



# BILAN DE LA DÉMARCHE 2022

HÔTEL DE LA MÉTROPOLE DE LYON  
ET TOUTE L'ANNÉE SUR LA MÉTROPOLE DE LYON



# SOMMAIRE



## BILAN DE L'ÉVÉNEMENT

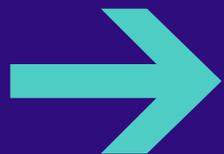
- 1. Super demain 2022, le résumé**
- 2. Les 4 réussites de cette édition**
  1. Une communauté professionnelle renouvelée
  2. Des dispositifs éducatifs sur le corps et le numérique
  3. Une éducation au numérique adaptée au moins de 13 ans et à leurs parents
  4. Une campagne de communication (très) impactante

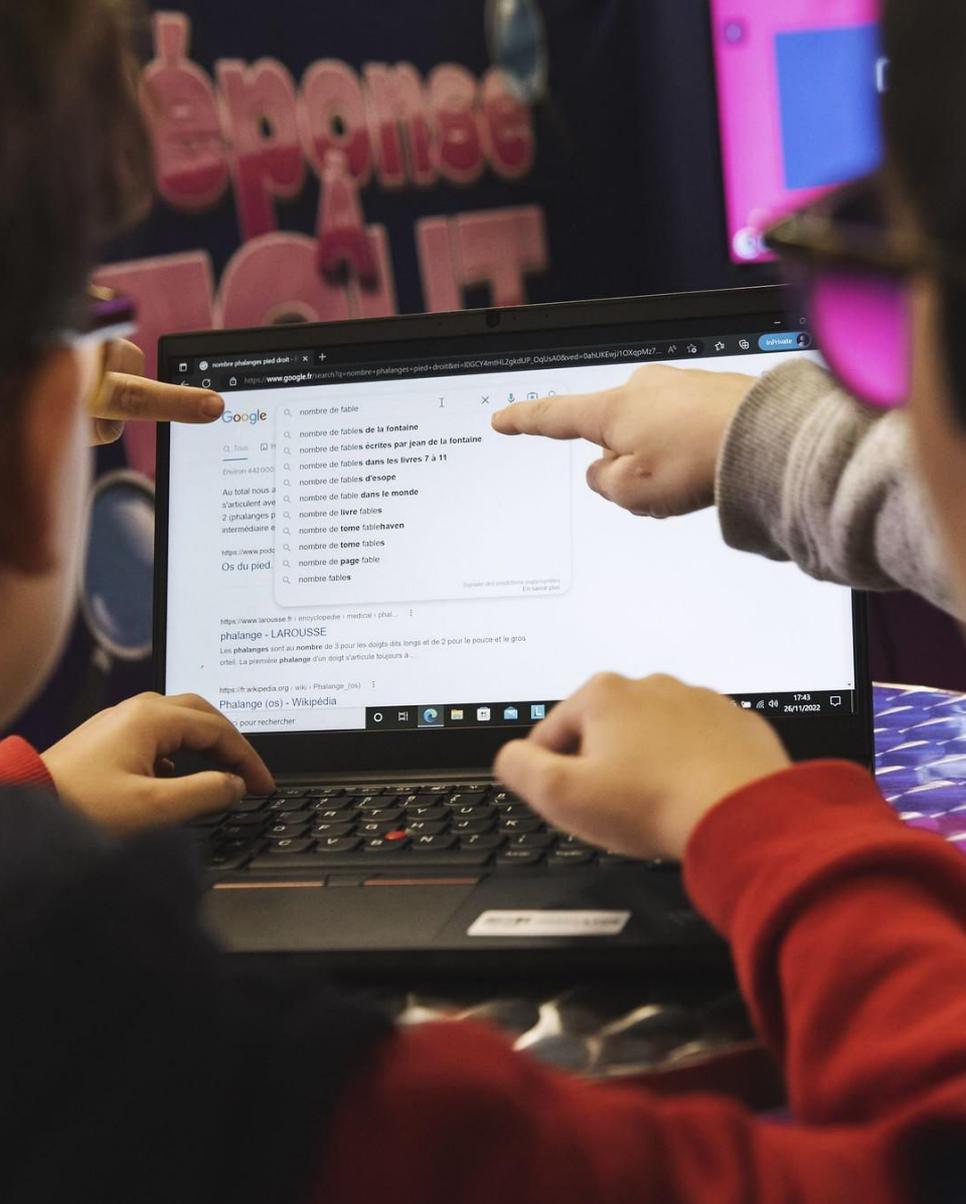
## BILAN DES INTERVENTIONS SUR LES TERRITOIRES

- 1. Un programme d'intervention gratuit dans les collèges**
- 2. Sept communes accompagnées**

---

# BILAN DE L'ÉVÉNEMENT 2022





**Si le numérique était virtuel, il ne susciterait pas les enthousiasmes et les inquiétudes des parents d'aujourd'hui. Depuis longtemps, Super Demain le démontre : le numérique n'est pas virtuel.**

Et cette année, nous avons décidé d'insister sur ce point, en nous intéressant à ce que le numérique fait... aux corps : ceux des enfants, des ados, des parents et des adultes qui les encadrent et les accompagnent. Qu'il s'agisse de la façon dont le numérique influence nos représentations de ce que sont des corps "normaux", des outils qui font des corps des interfaces pour piloter des outils numériques ou des innovations qui "augmentent" ou "réparent" des corps.

Le parcours que nous avons proposé a permis de mieux comprendre, analyser et critiquer les usages et technologies émergentes.

**Vous avez été enthousiasmés par certaines propositions, étonnés, re-inquiétés parfois, voire bousculés par d'autres, et c'est normal.**

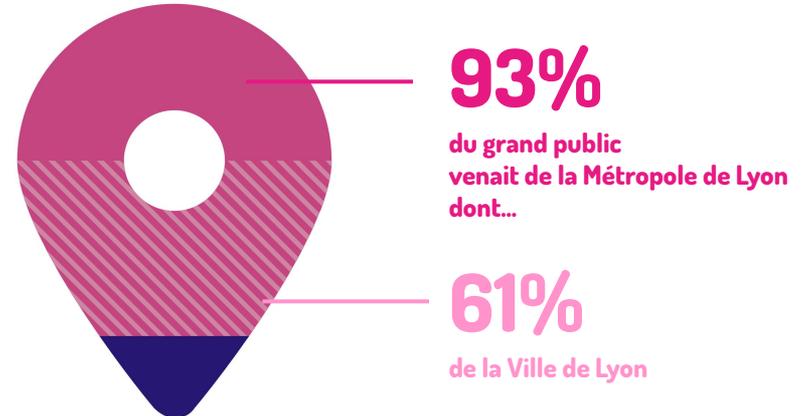
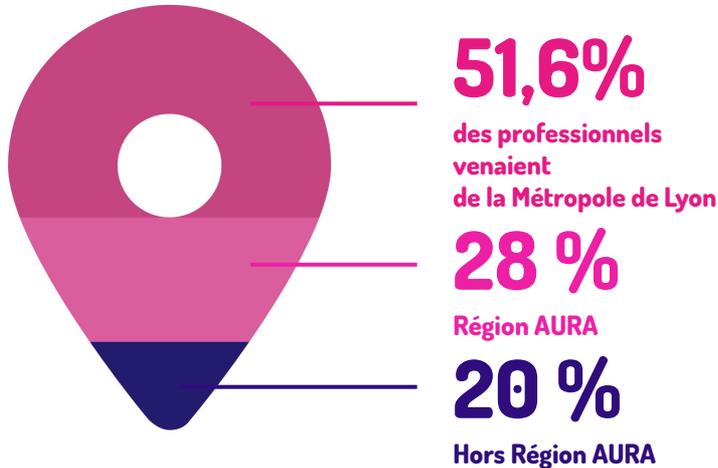
Le plus important, dans ce rendez-vous, c'est de les découvrir et de les comprendre, afin de pouvoir les expliquer aux générations futures et de vous positionner en connaissance de cause.

---

**SUPER DEMAIN  
2022,  
LE RÉSUMÉ**



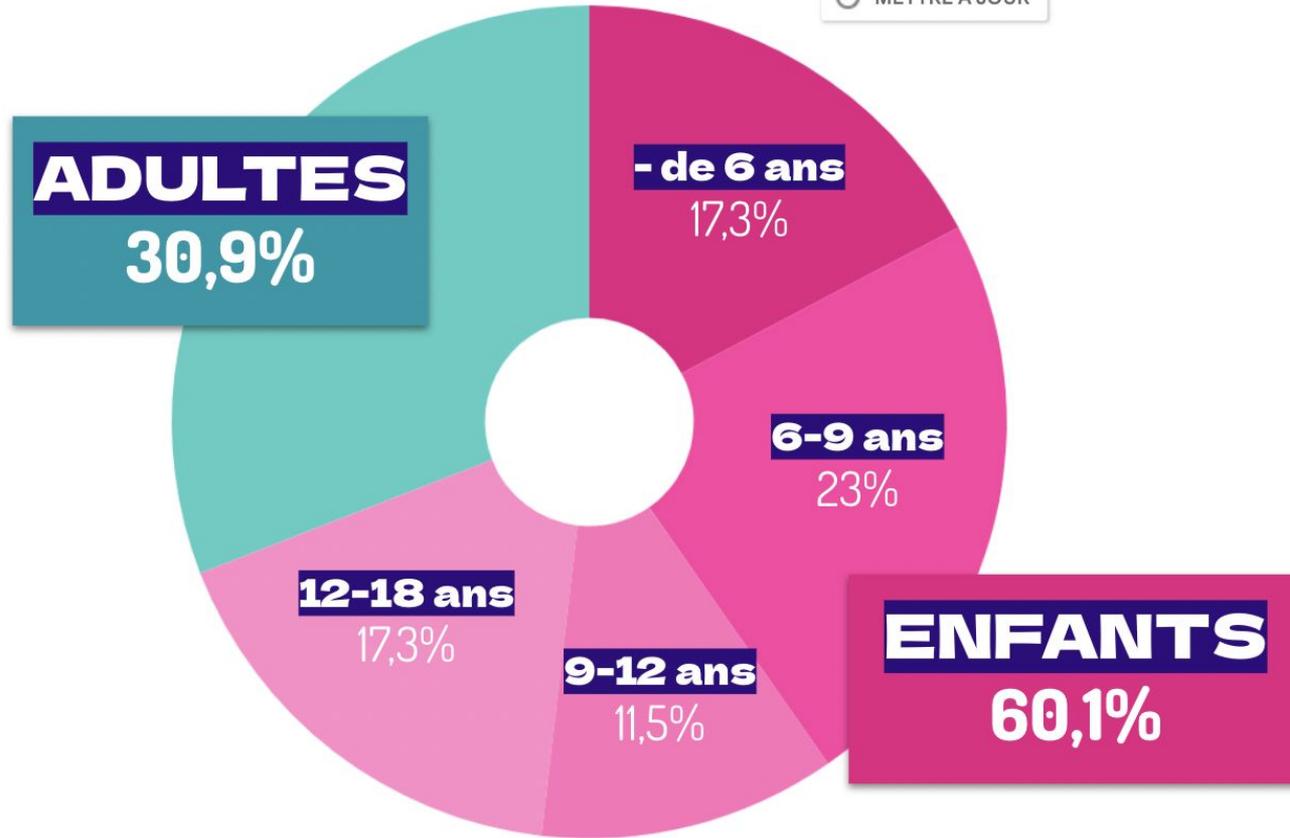
# LES CHIFFRES



**UN ÉVÉNEMENT MÉTROPOLITAIN, ANCRÉ SUR SON TERRITOIRE**

## Les tranches d'âges des personnes présentes à l'événement Grand Public

 METTRE À JOUR



LES  
4 RÉUSSITES  
DE CETTE  
ÉDITION



# 1 UNE COMMUNAUTÉ PROFESSIONNELLE RENOUVELÉE



Cette année, l'édition a bénéficié d'une implication importante de partenaires - experts et acteurs territoriaux - autour de la programmation.

**Nous nous félicitons en particulier de :**

- la forte mobilisation des pros et de leur grande satisfaction
- la production de ressources capacitanes, diffusées dans le cadre de la communication, pour défendre nos sujets
- les sujets (prospectifs) développés dans une programmation diversifiée et participative

# 2

ateliers avec des pros  
pour préparer la programmation  
thématique

19 MAI

31 MAI

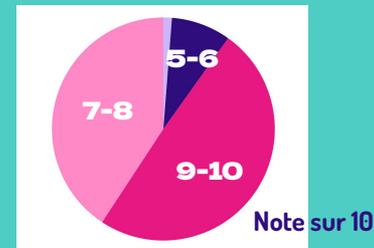
# 33

temps  
forts

- 1 PLÉNIÈRE
- 9 MASTERCLASS
- 9 ATELIERS
- 10 DÉMOS
- 4 VISITES GUIDÉES

# 90%

sont satisfaits  
de la journée  
professionnelle



# 70

professionnels  
invités au déjeuner

## Un évènement capacitant

Cette année, la journée professionnelle de Super Demain s'est réinventée en organisant de nombreux ateliers de co-conception pour mettre les acteurs de terrain en situation et développer leur savoir-faire. **Ateliers, démonstration de ressources, masterclass et visites guidées ; l'ensemble des formats visent à mieux outiller les professionnels de l'éducation.**



20% viennent pour participer à des ateliers pratiques



33% des pros viennent pour découvrir des ressources



40% viennent pour bénéficier d'apports théoriques

**50% des professionnels** disent maîtriser les enjeux de l'éducation aux médias numériques et vouloir monter en compétences.

## Une audience nationale

78%

des participants et participantes sont venus à Super Demain pour la première fois.

50%

des participants interviennent sur le territoire de la **Métropole de Lyon**. Mais Super Demain grandit. désormais les professionnels viennent de l'ensemble du territoire national (et de Belgique...)

20%

des professionnels mobilisés viennent d'un autre territoire que celui de la **Région AURA** : la Bourgogne-Franche-Comté, l'Île de France, la Nouvelle Aquitaine, la Normandie, la Haute-Garonne, le Centre Val de Loire, et les Hauts-de-France.

La **plénière d'ouverture** a permis de lancer la journée professionnelle en permettant d'offrir un temps de prise de parole à quelques uns de nombreux partenaires, mobilisés pour cette journée.

- **Dominique Megard Marchalot**, Présidente de Fréquence écoles
- **Véronique Moreira**, Vice-présidente de la Métropole de Lyon en charge de l'éducation et des collèges
- **Émeline Baume**, Vice-présidente de la Métropole de Lyon en charge du numérique
- **Bertrand Maes**, Adjoint au numérique de la Ville de Lyon
- **Denis Millet**, Délégué de région académique au numérique adjoint, Conseiller du recteur de l'académie de Lyon
- **Thomas Rohmer**, Directeur de l'association OPEN
- **Étienne Mineur**, Designer et éditeur
- **Jennifer Elbaz**, Chef de projet en éducation numérique à la CNIL



Une plénière retransmise en live, sur youtube et accessible en replay > 214 vues



## Des formats impliquants

### LES ATELIERS

Un format dynamique pour proposer un temps d'échanges, propice au partage d'expérience, et à la conception de dispositifs.

### LES MASTERCLASS

Une intervention méthodologique et illustrée, afin que chacun et chacune puisse se saisir du sujet et s'inspirer.

## Les sujets de Super Demain 2022 :

- **Quels modèles pédagogiques pour l'éducation au numérique ?**  
Réaliser un escape game (vraiment fun) pour développer les compétences de son public. Allier éducation au numérique et culture scientifique. Utiliser une base de données ouverte. Se saisir autrement du smartphone dans les structures d'éducation populaire.
- **Comment développer l'esprit critique des publics face aux médias numériques qu'ils consomment ?**  
Permettre aux familles de mettre à distance les discours publicitaires de l'industrie alimentaire. Favoriser l'égalité des genres en misant sur l'éducation aux médias numériques.
- **Quelle prise en compte du handicap dans les projets d'éducation au numérique ?**  
Mobiliser des ressources et des jeux vidéo accessibles dans les médiathèques. Développer des activités d'éducation au numérique adaptées aux jeunes déficient·es intellectuel·les.
- **Comment accompagner concrètement les enfants et leur famille ?**  
Découvrir l'impact du numérique dans le rythme de vie des enfants. Faire le point sur les conséquences des activités numériques sur le corps des enfants. Gérer l'opposition entre réel et virtuel.
- **Quelles compétences développées en réaction au développement de l'intelligence artificielle ?**  
Se saisir de l'IA et penser des ateliers pour tous les publics. Apprendre à traiter les questions éducatives posées par l'IA.

## DÉMOS

Lors des démos, les participants découvrent des ressources ou des projets à prendre en main, accessibles et adaptés aux enjeux de l'éducation au numérique.

## VISITES GUIDÉES

Lors des visites guidées, les participants naviguent au sein d'un espace dédié à un âge ou au sein de l'exposition, accompagnés par un médiateur expert.

Vidéo, jeux de carte, quiz, comment sensibiliser les 8-10 ans à la protection de leur identité en ligne ?  
**CNIL**

Un photoblaba pour discuter des écrans avec les publics  
**Vincent Bernard**

Résolab, le réseau social pour expérimenter avec les jeunes  
**Gilles RIBA**

Éveiller les plus petits à l'électronique grâce à des dispositifs en e-textile  
**Premiers cris**

Découvrez "Keep in Touch", une box de ressources éducatives pour les 3-6 ans  
**Média Animation**

Éduquer à la pub autrement : le dispositif  
Ma petite Agence par  
**Fréquence écoles**

Ateliers itinérants de création numérique : pourquoi, comment, avec quels résultats ?  
**Combustible Numérique**

Ludinet : explorer les bases d'internet et des interactions en ligne avec des élèves de cycle 3  
**par Fréquence écoles**

Como education : raconter avec les petits des histoires sonores et en mouvement  
**Premiers cris**

CLASS CODE : se former au code et à l'IA, en ligne  
**Bastien Masse**

## Une communication de fond qui favorise la compréhension de nos sujets

Nous avons choisi de mettre en ligne de nombreuses ressources toute l'année, sur les réseaux de Super Demain et Fréquence écoles à destination des professionnels :

- Les formats s'appuient sur de la vidéo qui produit du message impactant et de l'engagement.
- Le format podcast permet, lui, de prendre le temps de l'explication et de la rencontre.

### LES PODCASTS CONVERSATION AVEC UN PSY

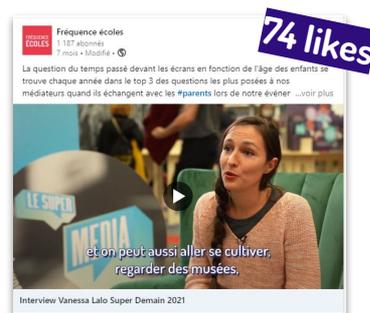
Daphné et Kevin : Vision du corps et consommation excessive de jeux vidéo - 127 écoutes

Salima : serveur Discord, amour à distance et phobie scolaire - 44 écoutes

Cyberharcèlement et frontière vie en ligne/vie hors ligne - 41 écoutes

Contrôle parental et sociabilités adolescentes - 75 écoutes

Écrans et sommeil - 84 écoutes



Cette année, encore la journée des pros était complète en 2 semaines.

1 kit de communication clef en main pour que nos invités soient des ambassadeurs de la démarche



## 2 DES DISPOSITIFS ÉDUCATIFS SUR LE CORPS ET LE NUMÉRIQUE



Le corps est en passe de devenir une interface à part entière, qui permet de jouer, d'interagir, de déverrouiller un téléphone du bout des doigts ou en positionnant son visage face à la caméra. Révélé ou augmenté, ce corps peut aussi être mis à mal dans les mondes numériques pour les enfants, en particulier.

**Voici les 4 espaces construits à cette occasion :**  
**LE CORPS INTERFACE - LE CORPS AUGMENTÉ**  
**LE CORPS CHAMBOULÉ - LE CORPS AVATAR**

Cette année, l'espace thématique participatif a particulièrement permis le développement de nouveaux dispositifs, activables tout au long de l'année, et s'est révélé être particulièrement pertinent pour les professionnels de l'éducation.

### Les dispositifs pédagogiques sur la thématique du corps

#### LE CORPS INTERFACE

- Les Interfaces casse-tête
- Les jeux vidéo en mouvement

#### LE CORPS AUGMENTÉ

- Robot Docteur Maboul
- Télémission

#### LE CORPS CHAMBOULÉ

- Ma Petite Agence
- Plus ou moins ?
- MMORP...AARGH!

#### LE CORPS AVATAR

- Mon Totem
- Télémission

## Une audience de professionnels qui ne cesse de croître et se structurer

### → LA MOBILISATION DE L'ÉDUCATION NATIONALE

**Cette année, 15 enseignants référents aux usages numériques se sont déplacés à l'échelle académique.**

Un focus sur l'étude EDU2030 a permis de revenir sur le développement des compétences numériques des élèves, et la formation des enseignants.

### → LA MOBILISATION DES CITÉS ÉDUCATIVES

**Un atelier dynamique (et éclairant) dédié aux cités éducatives a permis de mettre en discussion les différentes manières de travailler autour des enjeux de l'éducation au numérique,** en s'appuyant sur la complémentarité des acteurs de l'éducation nationale, des communes, de la préfecture ou des réseaux associatifs.

*Avec les villes de Villeurbanne, Gennevilliers, Saint-étienne, Dijon, Bourges...*



# 2390

abonnés sur twitter

# 1187

abonnés sur linkedin

# 2829

contacts pros qualifiés  
sur notre base de données

**Les professionnels des bibliothèques et les médiathèques ainsi que les professionnels des centres sociaux étaient fortement représentés pour cette édition de Super Demain.**

**Cette évolution des publics montre bien que les acteurs de la médiation culturelle se saisissent désormais pleinement du développement des compétences numériques, de tous et toutes.**



## Des conseils pour les parents

Cette année, nous avons fait le choix de formaliser des conseils et de les rendre accessibles aux parents pour aider les parents à agir, au quotidien.

- 1 **Le temps passé sur les écrans n'est pas le plus important.**  
Intéressez vous surtout à ce que les enfants font, devant, avec et autour.
- 2 **Chacun son cadre, il n'y a pas de recette de la parentalité numérique.**  
L'important est d'avoir des règles d'usages suffisamment claires et justes.
- 3 **Les codes de la communication en ligne ne s'apprennent pas par magie :**  
emojis, utilisation de photos, de memes...
- 4 **Les activités numériques ne sont pas des temps calmes.** Elles fatiguent parce qu'elles mobilisent la concentration et peuvent aussi mettre notre corps en activité.
- 5 **Expliquer (quand c'est possible) le fonctionnement technologique à vos enfants !** La robotique n'est pas magique.
- 6 **Difficile d'être partout, en même temps, même si le numérique l'encourage.**  
**Apprenons aux enfants à gérer cette frustration et à canaliser leur attention !**



personnage nous représentant dans les jeux vidéo.

Grâce au numérique, les enfants peuvent être ailleurs et ici, en même temps. Ils construisent des identités en ligne et s'intègrent dans des communautés.

**Bienvenue dans l'espace qui permet de revenir et de construire ce CORPS AVATAR dans les espaces numériques.**

- 4 CONSEILS POUR LES PARENTS D'AUJOURD'HUI**
- 1 **Les codes de la communication en ligne ne s'apprennent pas par magie.** Emojis, memes, utilisation de photos, de memes... Le langage des images peut se travailler aussi en famille.
  - 2 **Difficile d'être partout, en même temps.** Sans compter que la peur de manquer quelque chose peut aussi mettre la pression. Apprenons leur à gérer cette frustration.
  - 3 **Dans les mondes numériques, on peut choisir son (ou ses) identité(s).** Finalement, accompagner la création de leur(s) identité(s), c'est les aider à grandir.
  - 4 **Les DOU\* sont claires, pas de compte sur les réseaux sociaux avant d'avoir 13 ans.** Pourtant dans les faits, les enfants possèdent des comptes. Clarifiez vos contradictions pour aider vos enfants à s'épanouir (aussi) avec le numérique.

MON TOTEM  
TÉLÉMISSION

## Focus : Plus ou moins ?

*Plus ou moins ?* est un jeu de cartes conçu pour les enfants entre 6 et 9 ans.

Les enfants sont invités à classer leurs personnages de dessins animés préférés en fonction de critères : masculin/féminin ou beau/moche.

**Le but ? Que les enfants découvrent la notion de stéréotype pour comprendre comment les médias influencent leur manière de voir le monde et les autres.**



## Focus : MMORP...AARGH!!

Lors de nos activités numériques, nous ressentons une large palette d'émotions. **MMORP...AARGH!!** est un escape game pour apprendre à les réguler.

Les joueurs et joueuses deviennent des gestionnaires de crise en "mission régulation" pour un jeune garçon qui est en totale alerte rouge à raison d'une partie de jeux vidéo. Une fois que toutes ses jauges sont revenues à l'équilibre, les participants découvrent des pistes pour développer son auto-régulation comme savoir identifier les signaux corporels ou encore nommer l'émotion ressentie.





## Focus : Le partenariat le Dn Made Numérique

Pour la deuxième année consécutive, l'équipe pédagogique de Super Demain a collaboré avec une classe d'étudiants de l'école supérieure de design de Villefontaine. **Le projet ? Réaliser 4 jeux vidéo mettant le corps à contribution de manière originale.**

- Les super productions :
- **Les Axonautes** pour tester sa motricité fine ;
  - **Caddy Drift** pour transformer son corps en manette de jeu ;
  - **Blind Mission** pour tester ses sens ;
  - **Champiland** pour se mouvoir dans l'espace.
- 
- 



## Focus : Le partenariat avec l'entreprise Awabot

Super Demain a accueilli cette année un invité très particulier : un robot de téléprésence de l'entreprise Awabot, spécialisée dans la robotique de service.

Autour d'une enquête à résoudre, les enfants ont pu découvrir le fonctionnement du robot en étant séparés spatialement : d'un côté, **l'enfant-pilote faisant l'expérience de la désincarnation et de l'autre, % enfants en présence du robot faisant, eux, l'expérience de la collaboration avec une machine (en apparence!).**



# 3 UNE ÉDUCATION AU NUMÉRIQUE ADAPTÉE AUX MOINS DE 13 ANS ET À LEURS PARENTS



La répartition en espace par âge que nous avons choisi de construire, force le développement de contenus adaptés aux usages.

Ces espaces participatifs permettent de jouer, d'échanger et de comprendre le fonctionnement des mondes numériques grâce à des médiateurs et des médiatrices numériques.

## LES - DE 6 ANS

Un espace pour expérimenter un numérique adapté aux plus jeunes : motricité fine, jeux d'apprentissage, de mémoire...



## LES 6-9 ANS

Data, jeu vidéo, réseaux sociaux, recherche d'information : un espace pour s'amuser tout en apprenant plein de choses sur le monde numérique dans lequel nous vivons.



## LES 9-12 ANS

Un espace pour aider les jeunes ados et pré-ados à être autonomes dans leurs pratiques sur la toile, où ils vivent une grande partie de leur sociabilité.



## De nouveaux participants et participantes

La fréquentation de cette année a fait la preuve de l'intérêt manifeste pour l'éducation aux médias numériques des parents comme des professionnels mais aussi d'un savoir faire de Fréquence écoles pour la mobilisation du grand public.

# 85%

de personnes n'étaient jamais venus à Super Demain

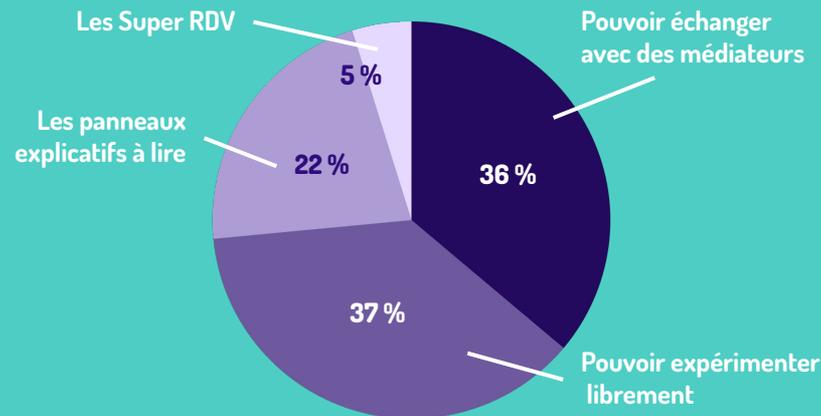
# 94%

de personnes viennent de la Métropole de Lyon  
*(dans la continuité de l'année 2021)*

## Des publics (très) satisfaits !



Les publics ont particulièrement apprécié le goût de la liberté mais avec des conseils et des panneaux quand même





MJC, CENTRES SOCIAUX, MAISON DE L'ENFANCE :  
ET SI VOUS ORGANISIEZ UNE VISITE FAMILIALE  
**DE SUPER DEMAIN ?**

LE 25 NOV. 2022

#SUPER  
DEMAIN

Sur les deux jours, des animateurs famille et jeunesse ont été mobilisés pour organiser des sorties en famille, lors de Super Demain. Plus de 250 personnes ont pu profiter de ces temps d'accueil privilégiés.

## Des super-rdv repensés pour un succès public

En plus des ateliers par espace, ces rendez-vous sont des moments ludiques et interactifs à destination des enfants accompagnés de leurs parents. pour travailler nos objectifs éducatifs, en collectif.

- 20 Super RDV mobilisant 500 personnes
- Des temps forts à partager en famille, sous la forme de jeux et de discussions
- Des ateliers participatifs pour créer la carte postale de Super Demain avec une intelligence artificielle ou un atelier de découverte des effets spéciaux, utilisés dans les films.
- Des ateliers pour mettre le corps à l'honneur avec un défi de danse TIK TOK, animé par un danseur professionnel.

## Focus : le rendez-vous des célestins le 12 novembre

Cette année, une semaine avec le grand évènement, nous avons organisé en partenariat avec le Théâtre des Célestins, un rendez-vous culturel à destination des adultes pour discuter de la place du numérique dans nos vies. Cette rencontre s'intéressait à l'ubiquité, à l'ici et là-bas, souvent vécue dans les mondes numériques.

68

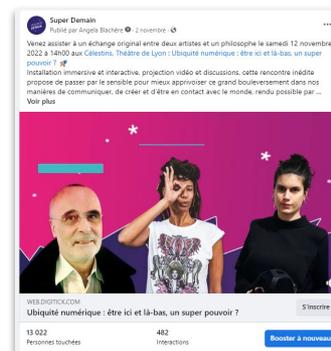
personnes

43%

ne connaissaient pas Super Demain

85%

déclarent venir à Super Demain



Posez 1  chacun !!!

## TU PRÉFÈRES

Jouer aux jeux vidéo  
avec tes potes

Faire des photos de  
toi avec des filtres



## Des dataviz tangibles et participatives

Une dataviz massive qui permet de donner la parole  
aux enfants et à leur famille et de collecter des regards  
d'enfants sur leurs pratiques numériques.



Les participants préfèrent  
jouer à plusieurs

Ils préfèrent le jeu vidéo  
avant toute autre pratique



Ils préfèrent écrire des messages  
plutôt que d'envoyer des photos

# 4 UNE CAMPAGNE DE COMMUNICATION (TRÈS) IMPACTANTE



Une proposition visuelle extrêmement forte et porteuse de sens pour la communication, avec une forte présence sur les territoires.

Qui de mieux que les enfants pour parler de leur expérience lors de Super Demain ? Cette année, nous avons inventé 3 enfants qui racontent l'événement à leurs parents, en lien avec les espaces par âge proposés.



# 44%

des familles viennent grâce aux éléments de communication imprimés : les affiches, le tramway et les dépliants scolaires.

Le dépliant scolaire est un outil de médiation. 10 000 exemplaires ont été distribués dans 114 écoles primaires des villes de la Métropole de Lyon (100 à Lyon, 14 à Villeurbanne), grâce au soutien de l'Éducation Nationale et des services éducation des communes concernées.





25

0825

MÉTROPOLE  
GRAND LYON

SYTRAL  
MOBILITÉS

#SUPER  
DEMAIN  
LE FESTIVAL  
DU NUMÉRIQUE  
ET DES ENFANTS

SAM 26  
DIM 27  
NOVEMBRE  
10h-18h

GRATUIT!

HÔTEL DE  
LA MÉTROPOLE  
20 rue Blaise Pascal -  
Quartier Part-Dieu

## Une expérimentation graphique avec plusieurs IA

Alors que nombreux sont celles et ceux qui s'interrogent sur le développement récent de l'intelligence artificielle, **Fréquence écoles a fait cette année un choix radical et créatif : utiliser une IA pour produire l'identité visuelle de #superdemain** et en a tiré quelques conclusions éducatives qui ont alors été retravaillées lors de deux ateliers et d'une masterclass lors de l'évènement, **avec Bastien Masse de Class Code, Étienne Mineur, le designer pédagogique et l'artiste Hierophante.**

## Des publications numériques à destination des pros

# 6685

impressions pour  
**la meilleure publication  
de 2022 sur LinkedIn**

*(contre 3685 pour  
la meilleure en 2021)*



La publication revient sur **les conséquences pour l'éducation au numérique du développement des IA.**

# Une stratégie de contenu pour les parents...

...ou comment faire un travail de médiation des familles en ligne !

Le média de Super Demain est un espace de publication qui vise à rassembler les parents, les informer et les mobiliser autour du sujet de l'éducation au numérique.



## Accompagner & Comprendre

Dans cette rubrique, nos expertes et nos experts reviennent sur les problèmes rencontrés dans les mondes numériques et donnent des conseils pour rendre les choses plus faciles.



Les ados. Les enfants  
La violence dans certains jeux vidéo n'est pas un problème (et ne l'a jamais été)



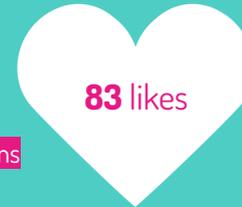
Les parents  
"Les jeux vidéo, c'est pas pour les filles": quand les préjugés créent l'inégalité



Les ados  
7 conseils aux parents qui trouvent que leur enfant regarde trop de «m\*\*de» sur Internet

Sur Facebook, les articles qui renvoient aux inquiétudes des parents – par rapport aux focus sur la programmation – créent le plus d'engagement.

## La preuve ? Le nombre de likes.



9500 impressions  
1300 clics



## Article pour les parents

7 conseils aux parents qui trouvent que leurs enfants regardent trop de m\*\*rdes sur Internet.



8300 impressions  
1300 clics



## Publication de programmation

Programme du week-end pour vos enfants.

# Des relations presse et des partenariats médias pour gagner en influence

Grâce au soutien de la Métropole de Lyon, et parce que Super Demain continue de se développer, l'événement résonne dans les médias locaux. Cette visibilité nouvelle permet de communiquer sur nos sujets à grande échelle et d'adresser des messages clefs aux parents.

Des parutions et des achats d'espace au sein du MET, du Petit bulletin, de Grain de sel, Chut!, Lyon City Crunch, Family Crunch, et Citizen kids.

# 12 000

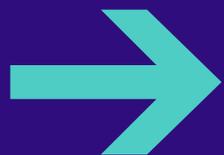
visiteurs uniques sur le site Super Demain

comme chaque année, c'est juste avant l'événement que le site a le plus de visites, la preuve que les gens s'organisent au dernier moment pour venir.



---

# **BILAN DES INTERVENTIONS SUR LES TERRITOIRES**



# 1 UN PROGRAMME D'INTERVENTION GRATUIT DANS LES COLLÈGES



**Pour les équipes éducatives : un webinaire d'info** réunissant les équipes des établissements (vie scolaire, professeur documentaliste, référent numérique...) pour identifier les besoins, présenter la démarche et les contenus de Super Demain.

**Pour les élèves :**

- **un quizz culture numérique** sur [laclassedemain.com](https://www.laclassedemain.com) à vivre en famille
- **des séances REZO** de 2 heures autour de la sociabilité en ligne des adolescents, menée par nos équipes d'intervenants

*Un projet conçu en partenariat avec la Délégation Régionale Académique pour le Numérique Éducatif, le Rectorat de l'Académie de Lyon et la Métropole de Lyon.*



**année scolaire 2021-2022**

24 collèges  
inscrits lors de l'appel  
à candidature  
**16 sélectionnés**  
en accord avec la  
**DRANE**

**92 élèves**  
dont **23 parents**  
présents lors des  
quizz des familles  
proposés via  
[laclassedemain.com](https://www.laclassedemain.com)

## Focus : l'intervention REZO

REZO fait le point sur le fonctionnement d'Internet et des réseaux sociaux pour permettre aux ados d'envisager les risques mais aussi les opportunités d'une présence en ligne maîtrisée. Stockage des données, wifi, 4 ou 5G, paramètres de confidentialité, blocage... tous les services qu'ils et elles utilisent sont passés au crible pour permettre aux ados de naviguer en toute conscience dans les mondes numériques et d'apprendre à tirer profit de leur présence en ligne.

À travers des situations concrètes, les élèves sont dirigés pour trouver eux-mêmes des solutions aux problèmes qu'ils pourraient rencontrer dans les mondes numériques : harcèlement, publicité ciblée, mauvaises rencontres, isolement...

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Comprendre ce qu'est Internet et comment circulent les informations
- Savoir identifier ses difficultés techniques pour apprendre à les dépasser
- Être capable de choisir les services numériques adaptés à ses besoins
- Appréhender la notion d'identité numérique, le paramétrage de profils et la protection de ses données personnelles

# 103

classes de 5ème

soit près de 3000 élèves

## 2 SEPT COMMUNES ACCOMPAGNÉES



Les politiques publiques sont dorénavant convaincues qu'il est urgent d'accompagner les usages numériques des citoyens (enfants, adolescents, parents et seniors), et de mettre en place un plan d'équipement comme de formation des professionnels de leur territoire afin de proposer à tous et toutes un parcours complet et lisible d'accompagnement. **Durant l'année scolaire 2021-2022, Super Demain est intervenu sur 7 territoires et a co-organisé 3 programmes événementiels.**

**1200 personnes présentes aux ateliers / événements :**

- St Genis Laval
- Vénissieux
- La Mulatière
- Vaulx En Velin
- Rillieux-la-Pape
- Oullins
- St Priest





Um  
Pour l'année prochaine  
ne j'aimerais un  
atelier théâtre.



par  
le



Four horizontal lines for an address, with a vertical line on the left side.

**BILAN DE LA DÉMARCHE 2022  
DE SUPER DEMAIN**  
[www.superdemain.fr](http://www.superdemain.fr)  
Février 2023