

AUTOUR DE LA CYBER CITOYENNETÉ



DÈS
12
ANS

L'ASSOCIATION RÉGIONALE DES CINÉMAS ITINÉRANTS PROPOSE DES
ATELIERS AUTOUR DE LA CYBER CITOYENNETÉ.

L'IDENTITÉ NUMÉRIQUE, LES RÉSEAUX SOCIAUX, LE VIVRE ENSEMBLE SUR
INTERNET, LES DROITS À L'IMAGE OU ENCORE LE CYBER HARCÈLEMENT
FONT PARTIE DES DIFFÉRENTS SUJETS QUI SERONT PRÉSENTÉS, TOUT EN
FAISANT UN PARALLÈLE AVEC LA SÉRIE RÉGIONALE "STALK" DE SIMON
BOUISSON (2020)

TEMPS SCOLAIRE OU NON

POUR PLUS D'INFORMATIONS :
SIMON JANOT (HDF) : SIMON.JANOT@ARCI-HDF.ORG
03.74.49.07.35 - 06.60.71.43.81

PRÉSENTATION DE L'ATELIER

POUR QUI ?

Ateliers conçus pour un groupe de 15 adolescents (à partir de 12 ans) maximum, afin que la discussion et les débats soient fluides. Les ateliers sont adaptés en fonction de l'âge des participants.

PAR QUI ?

L'Association Régionale des Cinémas Itinérants propose ces ateliers via ses circuits : CinéLigue HDF dans le Nord et le Pas-de-calais, Ciné rural 60 pour le département de l'Oise et les FDMJC 02 et 80 dans l'Aisne et Somme

POUR QUOI ?

Nous sommes aujourd'hui dans une société hyperconnectée et dont le flux de l'information semble être sans fin. Le statut de citoyen doit ainsi évoluer vers le numérique et faire face à de nouveaux problèmes sociétaux, que ce soit le cyberharcèlement, les droits sur internet, la protection de la vie privée en ligne, le respect de la création, ou encore l'utilisation raisonnée des écrans...

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

TROIS FORMULES POSSIBLES

FORMULE N°1 DURÉE : 2H

- Une partie théorique pour découvrir ou approfondir la notion de citoyenneté numérique et ses fondements,
- Une partie échange sur les pratiques des réseaux sociaux,
- Une partie analyse d'images et vidéos
- Une partie ludique sur les chiffres du monde numérique.

FORMULE N°2 DURÉE : 3H

- Déroulement similaire à la formule n°1
- Focus supplémentaire sur le Cyber-harcèlement avec le visionnement de la web-série régionale "Stalk"

FORMULE N°3 JOURNÉE ENTIÈRE (DEUX FOIS 2H30)

- Déroulement similaire aux formules n°1 et n°2
- Une partie sur l'histoire du numérique et de ses objets.
- Une partie jeu de rôle type loup-garou sur les pratiques des réseaux sociaux.

LES INTERVENANTS PEUVENT VENIR AVEC LEUR PROPRE MATÉRIEL DE PROJECTION : PROJECTEUR, ECRAN, ET SYSTÈME SON.