



ÉDUCATION AU NUMÉRIQUE ÉTHIQUE ET RESPONSABLE

5 et 12 avril 2023

cité
sciences
et industrie

Palais
DÉCOUVERTE

les
RENDEZ-VOUS
ÉDUC

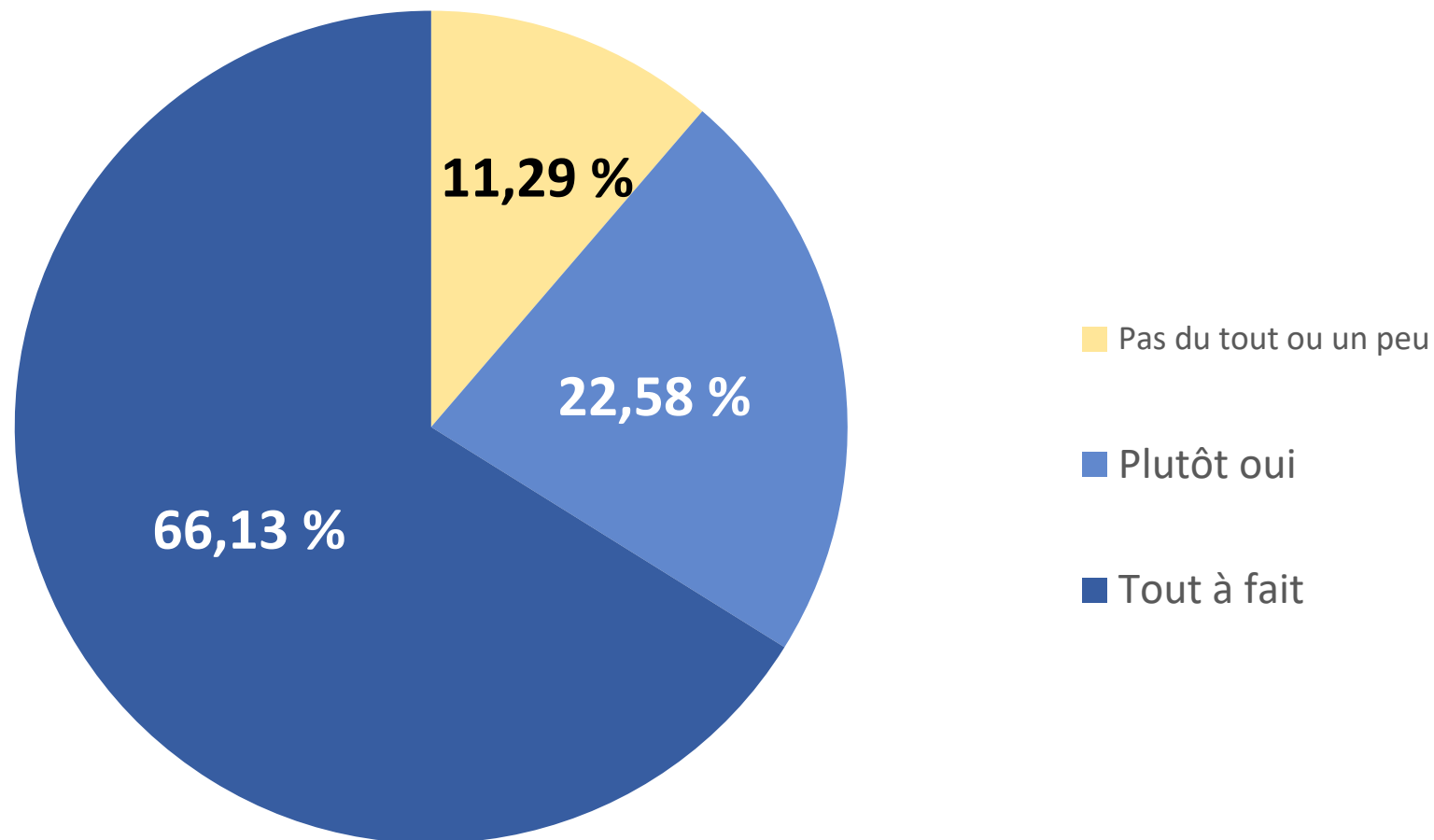


Les attentes et besoins des acteurs de l'éducation au numérique

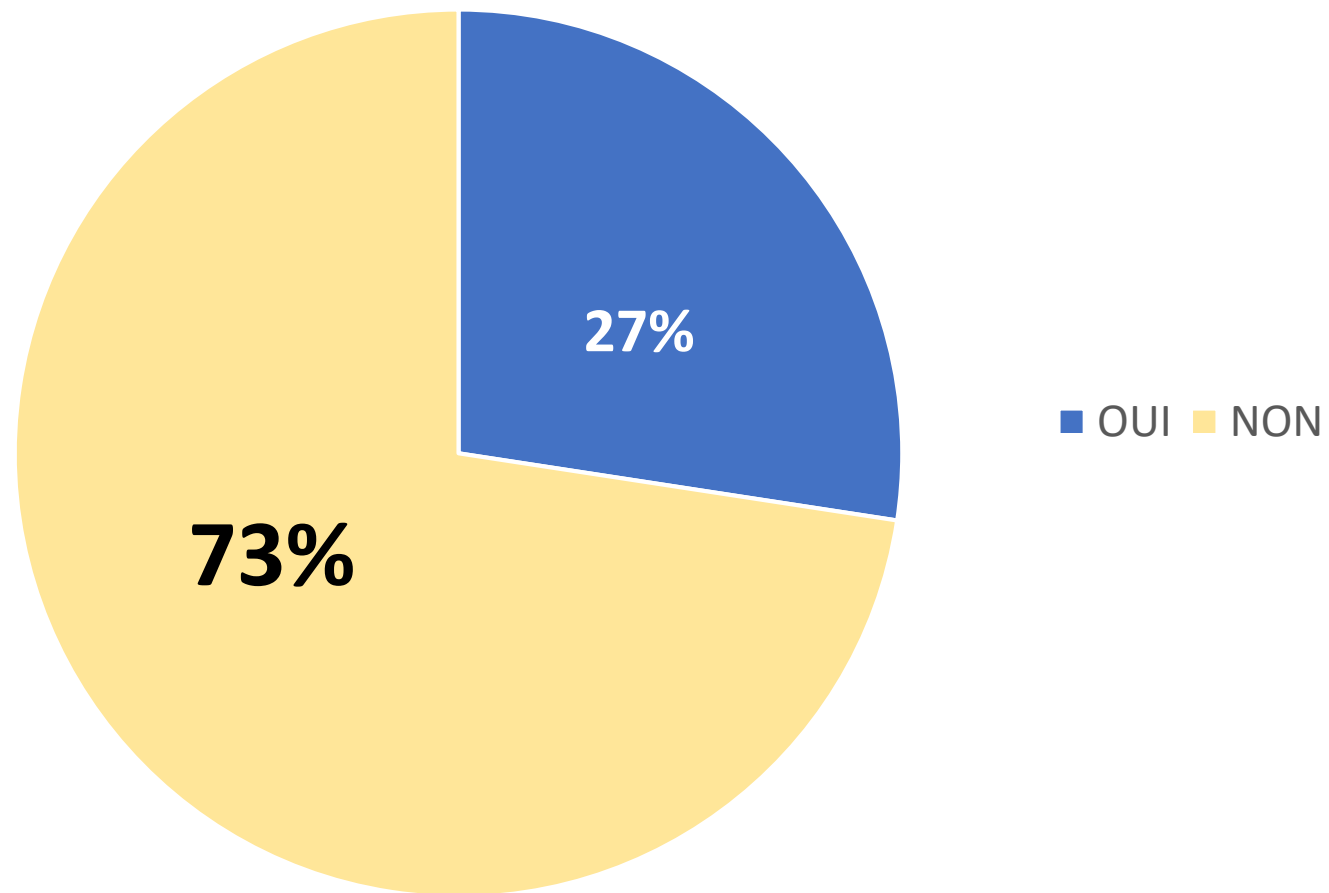
Résultat du sondage diffusée pour préparer ce évènement.

65 réponses

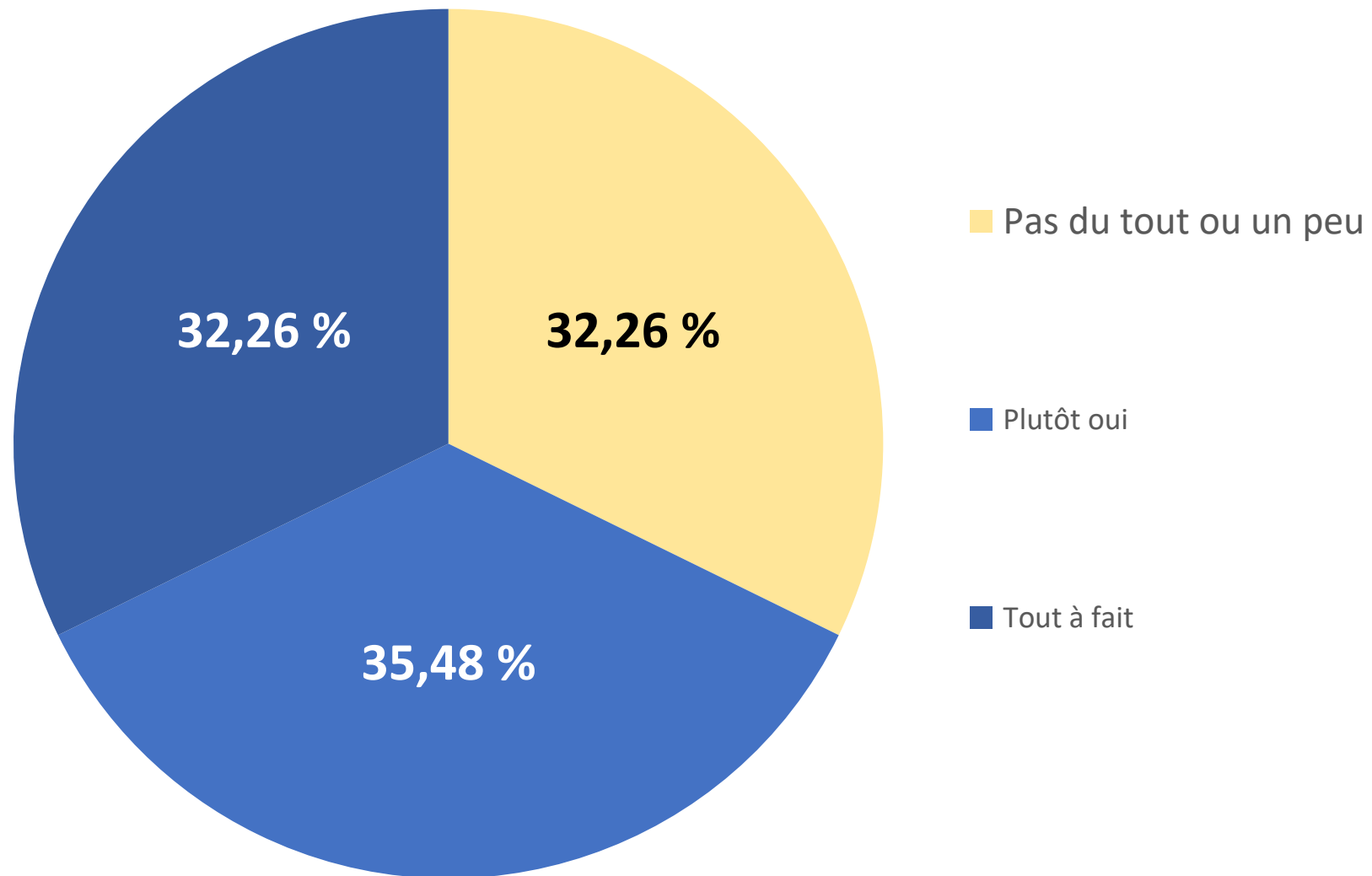
J'utilise régulièrement les outils numériques dans mes séances pédagogiques.



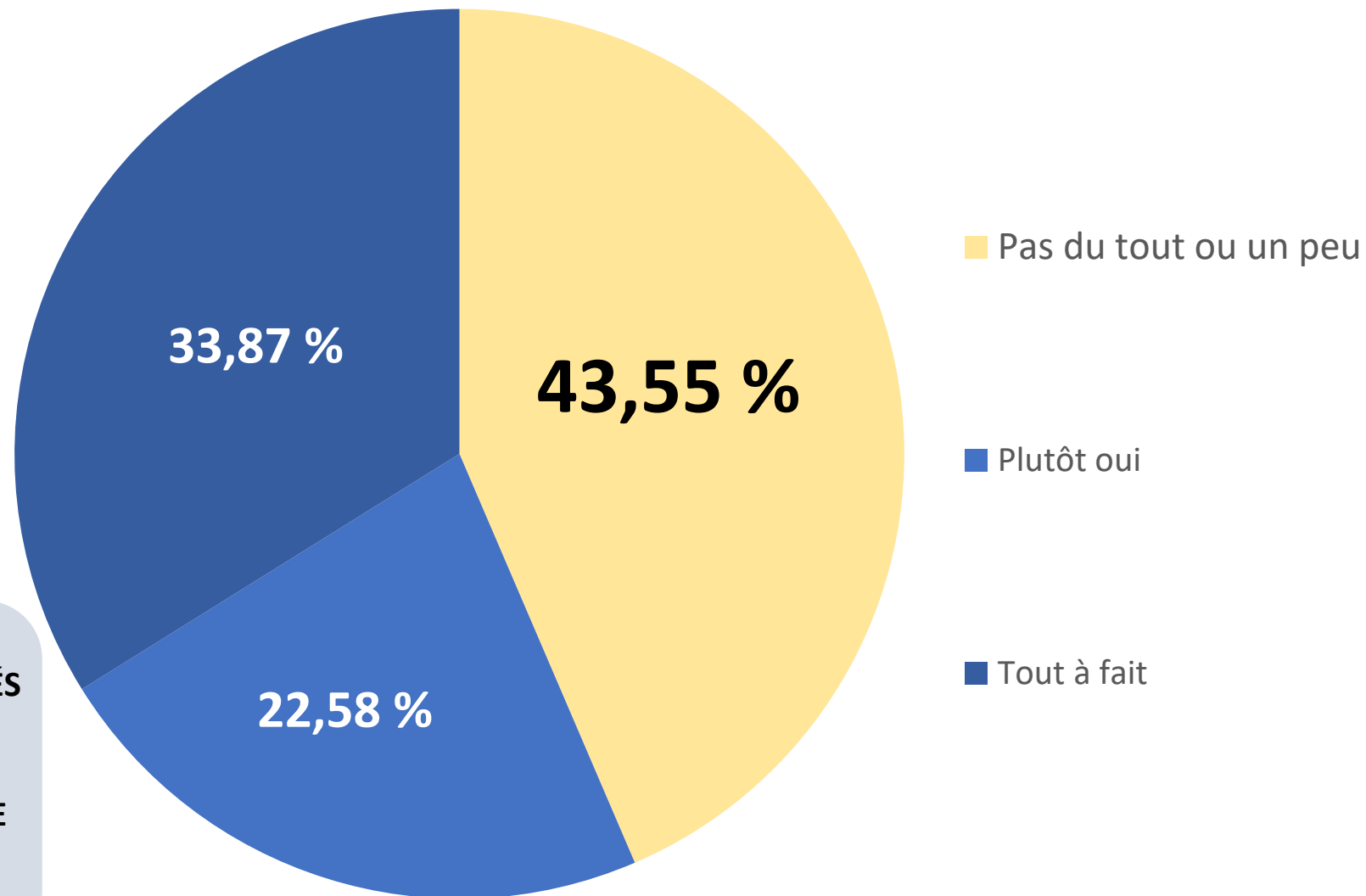
Avez-vous déjà participé à une formation ou un évènement sur l'éducation au numérique éthique et responsable ?



Je me sens informé·e des dispositions du RGPD et du cadre législatif autour du numérique éducatif

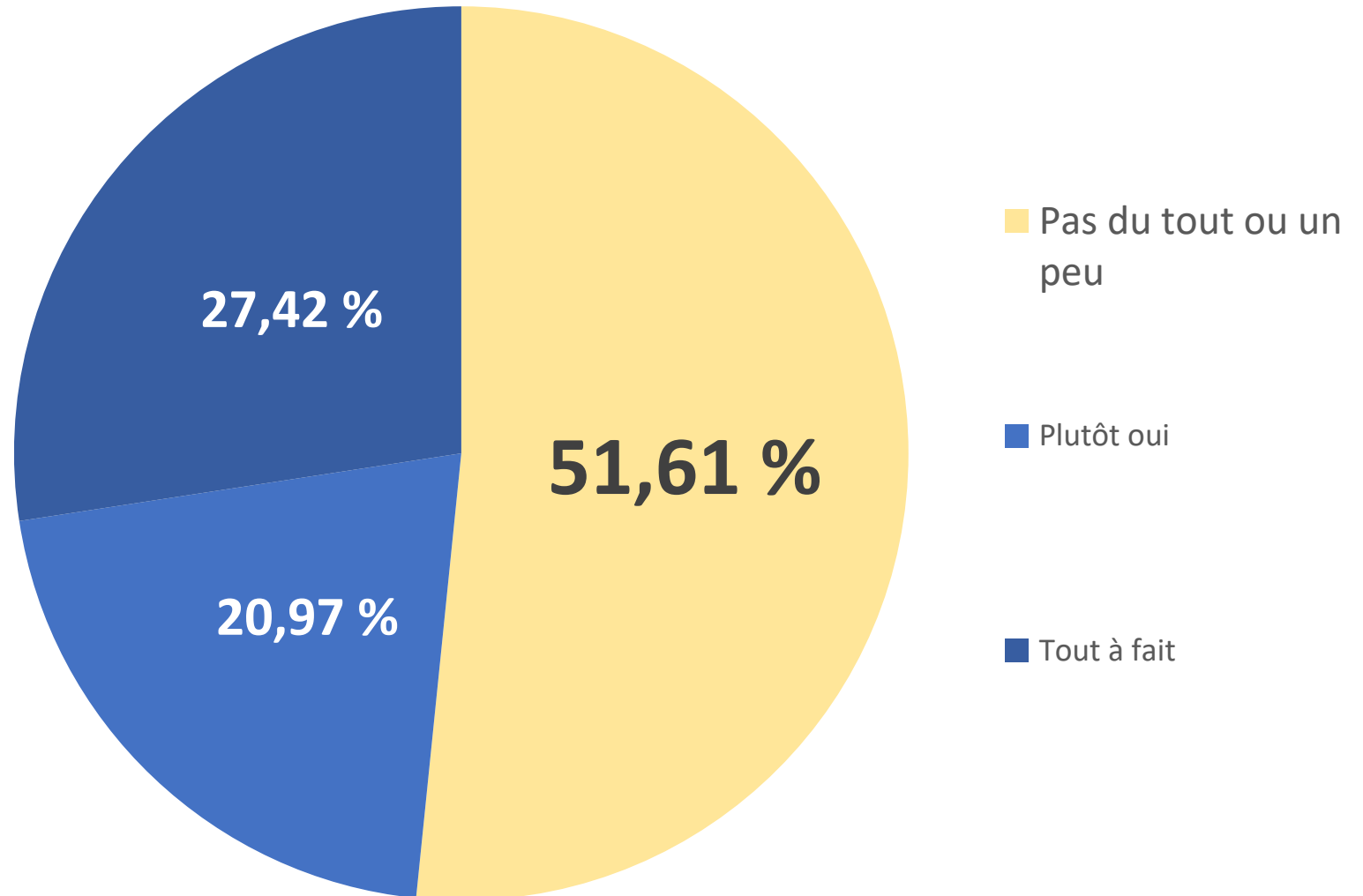


Je me sens informé·e de l'impact environnemental du numérique (fabrication, coût humain, impact énergétique, durabilité, pollution,...)



45 % DES FRANÇAIS TROUVENT QU'ILS NE SONT PAS ASSEZ INFORMÉS DE L'IMPACT DU NUMÉRIQUE SUR L'ENVIRONNEMENT, SELON UN SONDAGE DE L'ARCEP (2019). 69 % SE DISENT PRÊTS À CHANGER LEURS PRATIQUES.

Dans ma pratique professionnelle, je sensibilise les apprenants aux notions relatives à l'impact environnemental des outils numériques



**Internet, plateformes,
applications, réseaux
sociaux, équipements...**

JAN
2023

ESSENTIAL DIGITAL HEADLINES

OVERVIEW OF THE ADOPTION AND USE OF CONNECTED DEVICES AND SERVICES



GLOBAL OVERVIEW

TOTAL
POPULATION



8.01
BILLION

URBANISATION

57.2%

JAN
2023

ESSENTIAL DIGITAL HEADLINES

OVERVIEW OF THE ADOPTION AND USE OF CONNECTED DEVICES AND SERVICES



GLOBAL OVERVIEW

TOTAL
POPULATION



8.01
BILLION

URBANISATION

57.2%

UNIQUE MOBILE
PHONE USERS



5.44
BILLION

vs. POPULATION

68.0%

Source : rapport annuel « Digital report » sur l'état global de l'internet, des réseaux sociaux et du mobile :

<https://wearesocial.com/fr/blog/2023/01/digital-report-levolution-du-numerique-en-2023>

JAN
2023

ESSENTIAL DIGITAL HEADLINES

OVERVIEW OF THE ADOPTION AND USE OF CONNECTED DEVICES AND SERVICES



GLOBAL OVERVIEW

TOTAL
POPULATION



8.01
BILLION

URBANISATION

57.2%

UNIQUE MOBILE
PHONE USERS



5.44
BILLION

vs. POPULATION

68.0%

INTERNET
USERS



5.16
BILLION

vs. POPULATION

64.4%

Source : rapport annuel « Digital report » sur l'état global de l'internet, des réseaux sociaux et du mobile :

<https://wearesocial.com/fr/blog/2023/01/digital-report-levolution-du-numerique-en-2023>

JAN
2023

ESSENTIAL DIGITAL HEADLINES

OVERVIEW OF THE ADOPTION AND USE OF CONNECTED DEVICES AND SERVICES



GLOBAL OVERVIEW

TOTAL
POPULATION



8.01
BILLION

URBANISATION

57.2%

UNIQUE MOBILE
PHONE USERS



5.44
BILLION

vs. POPULATION

68.0%

INTERNET
USERS



5.16
BILLION

vs. POPULATION

64.4%

ACTIVE SOCIAL
MEDIA USERS



4.76
BILLION

vs. POPULATION

59.4%

Source : rapport annuel « Digital report » sur l'état global de l'internet, des réseaux sociaux et du mobile :

<https://wearesocial.com/fr/blog/2023/01/digital-report-levolution-du-numerique-en-2023>

Au niveau mondial, le temps quotidien moyen passé sur internet par un utilisateur est de...

Au niveau mondial, le temps quotidien moyen passé sur internet par un utilisateur est de...



Source : rapport annuel « Digital report » sur l'état global de l'internet, des réseaux sociaux et du mobile, paru en janvier 2023

<https://wearesocial.com/fr/blog/2023/01/digital-report-evolution-du-numerique-en-2023>

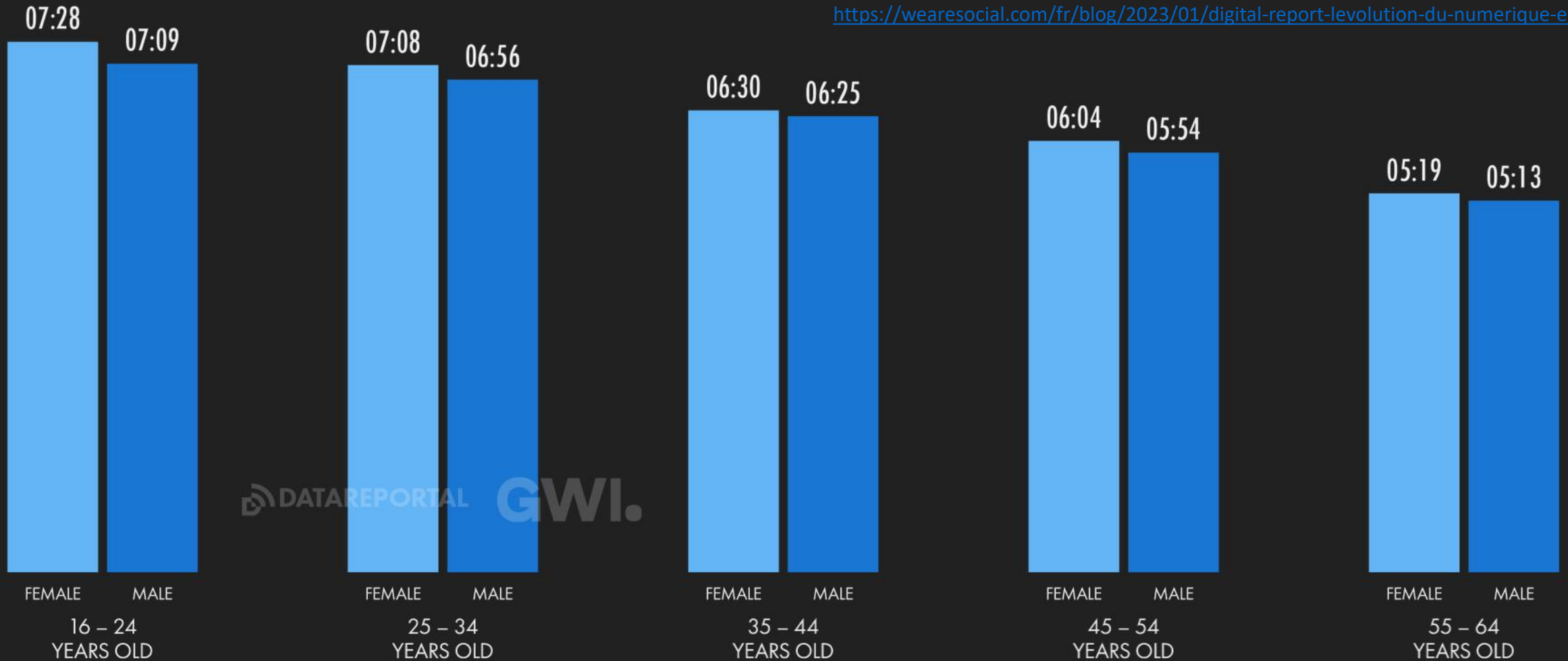
JAN
2023

DAILY TIME SPENT USING THE INTERNET

AVERAGE AMOUNT OF TIME (IN HOURS AND MINUTES) THAT INTERNET USERS SPEND USING THE INTERNET EACH DAY ON ANY DEVICE



Source : rapport annuel « Digital report » sur l'état global de l'internet, des réseaux sociaux et du mobile : <https://wearesocial.com/fr/blog/2023/01/digital-report-levolution-du-numerique-en-2023>



DATA REPORTAL GWI.

JAN
2023

TOP WEBSITES

#	WEBSITE	TOTAL VISITS (MONTHLY AVE.)	UNIQUE VISITORS (MONTHLY AVE.)	AVERAGE TIME PER VISIT	AVERAGE PAGES PER VISIT
01	GOOGLE.COM	88.4 B	8.13 B	21M 51S	3.6
02	YOUTUBE.COM	74.8 B	5.85 B	36M 04S	6.1
03	FACEBOOK.COM	10.7 B	2.48 B	22M 43S	3.0
04	PORNHUB.COM	10.2 B	2.14 B	10M 35S	6.9
05	XVIDEOS.COM	8.77 B	1.79 B	12M 10S	7.3
06	TWITTER.COM	8.18 B	2.10 B	21M 55S	1.8
07	WIKIPEDIA.ORG	6.67 B	1.97 B	11M 09S	2.1
08	REDDIT.COM	4.82 B	1.25 B	17M 53S	3.0
09	INSTAGRAM.COM	4.46 B	1.57 B	17M 27S	2.2
10	XNXX.COM	3.74 B	991 M	10M 55S	7.0



JAN
2023

APP RANKING

#	MOBILE APP	COMPANY
01	YOUTUBE	GOOGLE
02	GOOGLE	GOOGLE
03	GOOGLE CHROME	GOOGLE
04	FACEBOOK	META
05	WHATSAPP	META
06	GOOGLE MAPS	GOOGLE
07	GMAIL	GOOGLE
08	INSTAGRAM	META
09	FACEBOOK MESSENGER	META
10	GOOGLE DRIVE	GOOGLE



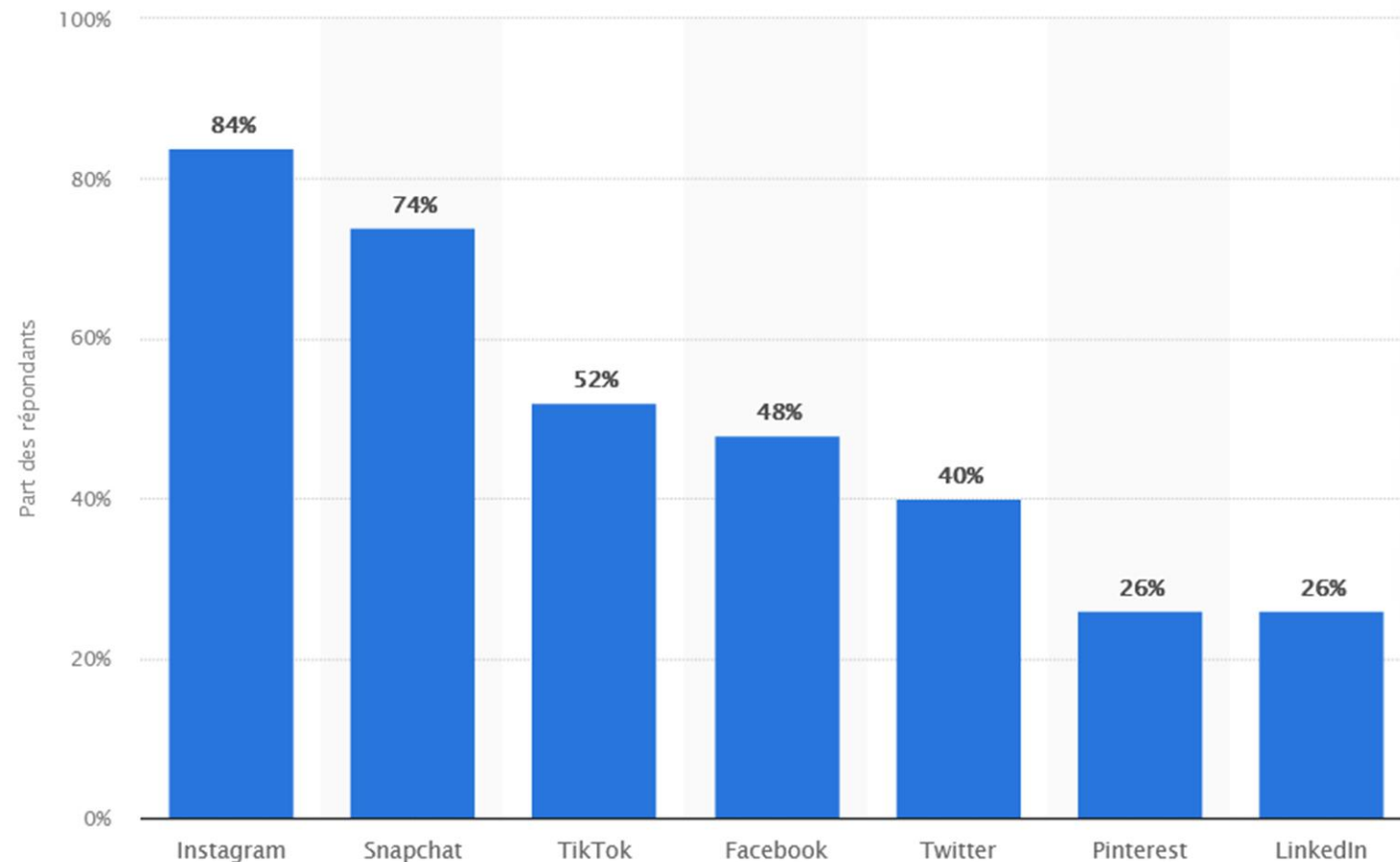
data.ai

Source : rapport annuel « Digital report » sur l'état global de l'internet, des réseaux sociaux et du mobile :

<https://wearesocial.com/fr/blog/2023/01/digital-report-levolution-du-numerique-en-2023>

Quels réseaux sociaux sont les plus utilisés par les français âgés de 16 à 25 ans en 2022 ?

Proportion de jeunes Français âgés de 16 à 25 ans utilisant les réseaux sociaux en 2022 par plateforme



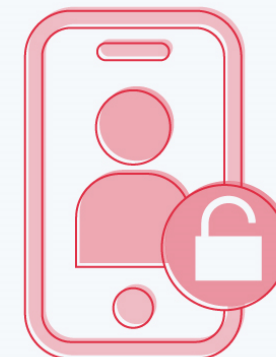
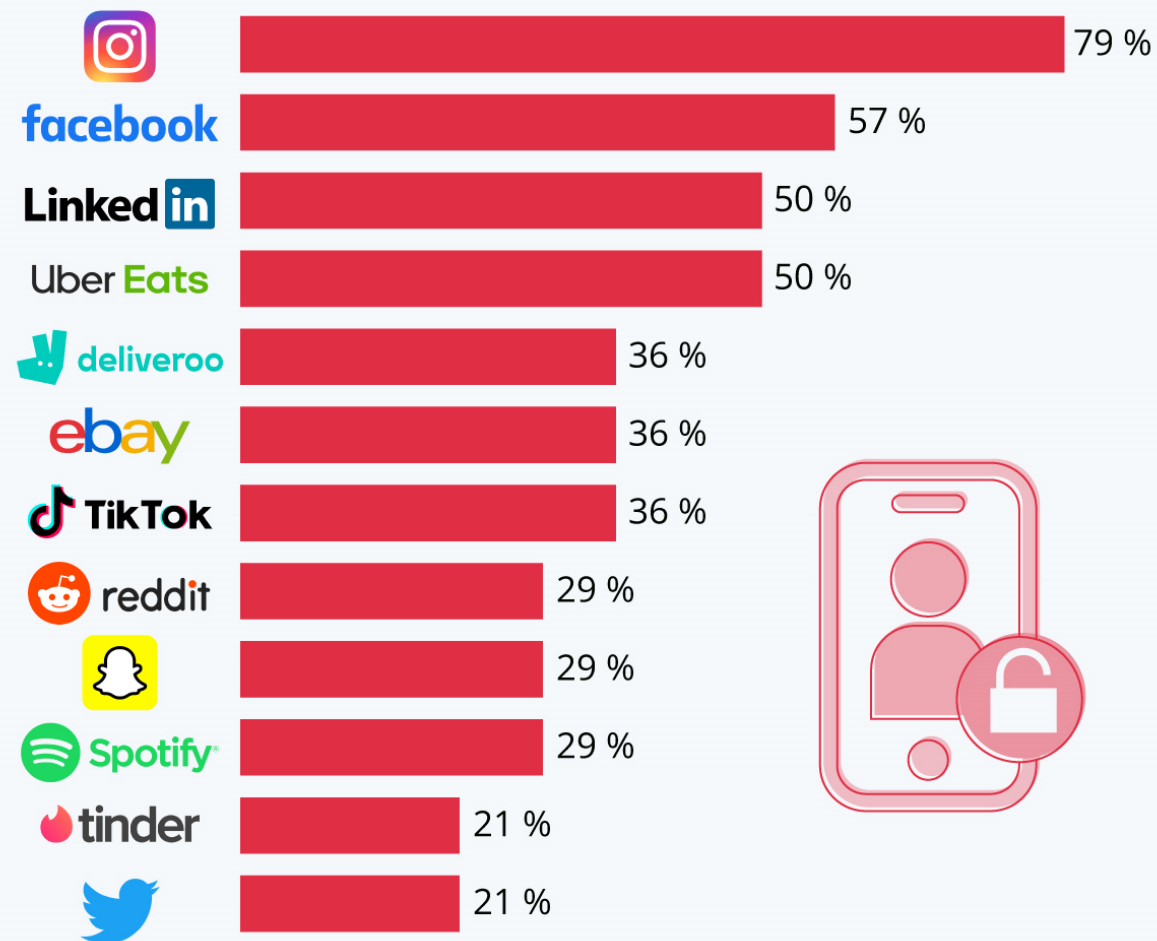
Source :

<https://fr.statista.com/statistiques/1219169/utilisation-reseaux-sociaux-jeunes-adultes-france>

Quelles applications partagent le plus les données personnelles avec des tiers ?

Source : <https://fr.statista.com/infographie/24497/applications-qui-partagent-collectent-le-plus-de-donnees-personnelles>

Part des données personnelles partagées avec des tiers par les applications sélectionnées *



* Basée sur l'étude des étiquettes de confidentialité des applications dans l'App Store d'Apple.

Source : pCloud



Les comportements effectués « régulièrement* » seuls par les enfants sur internet

10-14 ans

Selon les enfants

82%

Aller sur Internet

66%

Aller voir des vidéos en ligne

61 %

Jouer à des jeux en ligne

* Régulièrement correspond dans cette étude à plus d'une fois par semaine

Source : Les comportements digitaux des enfants
Février 2020
Sondage Ifop pour la CNIL
https://www.cnil.fr/sites/default/files/atoms/files/sondage_ifop_-_comportements_digitaux_des_enfants_-_fevrier_2020.pdf

Équipements numériques...

**Combien chaque foyer
possède-t-il d'équipements
numériques en France ?**

10

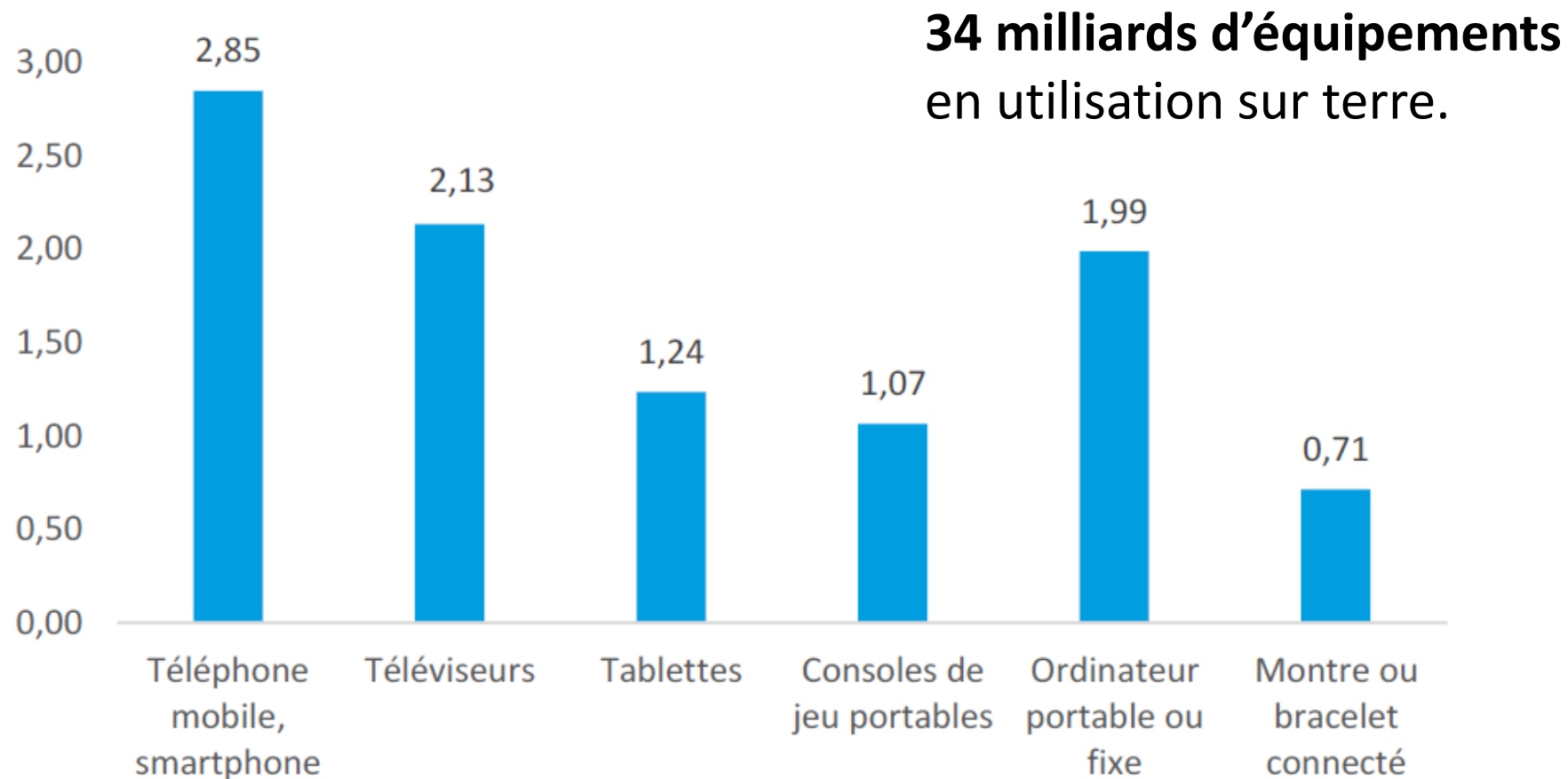
Équipements numériques avec écran dans chaque foyer en France

Distribution du nombre d'appareils numériques avec écran possédés au sein du foyer

Source : BAROMÈTRE DU NUMÉRIQUE, édition 2022

Enquête sur la diffusion des technologies de l'information et de la communication dans la société française , p. 262

https://www.arcep.fr/uploads/tx_gspublication/rapport-barometre-numerique-edition-2022-Rapport.pdf

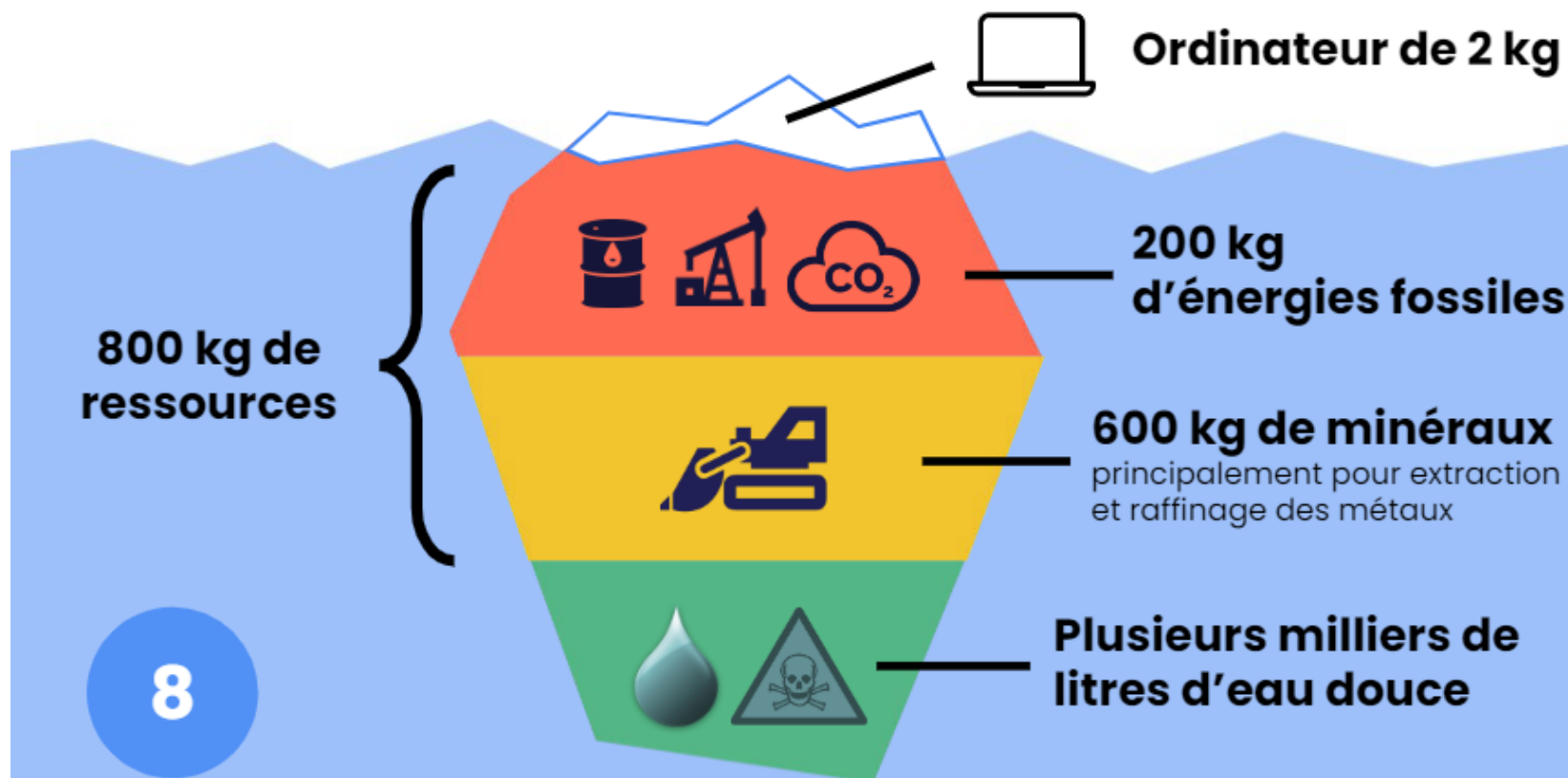


Source : CREDOC, Baromètre du numérique, 2022

La fabrication des équipements

La Fresque du Numérique

Sac à dos écologique



Source : Le sac à dos écologique d'un PC de 2 kg, La Fresque du Numérique, selon ADEME

<https://www.centrale-energie.fr/spip/spip.php?article362>

VOS ATTENTES

Informations
nécessaires
pour faire
des choix
éclairés

Prise en
compte des
craintes et
difficultés

Convaincre
plutôt que
contraindre

Synthèse de
l'état actuel
des
connaissances

Coût environ-
nemental du
numérique

Prise de
conscience
collective

Retours et
partages
d'expérience

Définir
numérique
« éthique » et
« responsable »

Apports de
la recherche

Exemples
concrets, clés
en main, pour
ne pas tout
réinventer

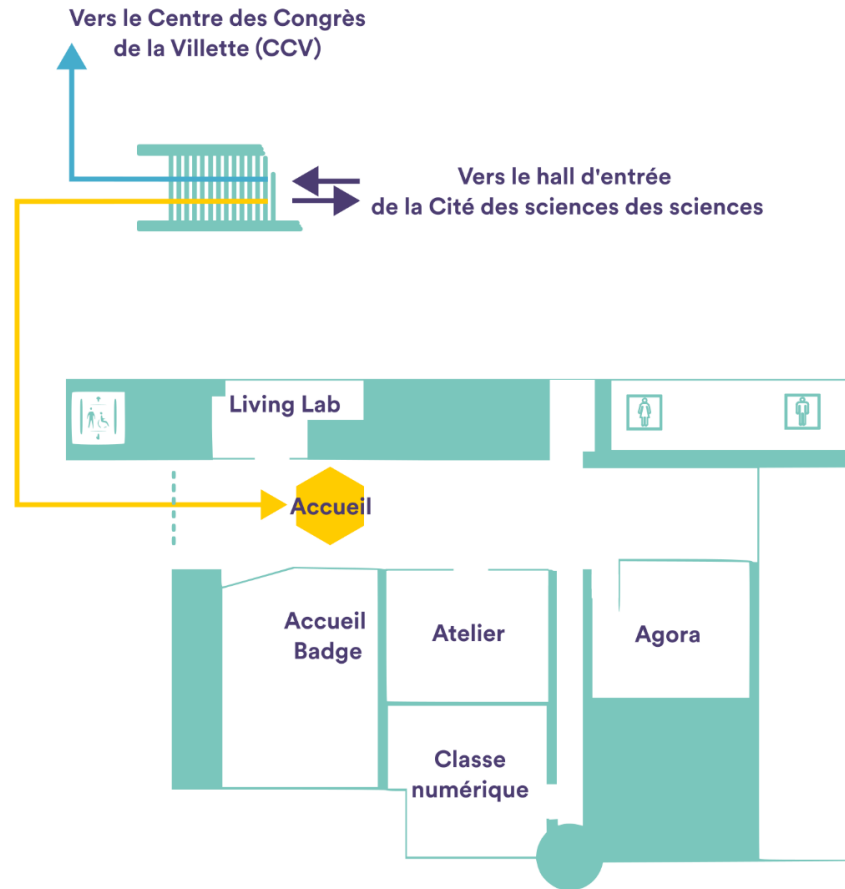
Sensibilisation
de toutes les
parties
prenantes

Réflexion et
analyse pour
comprendre

Carrefour numérique ² (CN ²) (niv. - 1)				
Salle Agora		Salle Atelier	Classe numérique ²	Living Lab
9 h	Présentation de la journée C. El Jamali et H. Malcuit		Diffusion de la table-ronde	
9 h 15	Table ronde Éducation et numérique, quels enjeux ? I. Atal, C. Chatain, C. Cimelli, N. Barbet-Vervliet			
10 h 15	Numérique responsable : pourquoi et comment engager la démarche ? P. Douhéret (DRANE) V. Courboulay (INR)		« 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)
10 h 30	Découvrir Wikipédia par le jeu Mathilde Louis (Wikimédia France)			
11 h 30	L'impact environnemental du numérique Ludovic Fournier Vincent Pasquero (Universcience)		Voyage au cœur de nos téléphones portables Gaby Bolivar (Universcience)	Métacartes « Numérique éthique » Un outil pour découvrir des alternatives et passer à l'action Mélanie Lacayrouze Lilian Ricaud (Métacartes)
11 h 45	Les communs numériques leviers de l'action citoyenne Joanna Marques Jonathan Faivre (Canopé)			
12 h 45	PAUSE DÉJEUNER			
13 h 30	Outils du Web et services en ligne : vers un choix éthique Alain Michel (Canopé)		Voyage au cœur de nos téléphones portables Justine Gasc (Universcience)	Les enjeux écologiques liés aux données Aurélia Médan Christine Muzellec (Canopé)
14 h 45	Une carte libre et collaborative du monde : OpenStreetMap Cédric Frayssinet (DANE de Lyon)		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	Un numérique émancipateur : les services des CHATONS, l'exemple de Framasoft Maïtané Lenoir (Framasoft)		Un escape-game pédagogique pour sensibiliser : « Enquête 3310 : à la recherche du smartphone durable » Bérandère Roulet-Renoleau (CANOPE)	« Dessinez-moi... » Un atelier pour faciliter le partage de représentations autour du numérique Mélanie Lacayrouze Lilian Ricaud (Métacartes)
16 h 00	Après la crise sanitaire, identification des outils RGPD compatibles Grégory Quiquempois (INSPE Créteil)			
17 h 00	Internet et toi et moi Collège et lycée Jennifer Elbaz (CNIL)			
17 h 15	Vikidia, l'encyclopédie libre pour les enfants Mathilde Louis (Wikimédia France)			
18 h 15	Au secours, mes enfants passent leur temps sur les écrans ! Jennifer Elbaz (CNIL)		Construire des pistes pour intégrer le numérique responsable dans un projet E3D Laurent Gaudin Hugues Pouragueau (Canopé)	Métavers : utopie ou dystopie ? Justine Gasc (Universcience)

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	Le logiciel libre : quand l'informatique est vecteur d'émancipation et de coopération Isabella Vanni (April)		Histoire et fonctionnement d'internet Jérôme Kirman (Universcience)	
10 h 30				
11 h 30	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)
11 h 45	PAUSE DÉJEUNER			
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 environnemental du numérique Fannie Le Floch (Universcience)
14 h 30	Penser un numérique qui respecte le rythme de chacun avec les outils de vie scolaire Anne-Sophie Pionnier (Index Education, PRONOTE)			
14 h 45	La Liberté guidant le code – Une histoire du logiciel libre Jérôme Kirman (Universcience)			Citoyenneté et jeu vidéo Patrice Baudhuin (Universcience)
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				

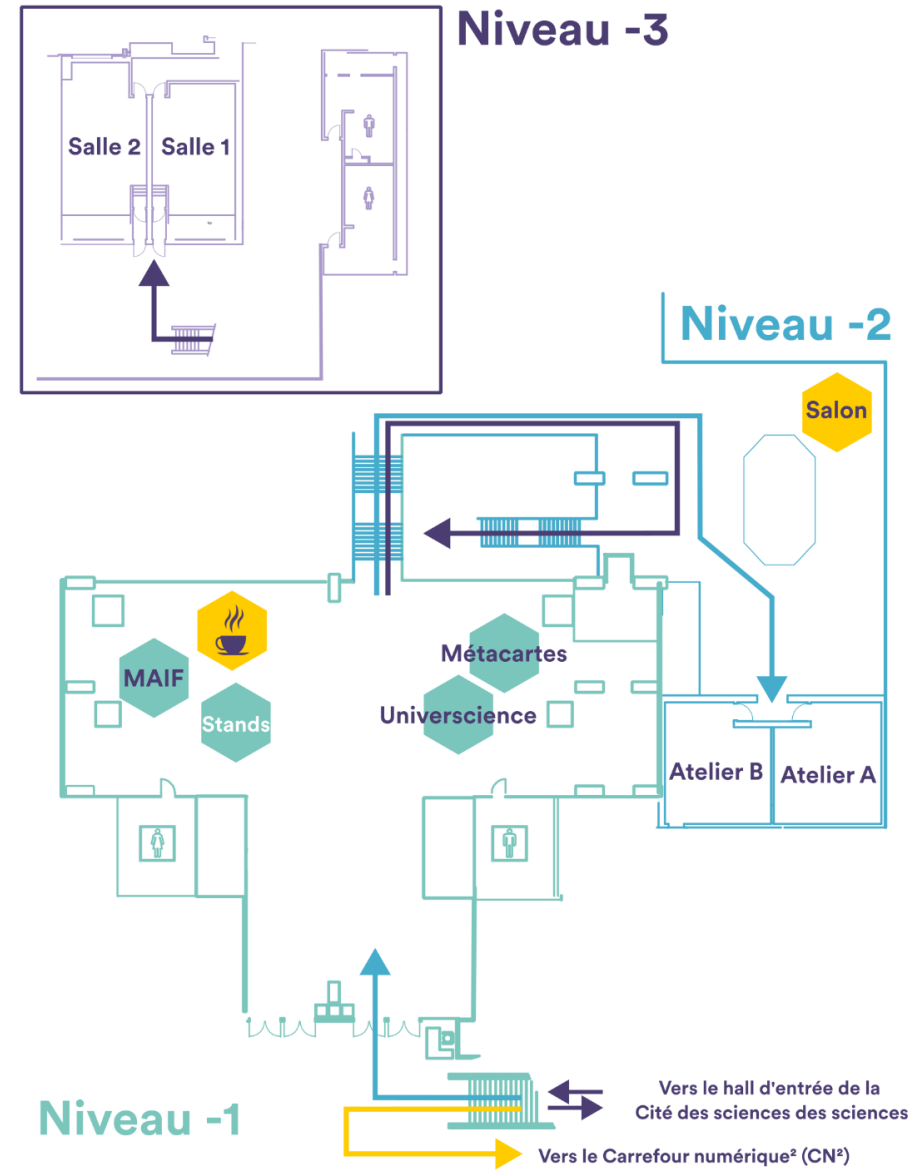
 Interventions retransmises en direct



Niveau -1

Carrefour numérique² (CN²)

Accueil Point d'accueil



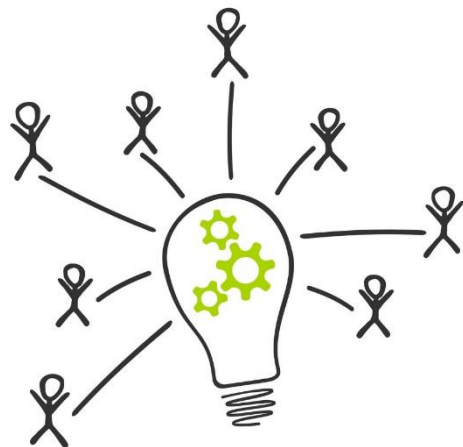
Niveau -1

Centre des Congrès de la Villette (CCV)

Quelques règles de bienveillance



Être ponctuel·le



Ateliers participatifs



Respecter toutes
les opinions et expériences
de chacun·e



Il n'y a pas de questions bêtes

À la fin de la journée : merci de remplir l'évaluation

ACCÉDEZ AU QUESTIONNAIRE DE SATISFACTION



OU

<https://colibris.link/jZA2t>



Cette journée a t-elle répondu à vos attentes ?

Oui
 En partie
 Non

Précisez pourquoi :

Indiquez votre degré de satisfaction sur les points suivants :

	Totalement satisfait	En partie satisfait	Peu staisfait	Pas du tout satisfait
Les sujets et les contenus des ateliers	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
La qualité des interventions	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
La qualité des échanges	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Le format	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
L'organisation et le déroulé de la journée	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
L'accueil et la convivialité	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Merci à tous pour votre présence

Bonne journée et beaux échanges !

Nous contacter

Le département Éducation et Formation educ-formation@universcience.fr

Christelle El Jamali christelle.el-jamali@universcience.fr

Hélène Malcuit hélène.malcuit@universcience.fr