

## Programme d'ateliers de la journée du numérique du 08 Février 2023

	TITRE	RESUME	ANIMATEUR/TRICE
Atelier 1	<b>"Déconstruisons les stéréotypes de genre dans le numérique"</b>	Cet atelier permettra d'appréhender et d'expérimenter des outils et supports pédagogiques pour sensibiliser à ce qu'est un stéréotype et faire prendre conscience de ceux en vigueur autour du numérique; l'occasion de les déconstruire, d'étendre ses connaissances sur la place des femmes dans l'histoire de l'informatique et du numérique mais aussi d'encourager à l'orientation des filles vers les métiers en lien.	Maleka DILMI <i>Consultante /Responsable partenariat - CORIF Formation en égalité professionnelle Hauts de France</i>
Atelier 2	<b>"Empreinte", un projet interdisciplinaire autour de l'empreinte écologique du numérique</b>	Cet atelier met en lumière le projet "Empreinte" mené conjointement par une professeure d'histoire-géographie, une professeure de français et une artiste numérique autour du numérique et de son empreinte écologique, son impact environnemental. Y seront abordés les objectifs pédagogiques et enjeux du projet, l'angle adopté et les connaissances transmises, la sensibilisation à l'échelle de l'établissement et des parents, les difficultés rencontrées et leviers pour s'engager dans un projet sur cette thématique.	Sandra HEQUET - BROUCK <i>Professeure d'histoire géographie - Collège Jean Moulin de Saint André Lez Lille , accompagnée d'Elodie Darquié, artiste - Compagnie 13r3p</i>
Atelier 3	<b>"Promenons-nous sans écran!"</b>	Exploiter une sortie au cycle 1 et 2 pour travailler le langage oral avec du matériel numérique sans écran (Pincés enregistreuses, mur sonore, Bookinou, tableau bavard, bluebot)	Manon INGOUACKA et Rémi DESCAMPS <i>Enseignants Référents aux Usages Numériques</i>
Atelier 4	<b>Identité numérique</b>	Un atelier pour tenter de déconstruire les préconçus sur les usages numériques des jeunes et réfléchir aux traces que nous laissons en ligne, constituant notre identité numérique.	Waël SGHAIER, <i>documentariste - Collectif La Friche</i>

Atelier 5	<b>Escape game "A la découverte des GAFAM"</b>	Le Serious Escape Game "Education aux médias : les GAFAM" développé par l'INSPE Lille HdF permettra aux joueurs une prise de conscience, une compréhension (sans diabolisation) des GAFAM. Il vous sera donné les secrets de fabrication de ce jeu et les possibilités multimodales qui sont offertes dans le cadre de mise en oeuvre de ce SEG.	Romain DELEDICQ, <i>ludopédagogue - service innovation pédagogique - INSPE Lille HdF</i>
Atelier 6	<b>La sobriété dans les usages du numérique, et notamment les réseaux sociaux</b>	A partir de la bande dessinée "Dans la tête de Juliette" conçue comme un outil pédagogique pour amorcer l'échange sur les pratiques informationnelles des jeunes, cet atelier abordera les notions liées aux usages et perceptions du numérique. Il proposera également des idées de scénarios pédagogiques pour amener les élèves à la sobriété dans leurs usages du numérique dans une perspective d'Education aux médias et à l'Information.	Quentin DELON, <i>Interlocuteur Académique pour le Numérique éducation aux médias et à l'information</i> et Audrey CALLEBAUT, <i>chargée de mission éducation aux médias et à l'information CLEMI de Lille</i>
Atelier 7	<b>Réinvestir le réel grâce au jeu vidéo</b>	Le numérique nous entoure et semble parfois conditionner nos vies. De la réservation d'un billet de train à nos conversations intimes, nous pouvons avoir l'impression de vivre dans un monde de plus en plus virtuel, avec le risque de s'y enfermer. L'industrie du jeu vidéo est devenue la principale matrice de ces mondes imaginaires et en tant que telle s'attire souvent la méfiance des éducateurs (parents, école). Pourquoi ne pas s'emparer de cet outil pour en faire la clé d'un retour au réel? »	Xavier BODENAND <i>Professeur d'histoire-géographie intervenant pour le Réseau Canopé</i>