

# Parcours « Charte des usages du numérique »

Pour comprendre comment utiliser les outils numériques et internet en toute confiance. Le groupe Numérique 92 propose aux enseignants de cycle 3 du département un parcours clé en main pour faciliter l'appropriation par les élèves des différents items abordés dans le document type [« Charte des usages du numérique à l'école »](#) mis à disposition par l'Académie de Versailles.

Deux espaces accessibles en ligne sont mis à disposition :



## L'espace enseignants

Il permet de trouver toutes les ressources en lien avec le parcours d'appropriation : documents de présentation, pistes pédagogiques, documents à destination des élèves.

[Lien vers l'espace en ligne](#)



## Le parcours interactif

Il regroupe les activités à destination des élèves de cycle 3. Chaque item de la Charte académique des usages du numérique y est traité. Les classes pourront réfléchir autour d'une courte vidéo et approfondir leurs connaissances avec des activités interactives associées ou bien des liens vers des compléments d'information. [Lien vers le parcours en ligne](#)

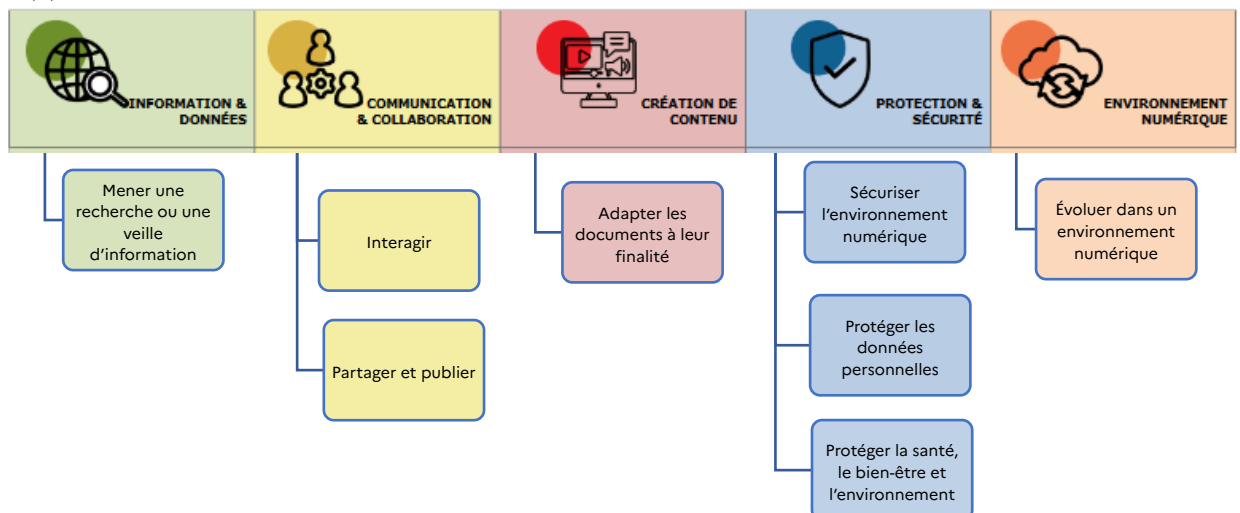
En complément, un ensemble de fiches à destination des enseignants permet d'accéder aux ressources et d'aborder les thématiques suivantes indépendamment du parcours interactif en ligne.



Cliquez sur les pastilles pour naviguer plus rapidement dans le document.




## Liens avec le CRCN




# Comment utiliser ces fiches ?


Il n'y a pas d'ordre à respecter. Les quatre thèmes sont indépendants les uns des autres. Chacun d'eux donne accès à 3 ou 4 vidéos illustrant chacune un item de la Charte des usages d'internet, document diffusé par l'Académie de Versailles :

## RECHERCHER – PRODUIRE – PROTÉGER – RESPECTER

 Nous vous recommandons de visionner chaque vidéo en classe entière et de faire suivre ce moment par un temps d'échange collectif. En amont, vous pouvez recueillir les représentations initiales de vos élèves.

Les élèves pourront revoir les petits films en autonomie si votre équipement numérique le permet.

 Des propositions de questionnement et des éléments de réponses sont mentionnés sur les documents.


 Les activités interactives peuvent être utilisées de plusieurs façons, selon l'équipement dont vous disposez :

→ Avec un TNI - en collectif : les activités en ligne peuvent servir à valider les réponses individuelles des élèves.

→ Avec un TNI - en petit groupe : les activités sont réalisées en autonomie ou avec guidage de l'enseignant.


→ Avec des ordinateurs ou des tablettes - seul ou en binôme : les activités sont réalisées en autonomie.

Elles sont autocorrectives. Toutefois, une explicitation des réponses peut être nécessaire.

 Nous proposons, pour certains items, une fiche imprimable pouvant servir de trace écrite. Le contenu peut reprendre un exercice interactif, ou bien proposer une activité complémentaire. Le corrigé de certaines de ces fiches est disponible en fin de document.

Vous pouvez y accéder en cliquant sur l'icône



 Enfin, parfois, une activité complémentaire reposant sur un usage du numérique est proposée : production de document multimédia, utilisation d'une fonctionnalité d'un ENT...

**Bon parcours !!**





## Compétences du CRCN

Communication et Collaboration

Interagir

Niveau 1 : Comprendre que des contenus sur Internet peuvent être inappropriés et savoir réagir.

Protection et sécurité

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

Niveau 2 : Reconnaître les comportements et contenus qui relèvent du cyberharcèlement.



## Vidéo

### Être accompagné d'un adulte

Lors de leur recherche sur internet, les personnages sont en présence d'un contenu qui les choque. Ils appellent l'adulte pour les aider à gérer la situation.



## Questionnement possible (en amont et après avoir visionné la vidéo)

> Qu'entend-on par « contenu inapproprié » ?

Pistes de réponses :

Un contenu qui choque / des images violentes / des images trop réalistes / un discours dérangeant, grossier...

> Quels moyens pour s'en protéger ?

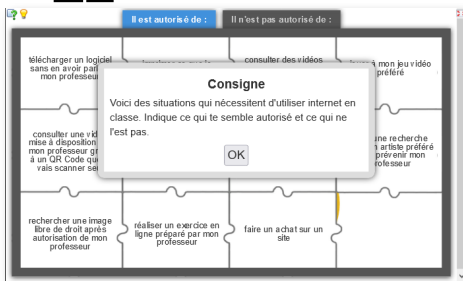
Utiliser un moteur de recherche qui propose des contenus adapté à son âge.  
Ne pas cliquer sur les liens de publicité.

Disposer d'un filtrage internet (contrôle parental) et ne pas chercher à le contourner.



## Activités interactives autocorrectives

[Lien vers la ressource](#) →



### Activité Learning Apps

Classement d'affirmations autour d'usages d'internet et du matériel numérique en classe.



Corrigé 1



Trace écrite associée

[Lien vers la ressource](#) →

Version imprimable de l'activité Learning Apps



## Ressources associées

Utiliser Qwant junior – le moteur de recherche adapté aux enfants



<https://www.qwantjunior.com/>





## Compétences du CRCN

### Information et Données

Mener une recherche et une veille d'information  
Niveau 2 : Questionner la fiabilité et la pertinence des sources.



## Vidéo

### Vérifier les informations

Un personnage se trouve face à une information qui l'étonne et qu'il souhaite partager telle quelle. Son camarade lui suggère de vérifier que cette information est fiable avant de la publier.



## Questionnement possible (en amont et après avoir visionné la vidéo)

➤ Expliciter la notion de fiabilité.

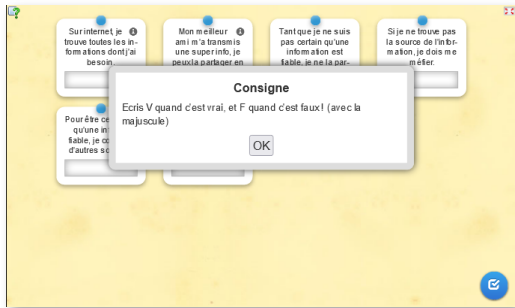
*Ce en quoi on peut avoir confiance.*

➤ Travailler autour de la vraisemblance et de l'esprit critique.

*Parmi les informations rencontrées il faut savoir discerner ce qui ressemble le plus à la réalité, la vérité. Ensuite, il faut en vérifier la véracité.*



## Activités interactives autocorrectives



Lien vers la ressource →

Activité Learning Apps  
Déterminer si l'affirmation est vraie ou fausse.



## Usage du numérique

Produire un document multimédia comportant une information réelle ou inventée en s'appuyant sur des recherches et un travail autour de l'image.

Participer à l'élaboration d'un journal, d'une émission de radio ou de webTV.



## Ressources associées – Pour aller plus loin

La main à la Pâte – [Esprit scientifique - Esprit critique](#)

Lumni – [S.P.A.M. – C'est vrai puisque je l'ai vu](#)

CLEMI - [Fake News au multiples facettes](#)

Réseau Canope

- [Développer l'esprit critique](#)

- [Eduquer à l'esprit critique – Synthèse du CSEN](#)



## Compétences du CRCN

### Protection et sécurité

Protéger les données et la vie privée

Niveau 2 : Connaître le concept de « traces » de navigation.

Savoir que les traces peuvent être vues, collectées ou analysées par d'autres personnes.



## Vidéo

### Naviguer laisse des traces

Le personnage 1 fait une recherche via internet pour trouver un cadeau. Le personnage 2, qui utilise le même ordinateur, est surpris de voir de la publicité au sujet d'un objet qu'il apprécie.



## Questionnement possible (en amont et après avoir visionné la vidéo)

- Comment des publicités adaptées à nos goûts et nos centres d'intérêt peuvent-elles apparaître sur les pages internet que l'on visite ?

Revenir sur la notion de « traces » laissées lors de la navigation et qui reflètent nos goûts.

- Explorer d'autres situations dans lesquelles ces traces peuvent avoir un intérêt ou bien être un souci :

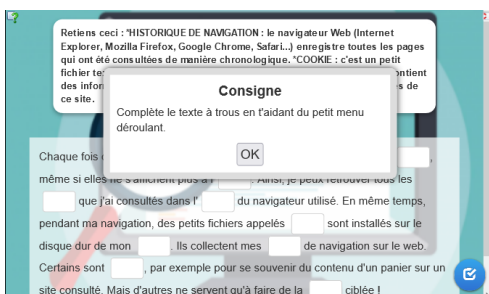
### Pistes de réponses :

*Intérêt : contrôle de l'historique de navigation pour retrouver rapidement une page déjà consultée*

*Inconvénient : publicités ciblées...*



## Activités interactives autocorrectives / trace écrite



Lien vers la ressource →

### Activité Learning Apps

Compléter un texte à trous avec le lexique proposé.



Lien vers la ressource →



Trace écrite associée – fiche imprimable

Lexique : cookies / historique de navigation

Version imprimable de l'activité Learning Apps.



## Ressources associées – Pour aller plus loin

CLEMI – [YouTube, une plateforme qui nous connaît bien](#)

Ressource CNIL : [Livret « Protégez la vie privée de vos élèves »](#)

Utiliser Qwant junior, un moteur de recherche qui ne collecte pas les données.

<https://www.qwantjunior.com/>



# Produire



**Avoir une utilisation raisonnée**

**Etre responsable**

**Contrôler son langage**

**Contrôler sa production**



## Compétences mobilisées dans ce module

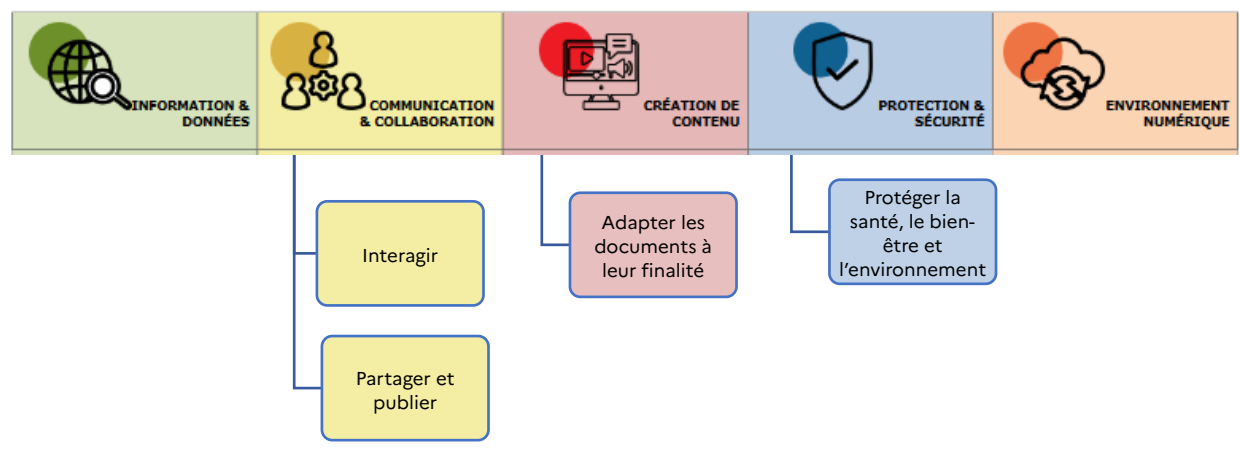
Socle commun de culture et de compétences :

- Les langages pour penser et communiquer
- Les méthodes et outils pour apprendre
- La formation de la personne et du citoyen

## Programmes

Français	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendre et s'exprimer à l'oral</li> <li>• Participer à des échanges dans des situations diverses</li> </ul>
EMC	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le respect d'autrui</li> <li>• Comprendre les notions de droit, de devoirs et de règles pour les appliquer et les accepter.</li> <li>• Exercer son jugement, construire l'esprit critique</li> </ul>

## CRCN





## Compétences du CRCN

### Création de contenu

Adapter les documents à leur finalité

Niveau 2 : Connaître et respecter les règles élémentaires du droit d'auteur, du droit à l'image et du droit à la protection des données personnelles.



## Vidéo

Avoir une utilisation raisonnée des ressources numériques

Le personnage 1 vient de finir son exposé. Il a copié-collé intégralement le contenu d'un article trouvé sur internet.

« Ce n'est pas raisonnable » lui répond son amie.



## Questionnement possible (en amont et après avoir visionné la vidéo)

➤ En quoi copier-coller le contenu d'une page issue d'internet n'est pas raisonnable ?

Faire réfléchir les élèves aux avantages et aux inconvénients qu'il y a à copier intégralement des informations trouvées via internet :

- Question des droits d'auteur
- Question de la compréhension du document, de l'adaptation du lexique au public visé.
- Question de la fiabilité de la source

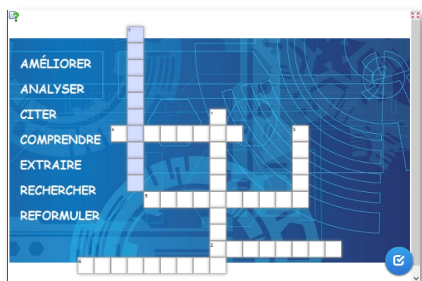
➤ Quelles seraient les attitudes à privilégier

Il faut : RECHERCHER – ANALYSER – EXTRAIRE – REFORMULER – AMELIORER – CITER

Faire émerger les actions à réaliser pour une rédaction efficace après la lecture du contenu d'une page internet.



## Activités interactives autocorrectives



### Activité Learning Apps

Mots croisés avec les verbes :

AMELIORER – ANALYSER – CITER – EXTRAIRE –  
RECHERCHER – REFORMULER

Lien vers la ressource →



Trace écrite associée – fiche imprimable

Activité de reformulation d'un texte documentaire.



Corrigé 2

Trame avec des questions pour aider à extraire les informations essentielles d'un texte documentaire en ligne.

Lien vers la ressource →





## Compétences du CRCN

Communication et collaboration

Interagir

Niveau 2 : Connaître et utiliser les règles de civilité lors des interactions en ligne.

Protection et sécurité

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

Reconnaître les comportements et contenus qui relèvent du cyberharcèlement.



## Vidéo

Être responsable de ce qu'on écrit.

Le personnage, sous le coup de la colère, publie des messages potentiellement désagréables au sujet d'un tiers.



## Questionnement possible (en amont et après avoir visionné la vidéo)

- Autour de la liberté d'expression : Quelles en sont les limites ?
- Quelles dérives possibles quand on publie sur les réseaux sociaux (vers le cyberharcèlement)
- Que signifie « être responsable ? »

*Il faut faire attention à ce qu'on dit et à ce qu'on fait car cela a des conséquences.*



## Activités interactives autocorrectives



Lien vers la ressource →

Activité Learning Apps  
Questionnaire Vrai / Faux sur les conséquences de ses actes sur internet.



## Usage du numérique

Alimenter un blog de classe et développer des compétences psychosociales : publier des billets, poster des commentaires de manière constructive et bienveillante.

Ressource : <https://primabord.eduscol.education.fr/oserent>



## Ressources associées – Pour aller plus loin

La liberté d'expression et ses limites

<https://www.cleml.fr/fr/cles-medias/la-liberte-dexpression-et-ses-limites.html>

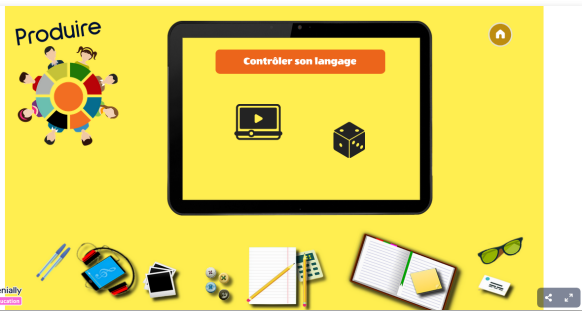
Non au Cyberharcèlement

<https://www.education.gouv.fr/non-au-harcèlement/qu-est-ce-que-le-cyberharcèlement-325358>

1 jour 1 actu : [C'est quoi le cyberharcèlement ?](#)

Ressources Lumni : [Pourquoi parle-t-on autant du cyberharcèlement ?](#)

- [SPAM – Je peux tout dire et tout faire sur les réseaux sociaux.](#)



## Compétences du CRCN

Communication et collaboration

Interagir

Niveau 2 : Connaître et utiliser les règles de civilité lors des interactions en ligne.



## Vidéo

Utiliser un langage correct.

Dans les communications par internet, il convient de respecter certaines règles. Un jeune homme explique ce qu'est cette « nétiquette ».



## Questionnement possible (en amont et après avoir visionné la vidéo)

➤ Lors des communications sur internet (mail, forum, réseaux sociaux...) quelles sont les règles à respecter pour s'adresser aux internautes ?

*Réponses dans la vidéo*

➤ Pourquoi ?

*Politesse, respect de l'autre...*



## Activités interactives autocorrectives



Lien vers la ressource →



### Activité Learning Apps

Compléter un mail en respectant la nétiquette



### Trace écrite associée

En lien avec l'article PrimAbord :

<https://primabord.eduscol.education.fr/qu-est-ce-que-la-netiquette>

Chercher les informations sur les règles de rédaction d'un mail.

Mail à améliorer en s'appuyant sur les règles de la nétiquette.

Lien vers la ressource →



## Ressources associées – Pour aller plus loin

Lien vers PrimAbord : Article sur la [Netiquette](#)





## Compétences du CRCN

Communication et collaboration

Partager et publier

Niveau 2 : Partager des contenus en ligne en diffusion publique ou privée.

Savoir que certains contenus sont protégés par un droit d'auteur.

Création de contenu

Adapter les documents à leur finalité

Niveau 2 : Connaître et respecter les règles élémentaires du droit d'auteur, du droit à l'image et du droit à la protection des données personnelles.



## Vidéo

Contrôler sa production (la diffusion de sa production)

Le personnage 1 a partagé avec le personnage 2 une bande dessinée de sa création. Le personnage 2 l'a diffusée à tous ses contacts sans lui demander son accord.



Questionnement possible (en amont et après avoir visionné la vidéo)

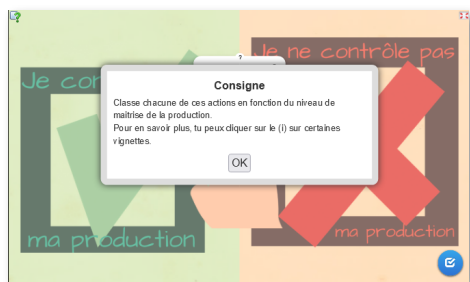
➤ Réflexion autour des solutions qui s'offrent au personnage pour protéger sa production

*Réfléchir à la nécessité de partager sa production, de signer sa production...*

*Lien avec « Je respecte » : la licence Creative Commons*



## Activités interactives autocorrectives



Lien vers la ressource →



Activité Learning Apps

Exercice de tri d'affirmations en lien avec la question du contrôle des productions diffusées via internet.



## Ressources associées – Pour aller plus loin

- [Le droit pour les 6-11 ans](#)
- Ressource Hadopi : [Formation à l'internet culturel et responsable](#)





## Compétences mobilisées dans ce module

Socle commun de culture et de compétences :

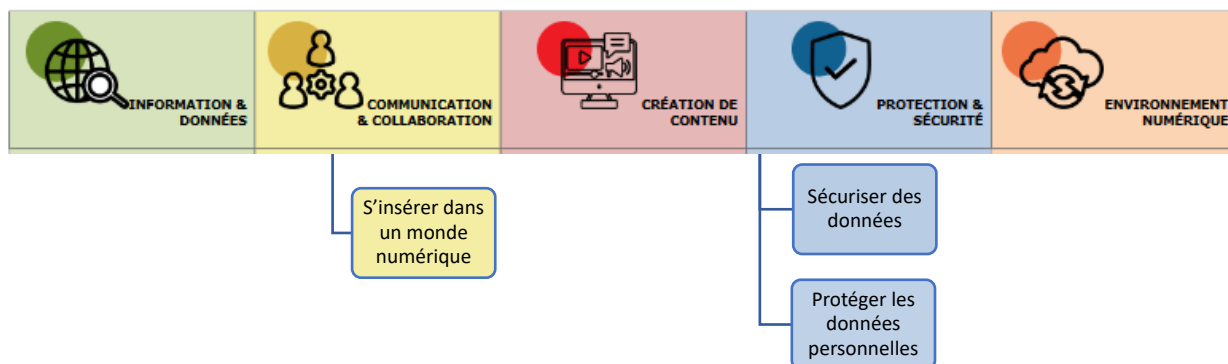
- Les langages pour penser et communiquer
- Les méthodes et outils pour apprendre
- La formation de la personne et du citoyen

## Programmes

Français	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendre et s'exprimer à l'oral</li> <li>• Participer à des échanges dans des situations diverses</li> </ul>
EMC	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le respect d'autrui</li> <li>• Comprendre les notions de droit, de devoirs et de règles pour les appliquer et les accepter.</li> <li>• Exercer son jugement, construire l'esprit critique</li> </ul>



CRCN





## Compétences du CRCN

Communication et Collaboration  
S'insérer dans un monde numérique  
Niveau 1 : Comprendre la nécessité de protéger la vie privée de chacun.

Protection et sécurité  
Protéger les données et la vie privée  
Niveau 1 : Identifier les données à caractère personnel et celles à ne pas partager.



## Vidéo

Contrôler ses informations personnelles.

Le personnage hésite à publier une photo de vacances sur internet. Il se dit que l'autre personne sur la photo ne sera sans doute pas d'accord.

« Je ne diffuse jamais d'informations... »



## Questionnement possible (en amont et après avoir visionné la vidéo)

➤ Dans quels contextes peut-on être amenés à diffuser des informations personnelles ?

En remplissant un formulaire (jeu concours, inscription à un évènement), en déposant des photos/vidéos sur les réseaux sociaux.

➤ Pour quelles raisons faut-il être prudent avant de diffuser d'informations personnelles ?

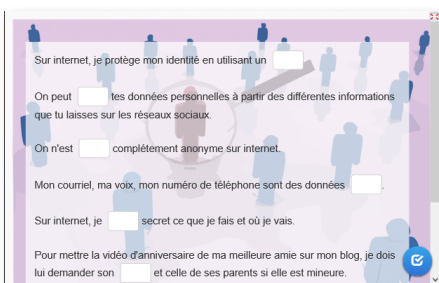
Les informations peuvent être récupérées puis utilisées sans contrôle de notre part.

➤ Quelle conduite à tenir si de telles informations nous sont demandées ?

Vérifier si on peut faire confiance au site et si ce qui est demandé est vraiment nécessaire.



## Activités interactives autocorrectives



Activité Learning Apps

Lien vers la ressource →

Texte à trous

Mots manquants :

autorisation / pseudonyme / récolter /  
supprimer / personnel / garder / jamais



Trace écrite associée – Fiche imprimable

- Texte à trous. L'activité Learning Apps permet de valider les réponses.  
- S'inventer un pseudonyme qui ne donne pas d'information personnelle sur soi.

Lien vers la ressource →



## Ressources associées – Pour aller plus loin

CNIL Maîtriser ses données

<https://www.cnil.fr/fr/10-conseils-pour-rester-net-sur-le-web>



## Compétences du CRCN

Communication et Collaboration

S'insérer dans un monde numérique

Niveau 1 : Comprendre la nécessité de protéger la vie privée de chacun.

Protection et sécurité

Protéger les données et la vie privée

Niveau 1 : Identifier les données à caractère personnel et celles à ne pas partager.



## Vidéo

Respecter les informations des autres.

Le personnage doit remplir un formulaire pour gagner un objet. Il est surpris par les questions qui lui sont posées dans le questionnaire en ligne. Il trouve cela suspect et abandonne l'inscription. La discussion avec l'adulte le conforte dans sa décision.



## Questionnement possible (en amont et après avoir visionné la vidéo)

➤ Dans quels contextes peut-on être amenés à diffuser des informations personnelles ?

En remplissant un formulaire (jeu concours, inscription à un évènement), en déposant des photos/vidéos sur les réseaux sociaux.

➤ Pour quelles raisons faut-il être prudent avant de diffuser des informations personnelles ?

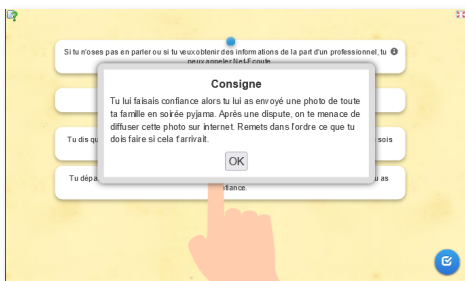
Les informations peuvent être récupérées puis utilisées sans contrôle de notre part.

➤ Quelle conduite à tenir si de telles informations nous sont demandées ?

Vérifier si on peut faire confiance au site et si ce qui est demandé est vraiment nécessaire.



## Activités interactives autocorrectives



### Activité Learning Apps

Lien vers la ressource →

Affirmations à remettre dans l'ordre :  
« conduite à tenir » dans une situation où des informations personnelles risquent d'être diffusées



### Trace écrite associée – fiche imprimable

Les conduites à tenir. - Correction de l'exercice en ligne avec des explications.

Lien vers la ressource →



## Ressources associées – Pour aller plus loin

CNIL Maîtriser ses données

<https://www.cnil.fr/fr/10-conseils-pour-rester-net-sur-le-web>



## Compétences du CRCN

Protection et sécurité

Sécuriser l'environnement numérique

Niveau 1 : Identifier les risques principaux qui menacent son environnement informatique.



## Vidéo

Ne pas divulguer son mot de passe.

Le personnage constate que des commentaires ont été publiés en son nom depuis son compte. Il se rappelle avoir donné ses identifiants de connexion à son meilleur ami pour qu'il publie une information.



## Questionnement possible (en amont et après avoir visionné la vidéo)

➤ Dans quelles autres situations peut-on être amenés à divulguer son mot de passe ?

Laisser les élèves répondre librement, en fonction de leur expérience.

➤ Quels impacts cela peut-il avoir ?

### Pistes de réponses :

*Usurpation d'identité / accès aux données personnelles / piratage du compte (plus d'accès possible)*



## Activités interactives autocorrectives



Lien vers la ressource →



Activité Learning Apps  
QCM autour des mots de passe.

Lien vers la ressource →



Trace écrite associée – fiche imprimable

Inventer un mot de passe solide et le tester avec le site de la CNIL

<https://www.cnil.fr/fr/generer-un-mot-de-passe-solide>



## Ressources associées – Pour aller plus loin

Ressource CNIL : générer un mot de passe solide

<https://www.cnil.fr/fr/generer-un-mot-de-passe-solide>

Affiche de la CNIL : <https://www.cnil.fr/fr/se-proteger-sur-internet-avec-les-cyber-reflexes>

<https://www.cnil.fr/fr/education>

# Respecter



## Compétences mobilisées dans ce module

Socle commun de culture et de compétences :

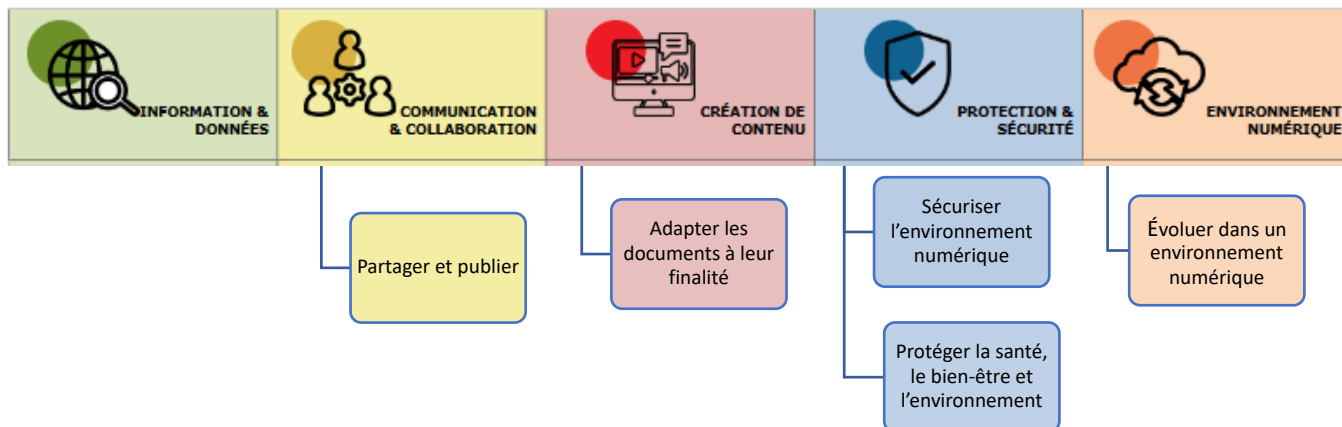
- Les langages pour penser et communiquer
- Les méthodes et outils pour apprendre
- La formation de la personne et du citoyen

## Programmes

Français	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendre et s'exprimer à l'oral</li> <li>• Participer à des échanges dans des situations diverses</li> </ul>
EMC	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le respect d'autrui</li> <li>• Comprendre les notions de droit, de devoirs et de règles pour les appliquer et les accepter.</li> <li>• Exercer son jugement, construire l'esprit critique</li> </ul>



CRCN





## Compétences du CRCN

Communication et collaboration

Partager et publier

Niveau 2 : Savoir que certains contenus sont protégés par un droit d'auteur.

Identifier l'origine des informations et des contenus partagés.



## Vidéo

Vérifier d'où viennent les informations

Le personnage veut utiliser une musique qui lui plaît pour un montage vidéo qu'il souhaite publier. L'adulte lui recommande de vérifier qu'il en a bien le droit.



Questionnement possible (en amont et après avoir visionné la vidéo)

➤ Comment sait-on qu'on a le droit d'utiliser une image, une musique ... ?

Chercher s'il y a une signature ou une licence associée à l'image, à la musique... qui protège l'œuvre.

➤ Quel « tort » cela peut-il causer d'utiliser des documents sans vérifier ?

Il est interdit d'utiliser une œuvre sans l'accord de son créateur, et c'est même puni par la loi.

➤ Comment faire ?

Avant de partager des documents, il faut vérifier les droits attribués aux médias.



## Activités interactives autocorrectives



Activité Learning Apps

[Lien vers la ressource →](#)

Memory : associer chaque icône de licence Creative Commons avec sa signification.



Trace écrite associée – fiche imprimable

[Lien vers la ressource →](#)

Activité d'association – Les licences Creative Commons  
Associer les différentes icônes en lien avec les droits d'auteur et leur signification en collant les étiquettes au bon endroit.



Corrigé 4



## Ressources associées – Pour aller plus loin

Vidéo expliquant ce qu'est la « Licence Creative Commons »

<https://tube-cycle-3.apps.education.fr/w/a2Un3Gf4puFyb5b5X77NzE>



## Compétences du CRCN

Protection et sécurité

Sécuriser l'environnement numérique

Niveau 1 : Identifier les principaux risques qui menacent son environnement numérique.

Environnement numérique

Évoluer dans un environnement numérique

Niveau 2 : Retrouver des ressources et des contenus dans un environnement numérique.



## Vidéo

Respecter l'espace de travail commun

Pour mieux se repérer, le personnage veut réorganiser les fichiers contenus dans l'ordinateur de l'école. Ce faisant il supprime des informations importantes.



## Questionnement possible (en amont et après avoir visionné la vidéo)

➤ Quels sont les risques si on ne respecte pas l'espace de travail commun ?

Supprimer des données des autres utilisateurs, supprimer des fichiers nécessaires au fonctionnement de l'ordinateur, ne plus retrouver ses informations, installer un virus...



## Activités interactives autocorrectives



Lien vers la ressource →



Activité Learning Apps

Classement de cartes : la situation décrit-elle une attitude respectueuse de l'espace de travail commun ?



## Usage du numérique

Distinguer son espace de stockage personnel de l'espace de stockage collectif.

Comprendre le principe d'arborescence permettant d'organiser le stockage des fichiers présents dans l'ordinateur ou l'ENT:

- Créer des dossiers et enregistrer des fichiers dans l'espace de stockage approprié.
- Retrouver des dossiers et des fichiers dans les espaces de stockage individuel et collectif.





## Compétences du CRCN

Création de contenus

Adapter les documents à leur finalité

Niveau 2 : Connaître les règles élémentaires du droit d'auteur, du droit à l'image et du droit à la protection des données personnelles.



## Vidéo

Respecter les productions des autres.

Le personnage se permet d'apporter des modifications au travail fait par un autre élève.



## Questionnement possible (en amont et après avoir visionné la vidéo)

➤ Identifier les situations dans lesquelles on risque de ne pas respecter les productions des autres :

la modification ou la reproduction de document / la « visite » des dossiers dans le cas d'espace partagé



## Activités interactives autocorrectives



Activité Learning Apps

QCM « Respecter les productions des autres »

Choisir la réponse qui semble la plus adaptée à la situation décrite.

Lien vers la ressource →



## Usage du numérique

Travailler sur des documents collaboratifs



### Compétences du CRCN

Création de contenus

Adapter les documents à leur finalité

Niveau 1 : Utiliser des fonctions simples de mise en page d'un document pour répondre à un objectif de diffusion.

Protection et sécurité

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

Niveau 2 : Être conscient que l'utilisation des technologies numériques peut avoir un impact sur l'environnement pour adopter des comportements simples pour économiser de l'énergie et des ressources.



### Vidéo

Avoir une utilisation responsable.

Le personnage souhaite imprimer des documents en lien avec son exposé.

L'adulte lui recommande de réfléchir à l'utilité de cette impression.

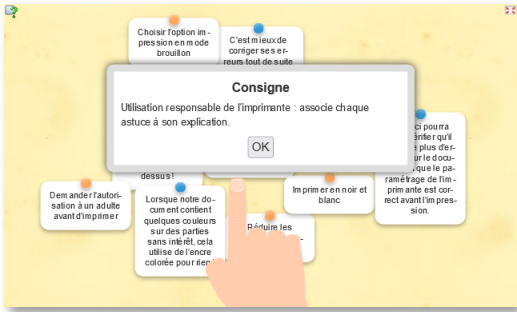


### Questionnement possible (en amont et après avoir visionné la vidéo)

- Lien avec EDD : mesurer l'impact environnemental des impressions de documents.
- Rechercher les paramètres d'impression sur lesquels on peut jouer pour limiter le nombre de feuilles, économiser l'encre...



### Activités interactives autocorrectives



### Activité Learning Apps

« Utilisation responsable de l'imprimante »  
Associer les situations avec une solution possible ou la conduite à tenir la plus adaptée.

Lien vers la ressource →



### Ressources associées – Pour aller plus loin

<https://eduscol.education.fr/1118/qu-est-ce-que-l-education-au-developpement-durable>

<https://primabord.eduscol.education.fr/vers-une-sobriete-numerique>

Guide pédagogique pour éduquer à la sobriété numérique : [EduconetImpact](#)

## Liens vers les corrigés des activités écrites



Corrigé 1



Corrigé 2



Corrigé 3



Corrigé 4

Livret complet des  
activités corrigées



### CREDITS

Document rédigé par Sandrine Boutin – Conseillère pédagogique Numérique 92

Établi à partir des parcours Genially conçus par Fatima Jamil et Murielle Jeannot  
– eRUN des Hauts-de-Seine

Capsules vidéos réalisées par Fatima Jamil et Murielle Jeannot avec Animaker.

Activités interactives conçues sur le site Learning apps.