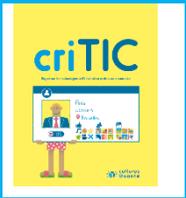


Quand le cyber pose question...22/11/2019

	Cyber@TIC'tudes CLPS Huy-Waremme	Objectifs	Atelier A
Public	dès 12 ans	<ul style="list-style-type: none"> • Développer les compétences des jeunes en lien avec les nouvelles technologies. • Apporter des réponses aux questions que peuvent se poser les jeunes et leurs parents, leurs enseignants, leurs éducateurs. • Favoriser une démarche d'éducation aux médias. 	
Thème	«Cyber» et «@» font référence à Internet, «TIC» aux Technologies de l'Information et de la Communication, «tudes» à «attitudes» liées aux comportements et bonnes pratiques que nous pouvons adopter sur le Net.		
Support	Un site internet contenant: des capsules vidéo (théâtre impro, parole des jeunes et des professionnels), un dossier pédagogique, un guide d'animation, une carte mentale, ...		

	Le Profil dont vous êtes les héros AMO TCC Accueil	Objectifs	Atelier B
Public	Jeunes de 12 à 18 ans	<ul style="list-style-type: none"> • Prendre conscience des limites et risques inhérents à tout réseau social, dans les codifications qu'il impose à l'utilisateur dans son rapport face à l'autre. • Susciter la réflexion sur les thèmes suivants: l'auto-construction d'une image de soi et d'une personnalité, la visibilité publique d'éléments privés et/ou intimes, le rapport à l'autre et à son intimité, la gestion (ou élision) du conflit, et enfin de manière plus générale, les dangers de la cyberdépendance. 	
Thème	Usage des réseaux sociaux		
Support	Deux plateaux (Profil et à cases) deux jeux de cartes (Publications et Commentaires), des fardes, des images de profil et des pions smileys, des images Like et Publications, des textes Publications et Commentaires et un dé à six faces.		
Principe	Un groupe classe va créer collectivement un profil, comme il en existe tant sur la plupart des réseaux sociaux. Ce profil appartient à «un adolescent» vivant des événements fictifs, ce qui l'oblige à publier des images, des statuts et des commentaires sur son mur mais aussi à faire face aux interventions de personnes extérieures, qui sont plus ou moins proches de lui.		

	Nuit bleue Ecole du Sommeil	Objectifs	Atelier C
Public	Jeunes	<ul style="list-style-type: none"> • Poser un regard sur les mésusages et les causalités des cyber-stimulants, prendre conscience des impacts de la dette de sommeil des jeunes, analyser les habitudes de la génération digitale, 	
Thème	Le sommeil et l'hyperconnectivité		
Support	Un film-outil de 37 min « NUIT BLEUE » de Bertrand Vandeloise		
Principe	Éteindre son smartphone pendant 24 heures. C'est ce qui a été demandé à un groupe d'adolescents d'horizons divers, réunis à la campagne pour interroger leur rapport au sommeil et à la connectivité. Chacun à leur manière, ils ont tenté de poser un regard et un constat personnel sur le sujet. Les réactions ne se sont pas faites attendre...		

	criTIC Regard sur les technologies de l'information et de la communication Cultures&santé	Objectifs	Atelier D
Public	adolescent-e-s, adultes, professionnel-le-s	<ul style="list-style-type: none"> Porter un regard réflexif et critique sur les technologies de l'information et de la communication (en particulier les réseaux sociaux) Porter un regard sur les changements que ces technologies induisent aux niveaux (inter)individuel et sociétal 	
Thème	Les technologies de l'information et de la communication		
Support	Cartes illustrées avec manuel pédagogique (un volet théorique pour approfondir les sujets abordés et un volet d'animation).		
Principe	criTIC invite, à débattre autour de questions liées à internet, aux réseaux sociaux et aux nouvelles fonctionnalités et façons numériques de s'informer et de communiquer. Il vise, en particulier, à mettre en exergue les effets individuels et sociétaux engendrés.		

	Anti-Spams CIDJ	Objectifs	Atelier E
Public	12-18 ans (et plus)	<ul style="list-style-type: none"> Réaliser de meilleures (plus efficaces) recherches en ligne Mieux connaître les risques liés à l'utilisation de l'internet (vie privée, harcèlement, arnaques, informations erronées ou fausses, manipulations, dépendance, pornographie...) Mieux évaluer la fiabilité d'une information (identifier l'émetteur, sa pertinence, la date, le lieu...) Mieux connaître le cadre qui régit le monde virtuel Mieux comprendre comment fonctionne internet Mieux distinguer les différents types de contenus en ligne 	
Thème	Éducation aux médias. Recherche d'information en ligne et utilisation des moteurs de recherche.		
Support	Jeu de plateau avec supports interactifs (facultatifs)		

	Un internet sûr et responsable Child Focus	Objectifs	Atelier F
Public	Jeunes	<ul style="list-style-type: none"> Connaître quelques informations contextuelles sur l'usage d'internet par les jeunes: quelques chiffres, les grandes cyber-tendances... Décrire les activités des ados en ligne et les risques qu'ils peuvent encourir. 	
Thème	Les jeunes et Internet		
Support	PPT Présentation des outils pédagogiques et didactiques de Child Focus pour aider les professeurs, éducateurs, titulaires et psychologues aborder en classe ou en groupe la sécurité en ligne et les sujets qui en découlent		