SEMAINE DE MOBILISATION – SECONDAIRE

Cette année, COREN propose à **toutes les écoles** de se mobiliser dans le cadre de la Semaine Européenne de Réduction des Déchets, qui aura lieu du **lundi 24 au vendredi 28 novembre 2025.** Nous vous proposons une action clé-sur-porte, de type "**un jour = un défi**", à proposer à un groupe-cible : les **élèves du degré supérieur.**

Pourquoi participer à la SERD ?

La SERD vise à promouvoir des actions concrètes pour réduire la quantité de déchets et encourager des pratiques de consommation durables. Cette année, on se penche sur **les déchets d'équipements électriques et électroniques**, des déchets complexes à traiter en raison des matériaux précieux et des substances dangereuses qu'ils contiennent. Les écrans et smartphones faisant désormais partie du quotidien des adolescents, nous vous proposons de partir de ces usages pour s'interroger sur les déchets mais aussi sur les impacts qu'ils génèrent, tout en élargissant la réflexion à un autre sujet d'actualité : l'essor de l'intelligence artificielle. L'occasion également de se questionner sur notre **rapport au numérique.**

Le saviez-vous* ?

- Le **numérique** est responsable de **4 à 6%** des émissions mondiales de CO_2.
- Un **smartphone** de 150 g pèse en réalité **183 kg** si l'on tient compte de l'ensemble des ressources nécessaires à sa production.
- En Belgique, **37% des élèves** de 5ème et rhéto ont déjà utilisé une IA. pour leurs devoirs. L'IA générative pourrait générer jusqu'à **5 millions de tonnes** de déchets électroniques en plus d'ici 2030 (déchets de serveurs et data centers, puces électroniques...).
- Près de la **moitié** des jeunes Belges de **10 à 17 ans** dépassent **4 heures** de temps d'écran par jour en semaine.

Proposition d'action

Chaque jour de la semaine, proposez aux élèves du degré supérieur de participer à une activité sur leur temps de midi. L'ensemble des activités vous sont présentées en détails ci-dessous, et sont reprises sur l'**affiche** (**annexe 1**). Placez des affiches dans l'école au moins 2 semaines avant l'action, et organisez au minimum un passage dans les classes en parallèle pour présenter le concept aux élèves.

LUNDI – "INFORME-TOI !"

Action : Projection de mini documentaires afin d'introduire le sujet de la semaine : le numérique. Commencez l'activité en parlant du sens de cette semaine d'actions et des activités qui seront proposées.
Voici trois propositions de mini documentaires, disponibles gratuitement :

- Numérique : un désastre écologique à venir ? (9 minutes) : https://www.youtube.com/watch?v=oQl2641mcII

Vidéo, réalisée par le youtubeur "Cookie connecté", qui vise à informer et sensibiliser sur la pollution numérique. Questions pour lancer la discussion suite à la projection :

1. *Etais-tu conscient des impacts écologiques liés au numérique ? Quelle information te choque le plus ?*
2. *Concernant l'impact du streaming vidéo : serais-tu prêt à te passer de Youtube ou de Netflix pour diminuer ton empreinte numérique ?*

- Le travail des enfants derrière nos batteries (6 minutes) : https://www.youtube.com/watch?v=tbgJf_EkDv4

Vidéo Amnesty qui vise à sensibiliser sur le travail des enfants en RDC dans les mines de Cobalt. Questions pour lancer la discussion suite à la projection :

1. *D'après toi, les entreprises telles que Microsoft, HP, Samsung... sont-elles responsables ou innocentes ? Pourquoi ? Que penses-tu de la responsabilité du consommateur ?*
2. *Si tu pouvais parler au responsable de l'une de ces entreprises, que lui dirais-tu ?*

*Toutes les sources sont citées à la dernière page de ce dossier.

- Comment ChatGPT assoiffe cette population (10 minutes) : https://www.youtube.com/watch?v=LNoklk0NRmQ

Vidéo pour sensibiliser sur l'impact des centres de données, particulièrement gourmands en eau et souvent installés dans des régions touchées par un stress hydrique important. Questions pour lancer la discussion suite à la projection :

1. *A quelle fréquence utilises-tu Chat GPT ? Etais-tu conscient des impacts environnementaux liés à son utilisation ? Maintenant que tu le sais, serais-tu prêt à revoir ton usage de l'IA ?*
2. *Et toi, penses-tu que les technologies de demain pourront pallier aux problèmes causés aujourd'hui par ces data centers ? Quel est ton avis sur la question : agir dès maintenant, ou se reposer sur les technologies de demain pour nous tirer d'affaire ?*

Matériel à prévoir pour cette action

- Salle avec rétroprojecteur, écran et son, suffisamment grande pour accueillir un maximum d'élèves.
- Chaises en suffisance.

TO DO

Avant l'action :

- Visionner les documentaires et choisir celui ou ceux qui seront projetés le jour-J.
- Faire un test son et image.

Pendant l'action (au moins 2 élèves, à l'aise avec la prise de parole) :

- Accueillir les élèves et les inviter à s'installer.
- Expliquer pourquoi vous proposez cette semaine d'actions et présenter brièvement les autres activités de la semaine.
- Projeter la ou les vidéos.
- Lancer un mini-débat.

Après l'action :

- Rangement.

MARDI – "PARTICIPE À NOTRE ENQUÊTE !"

Action : Menez l'enquête auprès des élèves de l'école et informez-les sur les impacts du numérique (tant environnementaux que sur leur santé) et les pistes de solutions possibles. Plus spécifiquement, nous vous proposons de tenir 4 stands différents (libre à vous d'en tenir 2, 3 ou 10) :

- **Stand n°1 : *"Combien d'heures passes-tu sur les écrans ?"***

"Près de la moitié des jeunes Belges de 10 à 17 ans dépassent 4 heures de temps d'écran par jour en semaine" (info tirée du magazine Symbioses n°143 de mars 2025 intitulé "Du clic au dé-clic") : où se situent les élèves de votre école ? Proposez-leur, s'ils ont la possibilité d'accéder à leur smartphone durant l'activité, de vérifier leur temps d'écran dans les paramètres de leur téléphone "bien-être numérique". Ils sont alors invités à prendre la boule de couleur correspondant à leur temps d'écran moyen par jour (ex. : vert : moins de 2 heures, bleu : 2 à 4 heures, rouge : 4 heures et plus) et à la placer dans un bocal transparent.
Dans un deuxième temps, informez-les sur les impacts de ce temps d'écran sur leur santé : problèmes de concentration et de mémorisation, anxiété, troubles du sommeil... et distribuez-leur la fiche reprenant ces infos (**voir annexe 2**). Au terme de l'activité, vous aurez un aperçu de la situation dans votre école : les élèves se situent-ils au-dessus, en-dessous ou dans la moyenne de 4 heures de temps d'écran par jour ?

- **Stand n°2 : *"Depuis combien d'années as-tu ton smartphone ?"* et *"Sais-tu où le faire réparer ?"***

"*En moyenne en Belgique, on change de smartphone tous les 2 à 3 ans* " (info issue d'un article Ecoconso intitulé "7 conseils pour garder son smartphone plus longtemps") : où se situent les élèves de votre école ? Invitez-les à prendre une boule de couleur (ex. bleue) et à la placer dans le pot correspondant à l'âge de leur smartphone (moins d'un an,1 à 3 ans, 3 ans et plus). Si l'élève dispose d'un téléphone de seconde main, il peut remplacer sa boule (bleue dans notre exemple) par une boule d'une autre couleur.
Dans un deuxième temps, informez-les sur les bons réflexes à adopter pour augmenter la durée de vie de leur smartphone et distribuez-leur la fiche reprenant ces infos (**voir annexe 2**). Présentez-leur l'annuaire de la réparation présent sur le site de Repair Together, qui leur permet de trouver un réparateur proche de chez eux. Au terme de l'activité, vous aurez un aperçu de la situation dans votre école : les élèves se situent-ils au-dessus, en-dessous ou dans la moyenne de 2 à 3 ans de durée de vie pour un smartphone ?

- **Stand n°3 : *"Utilises-tu l'Intelligence Artificielle dans le cadre de tes travaux scolaires ?"***

"*En Belgique, 20% des élèves de 1re et 2e secondaire ont déjà utilisé une IA pour leurs devoirs, tandis que ce chiffre monte à 37% pour les élèves de 5e et 6e*" (info tirée du magazine Symbioses n°143 de mars 2025 intitulé "Du clic au dé-clic") : où se situent les élèves de votre école ? Invitez-les à prendre la boule de couleur correspondant à leur réponse (ex. : vert : oui, j'utilise l'IA pour l'école, rouge : non, je ne l'utilise jamais) et à la placer dans un bocal transparent.
Dans un deuxième temps, informez-les sur les impacts liés à l'utilisation de l'IA et distribuez-leur la fiche reprenant ces infos (**voir annexe 2**). Au terme de l'activité, vous aurez un aperçu de la situation dans votre école : quel est le pourcentage d'élèves qui utilisent l'IA pour leurs travaux scolaires ? Est-il inférieur, supérieur ou égal à la moyenne nationale ?"

- **Stand n°4 : *"Sais-tu de quoi est constitué ton Smartphone ?"* - atelier Repair Together**

"Un smartphone de 150 grammes « pèse » en fait 183 kilos, en se référant à son sac à dos écologique, basé sur le poids de l'ensemble des ressources nécessaires à sa production (minerais, eau, combustible fossile, etc.)" (info tirée du magazine Symbioses n°143 de mars 2025 intitulé "Du clic au dé-clic"). Ce stand sert à faire un zoom sur les composants d'un smartphone, en utilisant les outils mis à disposition par l'asbl Repair Together. Pour cela, disposez l'affiche présentant les composants d'un smartphone (voir **annexe 3**) en grand format sur une table ou au mur, accompagnée des "fiches métaux" (voir **annexe 4**). Les élèves ont alors l'occasion de parcourir les fiches métaux pour découvrir leurs caractéristiques, leur taux de recyclage (souvent très bas) et leurs producteurs. Récoltez les réactions des élèves : sont-ils surpris par ces découvertes ? Parlez-leur également des impacts sociaux, environnementaux et sanitaires liés à l'extraction de ces métaux (voir pages 2-3-4 de **l'annexe 5**). Enfin, distribuez-leur la fiche récapitulative (voir **annexe 2**).

Matériel à prévoir pour cette action

- 4 tables et 8 chaises pour les différents stands (4 stands en tout)
- Des fiches "Le sais-tu ?" à chaque stand à distribuer aux élèves intéressés. **Voir annexe 2.**
- 5 pots transparents (pour faire voter les élèves, mais vous pouvez penser à un autre système de vote) pour les stands 1, 2 et 3.
- Pour le stand 2, un ordinateur ou une tablette pour présenter aux élèves l'annuaire de la réparation sur le site de Repair Together : https://repairtogether.be/annuaire-reparation/
- De mini boules en papier ou pompons de couleurs pour faire voter les élèves pour les stands 1, 2 et 3. Avoir au moins 3 couleurs différentes et un nombre suffisant de boules.
- Pour le stand 4 : l'affiche (**annexe 3**) en grand format, les fiches métaux (**annexe 4**) imprimées en recto-verso et découpées.
- Facultatif : des bonbons ou autres friandises attrayantes à distribuer aux élèves lorsqu'ils passent aux différents stands.

TO DO

Avant l'action :

- Pour le stand 1, les élèves doivent accéder au paramètre "bien-être numérique" de leur smartphone pour consulter leur temps d'écran. Etant donné les récentes restrictions quant à l'utilisation du téléphone à l'école, pensez à demander une autorisation à la direction.
- Désigner deux personnes (minimum) responsables de chacun des stands le jour-J.
- Chaque duo parcourt la fiche "Le sais-tu ?" associée à son stand pour bien s'imprégner des informations. Pour le stand 4, le duo d'animateurs doit également parcourir les **annexes 4 et 5** pour s'en imprégner.
- Se procurer le matériel nécessaire (pensez récupération et seconde main) : pots, boules de couleurs...
- Réaliser les impressions des fiches "Le sais-tu ?" destinées aux élèves.
- Le jour-J : installer les stands pour qu'ils soient prêts dès le début du temps de midi.

Pendant l'action :

- Animer les différents stands.
- Comptabiliser le nombre de boules de couleurs obtenues pour chaque question.

Après l'action :

- Terminer le comptage et en tirer des conclusions à retranscrire sur l'affiche du vendredi.
- Rangement.

JEUDI – "LACHE TON ÉCRAN !"

Action : Depuis le 25 août 2025, l'utilisation récréative du GSM est interdite au sein de l'école, durant les cours et les moments de pause. Cette interdiction vaut aussi pour les sorties scolaires. La raison ? Une utilisation excessive des outils numériques nuit à la concentration, aux apprentissages, au bien-être... Et si on en profitait pour lever les yeux et apprécier notre environnement ? Ou encore, pour interagir vraiment avec celles et ceux qui nous entourent ? Pour ce troisième jour d'action, nous vous proposons d'organiser l'une des deux activités ci-dessous :

1. Une sortie/balade dans un espace vert proche de l'école. Vous pouvez également combiner cela avec une grande auberge espagnole (en insistant bien sur l'aspect zéro déchet) et des jeux.
2. Dans le cas où vous ne pourriez pas sortir de l'enceinte de l'école (ou en cas de mauvais temps), proposez aux élèves différents jeux pour se connecter les uns aux autres. Quelques jeux simples et rapides vous sont expliqués en détails en annexe 3. Vous pourriez également envisager un temps de midi "jeux de société" ou encore louer des jeux géants dans une ludothèque (https://bibliotheques.bruxelles.be/jeux/jeux-geants).

Matériel à prévoir pour cette action

- Il n'y a en principe aucun matériel à prévoir pour cette activité, sauf si vous choisissez d'animer un jeu nécessitant du matériel (comme le loup-garou ou le marshmallow challenge qui vous sont présentés en **annexe 6**), si vous optez pour un temps de midi "jeux de société" ou pour un temps de midi "jeux géants" (il faudra alors veiller à en apporter ou à les louer dans une ludothèque).

TO DO

Avant l'action :

- Réaliser un choix d'activité parmi les différentes options possibles : sortie, jeux (lesquels ? Avec ou sans matériel ?)...
- Si vous organisez une sortie dans un parc, veillez à obtenir les autorisations en amont et à prévenir les élèves.
- Jouer aux jeux choisis pour s'imprégner des règles.
- Le jour-J : installer le matériel avant le temps de midi, si matériel il y a.

Pendant l'action :

- Accueillir les élèves au point de rendez-vous fixé.
- 2 à 3 élèves, à l'aise avec la prise de parole, sont invités à animer les jeux et/ou à encadrer la sortie au parc.

Après l'action :

- Si vous êtes sortis au parc, vérifiez qu'aucun déchet n'a été oublié derrière vous.
- Rangement éventuel.

VENDREDI – "ENGAGE-TOI !"

Action : Nous vous proposons de clôturer cette semaine d'actions en musique. Diffusez la chanson "*Break up with your cellphone*" du groupe belge Colt (paroles en **annexe 7** : n'hésitez pas à en imprimer quelques exemplaires et à inviter les élèves motivés à chanter) et accompagnez-la de quelques pas de danse simples pour attirer l'attention et les regards. En parallèle, proposez aux élèves de signer une charte du numérique (voir **annexe 8**). Si possible, imprimez-la en grand format. Une fois un maximum de signatures récoltées, vous pourrez fixer cette charte aux murs de l'école, dans un endroit approprié (local informatique, réfectoire, cour...). Pensez également à publier une photo des signatures récoltées et/ou de vos pas de danse sur le **Padlet** : https://padlet.com/COREN_BE/Actions_2025_2026

Matériel à prévoir pour cette action

- Un baffle pour diffuser la musique.
- Des stylos pour que les élèves puissent signer la charte.
- Quelques exemplaires des paroles de la chanson à distribuer aux élèves qui souhaiteraient chanter (annexe 7).
- La charte (annexe 8) en grand format. Remarque : vous avez également la possibilité de la personnaliser !

TO DO

Avant l'action :

- Testez le baffle et le son.
- Préparez votre chorégraphie et recrutez des élèves intéressés de danser avec vous.
- Faites une répétition générale une fois avant le jour-J.
- Imprimez la charte (et personnalisez-la si vous le souhaitez !) en grand format.
- Imprimez les paroles de la chanson en quelques exemplaires.

Pendant l'action :

- Installez le baffle et la musique.
- Un maximum de danseuses et danseurs pour attirer les regards.
- Prévoyez 3 à 4 élèves qui passent auprès des autres pour les inviter à signer la charte.

Après l'action :

- **Faites une photo de votre charte et/ou une vidéo de la danse et partagez-la sur le Padlet : https://padlet.com/COREN_BE/Actions_2024_2025**
- Rangement et clôture de la semaine d'actions.

Bravo pour votre participation !

Sources

Sources utilisées pour la rédaction des différentes fiches présentées en annexe 2.
N'hésitez pas à les consulter si vous souhaitez creuser le sujet ! ;-)

Fiche 1 :

- Magazine Symbioses n°143 de mars 2025 sur le thème "Du clic au dé-clic". Disponible en ligne : https://www.reseau-idee.be/fr/symbioses-magazine?numero=143
- Campagne sur le bon usage des écrans menée par l'Institut d'Education Médicale et de Prévention. Article en ligne intitulé "Vos ados face aux écrans" : https://lebonusagedesecrans.fr/les-ecrans-et-votre-entourage/adolescents-ecrans/
- Article de la RTBF du 20 janvier 2025, rédigé par Marine Lambrecht, intitulé "Addict à votre smartphone ? Voici quelques conseils pour réduire votre temps d'écran". Disponible en ligne : https://www.rtbf.be/article/addict-a-votre-smartphone-voici-quelques-conseils-pour-reduire-votre-temps-d-ecran-11491064

Fiche 2 :

- Article tiré du site Ecoconso, rédigé par Renaud De Bruyn, mis à jour le 13 juin 2021, intitulé "7 conseils pour garder son smartphone plus longtemps". Disponible en ligne : https://www.ecoconso.be/fr/content/7-conseils-pour-garder-son-smartphone-plus-longtemps
- Infographie tirée du site "Qu'est-ce qu'on fait", rédigée par Camille Cazanave, intitulée "Comment devenir plus malin avec son téléphone ?". Disponible en ligne : https://www.qqf.fr/infographie/comment-etre-plus-malin-que-son-telephone/

Fiche 3 :

- Articlé tiré du site Bonpote, rédigé par Lou Welgryn et Théo Alves Da Costa, mis à jour le 4 septembre 2025, intitulé "Intelligence artificielle : le vrai coût environnemental de la course à l'IA". Disponible en ligne : https://bonpote.com/intelligence-artificielle-le-vrai-cout-environnemental-de-la-course-a-lia/
- Dossier intitulé "Les grands défis de l'IA générative", tiré du site Data For Good, rédigé par Lou Welgryn, Théo Alves Da Costa et Benjamin Rouif, juillet 2023. Disponible en ligne : https://dataforgood.fr/iagenerative/

Fiche 4 :

- Infographie tirée du site "Qu'est-ce qu'on fait", intitulée "Le smartphone, une relation compliquée". Disponible en ligne : https://archives.qqf.fr/infographie/52/smartphone
- Certaines informations sont tirées de l'animation "Les entrailles de mon smartphone" de l'association Repair Together.

Les **annexes 3** (composants d'un smartphone), **4** (fiches métaux) et **5** (impacts sociaux, environnementaux et sanitaires liés à l'extraction des métaux) sont toutes tirées de l'animation "Les entrailles de mon smartphone" de **Repair Together.** Ce matériel pédagogique est soumis à la licence Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0.

AVIS AUX ÉLÈVES DE 4ÈME, 5ÈME ET RHÉTO



Du 24 au 28 novembre

PARTICIPE À LA SERD* !

*Semaine Européenne de Réduction des Déchets

Lundi

Rendez-vous au local ..... pour la projection d'un documentaire sur le thème du numérique, suivi d'un débat. On te donnera toutes les infos sur l'organisation de la semaine.

Mardi

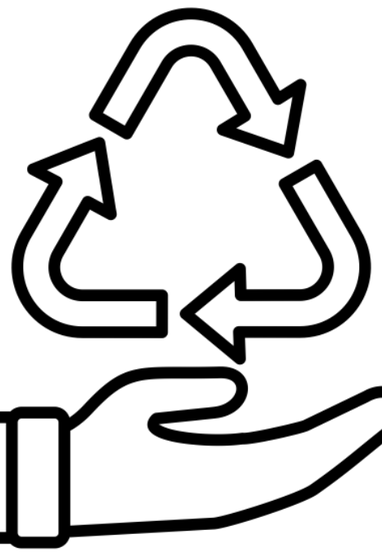
Participe à notre grande enquête et fais le plein d'infos sur le thème du numérique ! Rendez-vous .....

Jeudi

Lache ton écran et participe à notre temps de midi au vert et ludique. Rendez-vous ..... à .....h.....

Vendredi

Viens découvrir et signer la charte de l'école pour le numérique. Rendez-vous .....



Toutes les activités auront lieu sur le temps de midi.

Questions ? Contacte .....

CORENcomprendre et agir pour l'environnement

bruxelles environnement leefmilieu brussel .brussels

Eco-teens

SEMAINE EUROPÉENNE DE LA RÉDUCTION DES DÉCHETS

Eco-Schools

Fiche 1

IMPACTS DES ÉCRANS SUR TA SANTÉ



Le savais-tu ?

"Près de la moitié des jeunes Belges de 10 à 17 ans dépassent 4 heures de temps d'écran par jour en semaine".

Et alors ?

Cela n'est pas sans conséquence...

Passer de nombreuses heures à scroller sur les réseaux sociaux ou à jouer aux jeux vidéos peut avoir des effets néfastes sur ta santé, tels que :

- Un risque accru d'une alimentation déstructurée et de devenir obèse.
- Un sommeil perturbé : les jeunes souffrent aujourd'hui d'un déficit de sommeil, bien souvent dû à la pratique nocturne des écrans.
- Passer 14 heures ou plus par semaine sur les écrans augmenterait les risques d'hypertension.
- Il existe un lien entre une pratique excessive des écrans et l'apparition de signes de dépression.
- Une fatigue visuelle.

Quelques bons gestes à adopter...

- Désactive un maximum de notifications pour éviter de consulter ton téléphone au moindre "ding".
- Oublie ton smartphone de temps en temps en le mettant en mode avion ou en le laissant dans une autre pièce.
- Définis des limites de temps sur certaines applications où tu as tendance à t'attarder.
- Active un filtre noir et blanc pour être moins stimulé par les couleurs vives des applications.
- Fais en sorte que scroller ne soit pas ta dernière activité avant de dormir ni ta première activité à ton réveil.

Fiche 2

PROLONGE LA DURÉE DE VIE DE TON SMARTPHONE



Le savais-tu ?

"En moyenne en Belgique, on change de smartphone tous les 2 à 3 ans".

Et alors ?

Ton nouveau smartphone ?
Environ 4 fois le tour du monde...

Entre le moment où son modèle est imaginé et sa distribution dans les boutiques du monde en entier, un smartphone a déjà fait 4 fois le tour du monde. De plus, il est composé de 70 matériaux différents, dont 50 métaux (certains rares, d'autres précieux). Bref, changer de smartphone aussi vite qu'un swipe est une catastrophe pour la planète !

Quelques bons gestes à adopter...

Heureusement, il existe des bons gestes à adopter pour prolonger la durée de vie de ton téléphone. En voici quelques-uns :

- Faire attention aux situations et lieux à risque, comme les toilettes ou la piscine !
- Equipe ton smartphone d'une housse et d'un film protecteur d'écran.
- Pour préserver ta batterie, évite de la charger au-delà de 80% et ne descend pas en-dessous de 20%.
- Fais régulièrement les mises à jour de sécurité.
- Fais de la place : stocke tes photos et vidéos sur un disque externe, désinstalle les applis inutiles, archive tes messages...
- Utilise une carte SD pour avoir davantage d'espace de stockage.
- Avant d'acheter un nouveau téléphone, tente de réparer l'ancien !

LIEN VERS L'ANNUAIRE DE LA RÉPARATION DE REPAIR TOGETHER

Fiche 3

IMPACTS DE L'UTILISATION DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE



Le savais-tu ?

"En Belgique, 20% des élèves de 1re et 2e secondaire ont déjà utilisé une IA pour leurs devoirs, tandis que ce chiffre monte à 37% pour les élèves de 5e et 6e".

Et alors ?

Cela n'est pas sans conséquence...

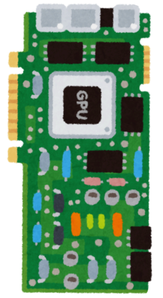
- L'impact environnemental de l'usage quotidien de l'IA générative dépasse largement celui de sa création. En février 2025, on comptabilisait 400 millions d'utilisateurs actifs par semaine.
- Qui dit IA dit data centers. En 2024, il existait 8000 data centers dans le monde, représentant environ 1,5% de la demande d'électricité mondiale.
- D'ici 2030, la consommation d'eau des data centers devrait atteindre 1200 milliards de litres d'eau par an, soit 480 000 piscines olympiques. Ces data centers se trouvent souvent dans des zones en stress hydrique.
- L'IA générative pourrait générer jusqu'à 5 millions de tonnes de déchets électroniques en plus d'ici 2030.
- Les géants de la tech, afin d'améliorer les réponses de leurs modèles d'IA, emploient des personnes des pays du sud (ex. Kenya) aux conditions de travail et de rémunération extrêmement précaires.

Mais alors, que faire ?

Tu as la possibilité d'agir à ton échelle. Par exemple, en t'informant davantage sur le sujet, en en parlant autour de toi ou en t'interrogeant sur tes usages : as-tu vraiment besoin de l'IA pour rédiger un mail ou pour traduire ton devoir de néerlandais ? Tu as déjà un outil superpuissant en toi : ton cerveau.

Fiche 4

LES COMPOSANTS DE TON SMARTPHONE



Le savais-tu ?

"Jusqu'à 70 matériaux et 50 métaux différents sont présents dans un smartphone, dont des métaux précieux comme l'or et l'argent et des métaux rares et spéciaux comme le tantale".

Et alors ?

Ton smartphone pèse lourd...

- Près de ¾ de l'impact environnemental du smartphone est dû à sa fabrication, et notamment à l'extraction de minerais.
- Les mines d'extraction se trouvent dans un nombre limité de pays, lointains pour nous (ex. Chine, RDC, Russie, Mexique...).
- L'extraction de métaux rares pollue les eaux et produit des déchets radioactifs qu'il faut gérer.
- Près de 200 étapes sont nécessaires pour transformer les minerais en composants électroniques, ce qui génère également énormément de pollution.
- Seule une vingtaine de matériaux sont aujourd'hui recyclables parmi tous ceux présents dans nos smartphones.
- On estime à plus de 100 millions le nombre d'appareils oubliés dans les tiroirs.
- Plus de 40 000 enfants travailleraient dans les mines de cobalt et de coltan.

Mais alors, que faire ?

La première chose à faire est de prolonger un maximum la durée de vie de ton appareil. Si tu es vraiment amené à changer de téléphone, opte pour un modèle d'occasion ou un modèle reconditionné. Un modèle reconditionné a un impact environnemental 2 à 4 fois inférieur à celui de la production d'un équipement neuf. Penses-y et parles-en autour de toi !

4 JEUX POUR UN TEMPS DE MIDI EXTRAORDINAIRE

JEU 1 : le fameux ShiBaFu

Placez les élèves en cercle. Chaque syllabe du « ShiBaFu » correspond à un geste :

- Le « Shi » : place les mains paume contre paume au-dessus de ta tête et puis fais un mouvement de balancier en fendant l'air vers le bas.
- Le « Ba » : place les mains paume contre paume au niveau de ton bassin et fais un mouvement de balancier en fendant l'air vers le haut (l'inverse du Shi).
- Le « Fu » : place les mains paume contre paume au niveau de ton épaule droite ou gauche et fais un mouvement de balancier vers le bas en oblique.

Un « Shi » est toujours suivi d'un « Ba » qui est lui-même toujours suivi d'un « Fu ». Cette boucle se répète à l'infini ! Pendant qu'on effectue un geste, on dit en même temps le nom qui lui correspond (« Shi », « Ba » ou « Fu »). On désigne un 1er joueur (joueur 1) qui lance un « Shi » à un autre joueur (joueur 2) de son choix. Attention, le contact visuel est primordial : on regarde bien les yeux de la personne à qui s'adresse le geste. Le joueur 2, qui reçoit le « Shi », enchaîne avec le « Ba » et le mouvement correspondant. Les joueurs se trouvant à sa gauche et à sa droite enchaînent tous les deux en même temps avec le « Fu ». Le joueur à sa droite tend les bras vers la gauche (donc vers le joueur 2). Le joueur à sa gauche tend les bras vers la droite (toujours vers le joueur 2). Une première boucle est bouclée. Le joueur 2 relance alors un « Shi » à un autre joueur du cercle, qui enchaîne avec le « Ba », et ainsi de suite, comme expliqué ci-dessus.

Un joueur est éliminé si :

- Il ne regarde pas clairement la personne à qui s'adresse le geste.
- Le geste ne correspond pas au son effectué.
- Il prend trop de temps (le but est qu'il y ait un rythme soutenu et de l'énergie !).
- Il ne réagit pas (ex. oublie de faire le « Fu » ou le réalise trop tard).

Lorsqu'un joueur est éliminé, il se place au centre du cercle. Réalisez d'abord un tour de chauffe pour que les élèves intègrent bien les différents gestes/sons et enchaînements, puis débutez. Le but est d'aller vite !
A la fin, il ne reste plus que 3 joueurs qui sont sans cesse en train de faire un des 3 gestes, jusqu'à ce que l'un d'eux soit éliminé. Il reste alors les 2 vainqueurs !

JEU 2 : l'intemporel loup-garou

Tout le monde a joué au moins une fois dans sa vie à une partie de "loup-garou". Que l'on ait 6, 15 ou 60 ans, cela fonctionne toujours. Si vous ne vous souvenez plus des règles, faites un tour sur ce site où elles sont très bien expliquées : https://partage.lesscouts.be/fr/activites/veillee/260-loup-garou?thematique=autre
Il n'est pas nécessaire de disposer du jeu. Vous pouvez créer les cartes vous-mêmes. Bon amusement ! ;-)

JEU 3 : l'original marshmallow challenge

Attention, ce jeu nécessite du matériel, et un peu de temps (compter 30 minutes au total).
L'idée est de répartir les élèves en groupes (de 4 à 6 personnes) et de distribuer un kit à chaque groupe (contenant notamment des spaghettis et un marshmallow), à partir duquel ils devront construire la tour la plus haute possible et autoportante, en 18 minutes maximum. Retrouvez les explications détaillées du jeu par ici : https://imfusio.com/fr/bibliotheque/marshmallow-challenge

JEU 4 : le complexe noeud humain

Tous les élèves sauf un se tiennent par la main pour faire une ligne. Sans se lâcher les mains, ils se mêlent en passant en dessous ou au-dessus des mains de 2 personnes afin de faire un gros nœud humain. Celui qui est resté à l'écart est le "démêleur". Quand le nœud est formé, il doit démêler les personnes en donnant les instructions : qui passe où.

BREAK UP WITH YOUR CELLPHONE - COLT

I know you keep in touch with those friends in Hawaii
Those you met last year, travelling on the globe
But don't you think it's rude for those friends down the road
They're still waiting for your house-warming since last month
But you called off again, since you had a date with your screen

Refrain

Please, please, please break up with your cellphone
Please, please, please break up with your cellphone

Hey, tout seul avec ma sœur
Seul un 5 pouces peut nous séparer
Du bout d'mes 10 doigts, j'suis à 100%
Toute la nuit, veiller sur toi
De rêves, tu t'es fait rechargée, hey
Du bout d'mes 10 doigts, j'peux te voir
Du bout d'mes 10 doigts, j'peux entendre ta voix, mais
Je sais et je subis le fait que je ne pourrai jamais t'avoir
Mariage, concert, naissance tout ça dans ta pellicule, mais
Est-ce que dans ta mémoire, toi, tu les as vraiment vécus ?
Non, 80%, 20% d'perdu
Un cinquième d'une vie, ça va vite
On est 20 dans le tram, tout le monde parle à quelqu'un
Pourtant, entre eux, personne communique
Sur Insta, ta vie est plus belle
Ton troisième œil, un single, 12 mégapixels
Dans l'train, dans l'tram sur ton tel
T'as fait un voyage Hawaï, retour Bruxelles

Refrain

You're disobedient
And halfway from the hang up
Don't stay until the end
Could you join us for dinner?
You think you have it all
But if you can't find a plug, you'll end up on your own
You'll end up on your own, you'll end up on your own

T'es à la moitié d'tes capacités (50%)
En story, tu m'racontes ta routine
Tu t'sens comme un poisson dans cet air mortel
Et dans tous ces putains d'sons qui t'assour- (notification iPhone)
Quoi ? Toi, tu dis que t'as peur, que ça te saoule
Regarde moi avec ma sœur, regarde c'qu'on ferait pour le buzz
J'me suis retrouvé sur un toit et j'ai regretté
Ouais, c'est pelant, j'voulais attirer les groupes
Au final, je me suis retrouvé fêlé
Tout s'est chamboulé dans ma tête
Ou bien je saute ou bien j'avance, au final j'ai gardé la tête
Pendant un temps, j'ai eu ma fête, maintenant c'est à mon tour d'en faire
Ouais, j'ai avancé jusqu'au bout, ça m'fait rire, j'les vois tous se taire

Refrain x3

La batterie de votre iPhone est chargée à 10%

Oh, putain d'merde, un dixième d'une vie ça passe vite en fait
T'as encore une dernière tof à poster mais cette fois-ci tu peux pas recharger

FIN

Charte NUMÉRIQUE

Dans notre école*

- Les élèves passent en moyenne …… heures par jour sur les écrans.
- ….. % des élèves ont leur téléphone depuis moins d’un an.
- ….. % des élèves utilisent l’intelligence artificielle pour leurs devoirs.

Ne te laisse pas influencer par les pubs !

Prends le temps de bien réfléchir à ce dont tu as besoin.

Déconnecte de ton smartphone !

Mets-le en mode avion de temps en temps, et règle tes paramètres pour interdire les notifications inutiles.

Répare quand cela est possible !

Et en dernier recours, amène ton téléphone dans un magasin spécialisé pour qu’il soit recyclé.

Evite l’IA à tout-va !

Il y a d’autres façons, plus sobres en énergie, d’obtenir des réponses à tes questions.



Adopte les bons gestes !

Télécharge tes musiques/vidéos au lieu de les streamer, privilégie le WiFi à la 4G et la qualité standard à la HD.

**Ces statistiques ont été évaluées sur base d'un échantillon de …….. élèves ayant participé à l'activité du mardi de la semaine SERD.*

Signataires :