

La Fresque du Numérique

Description

La Fresque du Numérique est un atelier collaboratif et ludique de 2h qui permet aux élèves de mieux comprendre les impacts environnementaux du numérique à partir de données fiables et sourcées. À travers un jeu de cartes et des échanges en équipe, les participants découvrent les liens entre leurs usages quotidiens, les ressources mobilisées (énergie, matériaux, fabrication des équipements...) et leurs conséquences sur l'environnement.

Cet atelier favorise l'intelligence collective, l'esprit critique et la participation active des élèves.

16 élèves maximum par atelier.
Possibilité d'organiser 2 ateliers afin de sensibiliser une classe entière.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Découvrir l'outil de production du conseil départemental (serres horticoles),
- Comprendre le cycle de vie de production des plantes fleuries et potagères,
- Apprendre les gestes techniques du semis et rempotage.

DÉROULÉ :

L'atelier se déroule en 4 temps forts :

1. Compréhension : exploration des usages numériques, des ressources nécessaires à leur fonctionnement et de leurs impacts environnementaux ;
2. Créativité : réalisation collective d’une fresque pour s’approprier les connaissances de manière visuelle et participative ;
3. Restitution : présentation et partage des messages clés identifiés par chaque groupe ;
4. Actions : réflexion autour des solutions concrètes et des gestes permettant de tendre vers un numérique plus responsable.

PARCOURS

1. Citoyen

THEMATIQUE

1. Environnement
2. Numérique

NIVEAU SCOLAIRE

1. Tous niveaux

date créée
13/05/2026
Champs de Méta
Jauge : 16 élèves maximum par atelier
Ou : Au collège
Quand : Tout au long de l'année scolaire
Duree : 2h
Date Limite : Tout au long de l'année scolaire
Nom Partenaire : Direction de l'éducation et de l'enseignement supérieur
Type Atelier : Atelier