



Vivier de Projets Numériques

## Fiche pédagogique Les enjeux du numérique

Un projet co-porté par



|   |          |
|---|----------|
| <b>Fiche pédagogique</b>  |          |
| <b>Les enjeux du numérique</b>  | <b>1</b> |
| Les pratiques de collaboration et de partage  | 3        |
| Activité : Arpentage, c'est quoi le numérique ?   | 3        |
| Le numérique responsable  | 3        |
| Activité : Et maintenant, on fait quoi ?  | 3        |
| Le numérique pour tou·te·s  | 4        |
| Activité : Check tes privilèges   | 4        |
| L'accessibilité numérique   | 5        |
| Activité : test d'un lecteur vocal + navigation au clavier + jeu trouver les images grâce aux descriptions. | 5        |
| La protection des données personnelles  | 5        |
| Activité : C'est quoi une donnée personnelle ?  | 5        |
| Débat mouvant les enjeux du numérique   | 6        |

Le numérique est utilisé partout, au quotidien, dans tous les instants de notre vie. Pour réfléchir aux enjeux de société qu'il provoque, nous proposons une fiche pédagogique permettant d'utiliser [les vidéos](#) créées dans le cadre du projet VPN. Pour chaque vidéo, nous avons développé une idée d'activité/atelier. Enfin, vous trouverez en fin de cette fiche des questions permettant d'organiser un débat mouvant et de créer du débat à propos des enjeux du numérique autour des questions abordées par chaque vidéo. Ces propositions vous permettront ainsi de créer des séquences adaptées au temps dont vous disposez.

## Les pratiques de collaboration et de partage

### Activité : Arpentage, c'est quoi le numérique ?

Durée : 1h à 1h30 / matériel : version imprimée des textes et/ou dispositifs d'écoute, visionnages individuels / nombre de personnes : au moins 3 ou 4

Cette activité a pour but de développer le partage et la collaboration des participant·e·s entre elleux. C'est une activité assez courante dans le domaine de l'éducation populaire. Elle consiste à prendre des écrits (à l'origine un seul livre, mais peut ici être adaptée avec plusieurs textes) et à en lire chacun·e un morceau, puis à le présenter très rapidement aux autres en suivant des questions communes. Cette activité demande de sélectionner des textes en amont sur l'aspect du numérique que vous voulez aborder. Vous pouvez également choisir des vidéos ou des podcasts si vous le souhaitez (les ressources de cette fiche par exemple). Les personnes ont alors de 30 à 45 minutes pour lire leur ressource en gardant en tête les questions. Puis, chacun·e restitue à l'oral sa lecture dans un temps limité (3 à 5 minutes) Dans les grands groupes, une étape de mise en commun supplémentaire peut être faite en rassemblant les personnes en petits groupes intermédiaires qui font un premier échange et préparent ensemble la restitution de leur lecture. Dans ce cas-là, rajouter 15 minutes de plus au timing.

Les questions données en amont de la lecture sont : Quelle émotion la lecture provoque-t-elle ? Un souvenir, une expérience, une idée en lien avec la lecture ? Quelle est l'idée principale retenue de la lecture. Elles sont volontairement basées sur les ressentis de la personne pour permettre une personnification et une meilleure compréhension par les autres personnes n'ayant pas lu la ressource.

## Le numérique responsable

### Activité : Et maintenant, on fait quoi ?

Durée : 1h / matériel : paper board, post it et feutres / nombre de personnes : 9 à 20

Cette activité a pour but de faire réfléchir les personnes aux actions concrètes qu'elles peuvent mettre en place en utilisant l'intelligence collective. Il faut donc un certain nombre de participant·e·s, au moins 3 par groupe.

Chaque groupe se voit assigner un lieu d'action (local d'association, espace de coworking, salle de classe, chez soi, au bureau...) l'idée est que ce soit des lieux adaptés au quotidien des participant·e·s. Chaque groupe se voit distribuer une page avec un lieu et va devoir écrire sur la page au moins une action à mettre en place à court terme, une à moyen terme et une dernière à long terme pour rendre plus écologiques les pratiques au sein de ces lieux. Au bout de 15 minutes les participant·e·s se lèvent et chaque groupe va remplir la fiche d'un nouveau lieu. Cette action est répétée 3 à 4 fois, l'idéal est que chaque groupe ai fait tous les lieux. On fait ensuite une restitution tou·te·s ensemble. Finir l'activité par demander aux participant·e·s une action qu'iels mettront en place dans les lieux qu'iels fréquentent.

## Le numérique pour tou·te·s

### Activité : Check tes privilèges

Durée : adaptable / matériel : papier ou jeton / nb de personne : pas de contraintes

Cette activité a pour but de permettre aux personnes participantes de se confronter aux discriminations que peuvent vivre les femmes, les personnes lgbtqi+, les personnes précarisées et les personnes racisées sur internet et plus largement dans le contexte du développement numérique. Le principe est de donner à chaque personne autant de tokens que de questions. Ces tokens peuvent être des jetons, des bouts de papiers, des post-it... le principe est qu'on puisse les tenir facilement dans une main pour se rendre compte des privilèges que l'on possède. Les règles sont assez simples, si on est concerné·e·s par l'affirmation donnée, on met de côté/jette un token. L'idée est de se rendre compte d'à quel point on jouit ou pas de privilèges et de voir ce qui est souvent invisibilisé comme discrimination. Attention, ce n'est pas un concours, mais une prise de conscience personnelle, il est donc conseillé de rappeler que les réponses sont personnelles et ne sont pas destinées à être comparées. Le nombre de questions est à adapter en fonction du temps disponible.

Questions :

- j'ai des personnages de jeux vidéo qui me ressemblent physiquement
- Je connais des personnes célèbres du numérique et/ou des technologies qui sont du même genre que moi
- Je n'ai jamais été rabaissé·e et insulté·e sur internet en fonction de mon genre supposé
- Je possède mon propre matériel informatique que je ne partage avec personne au quotidien
- Je sais où trouver de l'information de qualité (sourcée, fiable...) sur internet
- On ne débat pas de mon existence ou non sur internet
- Je n'ai pas peur de me faire harceler lorsque je poste quelque chose sur Internet
- On ne m'a jamais attaqué sur mon physique, mon orientation sexuelle, mon genre ou ma religion sur internet

- J'ai la possibilité d'accéder au réseau internet chez moi et/ou dans les lieux que je fréquente le plus souvent
- On ne m'a jamais dit que le numérique (métiers, jeux vidéos, outils...) n'était pas pour moi en raison de mon genre

## L'accessibilité numérique

### Activité : test d'un lecteur vocal + navigation au clavier + jeu trouver les images grâce aux descriptions.

Durée : 1 à 2h / matériel : moyen de projection ou matériel informatique individuel / nb de personne : en fonction du matériel

Cette activité a pour but de confronter les personnes aux difficultés que peuvent rencontrer les personnes en situation de handicap. Pour cela, nous vous proposons d'utiliser la [navigation au clavier](#), ce qui est une utilisation courante pour les personnes ne pouvant manipuler une souris. Cette première navigation devrait déjà vous montrer quelques difficultés.

Puis une fois le principe de la navigation au clavier expérimenté, vous pouvez passer au niveau suivant en utilisant [NVDA](#) qui est un lecteur vocal d'écran et permet de réaliser une expérience de navigation semblable à celle d'une personne avec des déficiences visuelles.

Enfin, une chose facile à améliorer dans notre quotidien est la mise en place de descriptions des images. Pour en faire comprendre le principe, vous pouvez proposer aux participant·e·s de choisir des images très proches les unes des autres et demander aux participant·e·s en groupe de décrire les images, puis mélanger les descriptions et les images et demander aux participant·e·s de reconstituer les paires.

Pour aller plus loin [Don't be afraid of... Web accessibility](#) une chaîne YouTube de ressources en anglais sur l'accessibilité.

## La protection des données personnelles

### Activité : C'est quoi une donnée personnelle ?

Durée : 1h / matériel : paper board ou tableau et feutres / nombre de personnes : non limité

Cet atelier a pour but de faire découvrir aux personnes présentes ce qu'est une donnée personnelle afin de les sensibiliser à celles qu'elles manipulent tous les jours.

La première étape est un brainstorming autour du terme où tout le monde donne ses idées de données personnelles. Normalement les principales idées qui vont ressortir vont être mail, date de naissance, nom, prénom... Vous pouvez ensuite classer les données en fonction des trois types d'identité numérique de Fanny Georges : Données déclarées (ce que je mets moi-même sur Internet : mon âge, mon adresse, mes passions...) Données agissantes (ce que je laisse comme information avec mes actions : je like une page, je

rajoute un contact...) et Données calculées (les inférences des algorithmes sur base des données précédentes : le nombre de like que j'obtiens en postant quelque chose, la moyenne des heures à laquelle je commente des vidéos sur Youtube..) Pour aller plus loin, proposez aux participant·e·s de réfléchir collectivement aux informations qu'ils voudraient partager avec qui et dans quels contextes : tout le monde / tous mes contacts / mes contacts proches / personnes.

## Débat mouvant les enjeux du numérique

Le débat mouvant est une méthode de débat très utilisée dans l'éducation populaire. Elle consiste à faire se positionner dans l'espace les participant·e·s en fonction de leur avis sur des affirmations. Pour le mettre en place, il vous suffit de séparer la pièce en deux et de désigner un côté pour les personnes d'accord et un autre pour les personnes en désaccord.

Il vous faudra ensuite édicter quelques règles (à ajuster en fonction de votre public) :  
Personne dans « la rivière du doute » c'est-à-dire le centre de la pièce entre les deux pôles, pas de personnification des débats, tout le monde peut changer de pôle à tout instant, la parole doit être partagée (si une personne a déjà parlé, elle doit attendre que les autres aient parlé avant de la reprendre). Vous pouvez enlever ou rajouter des règles bien sûr. Une fois les personnes positionnées, c'est à vous d'animer en donnant la parole à l'une des personnes de chaque groupe à tour de rôle et si nécessaire en coupant les personnes et en faisant respecter le temps limite pour chaque affirmation.

Nous vous proposons ici quelques affirmations pour animer cette activité :

- Le numérique casse le lien social
- On peut utiliser tout ce qui est sur internet
- Le numérique et la technologie permettent d'améliorer nos pratiques écologiques
- Nettoyer sa boîte mail et ne pas envoyer de pièce jointe par mail diminuent notre empreinte écologique
- Les algorithmes des réseaux sociaux sont neutres
- Le numérique, c'est plutôt un truc d'homme que de femme
- Le numérique améliore la vie des personnes en situation de handicap
- L'accessibilité numérique est déjà en place
- Si on n'a rien à cacher, on n'a pas besoin de se préoccuper de ses données numériques
- Le RGPD protège les personnes d'une mauvaise utilisation de leurs données