escape-game pédagogique : Enquête 3310, à la recherche du smartphone durable Bérandère Roulet-Renoleau (Canopé)
11 h 30 11 h 45	L'impact environnemental du numérique Ludovic Fournier Vincent Pasquero (Universcience) 	Les communs numé- riques leviers de l'action citoyenne Joanna Marques Jonathan Faivre (Canopé)	Voyage au cœur de nos téléphones portables Gaby Bolivar (Universcience)	Métacartes « Numérique éthique » Un outil pour découvrir des alternatives et pas- ser à l'action Mélanie Lacayrouze Lilian Ricaud (Métacartes)
12 h 45	PAUSE DÉJENER			
13 h 30	Outils du Web et services en ligne : vers un choix éthique Alain Michel (Canopé) 	Une carte libre et collaborative du monde : OpenStreetMap Cédric Frayssinet (DANE de Lyon)	Voyage au cœur de nos téléphones portables Justine Gasc (Universcience)	Les enjeux écologiques liés aux données Aurélia Médan Christine Muzellec (Canopé)
14 h 45	Un numérique émancipateur : les services des CHATONS, l'exemple de Framasoft Maïtané Lenoir (Framasoft) 	Après la crise sanitaire, identification des outils RGPD compatibles Grégory Quiquempois (INSPE Créteil)	Premiers pas sur les réseaux sociaux pour les élèves de primaire Carina Chatain (CNIL)	L'« Ethic-o-test » Un atelier pour structurer les échanges sur les questions d'éthique du numérique Mélanie Lacayrouze Lilian Ricaud (Métacartes)
15 h 45 16 h 00	Internet et toi et moi Collège et lycée Jennifer Elbaz (CNIL) 	Vikidia, l'encyclopédie libre pour les enfants Mathilde Louis (Wikimédia France)	Un escape-game pédagogique pour sensibiliser : « Enquête 3310 : à la re- cherche du smartphone durable » Bérandère Roulet-Renoleau (CANOPE)	« Dessinez-moi... » Un atelier pour faciliter le partage de représen- tations autour du numérique Mélanie Lacayrouze Lilian Ricaud (Métacartes)
17 h 00 17 h 15	Au secours, mes enfants passent leur temps sur les écrans ! Jennifer Elbaz (CNIL)		Construire des pistes pour intégrer le numé- rique responsable dans un projet E3D Laurent Gaudin Hugues Pouragueau (Canopé)	Métavers : utopie ou dystopie ? Justine Gasc (Universcience)
18 h 15				

## Centre des Congrès de la Villette (CCV)

	Salle 1 (niv. -3)	Salle 2 (niv. -3)	Atelier A (niv. -2)	Atelier B (niv. -2)
9 h 15				
10 h 15				
10 h 30	Le logiciel libre : quand l'informatique est vecteur d'émancipation et de coopération Isabella Vanni (April)	Histoire et fonctionnement d'internet Jérôme Kirman (Universcience)		
11 h 30				
11 h 45	Justice sociale et environnementale : quelle place pour le numérique ? Maïtané Lenoir (Framasoft)	Accompagner les usages numériques des enfants et des jeunes et tout savoir sur le 3018 Fanny Painvin (e-Enfance)		Durabilité des équipements par les logiciels libres, un enjeu au service de la sobriété numérique Julien Bonhomme (Canopé)
12 h 45				
PAUSE DÉJ EUNER				
13 h 30	Discriminations liées aux usages du numérique Thierry Thibault (Universcience)	Comment mettre le numérique au service de chacun tout en maîtrisant ses impacts négatifs ? Mai Nguyen et Patrick Sauret (Universcience)	La Fresque du Numérique, un outil de sensibilisation à l'impact environne- mental du numérique Fannie Le Floch (Universcience)	Penser un numérique qui respecte le rythme de chacun avec les outils de vie scolaire Anne-Sophie Pionnier (Index Education, PRONOTE)
14 h 30		La Liberté guidant le code – Une histoire du logiciel libre Jérôme Kirman (Universcience)		Citoyenneté et jeu vidéo Patrice Baudhuin (Universcience)
14 h 45				
16 h 00	Les tiers-lieux, un espace propice pour développer des communs numériques Christophe Noullez (DANE de Créteil)	Centraliser ou fédérer : le dilemme des réseaux Jérôme Kirman (Universcience)		Réussir (ou pas) son passage aux logiciels libres dans une école Nicolas Vivant (Ville d'Échirolles)
17 h 00				



Interventions retransmises en direct

---

# PROGRAMME

---

9 H 00 – 10 H 15

---

Accueil – Présentation de l'évènement et table ronde

SALLE AGORA

Présentation de la journée

**Christelle El Jamali**, chargée d'ingénierie de formation, dépt. éducation et formation, Universcience  
**Hélène Malcuit**, chargée de projets pédagogiques, dépt. éducation et formation, Universcience

Table ronde – Éducation au numérique éthique et responsable : quels enjeux ?

Si l'intérêt du numérique dans les apprentissages et la pédagogie n'est à priori plus à démontrer, l'accroissement de ses usages dans le contexte éducatif et plus généralement dans la société soulève de nombreux questionnements éthiques et environnementaux. Comment développer la culture numérique des élèves afin qu'ils prennent conscience de ces enjeux ?

**Carina Chatain**, responsable de l'éducation au numérique à la Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés (CNIL)

**Claudio Cimelli**, directeur de projet, Direction du Numérique pour l'Éducation (DNE)

**Ignacio Atal**, chercheur à l'Université Paris Cité - Learning Planet Institute et membre du Comité d'éthique des données d'éducation au ministère de l'Éducation Nationale et de la Jeunesse

**Nicolas Barbet-Vervliet**, directeur territorial adjoint Réseau Canopé Auvergne Rhône-Alpes

Une table ronde animée par **Marie-Catherine Mérat**, journaliste scientifique

---

## À PARTIR DE 10 H 15 - HALL DU CCV

---

Stand femmes@numérique - de 10 h 15 à 14 h

Femmes@Numérique, pourquoi se priver de 50 % des talents ?

La mixité dans le numérique est indispensable à un développement réussi de l'usage des technologies, c'est pourquoi femmes@numerique engage une démarche volontariste pour promouvoir la place des femmes dans le secteur du numérique...

**Manon Goudeau**, responsable de déploiement de programmes, association Femmes@numérique

Stand Métacartes - de 13 h 30 à 15 h 45

Présentation des Métacartes, des outils qui offrent de nouvelles modalités d'apprentissage.

**Lilian Ricaud**, consultant, formateur et chercheur indépendant, Métacartes

**Mélanie Lacayrouze**, ex-enseignante, formatrice, facilitatrice graphique, Métacartes

Stand Universcience

Présentation des offres du département éducation et formation ainsi que d'une sélection bibliographique proposée par la Bibliothèque des sciences et de l'industrie

## Numérique responsable : pourquoi et comment engager la démarche ?

SALLE AGORA (CN<sup>2</sup>)

**Perrine Douh ret**, charg e de projet DRANE site de Lyon et enseignante de SVT  
**Vincent Courboulay**, enseignant-chercheur   La Rochelle Universit , cofondateur et directeur scientifique de l'Institut du Num rique Responsable (INR)

Dans un 1<sup>er</sup> temps, Vincent Courboulay fera un  tat des lieux des cons quences environnementales et soci tales du d veloppement du num rique. Puis, il montrera comment   partir de ce constat, la construction d'une charte nationale a permis de mettre le num rique responsable au c ur de la politique d'aujourd'hui, dans les entreprises comme au niveau des d cisions politiques nationales. Ensuite, Perrine Douh ret pr sentera comment l'acad mie de Lyon a r ussi   engager des  tablissements scolaires dans la d marche num rique responsable.

## D couvrir Wikip dia par le jeu

SALLE ATELIER (CN<sup>2</sup>)

**Mathilde Louis**, charg e de projets p dagogiques au sein de l'association Wikimedia France

Longtemps d cri e par la communaut   ducative, Wikip dia est d sormais une incontournable source d'information pour les petits et les grands, et l'un des sites les plus embl matiques du web collaboratif. Pourtant, peu de personnes savent que derri re cette encyclop die libre fourmille une communaut  de passionn -e-s qui veillent   la qualit  de l'information. Le jeu p dagogique « Wikeys », disponible gratuitement, propose d'apprendre les principes fondateurs de Wikip dia tout en s'amusant !

## Fab Lab   l' cole, un dispositif facilitant l' co-conception

CLASSE NUM RIQUE (CN<sup>2</sup>) – PLACES LIMIT ES

**Anne-Laure Mayer**, cheffe de projet Fab Lab   l' cole, Universcience  
**Anne-Sol ne Chevallier**, charg e de projets Fab Lab   l' cole, Universcience

Venez d couvrir le dispositif « Fab Lab   l' cole ». Son objectif est de stimuler le d veloppement de la culture scientifique, technique et industrielle des  l ves et de leurs enseignant-e-s via une « p dagogie par le faire », qui s'appuie sur la mise   disposition des outils du fab lab.   l'initiative d'Universcience et d ploy  gr ce au partenariat avec R seau Canop , il vise   encourager la culture du « *Faites-le vous-m me* » et « *Faites-le ensemble* » au c ur de l' ducation nationale,   valoriser les conceptions durables et la cr ation de communs r alis s par les classes.

## Un escape-game p dagogique : Enqu te 3310,   la recherche du smartphone durable

SALLE LIVING LAB (CN<sup>2</sup>) - PLACES LIMIT ES

**B rang re Roulet-Renoleau**, m diatrice de ressources et services du num rique  ducatif,  
Atelier Canop  28, R seau Canop 

Venez vous glisser dans la peau d'un enqu teur-trice sur les traces du c l bre chercheur, le professeur Snake. Parviendrez-vous   d chiffrer son travail sur le num rique responsable ? Cet escape-game p dagogique lie les th matiques du num rique et du d veloppement durable. Il se jouera en 40 minutes et sera suivi d'un moment d' change de 15 minutes. Il vous permettra de questionner nos usages des  quipements num riques, en particulier ceux des smartphones.

## Le logiciel libre : quand l'informatique est vecteur d'émancipation et de coopération

SALLE 1 (CCV)

**Isabella Vanni**, coordinatrice vie associative et responsable projets au sein de l'association April, notamment en charge des actions de sensibilisation au logiciel libre

Les ordinateurs occupent un rôle central dans nos vies. Ils manipulent nos informations grâce aux programmes informatiques, les « logiciels ». Il est donc légitime de se demander qui écrit ces logiciels, qui les contrôle et à quelles fins. Si certains logiciels fonctionnent délibérément de façon opaque, nous mettant de fait à la merci de leurs éditeurs, il existe une vision solidaire de l'informatique basée sur le partage de la connaissance et en faveur de l'émancipation des utilisateurs et des utilisatrices. Cette vision anime le mouvement du « logiciel libre ».

## Histoire et fonctionnement d'Internet

SALLE 2 (CCV)

**Jérôme Kirman**, médiateur scientifique de l'unité informatique et sciences du numérique du Palais de la découverte, Universcience

L'usage d'Internet et du Web nous est désormais familier ; nous verrons comment ces réseaux ont été mis au point et comment ils fonctionnent.

---

**11 H 45 – 12 H 45**

---

## L'impact environnemental du numérique

SALLE AGORA (CN<sup>2</sup>)

**Ludovic Fournier**, médiateur scientifique de l'unité chimie et Vincent Pasquero, médiateur scientifique de l'unité Sciences de la Terre, Palais de la découverte, Universcience

Si l'informatique permet le traitement de l'information indépendamment de son support, ce dernier existe toujours, et le développement de l'économie numérique a démesurément entraîné sa croissance. Nous parlerons des impacts (principalement écologiques) de celle-ci, aussi bien du point de vue énergétique que pour celui des ressources matérielles.

## Les communs numériques, levier de l'action citoyenne

SALLE ATELIER (CN<sup>2</sup>)

**Joanna Marques** et **Jonathan Faivre**, médiatrice et médiateur de ressources et services du numérique éducatif, Atelier canopé 93, Réseau Canopé

Quelle place est donnée aux femmes dans l'espace public ? Cette question de société peut être abordée à partir de l'exploitation d'un jeu de données ouvertes. Nous vous proposons de mobiliser cet outil de transparence afin de contribuer aux communs en classe. Cette approche développe les compétences du 21<sup>e</sup> siècle chez les élèves : esprit critique, coopération, créativité et communication.

## Voyage au cœur de nos téléphones portables

CLASSE NUMÉRIQUE (CN<sup>2</sup>)

**Gaby Bolivar**, médiateur au Carrefour numérique<sup>2</sup>, Cité des sciences et de l'industrie, Universcience

Aujourd'hui, les technologies et Internet prennent une grande place dans notre quotidien professionnel et personnel. Ces outils nous permettent d'avoir accès à de nombreuses applications et sont indispensables dans certains domaines comme la médecine. Cependant, ils ont aussi un impact écologique, social et humain. Cette médiation-quizz invitera le public à se questionner sur la notion de sobriété numérique.

## Métacartes « Numérique éthique » : un outil pour faire le point, découvrir des alternatives et passer à l'action

SALLE LIVING LAB (CN<sup>2</sup>) – PLACES LIMITÉES

**Lilian Ricaud**, consultant, formateur et chercheur indépendant, Métacartes

**Mélanie Lacayrouze**, ex-enseignante, formatrice, facilitatrice graphique, Métacartes

Comment faire prendre conscience des enjeux du numérique ? Comment faire évoluer ses usages individuels et collectifs ? Destiné aux enseignant·e·s, formateurs·trices, médiateurs·trices, numériques, concepteurs·trices, et développeurs·ses, les Métacartes Numérique Éthique vous accompagnent dans vos démarches vers un numérique sain et serein. Venez tester cette boîte à outils à travers un atelier de découverte participatif.

## Justice sociale et environnementale : quelle place pour le numérique ?

SALLE 1 (CCV)

**Maïtané Lenoir**, designer indépendante et membre de l'association Framasoft

Ces dernières années, le numérique est présenté systématiquement comme étant une solution... à tout ! Téléchargez une application pour éviter la crise sanitaire, lancez une start-up pour faire fortune, connectez-vous sur le site des impôts pour faire votre déclaration (et être un·e bon·ne citoyen·ne)... Plus simple, plus fluide, plus connecté·e·s, pour aller plus vite... mais vers quelle société ? Petite analyse critique de l'idéologie dominante et de ses impacts sur nos sociétés.

## Accompagner les usages numériques des enfants et des jeunes et tout savoir sur le 3018, numéro national des violences numériques

SALLE 2 (CCV)

**Fanny Painvin**, responsable pédagogique de l'Association e-Enfance / 3018

Nombreux sont les dangers auxquels les jeunes peuvent être confrontés sur Internet : cyber-harcèlement, revenge porn, relations amoureuses en ligne, arnaques... Cet atelier, mené sous forme de quiz interactif, vous fera découvrir les risques et les usages responsables d'Internet. Vous y serez également présentées les modalités d'actions du 3018, numéro national, opéré par l'Association e-Enfance, qui prend en charge les jeunes victimes de violences numériques. Une helpline gratuite, anonyme et confidentielle, qui « sauve des vies ».

## Durabilité des équipements par les logiciels libres, un enjeu fort au service de la sobriété numérique

ATELIER B (CCV)

**Julien Bonhomme**, médiateur de ressources et services du numérique éducatif, Atelier Canopé 57, Réseau Canopé

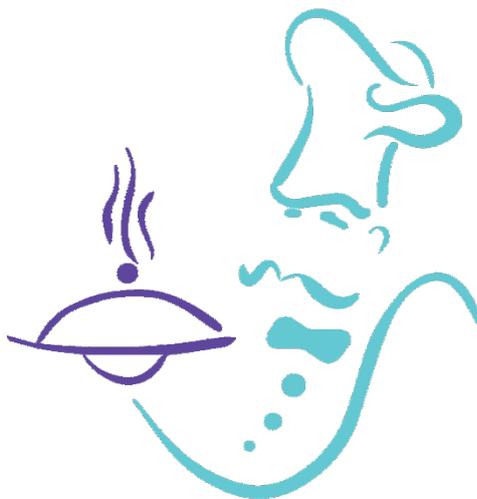
Les différents plans numériques dotent les établissements et les élèves en équipements numériques toujours plus nombreux or l'impact écologique de tous ces appareils est également de plus en plus important. Les rapports de l'ADEME montrent que 80 % de l'empreinte carbone d'un appareil mobile est liée à sa fabrication. Nous aborderons dans cet atelier la question de l'obsolescence logicielle et matérielle et quelques pistes pour les réduire et prolonger la durée de vie des équipements. Démonstration d'une installation d'un système libre sur une tablette tactile.

---

**12 H 45 – 13 H 30**

---

PAUSE DÉJEUNER



S'il fait beau, vous pourrez déjeuner sur les tables de pique-nique situées derrière la Cité. Vous trouverez également à la fin de ce programme une sélection de restaurants autour du site.

Durant la pause déjeuner, les stands restent accessibles dans le hall du CCV (page 6).

## Outils du Web et services en ligne : vers un choix éthique

SALLE AGORA (CN<sup>2</sup>)

**Alain Michel**, médiateur de ressources et services du numérique éducatif, Atelier Canopé 11, Réseau Canopé

Les enseignant·e·s utilisent régulièrement de nombreux outils et services en ligne. Cette utilisation qui s'intensifie génère des besoins et des questionnements pour ces enseignant·e·s. Ils doivent être capables de sélectionner des outils numériques adaptés et les plus respectueux possibles des données des utilisateurs·trices, pour une utilisation en classe. Pour cela, il est nécessaire d'être sensibilisé aux enjeux éthiques liés au choix de ces outils. Cette présentation, suivie d'un temps d'échanges, invite à une réflexion sur la posture de l'enseignant·e pour choisir des outils numériques en ligne et proposera une méthodologie de choix en fonction de critères simples.

## Une carte libre et collaborative du monde : OpenStreetMap

SALLE ATELIER (CN<sup>2</sup>)

**Cédric Frayssinet**, contributeur OpenStreetMap, enseignant de numérique à Lyon, chargé de projets à la DANE de Lyon

Durant la présentation, nous découvrirons l'écosystème autour d'OpenStreetMap, utiliserons ses données pour créer nos propres cartes personnalisées, ferons les premiers pas vers la contribution à ce commun numérique pour finalement s'intéresser, en fonction du public, à l'usage pédagogique d'OpenStreetMap en classe.

## Voyage aux cœurs de nos téléphones portables

CLASSE NUMÉRIQUE (CN<sup>2</sup>)

**Justine Gasc**, médiatrice numérique, Carrefour numérique<sup>2</sup>, Universcience

Aujourd'hui, les technologies et Internet prennent une grande place dans notre quotidien professionnel et personnel. Ces outils nous permettent un tas d'applications possibles et sont indispensables dans certains domaines comme la médecine. Cependant, ils ont aussi un impact écologique, social et humain. Cette médiation-quizz invitera le public à se questionner sur la notion de sobriété numérique.

## Les enjeux écologiques liés aux données

SALLE LIVING LAB (CN<sup>2</sup>) – PLACES LIMITÉES

**Aurélia Médan**, médiatrice de ressources et services du numérique éducatif et Christine Muzellec, médiatrice documentaire, Atelier Canopé 65, Réseau Canopé

Nos actions numériques génèrent une pollution qui dépassent largement la consommation électrique. L'envoi d'un courriel, le visionnage d'une vidéo en ligne, etc. ont un coût énergétique conséquent, même s'il est invisible pour les internautes. Apprenons à limiter notre empreinte carbone numérique ! Nous vous proposons de vous présenter des activités et séances permettant d'accompagner les élèves du cycle 2 au lycée à identifier les enjeux environnementaux liés aux usages numériques du quotidien et à les guider dans un usage raisonné des services et outils numériques.

## Discriminations liées aux usages du numérique

SALLE 1 (CCV)

**Thierry Thibault**, médiateur au Carrefour numérique<sup>2</sup>, Cité des sciences et de l'industrie, Universcience

Venez participer à une conférence ouverte mêlant expériences vécues et racontées autour des usages ou des non-usages des outils numériques. Vous prendrez conscience des problèmes que peuvent rencontrer n'importe qui face à la surutilisation des outils informatiques dans la vie personnelle, professionnelle et citoyenne.

## Comment mettre le numérique au service de chacun tout en maîtrisant ses impacts négatifs ?

SALLE 2 (CCV)

**Mai Nguyen**, responsable de projets développement durable et **Patrick Sauret**, chef de projet informatique, Universcience

La Cité des sciences et de l'industrie s'est lancée dans une démarche numérique responsable : comment concilier l'exigence d'exemplarité à laquelle elle doit se soumettre tout en développant une immersion dans des démarches innovantes ?

## La Fresque du Numérique, un outil de sensibilisation à l'impact environnemental du numérique

ATELIER A (CCV)

**Fannie Le Floch**, médiatrice scientifique de l'unité chimie au Palais de la Découverte, animatrice et formatrice à La Fresque du Numérique

La Fresque du Numérique est un atelier ludique et collaboratif d'une demi-journée avec une pédagogie similaire à celle de La Fresque du Climat. Le but de ce « serious game » est de sensibiliser et former les participant·e·s aux enjeux environnementaux du numérique.

**Cet atelier dure 2 h.**

## Penser un numérique qui respecte le rythme de chacun avec les outils de vie scolaire

ATELIER B (CCV)

**Anne-Sophie Pionnier**, ingénieure pédagogique, Index Education, PRONOTE

Lors de cet atelier, nous poserons les questions d'une utilisation plus responsable des outils de vie scolaire :

- Comment communiquer les résultats auprès des élèves et des parents ?
- Quel contrôle sur le temps passé sur ces outils ?
- Comment tenir compte des contraintes de l'emploi du temps de chacun ?
- Quelle sobriété numérique dans la gestion des pièces jointes et des impressions ?
- Puis-je évaluer autrement qu'avec des notes ?

## Un numérique émancipateur : les services des CHATONS, l'exemple de Framasoft

SALLE AGORA (CN<sup>2</sup>)

**Maïtané Lenoir**, designer indépendante et membre de l'association Framasoft

Un numérique qui prend soin de ses utilisateurs·trices, c'est possible et ça existe déjà. Tour d'horizon des services en ligne proposés par un collectif d'hébergeurs alternatifs nommé CHATONS, notamment ceux proposés par Framasoft.

## Après la crise sanitaire, identification des outils RGPD compatibles

SALLE ATELIER (CN<sup>2</sup>)

**Grégory Quiquempois**, professeur de SVT et formateur, chargé de mission Culture Professionnelle Commune (CPC), chargé de mission Numérique Éducatif – Référent PIX+Edu, INSPE de Créteil

Le 10 mars 2020, « *la fermeture des écoles n'était ni envisageable, ni envisagée* » et quelques jours plus tard, elles fermaient. Cet événement historique pour l'Éducation Nationale a demandé aux enseignant·e·s de s'adapter dans l'urgence à la situation, ce qui s'est révélé être un puissant vecteur de progression des compétences numériques dans le premier comme dans le second degré. Des enseignant·e·s ont alors utilisé Discord pendant que d'autres organisaient des visio sur Zoom et Google Meet, tout en mettant en place des Padlets contenant des liens Youtube, des QCM via Google Forms alors que les fichiers volumineux étaient envoyés par We Transfer...

À l'heure actuelle, des outils institutionnels et/ou RGPD compatibles existent, ils vous seront présentés lors de cet atelier.

## Premiers pas sur les réseaux sociaux pour les enfants scolarisés en primaire

CLASSE NUMÉRIQUE (CN<sup>2</sup>)

**Carina Chatain**, responsable de l'éducation au numérique à la Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés (CNIL)

La CNIL vous transmet tous les éléments dont vous pouvez avoir besoin lorsque vous organisez des ateliers « Culture numérique » à destination des enfants scolarisés en primaire.

## L' « Ethic-o-test », un atelier pour structurer les échanges sur les questions d'éthique du numérique

SALLE LIVING LAB (CN<sup>2</sup>) – PLACES LIMITÉES

**Lilian Ricaud**, consultant, formateur et chercheur indépendant, Métacartes

**Mélanie Lacayrouze**, ex-enseignante, formatrice, facilitatrice graphique, Métacartes

Comment aborder collectivement les questions d'éthique du numérique sans partir dans tous les sens ? Comment évaluer et choisir des outils ? Extrait du kit Métacartes « Numérique éthique », l'éthic-O-test est un atelier collaboratif qui permet de clarifier et prioriser ses critères éthiques puis de co-construire un cadre de référence pour évaluer un ou plusieurs outils. L'éthic-o-test est un processus robuste, structuré et ludique. Venez vivre et découvrir un condensé de cette méthode en une heure.

## La Liberté guidant le code – Une histoire du logiciel libre

SALLE 2 (CCV)

**Jérôme Kirman**, médiateur scientifique de l'unité informatique et sciences du numérique du Palais de la découverte, Universcience

Au travers d'un historique du logiciel libre et de l'open source, nous détaillerons les notions de logiciel (libre ou non), de licences, de droit d'auteur.

## Citoyenneté et jeu vidéo

ATELIER B (CCV)

**Patrice Baudhuin**, coordinateur de l'offre de médiation jeu vidéo sur l'e-LAB, espace jeu vidéo, Cité des sciences et de l'industrie, Universcience

Loisir aujourd'hui incontournable, le jeu vidéo est un média numérique en constante évolution. Quelle vision du monde, message de sensibilisation sont diffusés ? Quelles problématiques sociétales soulèvent-ils ? Quelle place des femmes dans l'industrie des jeux vidéo ? Quelle inclusion possible ? Quels usages pédagogiques possibles ?

---

**16 H – 17 H**

---

## Internet et toi et moi pour les adolescents en collège et lycée

SALLE AGORA (CN<sup>2</sup>)

**Jennifer Elbaz**, chargée de mission éducation au numérique à la Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés (CNIL)

La CNIL vous transmet tous les éléments dont vous pouvez avoir besoin lorsque vous organisez des ateliers « Culture numérique » à destination des enfants scolarisés en collège et lycée.

## Vikidia, l'encyclopédie libre pour les enfants

SALLE ATELIER (CN<sup>2</sup>)

**Mathilde Louis**, chargée de projets pédagogiques au sein de l'association Wikimedia France

Wikipédia n'est plus à présenter, mais connaissez-vous Vikidia, sa petite sœur faite par et pour les enfants ? Collaborative, cette encyclopédie propose un contenu accessible dès 8 ans. Sans traçage des données, le site accueille une communauté jeune et désireuse d'offrir une information de qualité et facile à comprendre. Progressivement employée comme outil d'éducation aux médias et à l'information (EMI), Vikidia est une porte d'entrée pour un Internet responsable dès le plus jeune âge.

## « Enquête 3310 : à la recherche du smartphone durable », un escape-game pédagogique pour sensibiliser

SALLE LIVING LAB (CN<sup>2</sup>) – PLACES LIMITÉES

**Bérangère Roulet-Renoleau**, médiatrice de ressources et services du numérique éducatif, Atelier Canopé 28, Réseau Canopé

Cet escape-game lie les thématiques du numérique et du développement durable. Venez vous glisser dans la peau d'un enquêteur sur les traces du célèbre chercheur, le professeur Snake. Parviendrez-vous à déchiffrer son travail sur le numérique responsable ? Cet escape-game pédagogique se jouera en 40 minutes et sera suivi d'un moment d'échange de 15 minutes. Il vous permettra de questionner nos usages des équipements numériques, en particulier ceux des smartphones.

## « Dessinez-moi... », un atelier pour faciliter le partage de représentations autour du numérique

CLASSE NUMÉRIQUE (CN<sup>2</sup>)

**Lilian Ricaud**, consultant, formateur et chercheur indépendant, Métacartes  
**Mélanie Lacayrouze**, ex-enseignante, formatrice, facilitatrice graphique, Métacartes

Comment aborder des sujets complexes de manière ludique et interactive ? Comment intéresser des publics de niveaux et de cultures très différentes ? Extrait du kit « Métacartes Numérique éthique », cet atelier utilise le dessin pour partager des représentations, faciliter le co-apprentissage et la transmission de notions de manière simple et efficace. Vivez l'expérience de cette méthode en 1 heure de découverte et application pratique.

## Les tiers-lieux, un espace propice pour développer des communs numériques

SALLE 1 (CCV)

**Christophe Noullez**, professeur de technologies et mathématiques, formateur numérique à la DANE de Créteil et membre de l'association Tiers-Lieux Edu

Pourquoi et comment se retrouvent ensemble les démarches tiers-lieux et les communs numériques ? Des exemples qui font sens dans une démarche éthique et responsable.

## Centraliser ou fédérer : le dilemme des réseaux

SALLE 2 (CCV)

**Jérôme Kirman**, médiateur scientifique de l'unité informatique et sciences du numérique du Palais de la découverte, Universcience

Internet est par nature décentralisé, mais le web moderne se concentre autour d'un petit nombre de plateformes aux pouvoirs considérables. Pourquoi ce modèle, et quelles en sont les alternatives ?

## Réussir (ou pas) son passage aux logiciels libres dans une école

ATELIER B (CCV)

**Nicolas Vivant**, directeur de la stratégie et de la culture numérique de la ville d'Échirolles

Être convaincu-e-s de la pertinence des logiciels libres n'est pas toujours suffisant pour réussir leur mise en place. Nicolas Vivant s'y est employé dans deux communes de l'Isère. Exemples de méthodologies applicables, écueils à éviter, points-clés à prendre en compte et illustration avec plusieurs déploiements plus ou moins réussis.

## Au secours, mes enfants passent leur temps sur les écrans ! (Pour accompagner les parents)

SALLE AGORA (CN<sup>2</sup>)

**Jennifer Elbaz**, chargée de mission éducation au numérique à la Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés (CNIL)

La CNIL vous transmet tous les éléments dont vous pouvez avoir besoin lorsque vous organisez des ateliers « Culture numérique » à destination des enfants scolarisés en primaire.

## Construire des pistes pour intégrer le numérique responsable dans un projet E3D (Établissement en Démarche de Développement Durable)

CLASSE NUMÉRIQUE (CN<sup>2</sup>)

**Laurent Gaudin et Hugues Pourageaud**, médiateurs formation et numérique éducatif, Atelier Canopé 75, Réseau Canopé

Venez participer à l'élaboration collective d'un questionnaire de diagnostic initial « Numérique responsable » à destination des établissements scolaires. Nous travaillerons en îlots de quatre, avec un ordinateur par îlot et un livret par participant-e. Alternance de moment de travail individuel, à 4 et à 16. Présentation rapide du dispositif E3D, mobilisation des acquis de la journée pour l'écriture collaborative du questionnaire, conclusion.

## Métavers : utopie ou dystopie ?

SALLE LIVING LAB (CN<sup>2</sup>) – PLACES LIMITÉES

**Par Justine Gasc**, médiatrice numérique, Carrefour numérique<sup>2</sup>, Universcience

Cet atelier est un temps d'échange autour de la notion de métavers et des changements que cette nouvelle technologie va apporter dans nos vies, autour de 4 axes.

En premier, l'atelier proposera de revenir sur la définition du métavers à travers un bref retour historique et une présentation des évolutions possibles ainsi que quelques notions techniques. Puis les nouveaux enjeux entraînés par cette technologie seront abordés, autour de questions environnementales, mais surtout sur les impacts que le métavers et les nouvelles interfaces liées au métavers peuvent avoir sur la santé, au niveau physique mais aussi mental. Les questions de la protection des données, de justice autour du harcèlement par exemple, des différents types de modérations possibles, d'inclusion et de diversité seront soulevées.

Pour finir, un focus sera fait sur l'utilisation de ces métavers dans le milieu de l'enseignement, à travers de la théorie et des cas pratiques, de ces nouveaux outils pour imaginer la classe de demain et le développement des technologies immersives dans l'éducation ; Mais dans quels buts ? Pour quels bénéfices ? Quels nouveaux défis ?







# SE RESTAURER

## Propositions de restaurants

### 1 – Atmosphère

Restauration rapide, Cité des sciences et de l'industrie, niveau 0  
Service au comptoir – Terrasse – Sandwichs, salades, gourmandises

### 2 – Burger King

Restauration rapide, Cité des sciences et de l'industrie, niveau - 2  
Chaîne de restauration rapide servant des hamburgers, des frites et des milk-shakes.

### 3 – McDonald's

Restauration rapide, Cité des sciences et de l'industrie, niveau - 2  
Chaîne de restauration rapide servant des hamburgers, des frites et des milk-shakes.

### 4 – Hippopotamus Steakhouse

Restauration française, 28 av. Corentin Cariou  
Restaurant contemporain de grillades, servant de la viande bovine 100 % française.

### 5 – Matsuba

Restauration Coréenne, 37 av. Corentin Cariou  
Plats et barbecue coréens et japonais dans un cadre contemporain.

### 6 – Au Comptoir Du Temps

Restauration française, 35 av. Corentin Cariou  
Nombreux plats, de gastronomie italienne ou française : pizzas, pasta, grillades au barbecue ou burgers maison.

### 7 – Mushimushi

Restauration asiatique, 31 av. Corentin Cariou  
Plat chaud à base de riz ou de nouilles sautées

### 8 – Park Avenue

Restauration française, 29 av. Corentin Cariou  
Carte de brasserie dans un bar/restaurant aux murs en briques, fauteuils en cuir et terrasse.

### 9 – Restaurant Mama Africa

Restauration africaine, 25 av. Corentin Cariou  
Plats servis rapidement à déguster sur place ou à emporter.

### 10 – Au Cochon de Lait

Restauration française, 23 av. Corentin Cariou  
Dernier bistro survivant des abattoirs de la Villette, ce restaurant propose de la volaille, du cochon, du bœuf et l'onglet Villette. Les sauces sont faites « minute » et les légumes frais du jour.

### Boulangerie L'univers du pain (Hors plan)

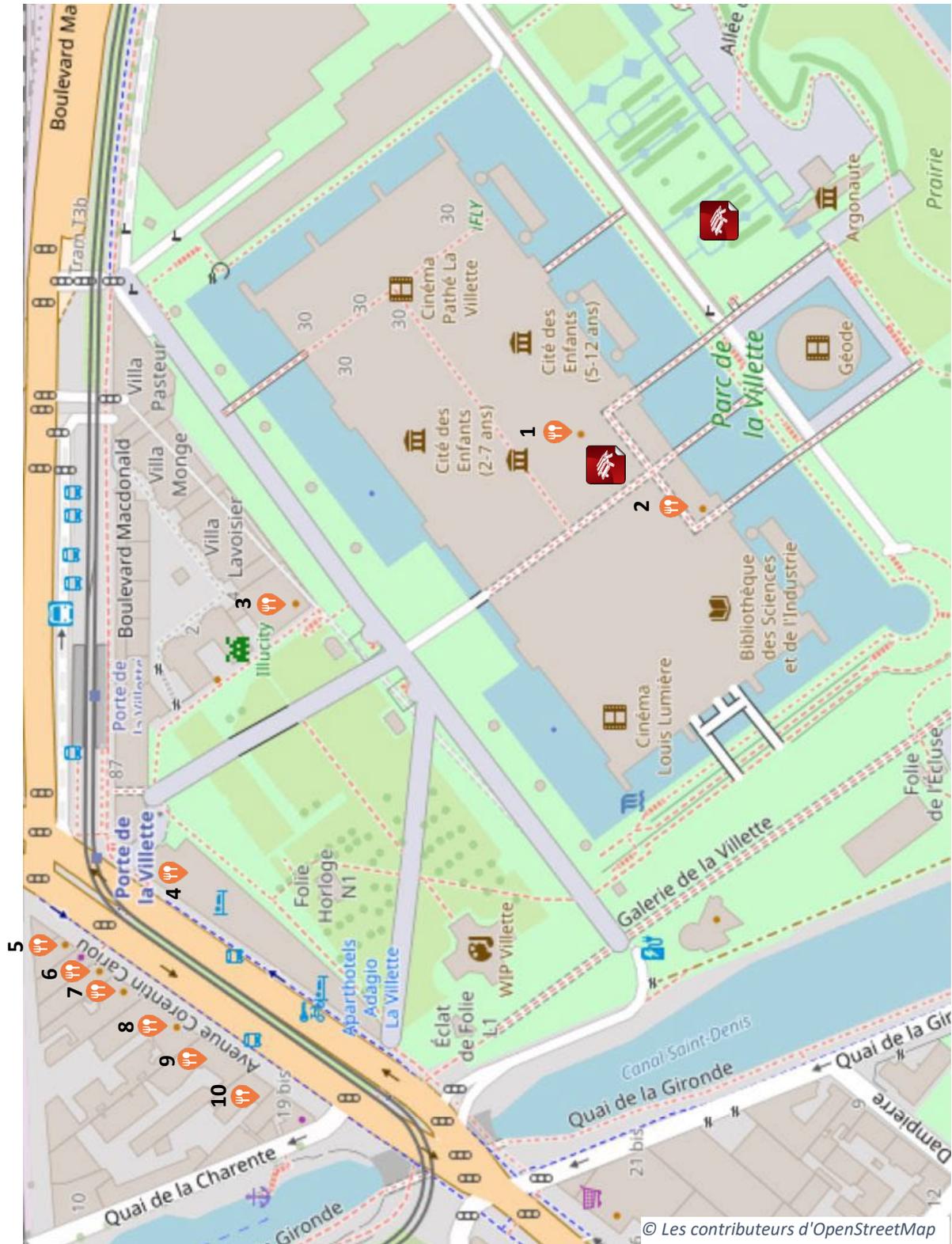
2 Av. Corentin Cariou, 75019 Paris

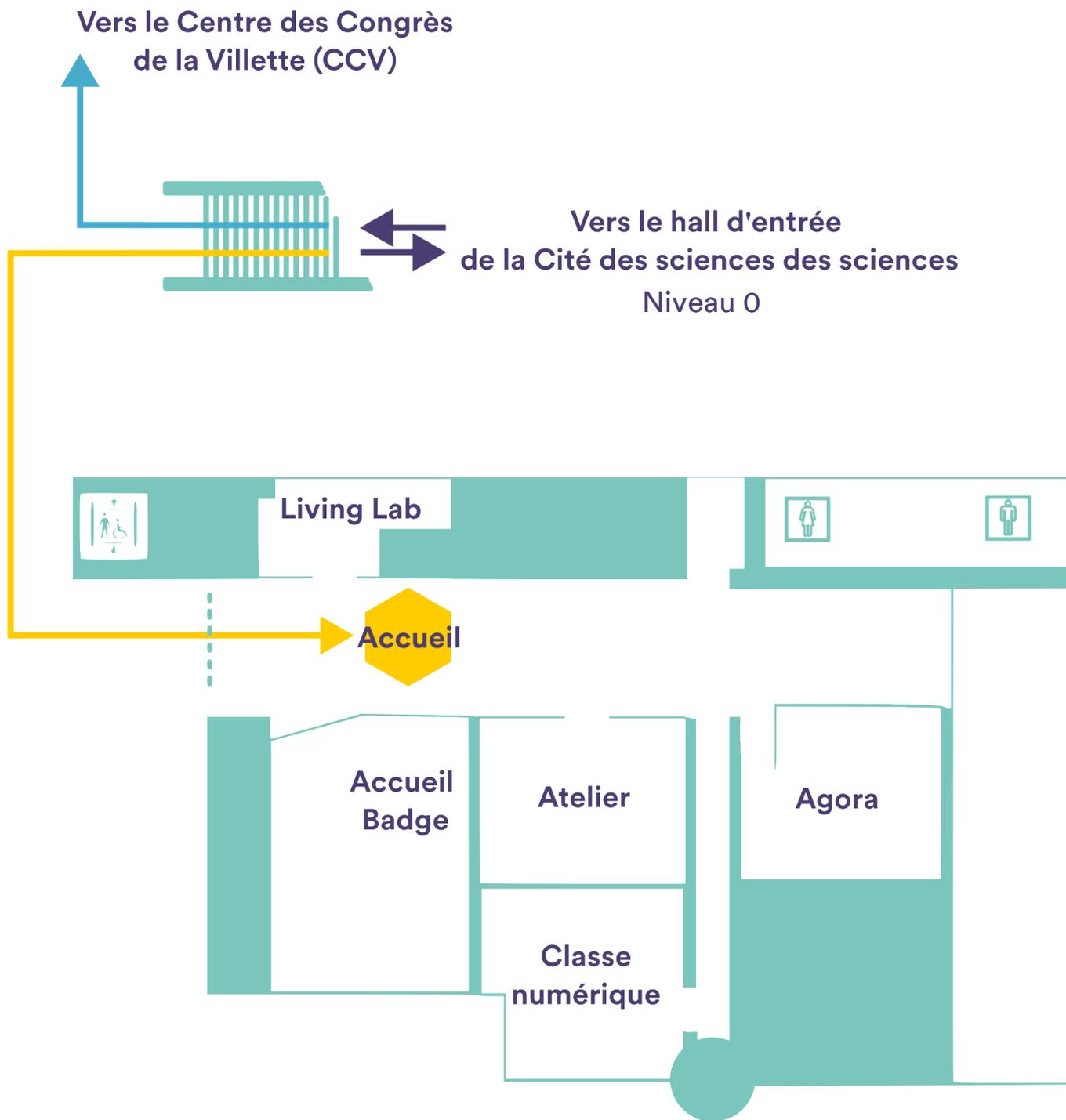


Restaurants



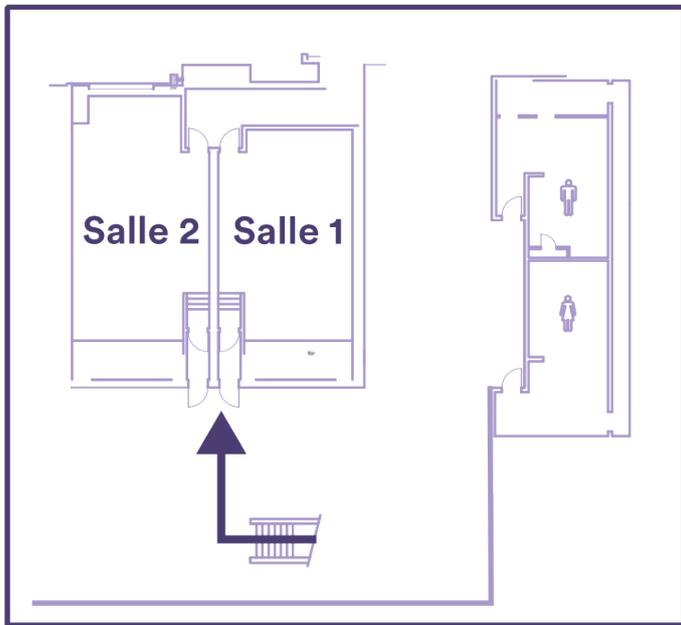
Aire de pique-nique





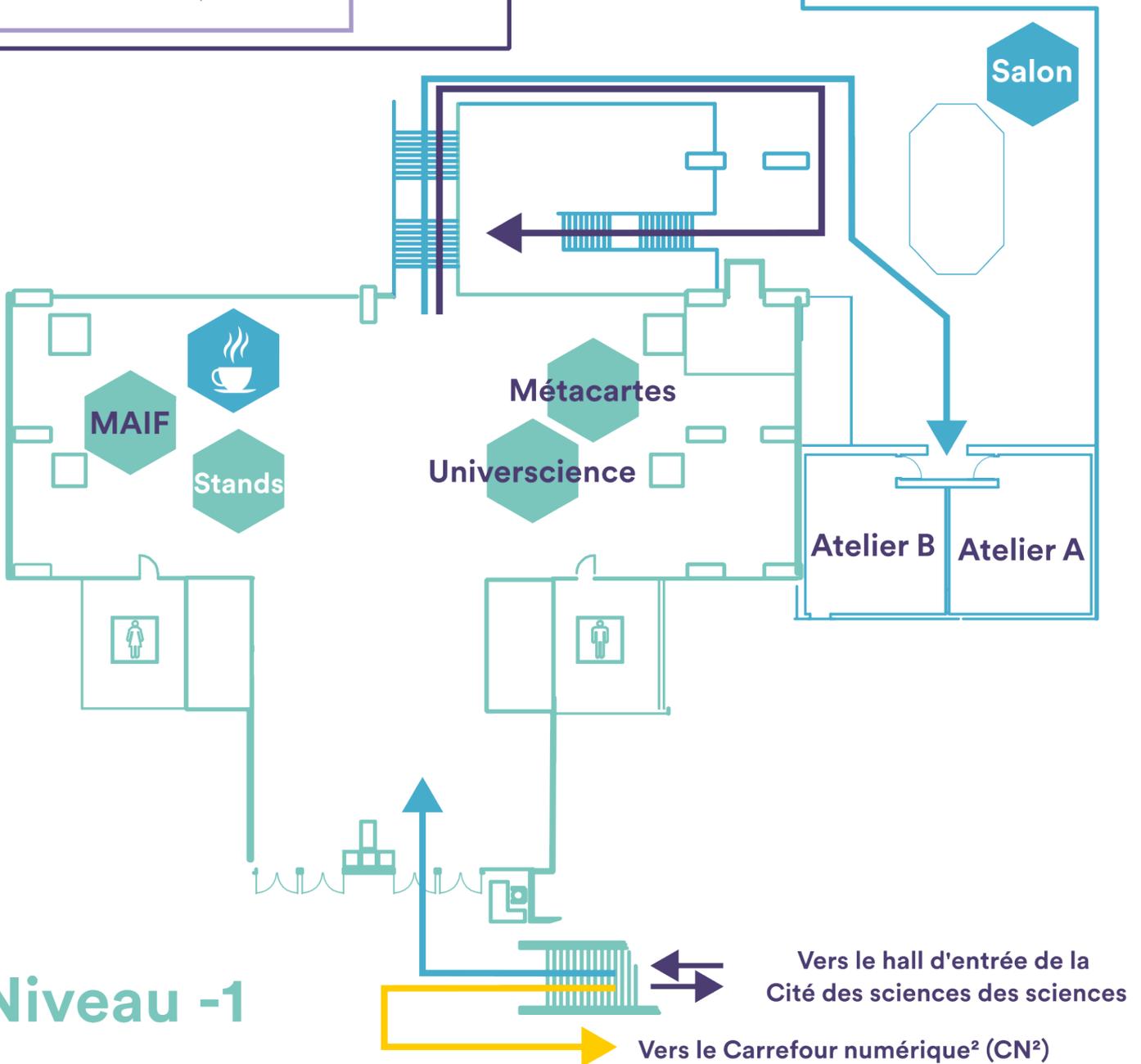
## Niveau -1

### Carrefour numérique<sup>2</sup> (CN<sup>2</sup>)



## Niveau -3

## Niveau -2



## Niveau -1

Vers le hall d'entrée de la Cité des sciences des sciences

Vers le Carrefour numérique² (CN²)

# Centre des Congrès de la Villette (CCV)

# Avec la participation de :

