

# LES D-CODEURS

Des volontaires engagé-e-s pour l'inclusion numérique



## Livret de présentation

Janvier 2017



<b>Les D-Codeurs : présentation .....</b>	<b>4</b>
Lutter contre les inégalités d'accès et d'usage numérique.....	4
Des missions de Service civique pour favoriser l'inclusion par le numérique .....	4
<b>Développer le programme D-Codeur sur mon territoire.....</b>	<b>7</b>
Quelles structures peuvent bénéficier de missions D-Codeurs ? .....	7
Comment entrer dans le programme D-Codeurs ? .....	8
Comment faire financer son action D-Codeurs ? .....	8
Qui sont les partenaires des D-Codeurs ?.....	9
<b>Ressources « clef en main » .....</b>	<b>10</b>
La formation des tuteurs .....	10
La formation des volontaires.....	10
L'accès à des ressources pédagogiques exclusives.....	12
Outils de communication .....	12
<b>ANNEXES .....</b>	<b>13</b>
Annexe 1 : les missions de service civique intégrées au programme numérique .....	14
<b>Mission 1 : Favoriser l'inclusion sociale et lutter contre les fractures numériques.....</b>	<b>14</b>
<b>Mission 2 : Favoriser le lien social et familial des personnes âgées par le numérique .....</b>	<b>15</b>
<b>Mission3 : Appui aux acteurs éducatifs et actions éducatives des temps scolaires et périscolaires .....</b>	<b>15</b>
<b>Mission 4 : Développer des activités d'innovation numérique au travers des <i>Fablab</i> et des <i>Hakerspaces</i>.....</b>	<b>16</b>
Annexe 2: Création de comptes « citoyens » sur le site internet D-Clics .....	17

## Les D-Codeurs : présentation

### Lutter contre les inégalités d'accès et d'usage numérique

Dans une société traversée par les inégalités sociales, économiques et territoriales, le numérique peut être un facteur aggravant ou au contraire un important outil d'émancipation.

- **Un facteur aggravant** si nos mouvements d'éducation populaire laissent s'installer des fractures d'équipement (inégal accès aux outils et ressources numériques) et surtout d'usage (connaissance inégale des potentialités de ces outils et ressources).
- **Un important outil d'émancipation** si, au contraire, nous utilisons le numérique pour lutter contre l'isolement, favoriser une citoyenneté plus directe, accompagner l'expression responsable de chacun, donner accès aux outils à celles et ceux qui en sont encore privé-e-s.

**Il nous faut donc accompagner résolument l'émergence de citoyen-ne-s créatif-ve-s, critiques et responsables de leurs usages numériques**, particulièrement vers ceux et celles qui rencontrent des difficultés d'accès à l'ensemble de ces outils. **Par leur action, les D-Codeurs sont les ambassadeurs de ce grand programme.**

Le centre confédéral accompagnera les fédérations départementales de la Ligue de l'enseignement et leur réseau de structures affiliées pour développer 500 missions de service civique en 2017.

### Des missions de service civique pour favoriser l'inclusion par le numérique

Les volontaires en Service civique s'engagent dans des missions d'inclusion par le numérique auprès de publics et d'espaces variés, pourvu que leurs actions permettent aux bénéficiaires de s'emparer de ces outils et de profiter de toutes les dimensions créatives et éducatives qu'ils peuvent apporter.

#### Trois publics prioritaires :

##### Les populations peu connectées

Dans une société traversée par le numérique, maîtriser les usages de base des outils à notre disposition (ordinateurs, téléphones portables...) constitue un préalable indispensable pour être insérés socialement. Or, nous comptons environ 15% de personnes en situation « d'illettrisme numérique », selon les chiffres du Secrétariat d'Etat au numérique.

##### Les publics scolaires et périscolaires

Loin du mythe des *Digital Natives*, nous sommes convaincus qu'accompagner les enfants et les jeunes vers des usages plus créatifs et critiques constitue un préalable indispensable à une société numérique plus solidaire.

## Les personnes âgées

Pour des personnes âgées souvent éloignées de leurs proches, le numérique constitue un outil inédit pour maintenir et renforcer le contact familial.

Au-delà de ces publics cibles, toute la population française peut être concernée par des actions d'éducation numérique. Ce qui compte alors, c'est de vous adapter aux besoins des territoires.

### Modalités opérationnelles :

- **Les actions des volontaires s'inscrivent toutes dans la mission « Education 4D - Favoriser l'expression d'une citoyenneté active et créative par le numérique »** du catalogue national de la Ligue de l'enseignement<sup>1</sup>. Il n'y a donc pas besoin d'une mise en place spécifique : ce sont bien des jeunes engagés dans une mission identifiée mais dont on souhaite préciser les actions afin qu'elles aient pour objectif de favoriser l'inclusion numérique.
- **Quatre déclinaisons de mission « clés en main » sont proposées pour vous permettre d'aller au plus concret avec les structures d'accueil<sup>2</sup>.** Cela change un peu de nos pratiques habituelles où vous partez d'un cadre général (le catalogue) pour identifier avec les structures d'accueil la mission qu'elles souhaitent mettre en place. Les canevas adaptables sont disponibles en annexe du présent document.
- **Les volontaires bénéficient tous de formations et d'outils en ligne proposés par une équipe de formateurs provenant du centre fédéral, de fédérations engagées sur le numérique et de partenaires du programme** (BSF, Internet sans crainte,...). Ainsi, l'animation de réseau est déjà pensée pour outiller les jeunes dans la mise en œuvre de leur mission.
- **Il faut enfin nécessairement inscrire tous les volontaires dans la base de données du site Internet « Les D-Clics numériques »** (<http://d-clicsnumeriques.org/>, notamment pour accéder aux outils (mais aussi pour justifier de l'existence de tous ces volontaires).

### Un objectif stratégique : la mobilisation des bénévoles

Permettre à tous les citoyens qui le souhaitent de se mobiliser autour de cette œuvre éducative et sociale est une des ambitions des D-Codeurs. Dans ce cadre, mobiliser et coordonner l'action de bénévoles ligueurs au plus près des territoires doit être une priorité. Les volontaires peuvent participer de cette mobilisation, et un outil est mis au service des fédérations : les voyageurs du code (VDC)..  
Porté par l'association Bibliothèques Sans Frontières en partenariat avec la Ligue de l'enseignement, le programme « Voyageurs du code » constitue une ressource utile pour le développement de notre action éducative et sociale. **Nos fédérations impliquées gagnent en visibilité et peuvent bénéficier d'appuis du réseau VDC** (qui regroupe déjà plusieurs centaines de bénévoles), de la participation à une communauté d'actions, et d'événements co-construits. Le principe est simple : toute personne

<sup>2</sup> Cf. annexe 2 : déclinaison de la mission

intéressée par des actions d'engagement autour du numérique, quel que soit le cadre d'action, peut créer son propre club « Voyageurs du code » et ainsi bénéficier des appuis du réseau. **Il y a un véritable enjeu à se positionner localement comme coordinateur de ces clubs.** Plus d'informations sur le site : <http://voyageursducode.fr/>

**Votre contact à Bibliothèques Sans Frontières : Aliosha Cordier 07 62 01 66 39**

## Développer le programme D-Codeur sur mon territoire

### Quelles structures peuvent bénéficier de missions D-Codeurs ?

Les D-Codeurs peuvent être de jeunes volontaires accueillis au sein des fédérations départementales ou de structures affiliées en intermédiation. Les bénéficiaires potentiels des actions sont nombreux et le programme permet d'envisager la naissance de partenariats fructueux sur l'ensemble des territoires, quelle que soit la stratégie de la fédération pilote :

#### Ecoles (temps scolaires et périscolaires)

Que ce soit dans le temps scolaire (du primaire à l'enseignement supérieur) ou dans le temps des NAP / TAP / ARE, les besoins éducatifs en matière d'éducation au et par le numérique sont importants. Les enseignants et les animateurs sont souvent peu informés des possibles, et de façon générale l'appui d'acteurs éducatifs est souvent indispensable pour la réussite de leur formation.

#### Espaces éducatifs et de loisirs extrascolaires, avec et sans hébergement

De l'atelier *coding* au blog de la classe découverte, les centres de loisirs et de vacances (péri et extrascolaire ; classe découverte) constituent des lieux particulièrement opportuns pour des activités d'éducation au et par le numérique.

#### Les lycées et les maisons des lycéens

Les maisons des lycéens bien structurées peuvent bénéficier du programme. Les lycéens qui s'y engagent et/ou les équipes éducatives sensibles à l'engagement des lycéens peuvent parfaitement être le relais d'actions éducatives co-portées à destination des lycéens ou à l'extérieur.

#### Accueils jeunes, MJC, Centres sociaux...

Les partenaires locaux de l'action éducative sont souvent intéressés par une proposition d'animations thématiques ponctuelles ou récurrentes.

#### Bibliothèques, Espaces Publics numériques, FABLAB

Ces lieux développent régulièrement des projets numériques ou autour de l'éducation au numérique. Ils ont régulièrement besoin d'appui : un dialogue fructueux peut donc s'engager, au croisement des enjeux éducatifs et sociaux du projet. Les espaces publics numériques de votre territoire sont répertoriés sur [cette carte](#).

#### EHPAD et résidences d'accueils pour personnes âgées

Les personnes âgées constituent des publics qui peuvent bénéficier d'ateliers du programme notamment dans une optique de développement des liens sociaux.

## Comment entrer dans le programme D-Codeurs ?

### Choisir sa fiche mission dans SC Office

Les missions des volontaires s'inscrivent toutes dans la **fiche mission Education 4D "Favoriser l'expression d'une citoyenneté active et créative par le numérique"** du catalogue national. Elle peut être utilisée en mission "principale" ou en mission "secondaire".

Cependant, quelle que soit la fiche mission utilisée, **il est indispensable de cocher la case "grand programme D-Codeurs" intégrée dans SC Office.**

### S'inscrire sur le site D-Clics Numériques – indispensable !

Votre inscription ainsi que celles des citoyen-ne-s participant-e-s est indispensable sur le site <http://d-clicsnumeriques.org> . Elle seule permet au centre confédéral de faire vivre la communauté des engagé-e-s, de proposer les offres nationales d'accompagnement mais aussi de suivre en direct l'ampleur de la mobilisation<sup>3</sup>.

## Comment faire financer son action D-Codeurs ?

L'action D-Codeurs trouve une première source de financement évidente et autonome dans le modèle économique même du service civique<sup>4</sup>.

Vos actions d'éducation au numérique peuvent toutefois s'appuyer **sur un ensemble de partenaires variés** :

### Services déconcentrés de l'état

Au-delà de l'indispensable dialogue de gestion avec les services DASEN / Rectorat mais qui n'apportent pas de pistes nouvelles de financement, **les DDCS/PP** ont souvent des objectifs en matière d'éducation au et par le numérique et disposent encore d'enveloppes pour soutenir les grands réseaux de l'éducation populaire.

### Collectivités locales

Les collectivités territoriales de tous niveaux sont tiraillées entre leur volonté d'équiper les espaces éducatifs dont elles ont la charge et le manque de formation (et donc d'actions éducatives) des professionnels qui y agissent.

### Entreprises locales

Les PME et startup qui composent votre écosystème local (notamment lorsqu'elles travaillent de près ou de loin sur les questions numériques) peuvent être des partenaires mobilisés de votre action. Elles peuvent vous apporter financements et mécénat de compétences.

---

<sup>3</sup> Cf. annexe 2

<sup>4</sup> Pour chaque volontaire accueilli, la fédération départementale perçoit 80 euros par mois de mission (subvention de l'Etat pour financer l'accompagnement des engagé-e-s)



### **Budgets des établissements secondaires**

Les établissements scolaires du secondaire disposent d'une autonomie financière et généralement de petites enveloppes propices au financement d'opérations ponctuelles.

### **Les entreprises privées**

Les entreprises, notamment celles du secteur numérique (grosses entreprises, antennes locales d'orange, etc.) peuvent être **des partenaires, en soutien financier mais surtout en mécénat de compétences** : du personnel peut être détaché sur une partie de leur temps pour appuyer vos initiatives.

## **Qui sont les partenaires des D-Codeurs ?**

### **Secrétariat d'Etat au numérique**

Le secrétariat d'Etat chargé du numérique et de l'innovation est chargé, par le gouvernement, d'appuyer le développement de grands programmes numériques. Dans ce cadre, il apporte son soutien à la Ligue de l'enseignement pour le développement des D-Codeurs.

### **Agence du Numérique**

L'Agence nationale du numérique est un organisme placé sous la responsabilité du Secrétariat d'Etat chargé du numérique et de l'innovation, dont la responsabilité est d'assurer le déploiement de la politique gouvernementale en matière d'accès au numérique, tant sur le plan de l'infrastructure (par exemple "plan très haut débit") que des usages.

### **Internet sans craintes**

Internet Sans Crainte est la déclinaison française du *Safer internet program*, programme d'éducation aux usages d'Internet de la Commission européenne. En France, elle est confiée par délégation de service public à l'entreprise Tralalere jusqu'en 2018. La Ligue de l'enseignement en est partenaire nationale. En échange d'un engagement à mettre en place des actions de sensibilisation autour de ces enjeux, les volontaires en service civique du programme D-Codeurs peuvent en être les ambassadeurs et bénéficier de formation *ad hoc*.

### **BSF et Les voyageurs du code**

Les Voyageurs du Code sont un programme d'engagement lancé par Bibliothèques Sans Frontières qui propose aux citoyennes et citoyens de se fédérer en "club" pour proposer des actions de médiation numérique sur l'ensemble du territoire. Les fédérations départementales peuvent être des appuis indispensables à la structuration de ces clubs et à la mobilisation de ces bénévoles (y compris dans le cadre d'une mission de volontariat). C'est pourquoi les Voyageurs du code se sont associés aux D-Codeurs.

**L'agence Nationale de Lutte Contre l'Illettrisme (ANLCI)** L'ANLCI a été créée en 2000, sous la forme d'un groupement d'intérêt public, dans le but de fédérer et d'optimiser les moyens de l'Etat, des

collectivités territoriales, des entreprises et de la société civile en matière de lutte contre l'illettrisme. L'agence souhaite s'associer aux D-Codeurs dans le cadre de sa réflexion sur l'illettrisme numérique.

## Ressources « clef en main »

### La formation des tuteurs

Accueillir des volontaires en service civique dans le cadre des D-Codeurs implique de bien en comprendre le cadre, mais aussi les outils proposés.

Les formations proposées ont toutes lieu dans la salle virtuelle suivante :

<https://laligue.adobeconnect.com/tuteursdcodeurs/>

Attention : Le tableau ci-dessous est amené à évoluer. Retrouvez le tableau dans sa dernière version sur : <https://frama.link/formationstuteurs>

Formateurs	Date de la formation
Marine Dayan, Antoine Decroix, Gwladys Nicol	Février 2017
Marine Dayan, Camille Pétron, Anaïs Rio	Avril 2017
Marine Dayan, Franck Taton	Fin septembre 2017

### La formation des volontaires

Un plan de formation à distance des engagé-e-s est proposé (utilisation de l'outil *Adobe connect*). Une formation est proposée environ tous les mois (13 formations par an), afin de bénéficier à un maximum de volontaires. Les sessions de formation sont enregistrées, ce qui permettra aux jeunes qui effectuent leur mission en dehors des sessions d'en bénéficier également.

Bien entendu, les tuteurs des volontaires en service civique peuvent parfaitement tirer bénéfice de ces formations, afin de mieux accompagner leurs volontaires.

Les formations proposées ont toutes lieu dans la salle virtuelle suivante :

<https://laligue.adobeconnect.com/volontairesdcodeurs/>

**Vous souhaitez créer votre propre formation, partager votre expérience, contactez-nous !**

Attention : Le tableau ci-dessous est amené à évoluer. Retrouvez le tableau dans sa dernière version sur <https://frama.link/formationsvolontaires>

<b>Formation</b>	<b>Formateur(s)</b>	<b>Boîte à outils</b>	<b>Date</b>
Créer une mallette pédagogique numérique : comment et pour quoi faire ?	Camille Pétron (FD 53)		<b>Mardi 14 février 2017</b> , 10H30 - 12H00
Réseaux sociaux et enjeux citoyens d'internet : utiliser les outils internet sans craintes	Philippe Cayol (Tralalere) et Gwladys Nicol (FD35)	<a href="http://www.internetsanscrainte.fr/">http://www.internetsanscrainte.fr/</a>	<b>Mardi 28 février 2017</b> , 10H30 - 12H00
Robotique	Melpomeni Papadopoulou et Edith Portal (FD 68)	<a href="http://d-clicsnumeriques.org">http://d-clicsnumeriques.org</a>	Transmission des exercices (par le biais des référents D-Codeurs) : <b>1er mars 2016</b> // Webconférence <b>22 mars 2017 de 10H00 à 12H00</b>
Programmation et jeux vidéos	Gwladys Nicol (FD 35)	<a href="http://d-clicsnumeriques.org">http://d-clicsnumeriques.org</a>	<b>Lundi 3 Avril 2017</b> , de 10H00 à 12H00
Accompagner les personnes âgées éloignées du numérique : proposition d'une boîte à outils	Franck Taton (FD 54)		<b>Judi 6 avril 2017</b> , 10H00 - 12H00
Vidéo et numérique	Antoine Decroix (FD 04)	<a href="http://d-clicsnumeriques.org">http://d-clicsnumeriques.org</a>	<b>Mardi 16 mai 2017</b> , 10H30 - 12H00
Créer sa propre chaîne youtube	Thomas Hercouët (l'originale)		<b>Septembre 2017</b> ,
Internet espace d'expression en ligne : le point sur les droits et devoirs des publications sur internet	Association Jets d'encre		<b>Mercredi 4 octobre 2017</b> , 14H00-16H00
Comment et pourquoi faire des partenariats avec les Tiers Lieux et les Fablab dans des démarches éducatives et sociales ?	Mathieu Muselet (FD37)		<b>Mardi 19 septembre 2017</b> , 10H30 - 12H00
Photo et numérique	Fédération à identifier	<a href="http://d-clicsnumeriques.org">http://d-clicsnumeriques.org</a>	<i>Date à stabiliser</i>
Mobiliser une communauté de voyageurs du code	Aliosha Cordier (BSF)	<a href="http://voyageursducod e.fr/">http://voyageursducod e.fr/</a>	<i>Date à stabiliser</i>
Mobiliser un réseau de bénévoles	Christine Menzaghi		<i>Date à stabiliser</i>

## **L'accès à des ressources pédagogiques exclusives**

### **Les parcours éducatifs de D-Clics numériques**

Les volontaires du Grand Programme numérique disposent tous d'un accès gratuit aux ressources du site D-Clics numériques.

### **Les didacticiels de D-Clics numériques**

Les comptes des volontaires leur donnent accès à plus de dix didacticiels conçus par la Ligue de l'enseignement et ses partenaires pour les aider à appréhender rapidement un des aspects de l'éducation au et par le numérique.

### **Les outils clés en main des "Voyageurs du Code"**

La Ligue de l'enseignement est "Grand Partenaire National Educatif" des Voyageurs du Code. Ainsi, les volontaires du Grand Programme ont accès aux ressources proposées sur le site du programme.

### **Les outils clef en main d'"Internet sans crainte"**

La Ligue de l'enseignement est partenaire national du programme européen "Internet Sans Crainte" (programme d'éducation citoyenne aux usages d'internet et des réseaux sociaux). En tant qu'ambassadeurs du programme, les volontaires du Grand Programme ont accès à l'ensemble des ressources dédiées.

## **Outils de communication**

Téléchargez le dossier de presse : <https://lc.cx/JwVo>

Bientôt un film d'animation sur le modèle de <http://www.dclics35.com/> !

## **ANNEXES**

## Annexe 1 : les missions de service civique intégrées au programme numérique

Ce grand programme propose quatre déclinaisons opérationnelles concrètes à **la fiche mission numérique du catalogue des missions (Education 4D)**, qui s'appuient sur une boîte à outils (parcours éducatifs, formation à distance), et des outils de communication et de valorisation.

### Axe éducatif et social

Un premier volet de ce grand programme concerne des missions qui visent à proposer des actions de remédiation aux inégalités d'accès et d'usages aux outils numériques.

#### **Mission 1 : Favoriser l'inclusion sociale et lutter contre les fractures numériques**

##### Objectifs de la mission

Répondre aux difficultés rencontrées par les adultes ou les jeunes en situation d'illettrisme numériques et / ou qui vivent des difficultés d'accès aux technologies numériques constitue bien souvent un défi pour les intervenants sociaux, les Espaces publics numériques, les espaces d'accueil de ces personnes en difficulté. En effet, ils ne disposent bien souvent pas du temps nécessaire pour accompagner leurs questionnements et leurs démarches. Par leur présence et les démarches éducatives et sociales qu'ils mettent en place, les volontaires en service civique renforcent l'action des professionnels des structures concernées.

##### Lieux

EPN, associations d'inclusion sociale et / ou présentes dans les quartiers prioritaires et les zones rurales, organismes HLM, services publics.... l'action peut se mener à l'échelle d'un territoire ou d'un quartier par exemple.

##### Axes de la mission

- Accompagner les personnes en situation d'illettrisme numérique et ou rencontrant des difficultés d'accès et d'usage aux outils numériques
- Proposer des actions d'inclusion sociale et lutter contre l'isolement grâce au numérique
- Accompagner les personnes concernées dans les enjeux et les risques d'internet et des réseaux sociaux
- Proposer des ateliers mettant en valeur le numérique comme outil de créativité
- Soutenir et valoriser les projets de quartier et de structures.

## **Mission 2 : Favoriser le lien social et familial des personnes âgées par le numérique**

### Objectifs de la mission

Dépendantes ou non, les personnes âgées constituent bien souvent une couche de la population qui maîtrise encore mal les enjeux et les usages des outils numériques à leur disposition. Pourtant, dans un contexte où le lien familial (mais aussi social, amical) n'est pas toujours assuré, le numérique peut aussi être un formidable outil pour partager ses savoirs et savoir-faire, et constituer un véritable renversement de perspective pour le volontaire en mission : il n'est plus alors seulement celui qui donne, mais aussi un de ceux qui reçoivent, dans une optique de don - contre don. .

### Lieux

EHPAD, résidences personnes âgées, hôpitaux, associations de personnes âgées, ...

### Axes de la mission

- Accompagnement des personnes âgées dans leurs usages numériques quotidiens (accroche utile au départ)
- Maintien du lien familial grâce au numérique
- Valoriser les savoirs des personnes âgées
- Accompagner les personnes âgées aux enjeux et aux risques d'internet et des réseaux sociaux
- Proposer des ateliers mettant en valeur le numérique comme outil de créativité
- Soutenir et valoriser les projets de quartier et d'établissement

### **Axe éducatif et créatif**

Un deuxième axe du programme concerne des missions dont l'objet principal est éducatif : en accompagnant des démarches d'éducation au et par le numérique, les volontaires accompagnent l'éducation de citoyens créatifs, critiques et responsables de leurs usages numériques.

## **Mission 3 : Appui aux acteurs éducatifs et actions éducatives des temps scolaires et périscolaires**

### Objectifs de la mission

Alors que le plan numérique pour l'éducation voulu par le gouvernement est en cours de déploiement dans ses dimensions périscolaires et scolaires, les professionnels de l'éducation sont sommés de déployer des actions d'éducation au et par le numérique dans l'ensemble des temps éducatifs. Pourtant d'une part, ils ne disposent pas toujours du temps nécessaire pour cela et, d'autre part, les dynamiques de créativité numérique rendent souvent nécessaire le renforcement du nombre d'adultes présents dans les espaces éducatifs concernés. Sans se substituer aux professionnels qui restent seuls responsables des groupes qu'ils encadrent, les volontaires en service civique peuvent donc accompagner des ateliers éducatifs et/ou la mobilisation de citoyens dans ces mêmes dynamiques.

### Lieux

Associations affiliées, espaces éducatifs et de loisirs, écoles et temps périscolaires, MJC, Centres sociaux...

### Axes de la mission

- Accompagner des actions éducatives dans les champs (au choix) de l'éducation aux médias et à internet, de l'éducation à l'image, de l'éducation à la science informatique
- Lancer et accompagner la mobilisation autour de "clubs voyageurs du code"
- Etre ambassadeurs du programme "Internet Sans Crainte"
- Accompagner le lancement et l'usage de maquettes pédagogiques numériques

## **Mission 4 : Développer des activités d'innovation numérique au travers des *Fablab* et des *Hackerspaces***

### Objectifs de la mission

Alors que les Espaces Publics Numériques cherchent aujourd'hui à retrouver un second souffle, les *Fablab* constituent des lieux intéressants pour proposer des actions innovantes en matière d'éducation au et par le numérique. Cuisine moléculaire, imprimantes 3D, découpes lasers, drones, bricolage et soudure, *repair café*... les *Fablabs* ne sont limités que par leur équipement et l'imagination de celles et ceux qui les animent. Quelle meilleure occasion pour des volontaires en service civique d'accompagner les médiateurs présents tout en profitant des savoir-faire des participants pour découvrir et approfondir leurs connaissances en matière de numérique ?

### Lieux :

Associations affiliées, Fablab, Hackerspaces, réseaux BSF

### Axes de la mission

- Médiation envers les publics concernant les usages des outils.
- Animation d'ateliers (groupes spécifiques, grand public)
- Actions de conception
- Organisation d'événements (*Hackathon*, *MaisonMix*, *RepairCafé*, portes ouvertes)
- Sensibilisation des professeurs des écoles et acteurs éducatifs, ouverture nouveaux publics
- Participation aux fab-lab itinérants (caravane, bus,...)



## **Annexe 2: Création de comptes « citoyens » sur le site internet D-Clics**

Les comptes citoyens permettent aux engagés de bénéficier de l'ensemble des ressources pédagogiques (parcours éducatifs et didacticiels clés en main) du projet D-Clics numériques.

Vous devez d'abord disposer d'un accès « tuteur » : demandez l'ouverture d'un compte à la coordination nationale D-Clics numériques ([mpapadopoulou@laligue.org](mailto:mpapadopoulou@laligue.org)) qui vous transmettra en retour vos identifiants.

La création d'un compte doit être faite par les tuteurs de volontaires (les volontaires ne peuvent pas créer eux-mêmes de compte). Les volontaires se connectent ensuite avec les identifiants créés par le tuteur. Les volontaires peuvent retrouver toutes les ressources dans l'onglet ressources.

Suivez ensuite le didacticiel ci-dessous :

**Ouverture d'un accès sur la base de données D-Clics numériques pour les citoyens engagés (volontaires, bénévoles, collaborateurs) :**

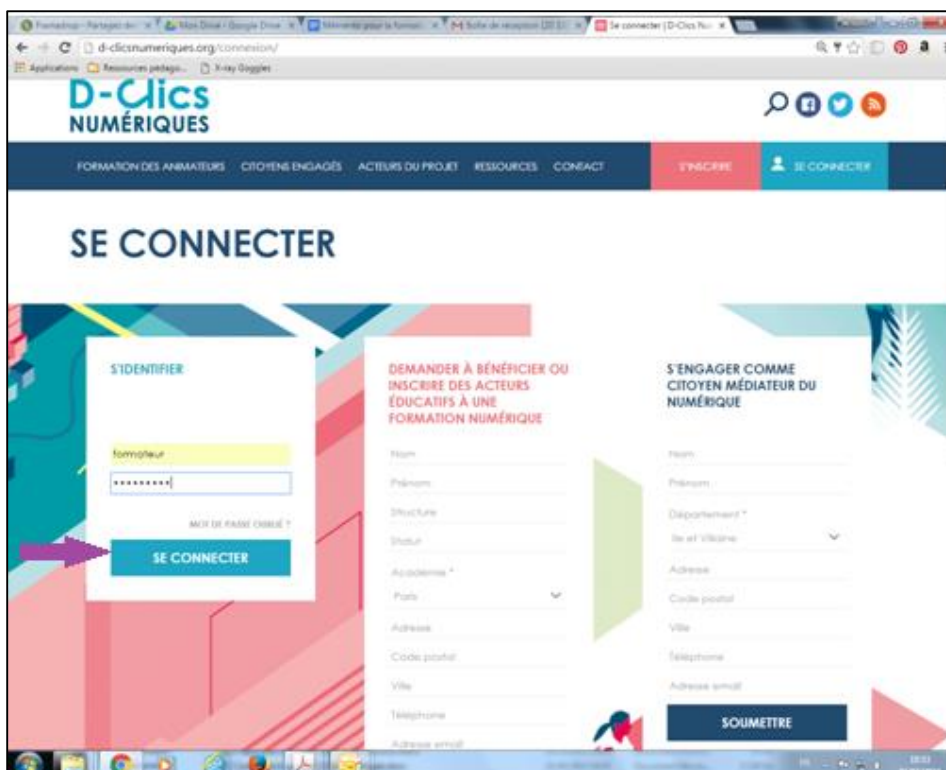
Cette démarche **est extrêmement importante** pour deux raisons :

1. elle donne accès aux citoyens aux parcours éducatifs D-Clics numériques, à tout moment et dans leur dernière version. **Il est de ce fait possible d'ouvrir un compte à toute personne ayant dans son activité un intérêt particulier à bénéficier de ces parcours éducatifs.**
2. elle donne accès aux citoyens aux parcours créés à leur attention (didacticiels, ressources, etc...) et cela dans leur dernière version.
3. elle génère des entrées "citoyens" dans la base de données qui sont utilisées pour rendre compte du succès de l'opération auprès de la Caisse des Dépôts et Consignations.

Sur la page d'accueil du site "D-Clics numériques", cliquez sur "se connecter"

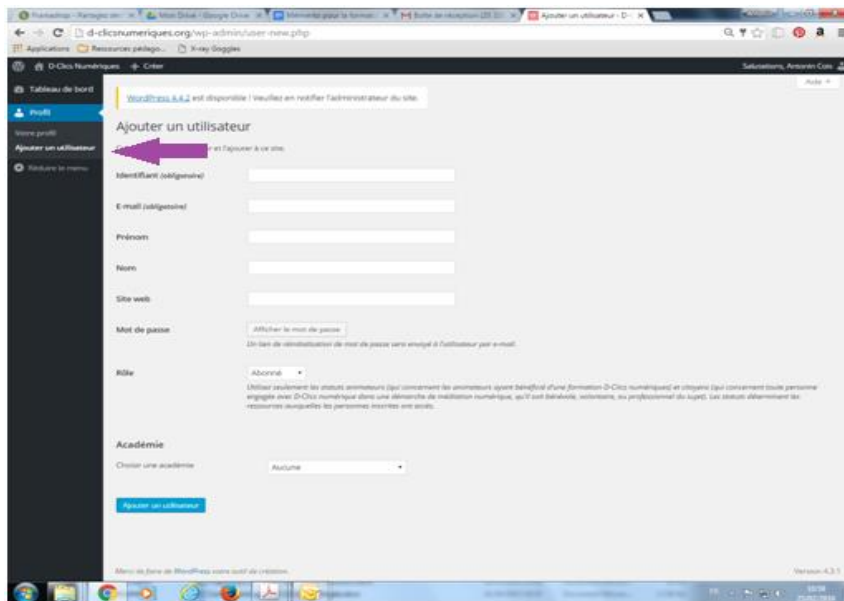


Tapez votre nom d'utilisateur et votre mot de passe et cliquez sur "se connecter"

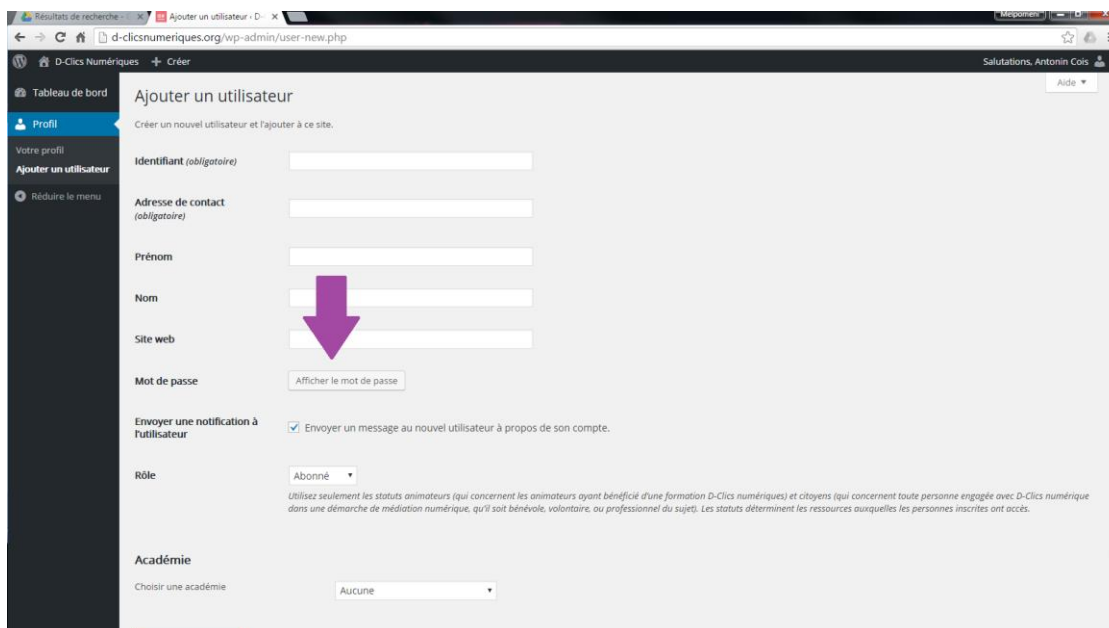


Vous débouchez sur votre page "administrateur". Choisissez dans l'onglet de gauche "Ajoutez un utilisateur", et remplissez le formulaire avec les informations qui concernent le volontaire D-codeurs (ou citoyen bénévole) : nom, prénom, adresse e-mail..

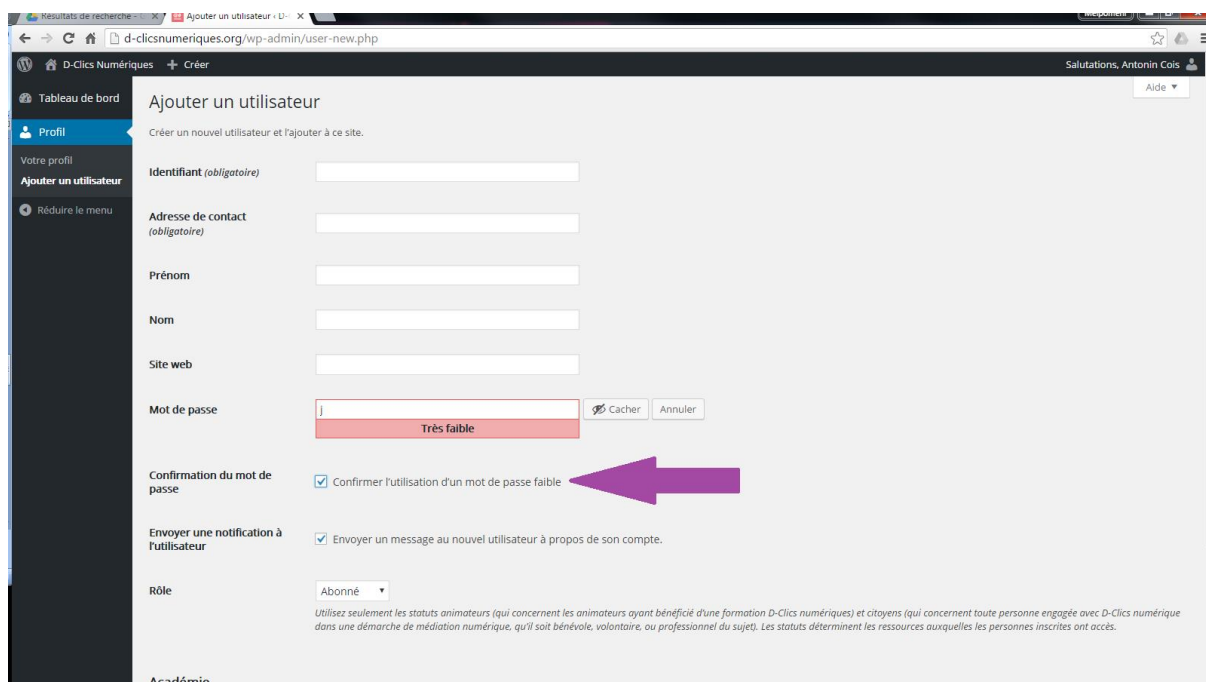
**Important: veillez à lui donner un accès “citoyen”** qui lui permettra d’accéder aux téléchargements sans pouvoir ajouter lui-même de nouveaux citoyens (votre accès est “ « tuteur »”). Pour information, l’accès “abonné” ne fait que générer une entrée dans la base de données mais ne donne accès à aucun droit, l’accès “formateur » et « animateur” concernent le programme de formation dans le cadre de D-Clics numériques.



Cliquez sur « Afficher le mot de passe » et écrivez un mot de passe facile à mémoriser.



Si le mot de passe est très faible, confirmez l'utilisation d'un mot de passe faible en cochant la case, comme indiqué ci-après :



The screenshot shows the 'Ajouter un utilisateur' (Add user) form in the WordPress admin interface. The form includes fields for 'Identifiant (obligatoire)', 'Adresse de contact (obligatoire)', 'Prénom', 'Nom', 'Site web', and 'Mot de passe'. The password field has a strength indicator that reads 'Très faible' (Very weak) in red. Below the password field, there is a checkbox labeled 'Confirmer l'utilisation d'un mot de passe faible' (Confirm the use of a weak password), which is checked. A purple arrow points to this checkbox. Other options include 'Envoyer une notification à l'utilisateur' (Send a message to the new user about their account) and 'Rôle' (Role) set to 'Abonné' (Subscriber).

**Important :**

Nous ne saurions trop insister à ce sujet : il est strictement interdit de faire circuler par mail des versions PDF des parcours éducatifs, au risque de voir se multiplier les versions obsolètes. Si vous devez transmettre un parcours éducatif, créez un compte à la personne concernée...