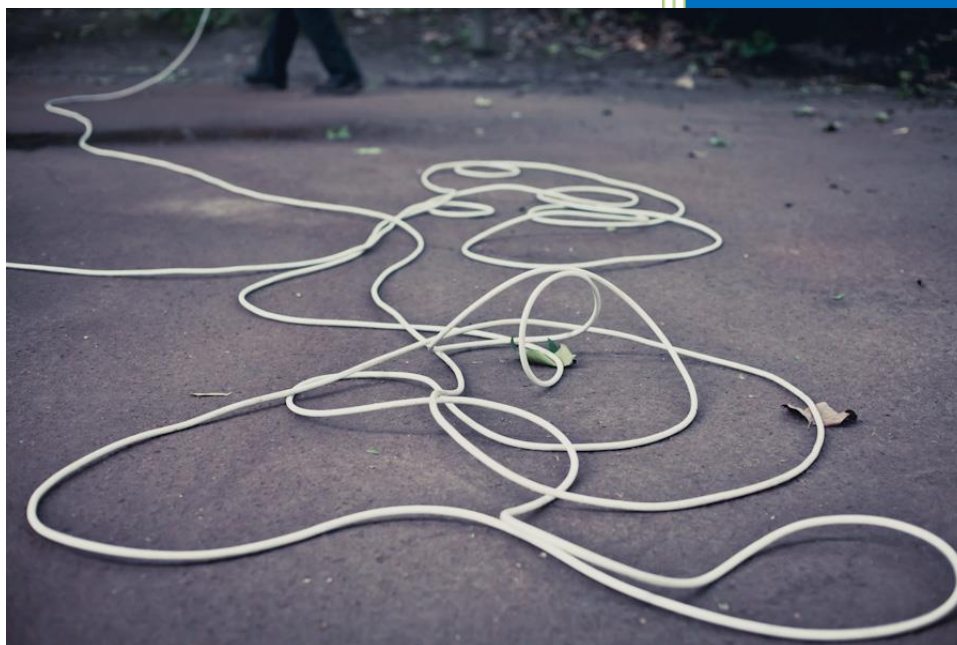


2015

ÉDUCATION AUX PRATIQUES NUMÉRIQUES



EDUCATION AUX PRATIQUES NUMÉRIQUES

Ligue de l'Enseignement, Fédération la
Mayenne (FAL 53)

33 bis, allée du Vieux Saint-Louis

BP 1424

53000 Laval Cedex

02.43.53.07.17.

julien.favrot@fal53.asso.fr

PRÉAMBULE :

Depuis 5 ans, La Ligue de l'enseignement - FAL53 accompagne des associations investies dans le champ du numérique, désireuses de développer des projets et de partager leurs connaissances au profit d'un large public.

En 2009 un groupe de jeunes s'est formé en Junior association « Net entraide » et a développé des aides pour des utilisateurs en difficulté face aux outils informatiques et numériques. En 2010, une formation s'est mise en place à la FAL, animée par ces jeunes. Puis en 2011, toujours accompagnée par la FAL 53, l'association « Net entraide » s'est structurée en associations loi 1901.

La même année, l'association d'utilisateurs de logiciels libres « May Lug » a développé des rencontres à la FAL53 le vendredi soir basées sur l'échange et le partage.

Depuis, ces 2 associations organisent des formations, des rencontres et participent régulièrement à des manifestations locales (Charivari, Laval Virtual...).

La FAL53 aide ces associations par :

- un accompagnement à la l'élaboration et à la méthodologie de projet.
- la mise à disposition gratuite de locaux : une vingtaine de rencontres pour chaque association par an dans les salles de réunion de la FAL.
- la mise à disposition d'une salle de stockage

Ces actions permettent aux jeunes d'apprendre à transmettre leurs connaissances dans une démarche d'éducation populaire et contribuent au développement des logiciels libres.

Fort de son réseau et de sa volonté à développer des actions en faveur du plus grand nombre d'enfants et de jeunes, la FAL 53 souhaite développer des actions d'éducation aux pratiques numériques.

Nous voulons orienter ces actions selon 3 axes de développement :

1. l'élaboration d'un outil pédagogique, collaboratif et participatif de découverte des outils numériques : une malle « pratiques numériques » orienté vers l'utilisation des logiciels libres
2. la mise en place d'un réseau de partenaires pour mettre en synergie toutes les initiatives liées à l'éducation aux pratiques numériques
3. mettre en place des temps d'échanges à destination des parents pour discuter et confronter les points de vue sur l'utilisation du numérique chez les enfants et les adolescents

1. CRÉATION D'UNE MALLE "PRATIQUES NUMÉRIQUES":

OBJECTIFS :

- Favoriser l'utilisation des logiciels libres dans une démarche d'éducation populaire.
- Créer une malle pédagogique à destination des structures « jeunesse »

- Créer des outils pédagogiques adaptés aux différentes tranches d'âges
- Former le personnel éducatif à l'utilisation et à la prévention dans le champ du numérique.
- Gérer et animer la malle (diffusion, location et temps d'animations)

FAIRE VIVRE CETTE MALLE :

Dans un premier temps, il conviendra de créer cette malle avec des professionnels qualifiés. A titre d'exemple, on pourra y trouver :

- un parc informatique (10 PC portables),
- un vidéoprojecteur,
- des câbles réseaux et un hub,
- 2 Appareils photos,
- 1 caméscope + un pied,
- Une imprimante 3D.

Ensuite, nous procéderons à la création d'outils pédagogiques et de fiches thématiques. Nous pourrions alors y trouver :

- des livres sur les réseaux sociaux et les enfants,
- des ouvrages sur les médias (journalisme, web-reporter, multimédias...),
- des vidéos, DVD et courts-métrage sur les enjeux liés à l'utilisation d'internet et des Technologie de l'Information et de la Communication,
- des jeux éducatifs pour faire réfléchir enfants, adolescents, jeunes, parents et professionnel sur ces notions.

Parallèlement, une promotion sera effectuée pour valoriser cette malle, les outils numériques et favoriser les logiciels libres (images, vidéos, réseaux sociaux pour enfant, jeux en réseaux...)

De plus, il sera réalisé une formation des personnels éducatifs à l'utilisation de l'ensemble des outils et des contenus pédagogiques (ALSH, ACM, services jeunesse, écoles, collèges et maisons de quartier).

Enfin, il sera proposé des d'animations directement auprès des publics avec un intervenant spécialisé ou bien directement le prêt de cette malle.

2. CRÉATION D'UN RÉSEAU D'ACTEURS DE L'ÉDUCATION AUX PRATIQUES NUMÉRIQUES

●OBJECTIFS :

- Créer un support pour les acteurs individuels et collectifs :

Il s'agit de fournir à chacun des « ressources » (savoirs, expertises, informations, relations, financements...) dont il a besoin pour agir mais qu'il ne possède pas face à un problème à résoudre, à un événement ou un aléa auquel il doit faire face, à un projet

qu'il a à réaliser. Chacun pourra alors faire appel au réseau pour obtenir des informations, des savoirs ou des savoir-faire qui lui manquent.

- Générer des actions collectives :

La finalité explicite est une production ou une action à réaliser ensemble par plusieurs acteurs. L'objectif est que ces acteurs soient au service du collectif. La réalisation de celle-ci nécessite une conjugaison des compétences. Nous ne pouvons pas savoir, à priori, le type d'actions engendrées par ce collectif d'acteurs œuvrant pour l'éducation aux pratiques numériques puisqu'elles seront à définir ensemble.

- le partage et la capitalisation de pratiques professionnelles :

L'idée est de faire en sorte que les acteurs du réseau cherchent à faire progresser les pratiques de chacun de leurs membres à partir de leur partage et de la création d'un savoir commun.

- les apprentissages réciproques :

Notre volonté est de rendre possible l'enrichissement des uns par les autres, en échangeant des connaissances et des savoir-faire, en fournissant des aides réciproques, en faisant en sorte que chaque acteur soit simultanément apporteur et récepteur, formateur et formé. C'est dans cette optique que des formations pourront voir le jour dans un esprit d'éducation populaire.

DÉROULEMENT :

Dans un premier temps, il faudra contacter les partenaires potentiels :

- la ville de Laval (maison de quartier, service jeunesse,...),
- le Conseil Général (service éducation, lien avec les collèges,...),
- la DDCSPP (jeunesse et sports notamment),
- la CAF,
- le FEJ,
- l'association Mayenne Point Org,
- l'association La chaîne informatique,
- l'association Net entraide,
- FabLab 53,
- L'association MayLug,
- Les Francas,
- le CIJ,
- les commerces d'informatique
- les magazines informatiques
- Laval technopole
- l'œil mécanique
- Fragil

Ensuite, nous mettrons tout en œuvre pour mettre en place ce réseau et réaliser les objectifs cités au-dessus. Nous privilégierons une communication en face à face ou par téléphone pour « faire réseau ». Des premières rencontres permettront de formaliser le nom de ce réseau, les objectifs affichés et de réfléchir à une stratégie de développement.

Nous ne pouvons pas définir par avance les actions de ce collectif mais nous nous engageons à utiliser une démarche de concertation et de participation pour que chacun puisse trouver sa place dans ce réseau.

3. MISE EN PLACE DE CONFÉRENCES POPULAIRES SUR LES PRATIQUES NUMÉRIQUES À DESTINATION DES PARENTS

Les parents sont souvent démunis face à la pratique de leurs enfants face à internet et aux réseaux sociaux. Par manque de connaissance, ils peuvent en avoir une image souvent très négative : sexe, vie privée, addiction...

La ligue de l'enseignement, loin d'être dans une posture de censure ou d'interdit souhaite permettre aux parents de réfléchir sur l'utilisation de ces pratiques car dans toutes technologies, il y a des aspects négatifs et positifs. Internet et les réseaux sociaux permettent à des personnes de réaliser les pires choses : appel au djihad, manipulation, pédophilie ou encore incitation à la haine raciale. Cependant, nous y trouvons également une multitude d'actions de solidarité, de mutualisation, de coopération et de collaboration. En tant que mouvement d'éducation populaire, La ligue de l'enseignement a un rôle à jouer pour faire de ces espaces numériques des lieux de coopération. Cela ne se fera que par l'éducation et, dans une démarche de coéducation, nous souhaitons y associer les parents.

●OBJECTIFS :

- Avoir une analyse plus précise sur la réalité des pratiques des jeunes (données sociologiques, enquêtes,...)
- Donner des conseils en termes de pratique : prévention, temps devant un écran en fonction de l'âge de l'enfant ou du jeune, l'avis des psychologues du développement et des sociologues.
- Faire prendre conscience aux parents qu'internet peut être un espace éducatif et que des projets participatifs et innovants ont lieu sur internet

DÉROULEMENT DE L'ACTION :

L'objectif est d'organiser des conférences populaires sur Laval. Elles pourraient avoir lieu le mardi ou le jeudi soir de 18h à 20h dans des établissements scolaires pour faire du lien entre les parents et les équipes éducatives.

L'idée est de valoriser prioritairement les rôles et les compétences des parents : responsabilité, autorité, confiance en soi, élaboration de repères, protection et développement de l'enfant. Ces conférences populaires seront construites de manière à trouver un point d'équilibre entre la participation des parents et l'intervention des professionnels.

Concrètement, ces conférences populaires se dérouleront ainsi :

1. Apéritif dinatoire pour l'accueil et « briser la glace »
2. Temps de conférence sur les pratiques numériques des jeunes
3. Démonstrations sur vidéoprojecteur des sites utilisés par les jeunes
4. Temps d'échanges en petits groupes pour exprimer les expériences des parents
5. Retour en grand groupe

Les thèmes abordés pourront être:

- la sociologie des jeunes,
- les pratiques numériques des jeunes,
- les sites utilisés par les jeunes,
- les problématiques rencontrées par les parents,
- la psychologie du développement.

Conscient que le « public parent » est dur à capter sur ce genre d'événement, nous mettrons un accent tout particulier sur la communication. Un plan de communication globale sera réalisé en utilisant le site de la FAL 53, les réseaux sociaux, des affiches, des flyers et la presse. Une communication plus spécifique par lieu sera également mise en place avec les équipes éducatives locales afin de toucher les centres de loisirs, services jeunesse, collèges, lycées, maison de quartiers, écoles et associations de parents d'élèves d'un territoire donné.