



Capsule sur l'éthique de l'IA : « E-cologie »

Cette animation fait partie d'une série destinée à sensibiliser les élèves du cycle 3 au numérique dans leur vie. Sans diabolisation ni angélisme, l'objectif est de les amener à réfléchir. Et le cas échéant à modifier leur comportement. Cette courte note d'accompagnement vise à être une ressource pour les enseignants dans la préparation et l'animation pédagogique de leur classe.

Cet épisode aborde le sujet de l'impact écologique du numérique. Il sensibilise à deux aspects : la dépense d'énergie et l'impact environnemental de la fabrication des équipements.

Les apprentissages sur l'usage des technologies numériques correspondants sont :

- garder son équipement longtemps et le faire réparer si possible,
- réfléchir pour envoyer des messages à bon escient

Exemple de séquence pédagogique – durée recommandée : 1 heure

Écouter et regarder

- Diffusion de l'animation (une ou deux fois)
- Demander aux élèves de donner les mots clés
 - o La note jointe comprend une liste de vocabulaire pour accompagner l'enseignant.

Réfléchir et échanger

Les questions suivantes pourraient être posées aux élèves (plus de détails dans la note jointe). Un nouveau visionnage pourrait être utile après un premier temps d'échange :

- Quels équipements as-tu ?
- Les as-tu reçus neufs ?
- Combien de temps les gardes-tu ?
- Savais-tu que l'on pouvait faire réparer un équipement ?
- Réfléchis-tu au contenu et au nombre de messages que tu envoies ?

Écrire et dessiner

Demander aux élèves de construire une « carte d'explorateur » en écrivant des mots pour les concepts clés, afin de les relier entre eux.

Cet exercice individuel peut être complété ensuite par un travail de la classe pour construire ensemble une carte d'explorateur du numérique.

Ancrer et adapter ses comportements

Demander aux élèves d'indiquer les bonnes pratiques, les choses à faire et à ne pas faire – de manière individuelle ou en travail de groupe.

Mesure d'impact

Le jour de la séquence, faire remplir les questionnaires d'évaluation de l'animation

Quelques semaines après la séquence, demander aux élèves s'ils ont modifié leur comportement et comment ils appliquent les bonnes pratiques et les choses à ne pas faire.