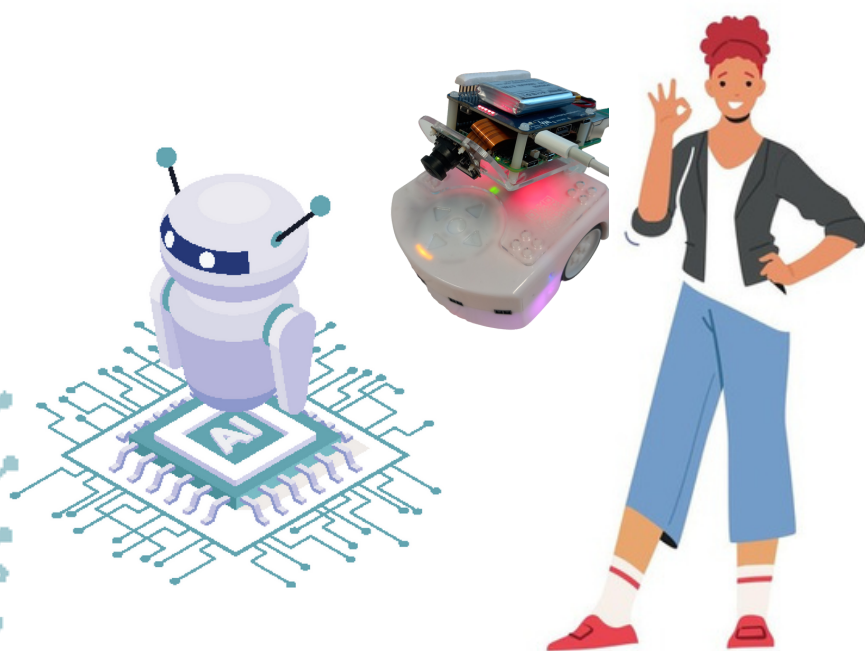


FÉDÉRATION GIRONDE

la ligue de
l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire

ATELIERS NUMÉRIQUES 2025 / 2026



Contact : numerique@laligue33.org

Adresse :

La Ligue de l'enseignement Fédération de la Gironde.
72 avenue de l'Eglise romane.
Château Béthailhe.
33370 Artigues près Bordeaux

Sites :

www.laligue33.org
<https://numeduc.org/>

L'équipe de la Ligue de l'enseignement Fédération de la Gironde agit quotidiennement pour réduire les fractures sociales, culturelles, discriminatoires et pour adapter l'éducation populaire aux nouveaux enjeux de la société.

Au cœur de ses actions :

- des projets interculturels en partenariat avec les écoles publiques
- des projets axés sur l'éducation populaire au cœur des débats publics
- une action militante pour l'enseignement public et une éducation laïque



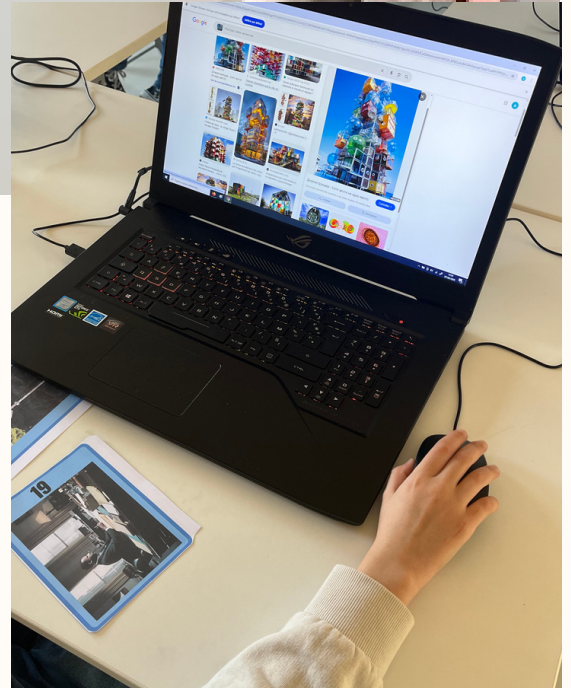
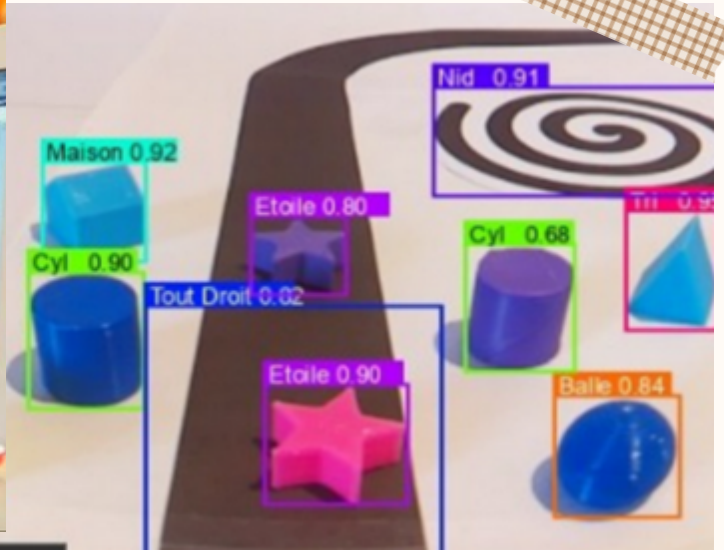
Investir pour une société plus citoyenne

Le coût des interventions, de 560 à 350 euros, est défini en fonction des fonds dédiés et des thématiques abordées.

Le reste à charge pour les structures est dépendant des niveaux de financements que nous obtenons. Ils sont étudiés au cas par cas avec nos financeurs selon les projets que nous présentons.

Nous intervenons sur la totalité du département de la Gironde. Le coût du déplacement est inclus dans la tarification.

Les durées et contenus correspondent à des estimations mais sont adaptables selon vos besoins.



FÉDÉRATION GIRONDE

la ligue de
l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire

Sommaire

Usages et Conscience des Intelligences Artificielles	5
Pour un Usage Numérique Inclusif et Responsable (UNIR)	6
Parcours les Veilleurs de l'information	7
Conscience Numérique Durable	8
Parcours expression en ligne	9
Ateliers robotiques	10
Cafés-parents	11
Fresque du numérique	12
Musique Assistée par Ordinateur	13
Ambassadeur Internet Sans Crainte	14



FÉDÉRATION GIRONDE

la ligue de
l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire

UCIA Usages et Conscience des Intelligences Artificielles

*Parcours sur la compréhension des Intelligences Artificielles,
grâce à la robotique et au développement de l'esprit critique.*

Objectifs :

- Développer des ressources éducatives réutilisables, au service de la communauté pédagogique.
- Développer une offre de robotique éducative locale, éthique et ouverte.
- Favoriser l'acquisition des compétences du 21^e siècle, aider à l'orientation et à l'employabilité des jeunes.
- Éduquer les futurs citoyens et citoyennes d'une société numérique.



Matériel nécessaire :

Multiprises. Vidéoprojecteur.
Connexion internet.
Tables et chaises en îlots ou
en U suivant les séances.

Format :

Formation des acteurs éducatifs
Prêt de la machine LUCIA
Interventions pour les jeunes
à partir de 8 ans



UNIR Pour un Usage Numérique Inclusif et Responsable

Accompagner les structures extrascolaires afin qu'elles animent un stage IA et robotique auprès des jeunes filles et garçons.

Objectifs :

- Accompagner les services d'animations jeunesse et les bibliothèques afin qu'elles animent un stage " IA et robotique " à destination des adolescents sur le département de la Gironde d'avril 2025 au 30 avril 2026.
- Sensibiliser 50% de jeunes filles et adultes femmes en priorité.
- Sensibiliser 50% en zone rurale.



Matériel nécessaire :

Multiprises. Vidéoprojecteur.
Tables et chaises en îlots ou en U.

Format :

Accompagnement / formation
Prêt de machine LUCIA et
robot Thymio* si besoin
Ressources pédagogiques
UCIA

*Thymio est un robot éducatif open-source.
Des parcours STEAM sont proposés.



FÉDÉRATION GIRONDE

la ligue de
l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire

Parcours Les Veilleurs de l'information

Parcours de 10 séances sur l'accès à l'information.

Objectifs :

- Découvrir les méthodes journalistiques de fabrication et de validation de l'information.
- Développer leurs capacités à débusquer certaines fausses informations ("Fake News") grâce à des outils simples.
- Être sensibilisé aux caractéristiques récurrentes des théories complotistes. Créer des parodies de celles-ci.
- Découvrir les biais cognitifs qui conduisent parfois, naturellement, notre cerveau à privilégier le vraisemblable au vrai, l'irrationnel au rationnel.



© Lucie Nouhant

Matériel nécessaire :

Un espace assez large et dégagé.
Multiprises. Vidéoprojecteur.
Tables et chaises en îlots ou en U
suivant les séances.

Format :

Dans le parcours, choisissez les
séances animées !
Entre 10 à 30 jeunes environ
2 h par séance
Pour les jeunes, à partir de 11 ans

[Cliquez-ici pour plus
d'informations.](#)



Conscience Numérique Durable

Parcours de 6 séquences sur la compréhension de l'aspect matériel du numérique et de ses répercussions environnementales (validé par l'ADEME).

Objectifs :

- Prendre conscience de l'omniprésence et du développement numérique.
- Comprendre que, derrière le côté immatériel du numérique, se cachent des matières premières, de l'énergie et des êtres humains.



Matériel nécessaire :

Un espace assez large et dégagé
Vidéoprojecteur.
Tables et chaises en îlots ou en U
suivant les séances.

Format :

Dans le parcours, choisissez les
séances ou séquences animées !
Entre 10 à 30 jeunes environ
2 h par séance
Tout public, à partir de 11 ans

[Cliquez-ici pour plus
d'informations.](#)

FÉDÉRATION **GIRONDE**la **ligue** de
l'**enseignement**

un avenir par l'éducation populaire

Ateliers de robotique

Parcours d'ateliers ludiques d'initiation à la robotique et accompagnement pour la RoboCupJunior.

Objectifs :

- Comprendre le fonctionnement des machines.
- Initier à la robotique et programmer.
- Matériel : Thymio, Eu-Rate, Makey, Boson, machine LUCIA etc.
- Réaliser des défis en équipe.
- Ex : participer à la compétition de RoboCup



© Florian CHARPAIL

* Boson est un ensemble de blocs électroniques modulaires (capteurs, actionneurs, son lumière ...). Thymio est un robot éducatif open-source. Des parcours STEAM sont proposés.

Matériel nécessaire :

Tables et chaises.
Multiprises.
Connexion internet.
Tables en U ou îlots.

Format :

En groupe
Entre 10 à 15 jeunes environ
A partir de 6 ans

Découvrez le projet Eu-Rate
La RoboCup

FÉDÉRATION **GIRONDE**la **ligue** de
l'**enseignement**

un avenir par l'éducation populaire

Café des parents :

“ Nos enfants et le numérique ”

Temps d'échanges conviviaux entre les parents avec un apport de ressources sur les problématiques soulevées.

Objectifs :

- Permettre aux parents d'échanger sur leurs pratiques :
- Comment accompagnent-ils leurs enfants sur le numérique ? Quelles sont leurs craintes ? Leurs difficultés, leurs astuces, leurs réussites ?
- Dédramatiser et valoriser les pratiques parentales.
- Partager des ressources (documents, liens, vidéos, etc.)



Matériel nécessaire :

Tables et chaises
Multiprises

Format :

Élaboration commune de la thématique suivant vos besoins
En groupe
De 6 personnes à 150 personnes,
format adaptable
1h30 / Avec les parents

Découvrez des ressources.



Parcours Expression en ligne

Parcours de 10 séances sur les sources d'informations multimédia.

Objectifs :

- Découvrir les fonctionnements des différents médias, les modes d'expression qui leur sont inhérents ainsi que le cadre légal qui les régit.
- Être sensibilisé aux tentatives de manipulations et aux discours dangereux et haineux en ligne.
- Développer la capacité à produire du contenu informatif et l'utilisation de plateformes d'expression en ligne.



© Lucie Nouhant

Matériel nécessaire :

Un espace assez large et dégagé
Vidéoprojecteur.

Tables et chaises en îlots ou en U
suivant les séances.

Format :

Dans le parcours, choisissez les
séances proposées !

Entre 10 à 30 jeunes environ
2 h par séance
A partir de 8 ans

[Cliquez ici pour plus d'informations.](#)



La Fresque du numérique

Un atelier pour comprendre, en équipe et de manière ludique, les enjeux environnementaux du numérique.

Objectifs :

- Sensibiliser sans culpabiliser.
- Comprendre le défi du changement climatique (avec des données scientifiques solidement établies).
- Mobiliser l'intelligence collective du groupe.



© Lucie Nouhant

Matériel nécessaire :

Un espace large et dégagé
Tables et chaises en îlot.
Scotch, feutres et ciseaux.

Format :

5 personnes minimum /
15 personnes maximum
En ligne ou en distanciel 3h
Tout public, à partir de 9 ans

[Cliquez-ici](#) pour plus d'informations.



Musique assistée par ordinateur (M.A.O)

Objectifs :

- Permettre aux participants de tester et de créer des sons et des mélodies par ordinateur (MAO).
- Faire découvrir une nouvelle culture liée au numérique et à la musique assistée par ordinateur.
- Développer la créativité et l'écoute musicale.



Matériel nécessaire :

Une salle informatique avec un ordinateur pour chaque participant et une connexion internet.
Des casques, un vidéo projecteur.

Format :

1/2 journée (3h00)
5 personnes minimum /
10 maximum
A partir de 8 ans



Ambassadeur Internet Sans Crainte

Programme national de sensibilisation des jeunes au numérique par Tralalere.

Objectifs :

- En tant qu'ambassadeurs, nous intervenons sur les Thèmes principaux suivants : Citoyenneté numérique / Cyberharcèlement / Décryptage de l'information et des fausses informations (" fake news ") / Codage, création numérique et culture digitale / Accompagnement à la parentalité numérique

Format :

Choisissez les séances animées !
5 personnes minimum / 35 maximum
2 h par séance
A partir du CE2 jusqu'au CM2
" Journée pour un Internet plus sûr "
(Safer Internet Day) au mois de février

Matériel nécessaire :

Un espace assez large et dégagé
Tables et chaises

Ambassadeur



Découvrez les ressources.