

# PARCOURS CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

## MERCREDI 19/II

### Espace animation (stand K55) :

- 14h00 - 15h00 : Focus citoyenneté numérique #1 : Sécurité numérique et usages responsables
- 15h00 - 16h00 : Pix Junior : Développer les compétences numériques dès le cycle 3

### Espace Kiosque (stand K55) :

- 10h00 - 11h00 : Prévenir les cyber-violences
- 11h00 - 12h00 : Présentation de la mallette IA
- 11h00 - 12h00 : Pix Junior : Développer les compétences numériques dès le cycle 3

### Conférences :

- 12h00 - 13h00 : Éducation citoyenne à l'IA *Salle d'ateliers / Conférences 2*

### Carrefour de l'innovation :

- 11h30 - 12h00 : Construire l'accompagnement numérique et les droits en ligne *Espace Prise en main*

### Stand :

- Internet Sans Crainte (Tralalère) : Sensibilisation des élèves à un usage responsable et sécurisé du numérique *Stand A24*
- Empathic Game : Escape Game engagé, conçu pour sensibiliser les élèves aux harcèlement scolaire et développer leur empathie *Stand Start up 4-2*
- Brief media (via Brief Me) : Aider les lycées à développer leur esprit critique et leur culture de l'information à partir de l'actualité *Stand Village I48*

## JEUDI 20/II

### Espace animation (stand K55) :

- 14h00 - 15h00 : Focus citoyenneté numérique #2 : Former les citoyens éclairés et responsables à l'ère du numérique

### Espace Kiosque (stand K55) :

- 13h00 - 14h00 : Pix Junior : Développer les compétences numériques dès le cycle 3
- 14h00 - 15h00 : Focus CLEMI (Classes Médias, EMI 1D, EMI 2D)
- 15h00 - 16h00 : Fresque de l'équilibre harmonieux

### Carrefour de l'innovation :

- 10h30 - 10h30 : Sensibiliser aux données : le livre-jeu de citoyenneté numérique *Espace Prise en main*
- 10h45 - 11h15 : Développer le CPS pour une citoyenneté numérique bienveillante *Espace Prise en main*
- 13h30 - 14h30 : Élaborer une feuille de route pour la littératie de l'IA et la citoyenneté *Espace RetEx*
- 14h00 - 14h30 : Sensibiliser à l'identité numérique *Espace Prise en main*

### Stand :

- Internet Sans Crainte (Tralalère) : Sensibilisation des élèves à un usage responsable et sécurisé du numérique *Stand A24*
- Empathic Game : Escape Game engagé, conçu pour sensibiliser les élèves aux harcèlement scolaire et développer leur empathie *Stand Start up 4-2*
- Brief media (via Brief Me) : Aider les lycées à développer leur esprit critique et leur culture de l'information à partir de l'actualité *Stand Village I48*

## VENDREDI 21/II

### Espace animation (stand K55) :

- 11h00 - 12h00 : Associer les parents à la construction d'une citoyenneté numérique
- 14h00 - 15h00 : Focus citoyenneté numérique #3 : Sensibiliser les jeunes à l'économie de l'attention

### Espace Kiosque (stand K55) :

- 10h00 - 11h00 : Fresque des cyber-citoyens

### Conférences :

- 9h30 - 10h00 : De la juxtaposition à l'interaction : comment penser l'école comme un organisme vivant ? *Amphithéâtre*

### Carrefour de l'innovation :

- 10h00 - 11h00 : Communiquer en ligne : éduquer au numérique dès le primaire *Espace Prise en main*
- 10h45 - 11h15 : Détourner les réseaux sociaux

### Stand :

- Internet Sans Crainte (Tralalère) : Sensibilisation des élèves à un usage responsable et sécurisé du numérique *Stand A24*
- Empathic Game : Escape Game engagé, conçu pour sensibiliser les élèves aux harcèlement scolaire et développer leur empathie *Stand Start up 4-2*
- Brief media (via Brief Me) : Aider les lycées à développer leur esprit critique et leur culture de l'information à partir de l'actualité *Stand Village I48*