

## Atelier-débat

### Numérique, environnement, citoyenneté.

Atelier débat autour de l'éco-citoyenneté numérique. Cet atelier souhaite mettre en évidence l'interdépendance et l'implication de l'ensemble des êtres humains dans la question de la préservation de la planète ; démontrer les liens entre les dimensions civiques, environnementales, sociales, économiques et numériques.

Il s'inspire très largement du jeu de la ficelle de Daniel Cauchy (<http://www.jeudela ficelle.net/>), adapté et présenté par Nathalie Cros sous le terme du « jeu de la pelote », autour du repas bio. C'est sur son analyse et sa présentation de cette forme de débat que nous appuyons la construction de cet atelier.

Il réutilise les ressources mises à disposition par le projet européen Erasmus + « Conscience Numérique Durable » (<https://fra.conscience-numerique-durable.org/>), développé par la Ligue de l'Enseignement de la Loire (France), la Coopérative Sociale Le Mille e Une Notte (Italie) et la LEEP (Belgique).

|                                 |  |
|---------------------------------|--|
| <u>Objectifs</u> :              | Identifier les principaux acteurs impliqués dans la pollution numérique ;<br>Appréhender les impacts de ces acteurs sur l'environnement ; les différentes échelles dans lesquelles ils prennent partie ;<br>Appréhender les différentes échelles décisionnelles ; savoir appréhender des alternatives et solutions à certains comportements<br>Tisser les liens entre économique, numérique, social et environnemental |
| <u>Compétences</u> :            | <b>EMC</b> :<br>Culture de la sensibilité : échanger en régulant ses émotions, avec une capacité d'écoute de l'autre<br>Culture du jugement : être capable d'argumenter pour défendre un point de vue<br>Culture de l'engagement : participer à un débat d'idées sur un sujet de société.<br><b>Compétences disciplinaires</b> :<br>Analyser un document, pour en extraire les informations utiles                     |
| <u>Nombre d'animateurs</u> :    | 2, dont un prend des notes pour le débat final   |
| <u>Nombre de participants</u> : | Entre 12 et 24 personnes (en binômes, les fiches sont données 2 fois.)   |
| <u>Durée de l'activité</u>      | 1 heure de « jeu » et environ 30 minutes de discussion.  |

## Préparation :

Disposer les chaises en plusieurs cercles concentriques autour d'une chaise centrale et poser sur chaque chaise une fiche que le participant doit lire pour lui.

Chaque cercle de chaises symbolise une échelle/sphère d'appartenance des personnages qu'il faut aussi ne pas dévoiler.

Les participants peuvent représenter des acteurs privés ou publics, individuels ou collectifs, européens, ou trans/internationaux, et même des accords internationaux ou des politiques, ils peuvent être aussi des éléments naturels, végétaux ou animaux.

Tout au long du jeu l'un des formateur sera l'animateur du jeu et l'autre l'observateur il prendra des notes sur un tableau / paper-board pour pouvoir nourrir le débat et exploiter en cours ou en fin de jeu les questions qui sont soulevées: il note les liens, et les questions clés qui ressortent et les convergences ou les divergences entre les différents acteurs au cours du jeu.

## Déroulement (45 min-1 heure)

- Les participants s'installent à la place de leur choix.
- L'éco-citoyenneté numérique est placée au centre lit sa fiche personnage, l'animateur invite les participants qui se sentent liés à cette question à se manifester et à dire pourquoi.
- L'animateur transmet la pelote au premier à se manifester tandis que l'éco-citoyenneté numérique garde le bout de la ficelle dans la main. Le participant qui a la pelote en main commence par justifier pourquoi il se sent lié à la personne qui vient de parler en évitant soigneusement de dévoiler son identité (titre de la fiche).
- Ensuite l'animateur demande à nouveau qui se sent lié à lui. Et ainsi de suite.

Un même participant peut s'exprimer plusieurs fois. Si plusieurs participants se sentent liés au même personnage, l'animateur choisit de donner parole au plus rapide à s'être exprimé ou celui qui ne s'est pas encore exprimé. L'observateur note la situation afin d'y revenir pendant le débriefing.

## Restitution :

### 1. Expression du ressenti (10 min)

L'animateur invite les participants à exprimer ce qu'ils ont ressenti pendant le jeu : impuissance, injustice, déni, incompréhension, culpabilité, surprise...

### 2. Analyse (20 min)

Bombardés d'affirmations contradictoires, les citoyens sont la cible de cette désinformation massive. Les uns décrivent un nouveau miracle économique et énergétique, les autres un cauchemar environnemental.

L'animateur invite les participants à un débat scientifique et identifier ou décoder :

- Leurs idées concernant le fonctionnement de ce système,
- Les « gagnants » et les « perdants » du système,
- Les relations de pouvoir au sein du système,
- Les liens avec la réalité vécue par les participants et leur place au sein du système, en tant qu'acteur de celui-ci.