

Situation déclenchante

En 2021, un extrait du journal télévisé montre les impacts environnementaux du numérique dans notre vie quotidienne.

En 2050, une scientifique arrive à communiquer avec nous pour nous informer des dangers qui nous attendent. Elle propose de nous aider à retrouver ses recherches dans son laboratoire afin de les présenter au monde entier. La communication sera possible durant 40 minutes.

Attendus de fin de cycle**Matériaux et objets techniques**

Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information

Objectifs de la séance

Sensibiliser les élèves aux conséquences de leur usage quotidiens des outils numériques sur l'environnement

Pré-requis

Notions d'algorithmes et les objets programmables

Séance	Compétences travaillées	Compétences associées
1	MOT 5.1 Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information MOT 5.1.1 Environnement numérique de travail. MOT 5.1.2 Le stockage des données, notions d'algorithmes, les objets programmables. MOT 5.1.3 Usage des moyens numériques dans un réseau. MOT 5.1.4 Usage de logiciels usuels.	CT 2.5 Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information.
	CRCN (PIX 4.3 Niv2) Protéger la santé, le bien-être et l'environnement	Être conscient que l'utilisation des technologies numériques peut avoir un impact sur l'environnement pour adopter des comportements simples pour économiser de l'énergie et des ressources
	CRCN (PIX 3.4 Niv2) Programmer	Réaliser un programme simple
	Travail à faire <ul style="list-style-type: none"> •Rechercher puis décoder quatre énigmes sur l'impact environnemental du numérique. •Récupérer les quatre clés stockées dans le cube magique. •Transmettre les quatre clés afin de publier plusieurs tweets présentant des gestes afin de réduire son empreinte carbone 	Critères de réussite <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Résolution des quatre énigmes <input type="checkbox"/> Récupération des quatre clés stockées dans le cube magique <input type="checkbox"/> Transmission des clés afin de publier différents tweets au monde entier



[Repères pour l'évaluation des compétences numériques](#)
[Tableau de synthèse par compétence](#)



[Numérotation PIX utilisée pour référencer les compétences du CRCN](#)

Déroulement de l'escape game

Vidéo situation déclenchante



Escape Game Pédagogique - Cycle 3 La face cachée du numérique

Situation déclenchante



Vidéo d'introduction

Journal TV en 2021 sur les impacts environnementaux du numérique.
Communication en 2050 avec une scientifique qui souhaite nous aider à réduire notre empreinte carbone afin d'éviter une catastrophe écologique.

Objets à disposition du groupe d'élèves



Cube magique



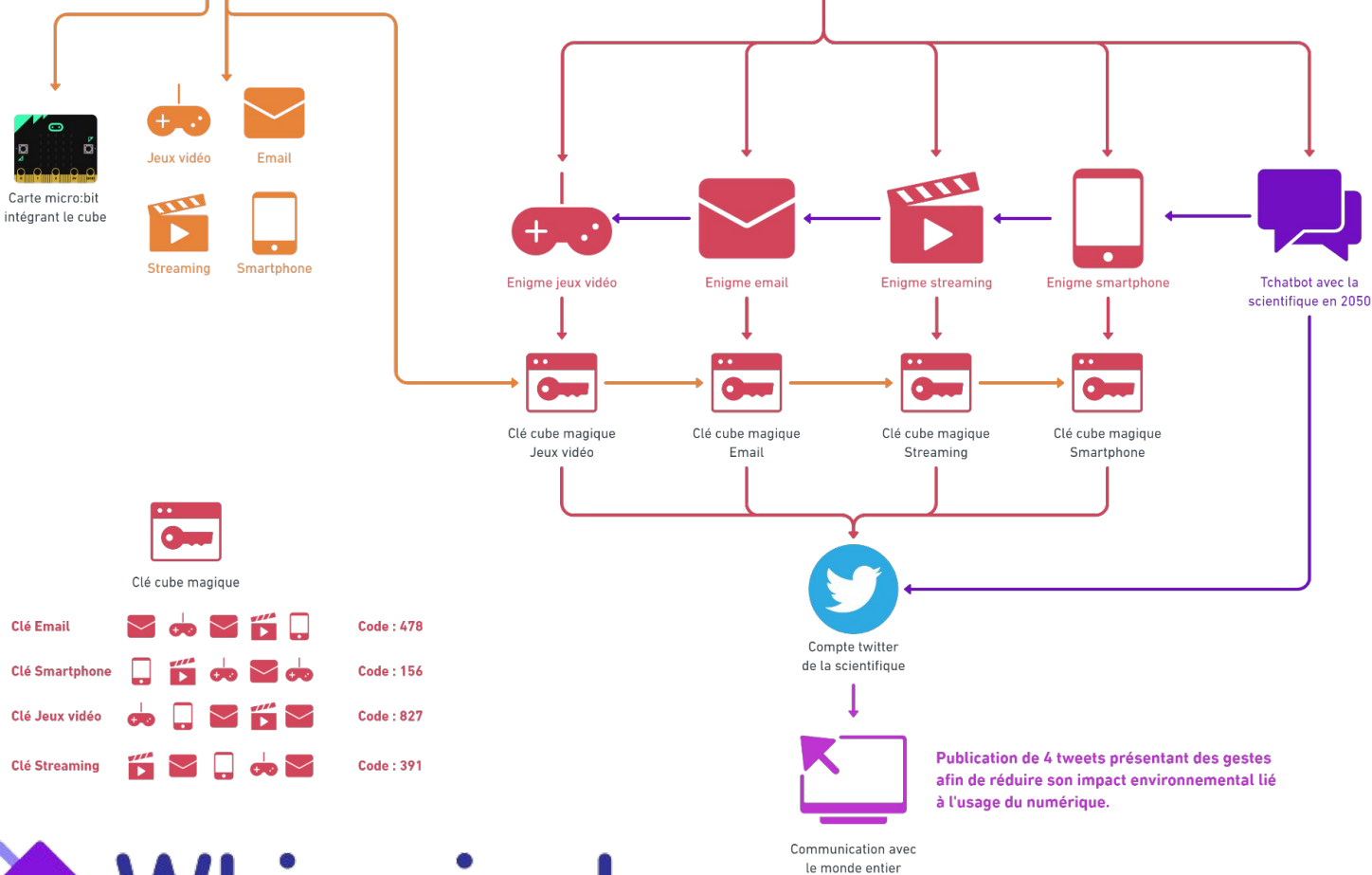
Laboratoire virtuel



<https://colibris.link/egnum>



Cube magique en 3d



Clé cube magique

Clé Email Code : 478

Clé Smartphone Code : 156

Clé Jeux vidéo Code : 827

Clé Streaming Code : 391

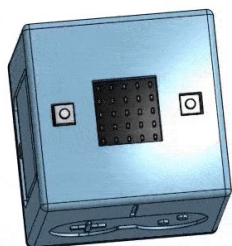




Ressources numériques



[Accès au formulaire pour synthétiser les recherches et structurer les connaissances.](#)



[Lien vers le modèle 3D du cube magique](#)



[Lien vers le programme microbit pour le cube magique](#)



[Lien s vers le Genially de l'escap Game pédagogique](#)



[Lien vers le fil twitter](#)