

## **Compte rendu de l'atelier :** **« Les activités numériques en ACM »**

**Animation:** prénoms et noms Damien Idier (AROEVEN) Benjamin Dubé et André Tournoud (Francas 44) et Sébastien Adam (Accoord Nantes )

**Témoignage :** David Girard ACLEEA (Indre)

**Synthèse :** Luc Primard (DRDJSCS)

**Nombre de participants** matin : 15 - après-midi : 15

*Lors de l'atelier, le support web radio a été mobilisé. Cela a donné lieu à une captation sonore qui participe à ce compte rendu :*

[https://drive.google.com/open?id=1n5kvpuT0DOy0Ux5UTCXFCgu\\_L9nkXJ0](https://drive.google.com/open?id=1n5kvpuT0DOy0Ux5UTCXFCgu_L9nkXJ0)

<https://drive.google.com/open?id=1vEc1RXG8I-THKLfLc2R2NOzZLELxTC0q>

### **Enjeux, repères, clés :**

Pour rappel « la maîtrise des technologies numériques » est l'une des 8 compétences clés définies par le parlement européen

On constate dans les ACM :

- Demandes et attentes d'enfants et de jeunes sur des projets avec une dimension numérique. Dans ce cas il s'agit principalement du numérique dans ses dimensions de divertissement, de création, et d'expression
- Demandes, attentes et « pression » des parents sur le volet prévention des risques liés au numérique, aux écrans et réseaux sociaux
- Des envies des équipes d'animation de davantage mobiliser le numérique sans toujours savoir comment s'y prendre (priorités, objectifs, compétences, méthodes, outils...), mais déjà de nombreux ACM expérimentent et développent des actions ou usages

Ne pas oublier que les ACM sont sur les temps de loisirs, et si le numérique n'est traité que dans son volet prévention liée aux risques, cela ne va pas renforcer l'attractivité de la structure pour les enfants et jeunes et ni sa représentation positive, mais cela va davantage rassurer les parents.

Il y a un fort enjeu à investir le numérique dans ses dimensions pédagogiques positives :

- Ludique
- Découverte
- Observation, compréhension, expérimentation, adaptation, détournement
- Création et réalisation
- Expression citoyenne et esprit critique

Le besoin des équipes de faire évoluer la place du numérique dans les ACM sur différents axes :

- pédagogie,
- outils de communication de l'ACM, de liaison avec les parents et de valorisation des réalisations d'enfants et jeunes
- suivi administratif et gestion de l'ACM

Etre vigilant à ce que les pratiques numériques soient bien mixtes et accessibles aux filles

## **Problèmes rencontrés, freins, difficultés :**

- Mieux connaître les droits et les usages vis-à-vis des réseaux sociaux notamment avec des mineurs (ex droits à l'image, l'utilisation de réseaux sociaux...)
- Etre plus à l'aise avec l'utilisation des outils numériques.
- Besoin de découvrir des possibilités pédagogiques
- Au-delà de la technicité, observer ou ressentir un fossé générationnel avec les enfants et jeunes et l'équipe d'animation vis-à-vis du numérique (usages, culture...)
- Faire face à des problématiques liées aux moyens (ex : équipement) voire aux autorisations ( ex autorisation à télécharger des applications sur les ordinateurs de la structure)
- « On parle peu du numérique en équipe ! »

## **Leviers, pistes à explorer :**

Questionner la place du numérique des enjeux et usages numériques dans le projet éducatif et le projet pédagogique

Considérer le numérique non pas comme un seul bloc mais une multitude de leviers pédagogiques qui peuvent servir différents axes par exemple :

- Support d'activité de découverte, de logique et d'interactivité (robotique, jeux vidéo...)
- Développement de l'esprit critique et des capacités de décryptage de contenu (analyse des réseaux sociaux...)
- Exercice de la citoyenneté notamment en encourageant l'expression individuelle et collective ( web reporters... )
- Prendre en compte la révolution numérique et le développement de la culture numérique notamment chez les jeunes (ex vidéo de youtubers)
- Lutte contre l'illectronisme . Ne pas considérer que tous les jeunes maîtrisent les pratiques numériques. Il existe en la matière beaucoup d'inégalités.

## **Description de bonnes pratiques, d'expériences intéressantes :**

(type d'expérience, public touché...)

Les ateliers pratiques testés lors de l'atelier sur la journée des ACM

- Programmation jeux-vidéos + apprentissage du codage sur <http://www.declick.net/ui/>  
Ex être acteur et moins consommateur du numérique, créer son propre jeu...
- Création de stop motion avec par ex Picpac (android) et Amimation (apple)  
Ex raconter une histoire, présenter un programme, restituer un séjour...
- Découverte de la robotique ex MBot  
Ex: atelier famille, projet TAP en lien avec l'école, atelier philo sciences...
- Atelier et création en Web radio  
Ex Débattre de l'actualité, rencontrer des personnalités du territoire, récolter de la parole sur un thème un problématique, mener des projets avec les établissements scolaires...
  
- Beaucoup de rassemblement en Loire-Atlantique avec des dimensions numériques qui peuvent être ressources pour les ACM :
  - Rencontres vidéo des espaces jeunes 44 <https://www.facebook.com/Rencontre-Vid%C3%A9o-Jeunes-de-Loire-Atlantique-658088557630221/>
  - Exposciences
  - ...
  
- Des nombreux intervenants sur la prévention liés aux risques (ex: la brigade de prévention de la délinquance juvénile de la gendarmerie sur les risques des harcèlements)
  
- « Les promeneurs du net » un réseau professionnel de veille éducative pour les jeunes sur la rue numérique créé début 2018 à l'initiative des CAF et coordonné par le CRIJ en Loire-Atlantique (une vingtaine de promeneurs à ce jour dans le département)  
<http://www.promeneursdunet.fr/>
  
- Travailler collectivement au sein des ACM sur les postures liées au numérique et notamment réseaux sociaux : établir avec les enfants et jeunes une charte d'utilisation des réseaux sociaux au sein de l'ACM mais aussi établir une charte avec l'équipe et les intervenants au sein de l'ACM. Cela doit permettre de collectivement prendre du recul sur nos pratiques, renforcer notre culture commune sur ce sujet, et se donner un cadre
  
- Quelques trucs à éviter : confondre son facebook perso et le facebook pro, oublier d'organiser les temps pauses devant les écrans, ne pas conserver sur les téléphones personnels des animateurs les photos et vidéos prises avec les enfants, ne pas mettre les fiches sanitaires sur google drive...

## **Outils d'accompagnement mis en place :**

Les journées ressources de la DRDJSCS avec des partenaires associatifs en 2018 pour renforcer les pédagogies avec le numérique:

- Robotique éducative
- Lutte contre la désinformation et le complotisme sur internet
- Information numérique et jeunes web reporters
- Frise chronologique numérique
- Cartographie sensible numérique
- Web radio en animation jeunesse
- Culture du libre et l'animation jeunesse

Les mouvements de jeunesse et d'éducation populaires organisent également des actions de formation continue des acteurs, ainsi que des temps forts sur le département et en région, et animent également des réseaux de professionnels et bénévoles.

Les appels à projets de la DRDJSCS, du CD44 et de la CAF peuvent soutenir des projets avec des dimensions numériques

### **- Autres observations**

Lors de l'atelier plusieurs constats ont été posés autour du numérique dans les ACM :

- Il ne s'agit plus de choisir si il y a du numérique ou non dans nos ACM, mais de choisir ce que l'on en fait et ne pas simplement le subir
- Le numérique n'est pas le monopole d'un(e) animateur (trice) qui serait compétent dans une approche cloisonnée et sectorisée, mais bien à intégrer de façon plus transversale à l'ACM
- Si le numérique n'est pas réservé à une seule personne et concerne bien l'ensemble de l'équipe pour autant il y a des compétences et une culture numérique à acquérir et à conforter (se former, tester, partager...)
- Les enfants/jeunes voire des parents sont des personnes ressources et pas seulement des publics pour le développement d'activités numériques. La culture numérique développe les modes de collaboration et de partage. C'est également une source de valorisation et reconnaissance des personnes. La relation animateur-enfant n'est pas celle du sachant-apprenant. Par contre l'animateur doit savoir le sens et l'objectif qu'il vise au travers de son animation.
- Parfois les jeunes peuvent faire illusion dans leurs compétences et savoir-faire numériques alors qu'ils sont parfois sur du « copie – colle » et concentrés que sur quelques utilisations. Certains sont des explorateurs, créateurs, bricoleurs numériques, mais beaucoup n'ont que des usages superficiels.