

ÉVÈNEMENTS
LES FRANCAS
DE LA SARTHE

NOS ACTIONS en mouvement

de la Sarthe

les francas

L'éducation en mouvement !



**ACTIONS
D'ÉDUCATION AUX
MÉDIAS, À
L'INFORMATION ET
AU NUMÉRIQUE EN
DIRECTION DES
ENFANTS ET DES
JEUNES**

SOMMAIRE

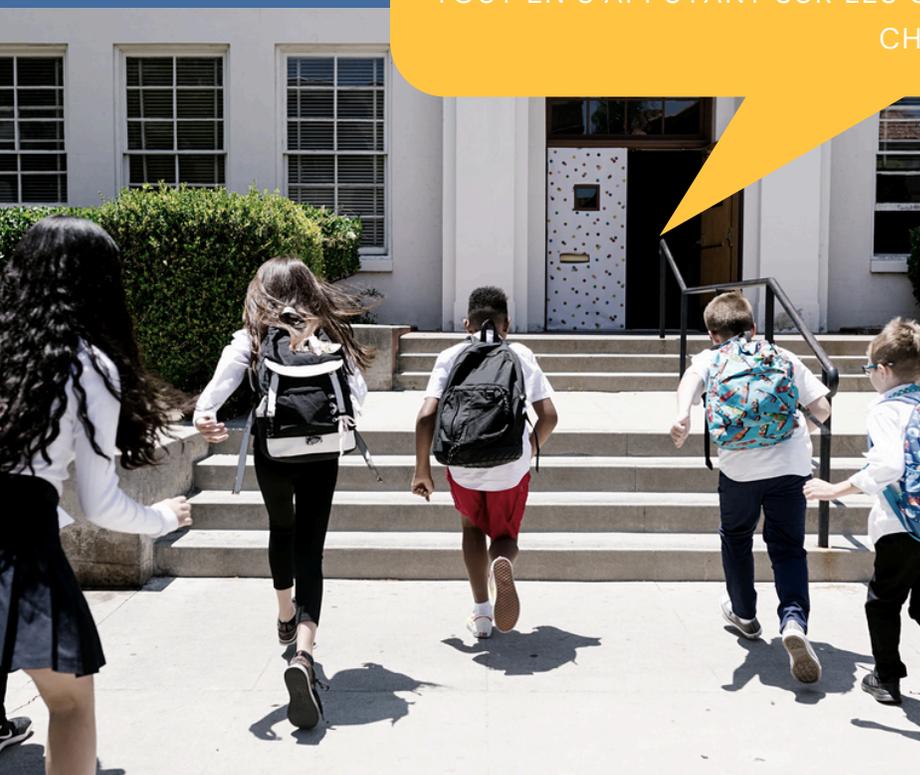
- 02 TARIFS ET MODALITÉS
- 03 DÉCODE LES RÉSEAUX SOCIAUX
- 04 QUAND INFOS ET INTOX N'ONT PLUS DE SECRET
- 05 COMMENT GÉRER MA E-RÉPUTATION
- 06 C'EST QUOI LE DROIT À L'IMAGE ?
- 07 ALGORITHME, JE DÉCONNECTE !
- 08 APPRENTIS YOUTUBERS
- 09 M'HARCÈLE ET MOI
- 10 JEUX VIDÉOS
- 11 DERRIÈRE NOS ÉCRANS
- 12 ENJEUX IL IA

" LA DÉMARCHE MISE EN PLACE LORS DE NOS TEMPS D'INTERVENTION MET L'ENFANT AU CENTRE DU PROJET, EN PRIVILÉGIANT LE PLAISIR, LE COLLECTIF ET LA PRISE D'INITIATIVES TOUT EN S'APPUYANT SUR LES CONNAISSANCES ET EXPÉRIENCES DE CHACUN. "

de la Sarthe

les francas

L'éducation en mouvement !



ATELIERS ET ANIMATIONS

DÉROULEMENT

Des ateliers éducatifs directement dans vos structures ou dans les locaux des Francas de la Sarthe.

Pour une meilleure continuité éducative, nous conseillons un minimum de 2 ateliers de 2 heures.



200€ / demi-journée pour un groupe ou classe

Hors frais de déplacement

Les Francas de la Sarthe proposent d'animer des ateliers dans les écoles, collèges, lycées et accueils éducatifs (péri et extrascolaires, études dirigées), accueils de loisirs et espaces jeunes ;

- Les ateliers sont co-construits avec les partenaires (animateurs, enseignants, professeurs, etc.) afin de répondre aux attentes des organisateurs et des besoins des établissements. Un temps de rencontre ou d'échange téléphonique est prévu en amont pour permettre d'adapter les séances ;
- Les Francas de la Sarthe fournissent tout le matériel nécessaire à la réalisation des ateliers ;
- L'intervenant des Francas qui anime les ateliers est un professionnel qualifié et compétent dans l'encadrement de groupes d'enfants et la mise en œuvre de ces projets ;
- L'enfant peut découvrir et apprendre à son rythme en expérimentant ;
- Le groupe d'enfants reste sous la responsabilité de l'acteur éducatif de la structure ;
- Les projets sont adaptés aux différentes tranches d'âges.

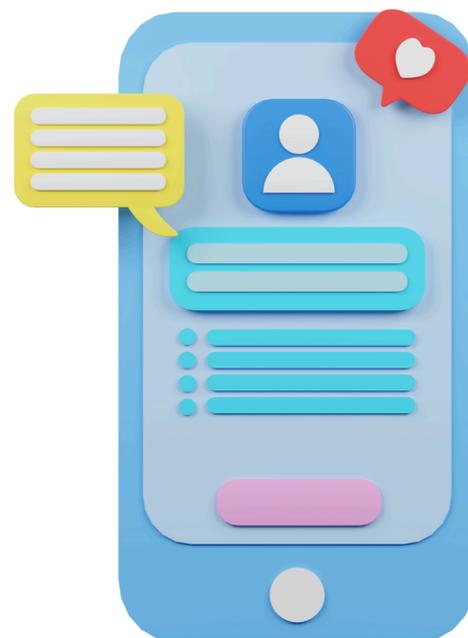
ACTIONS DESTINÉES AUX PUBLICS SUIVANTS /

- Écoles élémentaires
- Collèges
- Lycées
- Accueils de loisirs
- Accueils de jeunes

Les réseaux sociaux rythment le quotidien des jeunes mais leurs usages peuvent poser des risques (cyberharcèlement, exposition, désinformation). Cet atelier permet d'analyser ces pratiques, de prendre conscience des dérives possibles et de réfléchir collectivement à de bonnes habitudes numériques.

Compétences développées :

- Compréhension des usages et des dérives des réseaux sociaux ;
- Capacité à identifier et prévenir le cyberharcèlement et la discrimination ;
- Construction d'une posture de citoyen numérique responsable.



DÉROULEMENT DES SÉANCES

- **La phase de sensibilisation :**

- Dans un premier temps, un outil permettra de recenser la pratique de chacun pour établir un état des lieux du groupe. Cela leur permettra également de commencer à mettre des mots sur l'utilisation des réseaux, leurs analyses, leurs craintes, etc...

- **L'atelier se poursuit :**

- Les enfants vivront un premier quizz de sensibilisation afin de savoir ce qu'ils connaissent des réseaux sociaux. Cet outil permettra également d'apporter quelques notions et réponses aux questionnements des enfants ;

- Les thématiques du cyber-harcèlement et de la discrimination seront abordées ;

- Ils seront ensuite invités à remplir leur carnet de bonnes pratiques afin de les accompagner dans leur parcours de Web citoyen.

- **La valorisation :**

- Un article de l'atelier sera rédigé, mettant en avant les retours des enfants et des jeunes. Celui-ci pourra être valorisé dans l'établissement ainsi que sur les réseaux des Francas de la Sarthe.





Les enfants et les jeunes sont exposés à un flux constant d'informations, où se mêlent faits avérés et fake news. Cet atelier les invite à décrypter les mécanismes de désinformation et à adopter un regard critique face aux contenus médiatiques.

Compétences développées :

- Développer l'esprit critique face à l'information en ligne ;
- Identifier les procédés de manipulation et de propagande ;
- Expérimenter la communication à travers des productions visuelles.



DÉROULEMENT DES SÉANCES

- **La phase de sensibilisation :**

- Par équipes, les jeunes participeront à un quizz en ligne à l'aide de l'outil Kahoot. Des questions seront posées et diffusées sur un vidéo projecteur et les équipes y répondront à partir de tablettes. L'animateur donnera des compléments d'informations après chaque question ;

- **La production :**

- L'atelier se poursuivra par l'élaboration d'une campagne d'affiches de sensibilisation à l'information. Par groupe de deux, les participants réfléchiront à la composition d'une affiche de sensibilisation à l'aide du document support. L'enjeu est d'appréhender la communication et la réalisation graphique.

- **La valorisation :**

- Chacune des productions sera présentée au groupe. Elles pourront être par la suite valorisées dans l'établissement et sur les réseaux des Francas de la Sarthe.



L'image numérique que l'on laisse sur internet peut avoir de réelles conséquences dans la vie personnelle, scolaire et professionnelle. Cet atelier aide les jeunes à comprendre ce qu'est l'e-réputation et à mieux maîtriser les traces qu'ils laissent en ligne.

Compétences développées :

- Comprendre les notions de réputation et d'e-réputation ;
- Identifier les traces volontaires, involontaires et héritées en ligne ;
- Adopter une pratique raisonnée de son image numérique.



DÉROULEMENT DES SÉANCES

- **La phase de sensibilisation :**

- Dans un premier temps, les enfants seront amenés à réaliser une définition commune de ce qu'est la "réputation" ;

- A partir du personnage " E-boot", ils seront accompagnés à déterminer tous les éléments qui définissent la e-réputation d'une personne sur les réseaux.

- **L'atelier se poursuit :**

- Les enfants vivront un jeu de plateau interactif afin de constituer leur profil "idéal" leur permettant d'avoir une pratique raisonnée de leur image numérique. Cet outil permettra également de parcourir les différentes traces volontaires, involontaires et héritées que produisent chacune de leur connexion sur internet.

- **La valorisation :**

- Un article de l'atelier sera rédigé, mettant en avant les retours des enfants et des jeunes. Celui-ci pourra être valorisé dans l'établissement ainsi que sur les réseaux des Francas de la Sarthe.





Avec la circulation massive de photos et vidéos sur les réseaux, le droit à l'image est une notion essentielle. Cet atelier permet d'en comprendre les règles, d'apprendre à protéger sa vie privée et d'éviter les atteintes liées au partage non consenti.

Compétences développées :

- Connaissance des bases du droit à l'image ;
- Capacité à se questionner sur la diffusion d'images en ligne ;
- Sensibilisation au respect de soi et des autres.



DÉROULEMENT DES SÉANCES

• La phase de sensibilisation :

- Un premier temps d'échange porté sur la thématique "Tu aimerais ou tu n'aimerais pas que l'on partage cette photo de toi" permettra d'accompagner les enfants/jeunes dans une première phase de réflexion ;

- A partir d'un jeu interactif par équipe, les enfants/jeunes seront invités à placer des photographies dans différentes catégories (je publie, je ne publie pas pour des raisons morales,...). Cet outil permettra de se questionner sur les différents éléments du droit à l'image en relation avec la législation.

• La production :

- L'atelier se poursuivra par l'élaboration d'une campagne d'affiches de sensibilisation à la publication d'images sur les réseaux sociaux. Par groupe, les participants réfléchiront à la composition d'une affiche de sensibilisation à diffuser dans l'établissement.

• La valorisation :

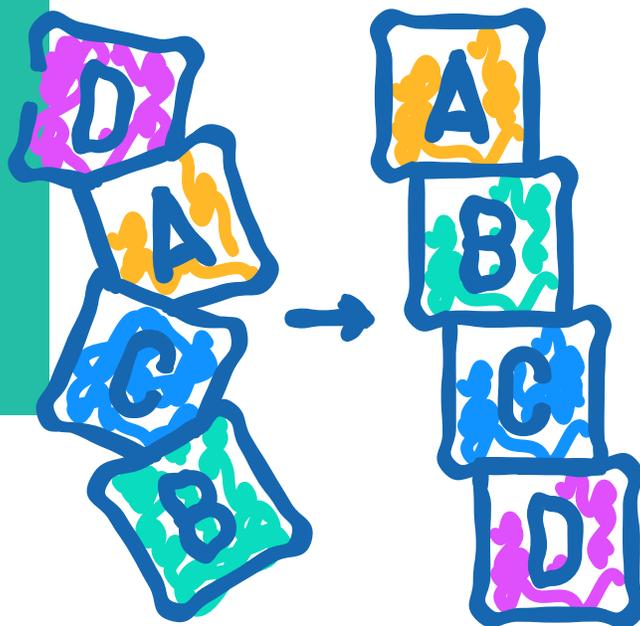
- Chacune des productions sera présentée au groupe. Elles pourront être par la suite valorisées dans l'établissement et sur les réseaux des Francas de la Sarthe.



Les algorithmes influencent fortement ce que nous voyons sur internet et les réseaux sociaux. Cet atelier propose de comprendre leur fonctionnement et leurs effets pour mieux réguler ses usages numériques.

Compétences développées :

- Compréhension du rôle des algorithmes dans les contenus proposés ;
- Développement d'une posture critique face aux usages numériques ;
- Expérimentation de stratégies pour reprendre le contrôle de son temps en ligne.



DÉROULEMENT DES SÉANCES

- **La phase de sensibilisation :**

- Dans un premier temps, les enfants/jeunes seront amenés à comprendre par un jeu ce qu'est un algorithme et comment il fonctionne ;

- Ils participeront ensuite à une expérience pour comprendre les positions des publications dans les fils d'actualité des utilisateurs.

- **L'atelier se poursuit :**

- Par équipes, les enfants/jeunes essayeront de contrer l'algorithme. En quelques mots, l'algorithme est une formule mathématique qui permet d'attribuer un score à nos publications mais aussi qui vise à nous faire passer le plus de temps possible derrière nos écrans. À travers ce jeu, ils devront analyser leurs utilisations en modifiant leurs pratiques sans se faire attraper par le maître du temps !

- **La valorisation :**

- Un article de l'atelier sera rédigé, mettant en avant les retours des enfants et des jeunes. Celui-ci pourra être valorisé dans l'établissement ainsi que sur les réseaux des Francas de la Sarthe.





You Tube



La vidéo est aujourd'hui un moyen privilégié d'expression pour les jeunes. Cet atelier permet de découvrir les coulisses de la production audiovisuelle, de travailler en équipe et de développer des compétences techniques et créatives.

Compétences développées :

- Découverte des codes de la communication audiovisuelle ;
- Apprentissage des étapes de réalisation (storyboard, tournage, montage) ;
- Développement de l'expression personnelle et du travail collaboratif.



DÉROULEMENT DES SÉANCES

- **La phase de sensibilisation :**

- L'atelier débute par un bingo permettant de mettre en lumière les pratiques et connaissances de chacun ;

- Il se poursuit par un quizz interactif en ligne afin de mieux connaître la plateforme ;

- Par la suite, les enfants/jeunes seront invités à produire une vidéo en fonction des catégories parcourues un peu plus tôt dans la séance.

- **L'atelier se poursuit :**

- Construction du projet vidéo (répartition des rôles de chacun, définition des catégories ou types de production, répartition des thèmes) ;

- Réalisation du storyboard.

- **La captation vidéo et le montage :**

- Installation des matériels nécessaires ;

- Tournage ;

- Montage vidéo.

- **Visionnage et valorisation :**

- Un temps de visionnage des productions réalisées sera effectué en fin de séance ;

- Les productions réalisées pourront être valorisées sur le Youtube des Francas 72 selon les droits à l'image.

Le harcèlement scolaire et en ligne est un problème majeur qui fragilise le vivre-ensemble. Cet atelier ludique vise à sensibiliser les jeunes aux mécanismes du harcèlement, à encourager la solidarité et à donner des outils pour agir.

Compétences développées :

- Reconnaître les différentes formes de harcèlement ;
- Comprendre les rôles et responsabilités de chacun face à ce phénomène ;
- Développer des attitudes de prévention et de solidarité.



DÉROULEMENT DES SÉANCES

- **La phase de sensibilisation :**

- M'harcèle et moi est un jeu conçu pour lutter contre le Harcèlement. Chaque équipe va pouvoir devenir les ambassadeurs anti harcèlement de l'établissement.

Le jeu, simple mais dynamique, permet une progression sur un plateau. Différentes épreuves sont proposées : des défis, des questions, des énigmes, des chances/malchances.

Petit à petit, un dialogue s'installe au travers des épreuves et l'animateur peut diffuser les messages importants du harcèlement : la définition, les protagonistes, le rôle que chacun peut jouer dans ce phénomène...

- L'animateur apportera des contenus supplémentaires afin de proposer aux enfants et aux jeunes un accompagnement plus complet.

- **La valorisation :**

- Un article de l'atelier sera rédigé, mettant en avant les retours des enfants et des jeunes. Celui-ci pourra être valorisé dans l'établissement ainsi que sur les réseaux des Francas de la Sarthe.





Le jeu vidéo occupe une place centrale dans les loisirs des enfants et des jeunes. Tantôt perçu comme source d'addiction, tantôt comme outil de créativité et de coopération, il suscite débats et représentations contrastées. Cet atelier vise à accompagner les jeunes dans une réflexion sur leurs pratiques vidéoludiques : comprendre les mécanismes des jeux, analyser leurs effets, identifier les risques mais aussi les apports positifs (logique, collaboration, imagination). L'objectif est de développer un usage raisonné et enrichissant du jeu vidéo, loin des stéréotypes.

Compétences développées :

- Développer l'esprit critique face aux médias interactifs ;
- Comprendre les impacts psychologiques, sociaux et physiques des jeux vidéo ;
- Identifier les notions de dépendance et d'équilibre dans les pratiques numériques ;
- Favoriser la coopération, la stratégie et la créativité à travers l'expérience ludique.



DÉROULEMENT DES SÉANCES

- **La phase de sensibilisation :**

-Les enfants/jeunes seront invités à échanger sur leurs pratiques vidéoludiques : types de jeux préférés, temps passé, supports utilisés.

* Un premier quiz permettra de distinguer les représentations (violence, addiction, coopération, créativité...) des réalités.

- **L'atelier se poursuit :**

-Des mises en situation et jeux collectifs montreront les différentes facettes du jeu vidéo : travail d'équipe, compétition, création d'univers, réflexion stratégique.

* Les participants analyseront aussi les impacts positifs (apprentissage, coopération, logique) et les risques (isolement, dépendance, achats intégrés).

- **Valorisation :**

Création collective d'une affiche ou d'une charte « Jouer malin » pour l'établissement.



Smartphones, tablettes, ordinateurs : les écrans sont devenus omniprésents dans le quotidien des jeunes. Cet atelier propose d'analyser l'impact des usages numériques sur la santé (sommeil, concentration, vue), sur les relations sociales et sur l'organisation du temps. L'objectif est de permettre aux enfants et adolescents de prendre conscience de leurs habitudes et de construire collectivement des stratégies pour un usage équilibré et responsable des écrans.

Compétences développées :

- Identifier les effets des écrans sur la santé physique et psychologique.
- Développer des méthodes pour mieux gérer son temps d'écran.
- Favoriser une autonomie numérique responsable et raisonnée.
- Renforcer la capacité à trouver un équilibre entre loisirs numériques et autres activités.



DÉROULEMENT DES SÉANCES

- **La phase de sensibilisation :**

- Découverte de ce qu'est une intelligence artificielle à travers des exemples concrets (assistants vocaux, recommandations, chatbots, reconnaissance d'images).

* Mise en débat : « Est-ce une aide ou un danger ? »

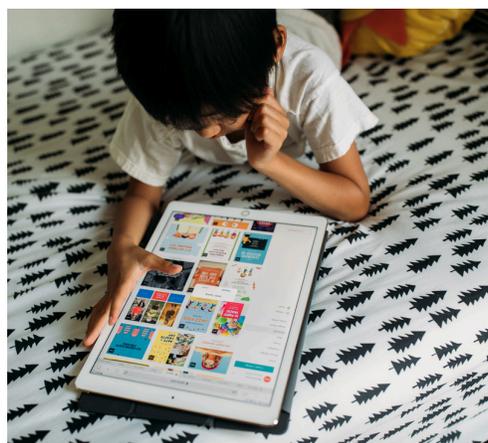
- **L'atelier se poursuit :**

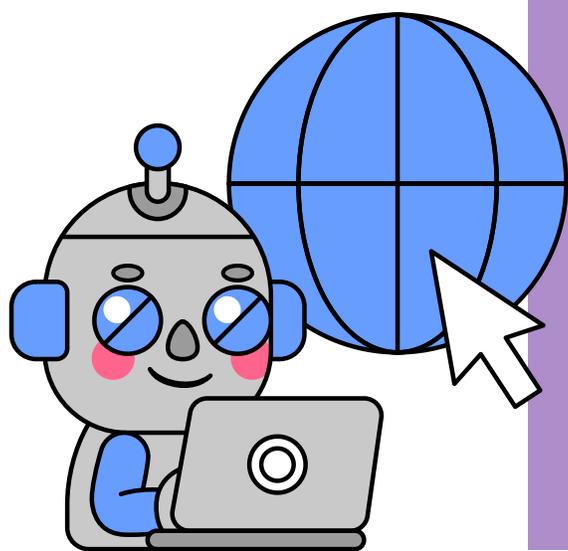
- Expérimentations simples avec des outils d'IA (génération d'images, reconnaissance vocale, jeux éducatifs) pour comprendre leur fonctionnement.

* Analyse des enjeux : éthique, biais, protection des données, impact sur l'emploi et la société, IA ou pas IA ?

- **La valorisation :**

-Réalisation d'un mini débat filmé ou d'une fresque d'idées sur « L'IA dans mon futur ».





L'intelligence artificielle est aujourd'hui omniprésente : moteurs de recherche, recommandations en ligne, assistants vocaux, créations automatiques... Mais que se cache-t-il derrière ces outils ? Cet atelier propose de démystifier l'IA, de découvrir son fonctionnement et d'en discuter les enjeux éthiques et sociétaux. Les jeunes seront amenés à se questionner sur les apports de l'IA (aide, innovation, créativité) et sur ses limites (biais, collecte de données, impact sur l'emploi). Il s'agit de les préparer à un avenir où ces technologies seront incontournables.

Compétences développées :

- Comprendre les bases du fonctionnement de l'IA à travers des expériences concrètes ;
- Développer un regard critique sur les usages et limites de l'intelligence artificielle ;
- Aborder les enjeux éthiques liés aux données, aux biais et à la responsabilité ;
- Stimuler la curiosité scientifique et technologique.



DÉROULEMENT DES SÉANCES

• La phase de sensibilisation :

- Un temps d'échange permettra de questionner les habitudes numériques : temps d'écran, multitâches, réseaux sociaux, jeux.

Quiz ou activité ludique pour illustrer les effets physiologiques (sommeil, attention, posture).

• L'atelier se poursuit :

- Mise en scène de situations du quotidien (révisions avec smartphone, repas avec notifications, etc.) pour analyser les impacts.

* Construction collective de solutions pour un usage équilibré : pause numérique, hygiène du sommeil, organisation du temps.

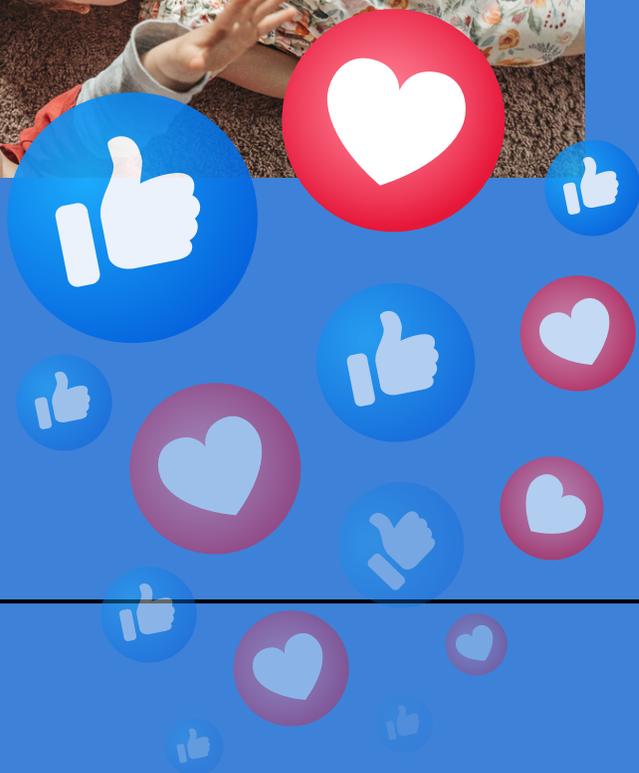
• Valorisation :

- Création d'un guide « Mes bonnes pratiques numériques » à afficher ou diffuser dans l'établissement.



LES FRANCAS DE LA SARTHE

L'éducation en mouvement !



CONTACTEZ-NOUS

Les Francas de la Sarthe
5, rue Jules Ferry - 72100 LE MANS.

Tél : 02.43.84.05.10
E-mail : francas72@francas-pdl.asso.fr

Retrouvez-nous sur le site internet : <https://www.francaspaysdelaloire.fr/les-francas/nos-structures-departementales/sarthe/>
et sur les réseaux sociaux.



Les Francas de la Sarthe