

CASE STUDIES – BONNES PRATIQUES

ETUDE DE CAS 1

Title / Titre

Projet Educ'EAU Vézère-Corrèze

Qualité et usages de l'eau

Abstract

Présentation courte du projet - résumé

Le projet Educ'EAU permet d'avoir une vision globale de la qualité de l'eau sur le linéaire des rivières Vézère et Corrèze.

Ce projet a pour ambition de rendre élèves et enseignants acteurs d'une action relevant des sciences participatives et au service de la connaissance et de la sensibilisation aux milieux aquatiques. L'idée est de proposer aux élèves une approche à deux niveaux, ancrée sur le territoire et mettant l'accent sur la solidarité entre les territoires (via les liens entre eux).

Ainsi, un programme pédagogique en 6 séances (cf document joint) a été élaboré. Il est commun à toutes les classes participantes (50 classes engagées et 1016 élèves).

Descriptif des 6 séances :

- Introduction du projet : connaissances de la classe vis à vis du bassin versant Vézère-Corrèze
 - Les utilisateurs de l'eau : connaître les usages de l'eau
 - Les analyses d'eau : connaître les impacts des activités humaines sur la qualité de l'eau
 - L'indice biotique : prendre conscience de la biodiversité des milieux aquatiques
 - La réalisation d'un article : connaître les impacts des activités humaines sur la qualité de l'eau et la vie aquatique
 - Mise en accès de la synthèse et restitution : débriefer sur les résultats obtenus
 - .
- Agence de l'Eau Adour-Garonne
 → Syndicat Mixte à la carte pour l'Aménagement de la Vézère (SIAV)
 → Communauté de communes locales des bassins versants des deux rivières

Partnership Partenaires	<ul style="list-style-type: none"> → Maison de l'Eau et de la Pêche de la Corrèze (MEP19) → Service Education à l'environnement Ligue de l'enseignement FAL19
Level (local, national, international) Niveau	<p>Projet réalisé en France, dans le département de la Corrèze.</p> <p>Un projet au niveau local à l'échelle du linéaire de la Vézère et de la Corrèze. Depuis leur source jusqu'à leur confluence et la sortie de la Vézère du département...</p> 
Overall objective Principaux objectifs	<ul style="list-style-type: none"> → Permettre à chaque élève du linéaire des rivières Vézère et Corrèze d'avoir une vision globale de la qualité de l'eau tout au long de son cours. → Comprendre que les actions sur le milieu amont ont un impact sur l'aval. → Permettre à chaque école participante de faire découvrir aux autres les spécificités de sa zone géographique et les éventuelles problématiques s'y rapportant. → Elaborer un bilan qualitatif des deux rivières concernées. → Mettre en valeur la rivière Vézère et la rivière Corrèze, et par extension leur bassin-versant. → Déboucher sur les notions d'éco-citoyenneté et de développement durable
Specific objectives Objectifs spécifiques	<ul style="list-style-type: none"> → Être capable de situer son établissement scolaire à l'échelle du linéaire de la Rivière concernée. → Être capable d'appréhender le projet, son utilité et l'engagement demandé. → Être capable de faire le point de façon objective sur ses connaissances en Matière de pollution des eaux douces. → Être capable de prendre conscience de la nécessité de l'eau pour l'homme. → Être capable de connaître les principaux usages de l'eau. → Être capable de comprendre les impacts éventuels de ces usages de l'eau.



	<ul style="list-style-type: none"> → Être capable d'acquérir des connaissances sur les caractéristiques physico-chimiques de l'eau. → Être capable d'utiliser des outils de mesure de la qualité de l'eau. → Être capable de suivre et comprendre un protocole. → Être capable de comprendre la notion de paramètre déclassant. → Être capable d'acquérir un vocabulaire propre à l'eau. → Être capable de se servir d'une clé de détermination. → Être capable d'estimer la qualité hydrobiologique d'une partie de cours d'eau. → Être capable d'appréhender son territoire. → Être capable d'utiliser les outils bureautiques. → Être capable de travailler collectivement. → Être capable d'inscrire sa réflexion dans une démarche scientifique. → Être capable d'avoir une vision globale des bassins versants Vézère-Corrèze, De leur qualité et problématiques. → Être capable de comprendre l'impact amont – aval. → Être capable de prendre conscience de l'intérêt d'un travail collaboratif. → Être capable de prendre conscience de l'intérêt des sciences participatives.
Target group Groupe cible	<p>Le présent projet vise tous les élèves de CM2, 6ème et 5ème des communes proches des rivières Vézère et Corrèze.</p> <p>Dans le cas de classes à plusieurs niveaux (CE2-CM1-CM2 par exemple), même si certains élèves ne sont pas dans un des niveaux concernés, ils sont néanmoins intégrés.</p> <p>Au-delà des scolaires, le projet se veut collaboratif, et il bénéficiera aux partenaires associés et qui œuvrent dans des domaines similaires. En effet, ils disposent d'un outil d'animation qui pourra être utilisé par la suite avec d'autres classes et, s'ils le souhaitent, il pourra même être transposé sur d'autres bassins versants.</p> <p>Il bénéficie également aux deux rivières concernées en permettant leur mise en valeur auprès des jeunes qui, de fait, apprendront à mieux les connaître.</p>
Impact	<ul style="list-style-type: none"> → Linéaire Corrèze 590 élèves inscrits soit 30 établissements scolaires





FÉDÉRATION CORRÈZE

la ligue de
l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire

→ Linéaire Vézère 426 élèves inscrits soit 20 établissements scolaires

Link

Voir déroulé pédagogique joint



ETUDE DE CAS – BONNES PRATIQUES

ETUDE DE CAS 2

Title / Titre	Conception d'escape game “Biodiversité”
Abstract	Mise en place d'escape game prenant en compte l'environnement d'un territoire, celui-ci est couplé avec une randonnée en amont de l'escape game. Le public doit résoudre de multiples énigmes basées sur des éléments naturels remarquables du territoire, avec l'aide d'indices ou de matériel dissimulé dans l'environnement extérieur. Ce serious game est donc un jeu combinant une intention ludique et une intention pédagogique permettant de développer des compétences d'observation et de résolution de problèmes.
Présentation courte du projet - résumé	Nous adaptons nos énigmes et la durée du jeu au public cible. Celui-ci est répartit en équipes de 2 à 4 personnes. Mais la réussite ultime sera collective, car les résultats de chaque équipe dépendront de l'ouverture du coffre au trésor final.
Partnership Partenaires	<ul style="list-style-type: none"> → Offices de tourisme, associations → ALSH → Etablissements scolaires
Level	Projet réalisé en France, dans le département de la Corrèze.
	La mise en place “d'escape game” nous permet de toucher et de sensibiliser un public cible que nous n'arrivions pas à mobiliser auparavant sur les questions d'éducation à l'environnement. C'est pour nous un levier qui permet de travailler de nombreuses compétences, à commencer par la



Overall objective Principaux objectifs	coopération et la collaboration. La structure du jeu doit permettre la répartition des tâches, la mise en valeur des intelligences multiples, l'argumentation, l'auto-régulation... ainsi que l'engagement du joueur stimulé par le collectif.
Specific objectives Objectifs spécifiques	<ul style="list-style-type: none"> → Sensibiliser à l'environnement pour développer le concept d'éco-citoyenneté → Permettre au public d'établir un lien avec leur environnement → Favoriser une meilleure compréhension des milieux qui nous entourent (milieux naturels ou urbains) et donc apporter des connaissances qu'elles soient naturalistes, écologiques, sociales. → Identifier et analyser les problématiques liées à la protection et à la gestion de l'environnement. → Développer une conscience de l'action exercée par l'Homme sur l'environnement.
Groupe cible	Tout public : habitants, scolaires, ...
Impact	La mise en place "d'escape game" nous permet de toucher et de sensibiliser un public cible que nous n'arrivions pas à mobiliser auparavant sur les questions d'éducation à l'environnement.
Link Liens	



ETUDE DE CAS – BONNES PRATIQUES

ETUDE DE CAS 3

Title / Titre	Sobriété numérique dans des associations
Abstract / Présentation courte du projet - résumé	Avec le parcours Mon téléphone, la planète et moi, les jeunes s'interrogent sur la pollution numérique et la notion d'éco-responsabilité : quels sont les impacts de la fabrication et de l'utilisation d'un smartphone ? Comment les réduire ? Comment modifier ses comportements ?
Partnership/ Partenaire	Les mairies ou les associations qui vont accueillir la formation dans leurs locaux
Level (local, national, international) / Niveau	Tout le département de la Corrèze
Pourquoi faire ces bonnes pratiques	Les associations ont une réelle prise de conscience de l'impact environnemental de leurs actions et agissent en conséquence. En revanche elles ignorent comment rendre cohérente leurs usages du numérique et leurs convictions environnementales
Overall objective / Principaux objectifs	Acquérir une compréhension approfondie des défis environnementaux, sociaux et individuels liés à la surconsommation numérique. Identifier les différentes dimensions de la sobriété numérique, y compris son impact sur la consommation d'énergie, la gestion des déchets électroniques et le bien-être mental.

Specific objectives / Objectifs spécifiques	<p>Évaluer les pratiques actuelles de l'association en matière d'utilisation des outils numériques et identifier les zones où des améliorations peuvent être apportées.</p> <p>Analyser les avantages potentiels de l'adoption de pratiques de sobriété numérique pour l'association, notamment en termes d'efficacité opérationnelle, de réduction des coûts et de préservation de l'environnement.</p> <p>Développer des stratégies spécifiques et réalisables pour intégrer les principes de sobriété numérique dans les activités quotidiennes de l'association.</p> <p>Identifier les ressources nécessaires et les étapes clés pour mettre en œuvre le plan d'action, en tenant compte des contraintes et des opportunités spécifiques de l'association.</p>
Target group / Groupe cible	Les bénévoles associatifs de tout le département de la Corrèze
Impact	Les bénévoles associatifs de la Corrèze seront sensibilisés à cette problématique
Link	<p>https://digital-cleanup-day.fr/</p> <p>https://www.greenit.fr/2019/10/22/12982/</p> <p>https://klip.green/</p> <p>https://theshiftproject.org/carbonalyser-extension-navigateur/</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=JJn6pj_18s&t=149s</p>

ETUDE DE CAS – BONNES PRATIQUES

ETUDE DE CAS 3

Malle pédagogique pour une conscience numérique durable

Title / Titre	Kit pédagogique pour une sensibilisation numérique durable
Abstract / Présentation courte du projet-résumé	<p>Trois types de productions ont été créés :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un livret européen pour sensibiliser aux enjeux, défis et impacts environnementaux, sociaux et économiques du numérique, analysés au regard de l'Agenda 2030 des Nations Unies pour le développement durable et de ses 17 objectifs. Ce livret informatif est riche en références à des publications et sources scientifiques pertinentes, et il inclut un large éventail de pratiques, d'études de cas et de recommandations pratiques adaptées aux besoins éducatifs des enseignants, formateurs, éducateurs, techniciens locaux, chefs d'établissement, grand public, etc. Le livret a été validé par un groupe d'experts renommés. • Un guide pédagogique des activités éducatives sur les usages du numérique et les "éco-usages", destiné aux éducateurs, enseignants et formateurs travaillant avec des élèves de 11 à 16 ans et plus, au niveau des écoles secondaires et au-delà. • Un parcours de formation modulaire pour une durée flexible, allant de quelques heures à plusieurs jours (destiné aux écoles, enseignants et adultes en général).
Partnership / Partenaires	<p>La Ligue de l'Enseignement de la Loire (France), la coopérative sociale Le Mille e una Notte (Italie) et la Ligue de l'Enseignement de Belgique sont trois organisations qui travaillent dans les secteurs de l'éducation formelle et informelle et de la solidarité pour tous et tout au long de la vie.</p>

	Soutien de l'agence Erasmus+ ! Meilleures pratiques !
Level (local, national, international) / Niveau	Local, national, européen
Overall objective / Principaux objectifs	<p>Il s'agit d'un projet dont l'objectif est de développer de manière collaborative un ensemble d'outils éducatifs permettant de réfléchir à la durabilité du monde numérique et à ses impacts. Divers livres et articles appellent cela la "face cachée du numérique". Pour nous, il s'agit de construire des outils pour faciliter la découverte de ces enjeux ; de montrer ce qui est caché derrière l'écran ergonomique, derrière l'outil et ses fonctions. Dans ce projet, nous allons essayer d'ouvrir une porte dérobée pour voir l'envers du décor, la face cachée du numérique. Nous examinerons à la fois les promesses et les avantages de ces technologies pour progresser vers une véritable transition écologique, ainsi que leurs risques, leurs limites et leurs conséquences négatives sous le prisme de l'environnement (eau, air, sol et sous-sol...) et de la société mondialisée (coûts humains de la fabrication et du recyclage de nos appareils, par exemple).</p>
Specific objectives / Objectifs spécifiques	Créer des outils clés en main pour les acteurs éducatifs.
Target group / Cible	Éducateurs, enseignants et formateurs (pour les 11-16 ans et plus).
Impact	<p>180 kits éducatifs ont été publiés dans les territoires français, italien et belge. Aucune édition n'a été produite en langue anglaise. Cependant, en allant dans l'onglet "Téléchargement de ressources" et en cochant la case "Anglais", vous verrez que certains contenus sont téléchargeables et imprimables en anglais. Mais pas tous. Toutes les ligues (103 fédérations en ont fait l'acquisition et les</p>





utilisent dans des ateliers, formations avec plusieurs groupes de jeunes et d'adultes, associations).

Link/Lien

<https://eng.conscience-numérique-durable.org/ressources> (in italian, french and english)

ETUDE DE CAS – BONNES PRATIQUES

ETUDE DE CAS 4

Title / Titre	Kit de sensibilisation à la responsabilité numérique de l'IGPDE
Abstract / Présentation courte du projet-résumé	<p>L'Institut de la gestion publique et du développement a conçu une ressource de sensibilisation à la responsabilité numérique sous la forme d'un kit incluant des affiches et un jeu de cartes (licence Creative Commons). Ce kit est conçu pour vous aider à comprendre la pollution causée par nos outils numériques et à développer votre éco-responsabilité pour un "monde numérique éthique".</p> <p>Le kit comprend :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 6 panneaux d'affichage (exposition) : "Monde virtuel, pollution réelle : l'itinéraire insoupçonné de nos appareils numériques." Ces affiches expliquent les origines de la pollution numérique (les émissions de gaz à effet de serre générées, le taux de pollution mondial...), la fabrication d'un smartphone (sa composition, son impact carbone...), l'utilisation des données et la fin de vie des appareils. • Un jeu de cartes "Numérique Éthique" avec différentes règles de jeu possibles, proposant 6 thèmes : <p>Faire durer son équipement, Économiser l'électricité, Choisir le bon équipement, Adopter les bons réflexes, Limiter ses flux de données, Optimiser sa messagerie.</p>
Partnership / Partenaires	L'IGPDE (Institut de la gestion publique et du développement) a créé ce kit de sensibilisation sous la tutelle du Ministère de l'Économie, des Finances et de la Souveraineté industrielle et numérique.
Level (local, national,	Local, national

**international) /
Niveau**

**Overall
objective /
Principaux
objectifs**

Comme le numérique est une priorité gouvernementale, l'objectif est de l'intégrer dans toutes les formations liées au numérique.

Le kit vise principalement à sensibiliser aux pratiques numériques éco-responsables les employés des ministères économiques et financiers ainsi que les stagiaires de l'IGPDE.

Il est également mis à disposition des acteurs de la transformation, des départements RH, des animateurs de communautés, des innovateurs, etc.

**Specific
objectives /
Objectifs
spécifiques**

Sensibiliser à l'importance d'un usage responsable du numérique et aux enjeux de la transition écologique. Introduire des éco-actions dans les activités quotidiennes et professionnelles (durabilité des équipements, économies d'énergie, bonnes habitudes, limitation et optimisation de l'usage du numérique).

**Target group /
Cible**

Adultes, jeunes adultes.

Impact

Fonctionnaires, acteurs de la transformation, éducateurs.

Link / Lien

<https://www.economie.gouv.fr/igpde/kit-de-sensibilisation-au-numerique-responsable>

ETUDE DE CAS – BONNES PRATIQUES

ETUDE DE CAS 5

Title / Titre	Le jeu numérique écocitoyen"
Abstract /	Un jeu de cartes amusant conçu par le GREID EDD de l'académie de Créteil en 2021-2022 pour sensibiliser et éduquer au numérique responsable et à l'importance de l'impact environnemental du numérique. Le jeu encourage des attitudes éco-responsables (écogestes) et des pratiques numériques alignées avec les objectifs de développement durable.
Présentation courte du projet-résumé	<p>Il se présente sous la forme d'un jeu de 56 cartes sur lesquelles se trouvent des questions de complexité variable, avec un choix de réponses à argumenter. Au verso des cartes, on trouve des éléments pour aider à construire l'argumentation, adaptés aux jeunes publics.</p> <p>Exemples de questions :</p> <p>Que faire des cartouches d'encre ou de toner après utilisation ?</p> <p>Pourquoi devrais-je supprimer les applications inutiles de mon smartphone ?</p> <p>J'économise la batterie de mon téléphone. Explique comment.</p> <p>Un profil est attribué en fonction de l'évaluation du maître du jeu sur la qualité des réponses et des arguments.</p> <p>Des cartes vierges sont fournies en plus des 56 cartes de base, permettant d'ajouter d'autres questions</p>

Partnership / Partenaires	Académie de Créteil, GREID EDD (Groupe Ecoute Information Dépendance Education au développement durable)
Level (local, national, international) / Niveau	Local, national
Overall objective / Principaux objectifs	<p>Sensibiliser les élèves du secondaire aux usages du numérique, les encourager à réfléchir à l'impact de la technologie numérique sur l'environnement et promouvoir des attitudes et des pratiques numériques éco-responsables.</p> <p>Former à l'éco-citoyenneté.</p> <p>Ouvrir la voie à la mise en œuvre fonctionnelle de la sobriété numérique dans la vie quotidienne et encourager des actions/comportements de durabilité numérique éco-responsables.</p>
Specific objectives / Objectifs spécifiques	<p>Sensibiliser aux droits et devoirs en tant qu'utilisateur (notions de "responsabilité individuelle" et "responsabilité collective").</p> <p>Argumenter ses choix en matière d'environnement, de citoyenneté et de santé, en s'appuyant sur des éléments scientifiques et fiables.</p>
Target group / Cible	Lycéens, collégiens, jeunes adultes, enseignants.





Impact

Écoles françaises, enseignants, Club Éducation au Développement Durable, groupe d'éco-délégués. Établissements secondaires de la région de Créteil.

Link/Lien

<https://edd.ac-creteil.fr/JEU-LE-NUMERIQUE-ECOCITOYEN>

ÉTUDE DE CAS – BONNES PRATIQUES

ÉTUDE DE CAS 1

Title / Titre	Robotique éducative avec Cubetto pour la petite enfance – e-learning pour les éducateurs
Abstract / Présentation courte du projet-résumé	<p>Formation en robotique éducative pour les éducateurs. Les concepts de base de l'informatique et de la robotique seront introduits, l'approche éducative et pédagogique de cet outil sera analysée, puis nous passerons à des activités pratiques d'utilisation du robot et de conception d'ateliers.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Durée totale de la formation : 10 heures ; • Structure du cours : 10 heures en présentiel avec 2 formateurs par groupe ; • Deux sessions de formation pour chaque groupe ; • Chaque groupe sera composé de 25 éducateurs.
Partnership / Partenaires	Stripes/ classes scolaires
Level (local, national, international) / Niveau	local
Overall objective / Principaux objectifs	Perfectionnement et reconversion des éducateurs
Specific objectives / Objectifs spécifiques	Développer les connaissances et compétences nécessaires pour concevoir et animer de manière autonome des ateliers avec Cubetto
Target group / Cible	Éducateurs/adultes travaillant avec des enfants.

Link/Lien

<https://www.pedagogia.it/digituslab>

ÉTUDE DE CAS – BONNES PRATIQUES

ÉTUDE DE CAS 2

Title / Titre

Il suffit d'une graine pour tout créer.

Abstract /

Présentation courte du projet-résumé

L'activité consiste en un codage débranché (sans technologie) sur le tapis en utilisant les cartes Cody Roby, afin d'introduire les enfants à la pensée informatique et à la programmation.

L'activité s'inspire de l'expérience de l'évolution de la graine en plante, offrant une base initiale pour de futurs parcours d'exploration, guidés par les enseignants.

Nous commençons par la lecture de l'histoire *La fille qui plantait des arbres* de Caryl et Suvorova. Ensuite, la classe est divisée en deux groupes : le premier expérimente le codage débranché sur le tapis, tandis que l'autre se consacre à la personnalisation d'un pot. À la fin des deux activités, les groupes échangent leurs rôles.

Le groupe expérimentant le codage débranché doit, à son tour, se diviser en équipes, comprenant un programmeur et un ou deux robots. L'objectif des équipes est, par le biais de la programmation avec les cartes Cody Roby, d'atteindre les graines placées sur les cases du tapis. Chaque équipe doit atteindre autant de graines qu'il y a de participants dans l'équipe. Par manque de temps, il est possible d'atteindre une seule case où plusieurs graines sont présentes.

Le groupe chargé de personnaliser le pot doit colorier son pot puis répondre à la question posée par l'éducateur : « Que sortira du pot ? » Pour répondre à cette question, les enfants construisent une nouveauté en carton qu'ils insèrent ensuite dans le sol du pot. À ce stade, les enfants peuvent laisser libre cours à leur imagination et rêver de ce qu'ils aimeraient voir sortir du pot, pas nécessairement une plante.

Compétences à promouvoir

- Développement de l'autonomie
- Compétences créatives et imaginatives

- Compétences sociales et relationnelles
- Compétences attentionnelles
- Compétences relationnelles
- Apprendre à attendre son tour
- Collaboration
- Latéralisation

Points critiques possibles

- Difficultés à reconnaître la gauche et la droite. Dans ce cas, des autocollants ou des élastiques de couleurs correspondant aux cartes (jaune et rouge) peuvent être utilisés pour faciliter la compréhension des cartes. Il est important de se rappeler que l'association des couleurs peut être utile au début, mais il doit toujours y avoir une référence verbale de la gauche et de la droite pour faciliter l'intégration des concepts.
- Pour mener l'activité de manière efficace, il est nécessaire de diviser la classe en deux groupes. Il est donc important d'informer les enseignants de l'activité à l'avance.

Partnership / Partenaires	Stripes/school classes
Level (local, national, international) / Niveau	local
Overall objective / Principaux objectifs	L'objectif de cette activité éducative est d'encourager chez les jeunes enfants un sens de l'exploration du monde réel qui les entoure.
Specific objectives / Objectifs spécifiques	<p>Objectifs spécifiques de l'activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Développer des compétences en résolution de problèmes et en pensée algorithmique ; • Favoriser la collaboration et la participation ; • Développer le contrôle et la conscience corporelle ; • Encourager l'autonomie et la responsabilité.
Target group / Cible	Enfants de 0 à 6 ans.
Link/Lien	https://www.pedagogia.it/digituslab/



ÉTUDE DE CAS – BONNES PRATIQUES

ÉTUDE DE CAS 3

Title / Titre Abstract / Présentation courte du projet-résumé	<p>Naviguer en eaux calmes</p> <p>La sécurité en ligne de nos enfants et leur relation avec les appareils numériques et les écrans est l'une des préoccupations majeures des parents ces dernières années. À partir de quel âge devrais-je acheter un smartphone pour mon enfant ? Comment puis-je contrôler ce qu'il fait en ligne ? À partir de quel âge peut-il rejoindre les réseaux sociaux ? Je veux poster une photo de mes enfants sur Instagram... est-ce que cela pose un problème ?</p> <p>À travers des activités ludiques de robotique éducative, discutons des enjeux fondamentaux de la sécurité en ligne et de l'utilisation des appareils numériques.</p> <p>Durée de l'activité : environ 3 heures</p> <p>Nombre de participants : 50 personnes</p> <p>Organisation de l'activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 30 minutes d'introduction en plénière • 2 heures de travail en groupes avec activation des jeux de robotique éducative • 1 heure de retour en plénière pour un partage et des réflexions issues des activités de groupe <p>Points clés :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Qu'est-ce que cela signifie de naître, de grandir et de devenir de jeunes adultes dans un monde caractérisé par des transformations rapides ? • Comment pouvons-nous devenir des repères sûrs et conscients pour ceux qui construisent leur identité au jour le jour ? • Entre virtuel et réel : Connaissance, profilage et conformité. Comment l'environnement numérique influence-t-il le monde qui nous entoure et nos habitudes ? Tout ce que nous considérons comme "virtuel" a en réalité un impact réel sur nos vies ; nous devons savoir comment gérer cet environnement numérique avec une plus grande conscience. • Nous et les autres : bonnes pratiques pour "vivre" en ligne <p>Quelles pratiques pouvons-nous adopter pour mieux gérer notre comportement en ligne et celui des jeunes ? Comment prévenir les phénomènes de haine, de cyberharcèlement et de trolling ? Découvrons comment créer des "pactes éducatifs numériques" pour accompagner les jeunes dans le monde virtuel.</p>
--	---

	L'atelier sera animé par une équipe composée de pédagogues, spécialistes des réseaux sociaux, formateurs et éducateurs spécialisés dans l'utilisation des technologies numériques en éducation.
Partnership / Partenaires	Stripes corporate
Level (local, national, international) / Niveau	Local
Overall objective / Principaux objectifs	Soutenir les adultes dans la construction d'une relation consciente avec les outils numériques afin qu'ils puissent à leur tour aider les enfants à construire leur propre relation avec le numérique.
Target group / Cible	Les parents
Link/Lien	https://www.pedagogia.it/stripescorporate/