

**FICHE TECHNIQUE**  
**de l'animation « Sciences collège Nord »**

**LES RECETTES DU NUMERIQUE**

**THEME DE LA VISITE : Le numérique et son impact sur l'être humain.**

**OBJECTIF :** Découvrir comment fonctionne le numérique ainsi que son impact sur notre vie quotidienne et notre rapport au monde.

**Contact des personnes référentes :**

Cagdas Sulak – Ligne directe : 03 59 73 95 57 - [cagdas.sulak@lenord.fr](mailto:cagdas.sulak@lenord.fr)

Lionel Huot – Ligne directe : 03 59 73 50 14 - [lionel.huot@lenord.fr](mailto:lionel.huot@lenord.fr)

**Durée totale de l'animation :** 3 heures par module

**Jauge maxi d'élèves par animateur :** 1 animateur pour 36 élèves maximum + 2 accompagnateurs

**Conditions d'accueil requises :** une salle informatique avec vidéo projecteur avec 8 tables dont 2 pour l'animateur et 36 chaises réparties en 6 ou 3 pôles.

**DESCRIPTIF DE L'ANIMATION (DEROULEMENT) :**

La malle numérique se décompose en 5 modules différents permettant de parler de thématiques précises tel que :

Module 1 : L'impact du numérique sur l'intelligence humaine

Module 2 : L'utilisation des données personnelles à des fins de caractérisation et leurs marchandisations

Module 3 : Le fonctionnement et l'utilisation des algorithmes

Module 4 : L'intelligence artificielle et ses limites

Module 5 : L'impact du numérique sur l'environnement

**Module 1 :**

Permet de poser la question de ce qu'est l'intelligence ? S'applique-t-elle uniquement aux hommes ? Met en évidence les modifications qu'a apporté le numérique sur la recherche d'information et sur notre intelligence.

De découvrir qu'il existe de nombreuses définitions de ce qu'est l'intelligence.

**Module 2 :**

Renseigne sur ce que sont les cookies.

Permet de comprendre pourquoi ceux-ci sont récoltés ?

Donne des astuces pour limiter la récolte de nos informations personnelles.

**Module 3 :**

Définit ce que sont les algorithmes.

Permet de comprendre comment fonctionne un programme informatique ?

Question sur les bulles de filtre et les manières de les éviter.

**Module 4 :**

Présente les différents types d'intelligence artificielle.

Initie au fonctionnement des intelligences artificielles faibles.

Permet de mettre en évidence les limites de ces I.A. ainsi que les risques qu'elles pourraient induire.

**Module 5 :**

Permet de prendre conscience de l'impact qu'a le numérique sur l'environnement.  
Questionne sur nos modes de consommation.

**Il est nécessaire de choisir en amont le module qui sera le sujet de l'animation (un module durant en moyenne 3h).** Nous vous conseillons de prendre contact avec l'animateur pour vous aider dans la sélection des modules.

L'animateur présentera ensuite la thématique rapidement en se basant sur les connaissances préalables du public. Les enfants iront ensuite creuser la thématique grâce à des activités leur permettant de s'interroger un peu plus sur les différents impacts du numérique dans leurs vies. L'animation se finit par un temps en commun permettant d'échanger tous ensemble autour de cette thématique et de donner parfois des outils pour mieux maîtriser notre vie numérique.