

ATELIERS NUMÉRIQUES

LUDIQUES

CYCLE D'ATELIERS

sur différentes thématiques
(détails ateliers au dos)

- Données personnelles et Vie privée
- Numérique et vie quotidienne
- Création Numérique
- Numérique Ludique et Éducation
- Culture Numérique et Esprit critique

RDV DU NUMÉRIQUE

- Impression 3D
- Stop Motion
- Design Graphique - Canva
- Scratch / Scratch Junior
- Lego Spike
- Expo IA + café IA

FORMATION

accessible aux animateurs

- Bureautique (Excel, Word...)
- Canva
- Utiliser l'IA
- RGPD

- **FINANCEMENT POSSIBLE DANS LE CADRE DU PAQEJ.**
- **ADAPTATION EN FONCTION DES BESOINS.**



Ligue de l'Enseignement - FOL28
Équipe Numérique

6 rue Saint Georges sur Eure
28110 Lucé

numerique@ligue28.org



CYCLE D'ATELIERS Détails

● DONNÉES PERSONNELLES ET VIE PRIVÉE

OBJECTIF: Comprendre les enjeux de la vie privée numérique et apprendre à se protéger.

- Qu'est-ce qu'une donnée personnelle ?
- Réseaux sociaux : bien paramétrer ses comptes (Facebook, Instagram, Whatsapp...)
- Cookies, navigateurs, géolocalisation : ce que le web sait de moi
- Outils pour protéger sa vie privée : moteurs, bloqueurs, messagerie sécurisée
- Atelier numérique : faire le ménage numérique (Google, Pubs, Tracking)

● NUMÉRIQUE ET VIE QUOTIDIENNE

OBJECTIF: Familiariser les utilisateurs aux outils numériques pour les rendre plus autonomes.

- Prise en main d'un ordinateur/smartphone/tablette
- Naviguer en toute sécurité : sites fiables, arnaques, virus
- Gérer une boîte mail et créer un mot de passe sécurisé
- Créer un CV

● CRÉATION NUMÉRIQUE

OBJECTIF: Explorer la créativité avec des outils numériques accessibles.

- Initiation au design numérique avec Canva
- Introduction à l'impression 3D – Tinkercad (modélisation simple)
- Atelier libre : fabriquer un objet ou un projet visuel

● NUMÉRIQUE LUDIQUE & ÉDUCATION

OBJECTIF: Apprendre en s'amusant avec les outils du Fab Lab et du numérique éducatif.

- Scratch : création d'une animation
- Stop Motion : création d'une vidéo en stop motion
- Lego Spike : initiation robotique et codage
- Raspberry Pie

● CULTURE NUMÉRIQUE ET ESPRIT CRITIQUE

OBJECTIF: Développer un regard citoyen, critique et éthique sur les usages du numérique.

- Fake News et infox : comment les repérer ?
- L'empreinte écologique du numérique : un clic, un impact ?
- Algorithmes et bulles de filtre : qui choisit ce que je vois ?
- L'IA : menace ou outils ? (Exposition + café de l'IA)
- Internet autrement : culture libre, logiciels open source, Framasoft



Ligue de l'Enseignement - FOL28

Équipe Numérique

6 rue Saint Georges sur Eure

28110 Lucé

numerique@ligue28.org

