RÉGION ACADÉMIQUE
ÎLE-DE-FRANCE
Liberté
Égalité
Fraternité

Parcours « Citoyenneté numérique »

Niveau de classe : 5ème
Etablissement : Collège Jules Vallès – Vitry-sur-Seine (94)
Effectif : 10 élèves
Date : vendredi 15 novembre 2024 10h-15h
Professeur : ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
Référent DRANE : ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■

Contenu :
Ce parcours a été conçu pour une classe porteuse du projet « l'Effet Matilda » abordant l'invisibilité des femmes dans les sciences.
Ce parcours permettra aux élèves de finaliser le projet par une restitution médiatique du travail conduit, les sensibiliser au biais de genre dans les nouvelles technologies et aborder la mixité et l'égalité dans le secteur de la tech.

Séance	Horaire	Lieu	Objectif
1	10h-11h	Stand Epson (K47)	**L'EMPATHIE PAR LE JEU** Développer des compétences psycho-sociales et d'empathie à l'aide d'un jeu interactif collaboratif faisant intervenir le corps. Améliorer la mémorisation en suivant les séquences de mouvements à reproduire avec le jeu « Just dance ».
2	11h-12h	Stand Drane Idf (K55) Espace Stade	**CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE ET EMI AU COLLÈGE** Production médiatique avec la ressource RapidMooc : le projet « Effet Matilda ».
Pause de 12h à 14h			
3	14h- 15h	Stand Drane Idf (K55) Espace Fabrique	**ABORDER LA MIXITÉ ET L'ÉGALITÉ DANS LE SECTEUR DE LA TECH** Atelier animé par l'association Les Intrépides de la tech. Atelier de découverte de l'IA qui aborde des biais de genre, la mixité et l'égalité filles-garçons dans le secteur de la tech.

CRCN mobilisées :

Domaine 1. Informations et données
- o Compétence 1.3 : Traiter des données

Domaine 2. Communication et collaboration
- o Compétence 2.1 : Interagir
- o Compétence 2.2 : Partager et publier
- o Compétence 2.3 : Collaborer
- o Compétence 2.4 : S'insérer dans le monde numérique

Domaine 3. Création de contenus
- o Compétence 3.1 : Développer des documents textuels
- o Compétence 3.2 : Développer des documents multimédia
- o Compétence 3.3 : Adapter les documents à leur finalité
- o Compétence 3.4 : Programmer

Domaine 4. Protection et sécurité
- o Compétence 4.3. Protéger la santé, le bien-être et l'environnement