

Activité

« Bataille de la Tech / de l'IA »

Auteurs

- [Association Latitudes](#)

Principe général

[La Bataille de la Tech](#) vise à explorer les enjeux sociaux et environnementaux du numérique, et découvrir les leviers d'actions pour y répondre.

Objectifs

- Comprendre les enjeux du numérique
- Identifier des moyens de passage à l'action

Notions et concepts mobilisés

- Impacts sociaux et environnementaux du numérique et de l'IA
- Fiabilité de l'information et biais algorithmiques
- Données personnelles et propriété intellectuelle
- Numérique citoyen, sobre, accessible, durable

Compétences visées (réf : Green Comp)

- S'ouvrir à la complexité dans la durabilité
 - Pensée systémique

- Pensée critique
- Agir pour la durabilité
 - Action individuelle

Public de l'ESR concerné

- Adapté à tout public étudiant de premier cycle
- Adapté à tous les profils disciplinaires (pas de prérequis).

Modalité envisagée, nombre de participants & animation

- Présentiel
- Travail en groupe, par petits groupes de 5

Formation

- Il est possible d'animer soi-même l'atelier en étant préalablement formé (formation payante)
- Une demande d'animation (payante) par une personne déjà formée peut également être faite

Matériel requis

- Le jeu de cartes imprimé (si l'animation est réalisée en interne après formation)

Étapes du travail

1. Compréhension des enjeux (1h) : grâce à des discussions en petits groupes de 5, les participants et participantes explorent les enjeux sociaux et environnementaux du numérique.
2. Passage à l'action (1h) : les personnes découvrent des actions à mener à leur échelle et débattent de la facilité de mise en place et de l'impact de chaque action.

Durée de l'activité

- La durée recommandée est de 2h

Licence Creative Commons BY-NC-SA 4.0
UVED – Février 2026