

13H30 - 16H30

FORUM DES PARTENAIRES

ÉGALITÉ, INCLUSION ET DÉMOCRATIE

Sensibiliser et faire contribuer les élèves au projet de reconversion du Village olympique et paralympique via le jeu vidéo *Minecraft*.
Anne Alombert, Anne Kunvari et Vincent Puig, Institut de Recherche et d'Innovation (IRI).

Wifilles, programme d'initiation aux métiers techniques de l'informatique réservé aux filles, pour sortir des préjugés.
Marie Castanet, Chargée de projet de l'association *Wifilles*

Utiliser/faire utiliser les réseaux sociaux pour apprendre à être citoyen à l'ère du numérique. Adapter les supports pour une école inclusive.
Mélanie Bachimont et Valérian Florentin, Conseillers pédagogiques ASH, cofondateurs d'*EMC-Partageons*.

NUMÉRIQUE ET CONFIANCE

Présentation du dispositif *Cybermalveillance.gouv.fr* et des contenus de sensibilisation.
Amandine del Amo du Dispositif national d'assistance aux victimes de cybermalveillance.

Traitement et protection des données personnelles (RGPD).
Daniel Guillon-Legeay, Référent DANE - Publication Web.
Ousmane Sow, Délégué à la protection des données (DPD) de l'académie de Créteil.

Passe ton PIX ! Pilotage du numérique en établissement.
Sciences numériques et technologie (SNT).
Formateurs de la DANE de l'académie de Créteil

Présentation du projet *AirCitizen* permettant aux citoyens d'évaluer la qualité de leur environnement. Échanges et exemples de mises en place pédagogiques.
Malika Madelin, Maître de conférences, membre du laboratoire *PRODIG* à l'Université Paris-Diderot.

Citoyenneté numérique à l'École : des exemples de dispositifs et ressources (CRCN, Éduthèque, BRNE, etc.).
Valérie Marcon et Marc Lopes, Direction du Numérique pour l'Éducation (DNE).

Protéger les données personnelles des usagers : quelles sont les règles de conformité applicative d'une ressource numérique utilisée à l'École ? Présentation du Questionnaire d'accès aux ressources (GAR).
Corinne Martignoni, Direction du Numérique pour l'Éducation (DNE).

RESPONSABILITÉ ET ÉTHIQUE

Les éco-gestes informatiques au quotidien. Action de sensibilisation.
Bela Loto Hifler, Fondatrice de *Point de MIR* (Maison de l'informatique responsable), formatrice-consultante spécialiste du numérique responsable et autrice de l'ouvrage *Les éco-gestes informatiques au quotidien*.

Mes Datas et moi, une plateforme pour améliorer l'état des connaissances sur les risques numériques et la protection des données personnelles au moyen notamment d'un outil de réalité virtuelle.
Mustapha Mansouri, Directeur d'école et mandataire du conseil d'administration de la *MAIF*.

Présentation de solutions et d'alternatives pour réduire l'empreinte écologique du numérique.
Animation et mise à disposition de matériel pédagogique.
Nina Marchais pour *REFEED* (Réseau français étudiant pour le développement durable) et
Anne-Laure Michel pour *Animafac*.

MATINÉE

8h45 Accueil

9h15 Introduction de la journée

Rozenn Dagorn

Déléguée Académique au Numérique

Paul Mathias

Inspecteur Général de l'Éducation Nationale en Philosophie

9h30 La culture numérique dans le champ de l'éducation

Jean-François Cerisier

Directeur du laboratoire Technè et professeur en Sciences de l'information et de la communication, vice-président de l'Université de Poitiers

10h45 Former des élèves, former des citoyens ?

Cédric Flückiger

Maître de conférence-HDR - Sciences de l'éducation, didactique de l'informatique à l'Université de Lille et membre du laboratoire *CIREL* (Centre Interuniversitaire de Recherche en Education de Lille)

11h45 Comment construire une culture numérique citoyenne ?

Animé par :

Sylvie Costesèque, formatrice DANE

Retours d'expériences de :

Samia Bouazza, DDFPT du lycée Lucie Aubrac à Pantin,

Florence Colin, formatrice INSPE de Créteil,

Hugues Labarthe, professeur d'Histoire-Géographie et SNT à Créteil,

Marie Castanet, chargée de projet *Wifilles*

et une élève participant au projet.

14H00 - 16H30

ATELIERS DE PRATIQUE

DÉMOCRATIE PARTICIPATIVE

Comment mobiliser avec des élèves le site *nosdeputes.fr*, afin de comprendre et d'analyser le travail de **nos représentants** ?

Tangui Morlier de l'association *Regards citoyens*.

QUALITÉ DE L'AIR ET CITOYENNETÉ

Atelier de sensibilisation aux mesures de **qualité de l'air**, un moment fort de science citoyenne, de rencontres et d'échanges.

Vincent Dupuis, enseignant à l'université Pierre et Marie Curie, porteur du projet *Air citizen*.

Christophe Noullez, formateur DANE et enseignant de technologie, porteur d'un projet *Air citizen* avec ses élèves.

ÉTHIQUE ET NUMÉRIQUE

Les plateformes et médias numériques et leurs usages modifient notre façon de faire société. Prendre pour objet, en classe, ces dispositifs peut être un levier fort pour enseigner **les valeurs de la République**.

Élodie Gautier, déléguée académique à l'EMI, coordonnatrice du CLEMI.

APPRENDRE

AVEC LES DONNÉES OUVERTES

La collaboration citoyenne pour produire, compléter, corriger des données : l'exemple de *Wikidata*.

Jean-Marc Labat, référent DANE - production numérique.

APPRENDRE ET AGIR

DANS UN MONDE DE DONNÉES

Utiliser les données publiques ouvertes à l'École au sein de la classe contributive pour apprendre par la recherche et participer à la société de la connaissance. Mini datasprint pédagogique.

Atelier *Canopé* du Val-de-Marne.

ENSEIGNER AVEC LES DONNÉES DES APPRENANTS : ENJEUX ÉTHIQUES ET RESPONSABILITÉS

Les données d'apprentissage et les questions éthiques que posent leur traitement (Logiciel *Pépité de Sésamath*).

François Boucher, maître de conférence au LIP6.

Hugues Labarthe, chef de projet incubateur DANE.

URBANITÉ ET NUMÉRIQUE

Le numérique transforme profondément la manière de concevoir, produire et gérer la ville. Utiliser un jeu vidéo type *Minecraft* permet de sensibiliser et mobiliser les élèves à cette révolution urbaine en **imaginant la reconversion du Village olympique et paralympique de 2024** (projet porté par l'IRI, la DAESOP, la DANE et la DAFOR)

Anne Alombert et Anne Kunvari, Vincent Puig, Institut de Recherche et d'Innovation (IRI).

Christophe Lasserre, *O'zone architectures*.