



LE RÉFÉRENTIEL DES COMPÉTENCES NUMÉRIQUES EXEMPLE D'ACTIVITÉS

NOM DE L'ACTIVITÉ

BOITAQUESTIONS

DISCIPLINE(S)

Documentations
Techno

CLASSE OU NIVEAU

Cycle 3 -cycle 4

DOMAINE(S)

4. Protection et sécurité

COMPÉTENCE(S)

4.4 Protéger la santé, le bien-être et l'environnement

NIVEAU DU CADRE DE RÉFÉRENCE DES COMPÉTENCES NUMÉRIQUE

Niveau 2 et 3

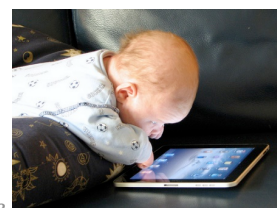
OUTILS UTILISÉS DOMAINE(S)

- Tuto Dane : Qwant et recherche d'images du domaine public
- Canva pour créer des infographies
- Libreoffice ou éditeur de texte préféré pour créer des affiches

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

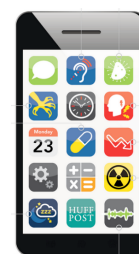
LES ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ

1. Incitations Brainstorming :
puis je dormir sur mon portable, ma
tablette, mon mobile ? ? ?



CONSIGNES DONNÉES AUX ÉLÈVES

2. Echange et Élargissement à la notion de
santé psychique, relationnelle...
Réponses/hypothèses attendues : radiation, **DAS**,
Consommation d'énergie, cyberdépendance,
hyperconnectivité ou **nomophobia**, douleurs,
TMS...



3. Elaborer des propositions
Comment limiter et réduire les risques ?
Comment limiter l'impact environnemental du
numérique ?

- Elaborer des propositions en consultant les ressources
(Extrait de dossiers de l'ademe, infographies),
rassemblées dans un dossier partagé de l'ent. Répartir
les sujets selon les hypothèses émises par les groupes
constitués

- *Utilisation de padlet, stoodle ou framemo pour communiquer dans la salle de classe.*
4. *Construire des affiches de prévention :
quelles relations entre numérique/santé/impact
environnemental ?*
- *Rassembler des images et des slogans sur des affiches A4
(libreoffice/canva) sous forme de questions simples et de
réponses simples*

