

LIVRET EDUCATION AUX MEDIAS ET A L'INFORMATION

2019-2020

SOMMAIRE

Préalable :	3
1- LES RESSOURCES	5
1.1 - CANOPE	6
1.2 - CLEMI	8
1.3 - Médiathèque	9
2. LES PROJETS	10
2.1 Education au numérique.....	11
<i>Upcycle Commons</i>	12
<i>Le médialab de l'ADEP</i>	14
<i>La Parcelle Collective animée par les m.e.u.h lab</i>	16
<i>Emaho</i>	20
2.2 Education aux médias	23
<i>Condition publique</i>	24

Préalable :

La Ville de Roubaix s'inscrit depuis plusieurs années dans une dynamique globale de co-éducation, en faveur de la réussite scolaire et éducative de tous les roubaisiens.

Elle entend réaliser ce dessein, en mobilisant les co-éducateurs : parents, partenaires institutionnels et associatifs en articulant et coordonnant les actions éducatives. Elle vise ainsi à mieux appréhender le parcours des enfants et des jeunes sur tous les temps de la vie, scolaire, péri et extrascolaire. Celle-ci se développe au sein d'un programme d'actions dans des domaines variés: culture, santé, sport, développement durable...

Face aux nouveaux enjeux du numérique, un plan d'éducation dédié à ses usages est en cours d'élaboration à l'échelle de la Ville touchant les domaines suivants :

- Sensibilisation au code
- Son
- Image fixe / animée
- Impression 3 D
- Usage réfléchi d'Internet
- Education aux médias à l'ère du numérique
- Initiation à l'électronique
- Robotique

En direction des écoles primaires, en complément d'un plan d'équipement, il est proposé de développer une offre de ressources et d'outils au service des projets d'école, sur le même modèle que les outils d'éducation artistique et culturelle, d'éducation au développement durable ou d'éducation à la santé et à la citoyenneté.

En direction des établissements secondaires, il s'agit en priorité de favoriser la mise en lien avec les ressources du territoire. Sur ce dernier, des structures d'éducation au numérique, des établissements/dispositifs de formation initiale et continue ainsi qu'un tissu d'entreprises, sont implantés et peuvent constituer autant de points d'appui pour les projets des écoles et des établissements scolaires et la constitution à terme de véritables parcours.

Vous pouvez également vous appuyer sur des projets spécifiques, proposés par la Médiathèque (page 25) et la Condition Publique (page 28). Par ailleurs, la Ville de Roubaix reconduit la résidence d'éducation aux médias consistant à l'intervention d'un journaliste (page 30).

Le projet est compris comme une sensibilisation aux usages diversifiés du numérique pour en promouvoir une utilisation positive et responsable et reposant sur le principe du « faire ».

L'éducation aux médias vise à sensibiliser les enfants à l'exercice de leur citoyenneté dans une société de l'information et de la communication dont les mutations sont indissociables de l'évolution des pratiques numériques.

Les interventions s'appuient sur le socle commun des connaissances et des compétences défini par l'Education nationale :

« L'École contribue au projet d'une société de l'information et de la communication pour tous en initiant, en partenariat avec les collectivités et différents acteurs, des actions pour généraliser les usages et développer les ressources numériques pour l'éducation. Elle forme les élèves à maîtriser ces outils numériques et prépare le futur citoyen à vivre dans une société dont l'environnement technologique évolue constamment. ». Pour y parvenir, les objectifs généraux d'un projet d'éducation aux médias, à l'information sont : « - découvrir et interroger l'environnement numérique du quotidien, mettre en place des démarches de recherche d'information pertinentes et efficaces, sensibiliser à un usage responsable des outils numériques ».¹

1 www.eduscol.education.fr/emi

I- LES RESSOURCES

Pour faciliter la mise en œuvre de vos projets, vous pouvez vous appuyer sur un ensemble de ressources pédagogiques et de formations proposé par :

- l'Education Nationale : Canopé et Clémi
- La Ville : Médiathèque et le Médialab de la Condition Publique

1.1 - CANOPE



« Renforcer l'action de la communauté éducative en faveur de la réussite des élèves : telle est la mission fondatrice de Canopé. Opérateur public présent sur l'ensemble du territoire, le réseau Canopé joue un rôle décisif dans la refondation de l'école en intervenant dans cinq domaines clés : pédagogie ; numérique éducatif ; éducation et citoyenneté ; arts, culture et patrimoine ; documentation. Le réseau Canopé s'investit au quotidien auprès des acteurs de l'éducation, pour placer son expertise au service de ceux qui œuvrent chaque jour pour la réussite de tous les élèves. » (J-M Merriaux, directeur général de Canopé)

Actions :

Parmi ses différentes missions, Canopé propose et met à disposition diverses **ressources pédagogiques et éducatives** afin de favoriser le développement du numérique éducatif :

A titre d'exemple, une sélection bibliographique recensée par les documentalistes du réseau Canopé de l'académie de Lille concernant la thématique des médias et la presse :

http://www.cndp.fr/crdp-lille/IMG/pdf/presse_a_l_ecole_2017.pdf

Comment profiter de ce service ?

- Emprunter en ligne : <http://canope-lille.esidoc.fr/>
- Emprunter sur place :

Atelier Canopé 59-Lille

31, rue Pierre Legrand

CS 10110

59030 Lille CEDEX

Tél : 03.59.03.12.00

contact.atelier59@reseau-canope.fr

Horaires : du mardi au vendredi de 8h30 à 17h45

Pour profiter au mieux des ressources, **la médiathèque de Roubaix** est en partenariat avec le réseau Canopé pour réceptionner vos prêts ou déposer vos retours. Ce relais est facilité par le passage des navettes Canopé les jeudis tous les 15 jours. Pour en bénéficier, veuillez vous adresser à l'accueil de la médiathèque ou par mail à l'adresse suivante : mediatheque@ville-roubaix.fr

Le réseau Canopé propose également **des formations** tout au long de l'année :

Les rendez-vous Canopé : S'accorder du temps pour échanger sur ses pratiques pédagogiques, pour renforcer ses compétences, pour s'initier à une démarche innovante... Ouverts à tous et gratuits, ils prennent la forme de conférences, ateliers, performances ou échanges : <http://fr.fleepit.com/flipbook/itcreator1260JS/65906/1/?h=1050&k=&w=1680>

Les formations « **Education et société** » : <https://www.reseau-canope.fr/co-education-partenariat.html>

Pour plus d'informations : <https://www.reseau-canope.fr/>

1.2 - CLEMI



Le **CLEMI** (Centre de Liaison de l'Enseignement et des Médias d'Information) « est chargé de l'éducation aux médias dans l'ensemble du système éducatif ». Il a pour mission de favoriser, tant au niveau national qu'académique, l'utilisation et l'appropriation des moyens d'information dans l'enseignement afin de générer « une meilleure compréhension par les élèves du monde qui les entoure tout en développant leur sens critique.»²

Actions :

Centre du ministère de l'Éducation nationale, le CLEMI de l'Académie de Lille propose notamment :

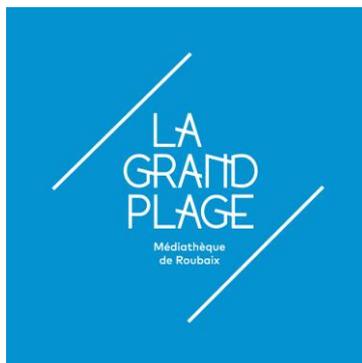
- **Des évènements** au niveau des établissements scolaires avec des temps forts comme « la semaine de la presse et de médias dans les écoles » (<http://clemi.ac-lille.fr/tempsforts>) ou encore des concours de médias scolaires (<http://clemi.ac-lille.fr/concours>)
- **Des formations** : <http://clemi.ac-lille.fr/formations>
- **Des ressources** : <http://clemi.ac-lille.fr/ressources>

Par ailleurs, Il existe, dans chaque académie, une équipe du Clemi permettant de conseiller les enseignants et les personnels d'éducation mais également d'accompagner dans la mise en place d'activités d'éducation aux médias avec les élèves.

Pour plus d'informations : <http://clemi.ac-lille.fr/>

² Décret n° 2007-474 du 28 mars 2007

1.3 - Médiathèque



Par l'offre d'un large choix de documents (livres, journaux, revues, DVD, etc.), la médiathèque de Roubaix se présente également comme un lieu de ressources en termes d'éducation aux médias et au numérique.

La plupart des documents sont librement accessibles dans les rayonnages et empruntables à domicile après inscription. Pour ceux qui résident un peu loin, le tout nouveau « Zèbre » ou Bibliobus sillonne la ville. Un atelier multimédia permet également l'accès à internet gratuitement aux plus de treize ans.

Enfin, le catalogue, consultable sur place ou à distance via le site www.mediathequederoubaix.fr, permet de faire des recherches thématiques et de repérer les documents adéquats.

Contact :

Médiathèque La Grand-Plage

2, rue Pierre Motte

59000 ROUBAIX

03 20 66 45 00

mediatheque@ville-roubaix.fr

2. STRUCTURES D'ÉDUCATION AU NUMÉRIQUE

2.1 Education au numérique

Le service réussite éducative peut vous accompagner dans la réalisation de vos projets au travers une mise en lien avec les structures proposées.

Contact :

Assina Zeggagh

Chargée de mission projets établissements secondaires

Tél: 03.59.57.31.26

azeggagh@ville-roubaix.fr

Présentation des partenaires :

Quatre structures ont été ciblées pour leur savoir-faire et leurs expériences dans la mise en œuvre d'ateliers d'éducation au numérique sur le territoire roubaisien :

- Upcycle Commons.
- Parcelle collective- FabLAB de la Condition publique
- ADEP- Médialab
- EMAHO

UPCYCLE COMMONS

Après un doctorat en Histoire Médiévale et en Sciences de l'Information et de la Communication, Jean-François Cauche fonde Upcycle Commons, un mini observatoire des technologies et de leurs usages, pratiquant le conseil et la formation, mais surtout l'animation auprès des jeunes publics en difficulté scolaire ou non en mêlant code créatif, DIY et « art de la bidouille » tout en s'appuyant sur l'usage des logiciels et systèmes libres, ainsi que l'innovation frugale (recyclage, upcycling...).

Upcycle Commons intervient depuis plusieurs années dans le cadre des NAPs dans les écoles de la région, au sein des collèges (Sévigné et Samain à Roubaix, Lucie Aubrac à Tourcoing). Upcycle Commons est membre de l'AN@É (Association Nationale des Acteurs de l'Éducation), du collectif artistique numérique L:ED et de Trezorium, espace de créativité et de libération des idées pour les enfants.

Upcycle Commons est avec le collège Albert Samain de Roubaix lauréat du Prix de l'Innovation 2015 de l'Éducation Nationale « Le numérique au service des Intelligences Multiples : l'exemple du FabLab, catalyseur d'espaces collaboratifs ».

Upcycle Commons est l'organisateur d'événements comme les Happy Hacking Kids, partie enfants du hackathon Happy Hacking Days, et de Museomix Kid, hackathon consacré aux musées. Les ateliers organisés visent au travers du numérique à permettre aux jeunes de découvrir de nouveaux univers tant techniques que culturels, de développer leur créativité et de nouvelles compétences, enfin de construire leur autonomie.

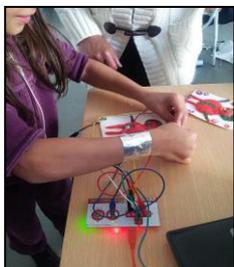
Exemples d'ateliers pratiques :

Les différentes techniques utilisées peuvent être mutualisées dans un seul atelier et visent à la création d'une œuvre :

Microbit: le Microbit, mini-ordinateur créé par la BBC à des fins pédagogiques, est une plateforme d'initiation dont les possibilités semblent se limiter à notre seule créativité. Un univers technologique complet est à portée de et tient dans la main : mini-ordinateur, plateforme de prototypage électronique, bracelet de commande, générateur sonore, gestionnaire de capteurs, mini-Gameboy, dispositif électronique pour textile, gadget « transhumaniste »... Le Microbit peut prendre de multiples formes toutes plus surprenantes et ludiques les autres.



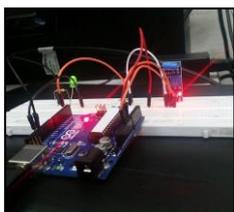
[Code créatif avec Scratch et Processing](#) (langages de programmation) : Scratch est un langage graphique dédié aux jeunes permettant la création de petits jeux et d'animations ; il laisse une large part à l'imagination. Processing est son grand frère, un langage dédié à l'art numérique et à l'électronique.



[Makey makey \(carte électronique\)](#) : initiation à l'interactivité et à la programmation ; la carte Makey Makey permet de transformer tout matériau conducteur d'électricité (corps humain, fruits et légumes, liquides, métaux, scotch d'aluminium, peinture conductrice, carbone...) en bouton interactif et permet ainsi d'imaginer des dispositifs ludiques et artistiques étonnants (instrument de musique, manette de jeu vidéo, peinture ou dessin musical, simulateur de jeu...).



[Musique électronique](#) : l'utilisation des langages Scratch et Processing, ainsi que l'utilisation des cartes Makey Makey permet de sensibiliser les jeunes à la musique et à leur environnement sonore par la création d'instruments de musique et d'installations, par exemple une fresque interactive.



[Arduino \(carte électronique de prototypage\)](#) : atelier d'initiation à l'électronique et à la programmation ; la carte Arduino permet d'apprendre les bases de l'électronique et de réaliser des prototypes interactifs variés pouvant communiquer avec leur environnement à l'aide de capteurs. La carte Arduino constitue la base de nombreux robots et a par exemple servi à prototyper la carte Makey Makey.



[Robotique](#) : à l'aide des robots Thymio et Edison, les enfants apprennent le fonctionnement des robots et leur programmation pour les faire interagir avec leur environnement et les utiliser par exemple dans un cadre artistique (dessin à l'aide de robots, réactions sonores...). L'utilisation de la programmation et de Scratch en parallèle leur permet de découvrir les bases de l'intelligence artificielle.



[DIY / DIWO](#) (« Do It Yourself » apprendre à faire soi-même et « Do It With Others » avec les autres) : le « bricolage » ou « bidouille » est inhérent à la plupart des ateliers et permet de renforcer la créativité et l'autonomie des jeunes, ainsi que de leur apprendre à collaborer.

[Contact :](#)

Jean-François Cauche,
06.13.05.41.12 / jfcauche@gmail.com,
17, cité d'Iéna
203 Rue d'Iéna, 59000 Lille,
<http://upcyclecommons.com/>



(cycle 3)

L'Association pour le Développement de l'Éducation Permanente (ADEP), créée en 1998, œuvre dans le champ de l'éducation populaire et permanente, afin de permettre à des publics en grande difficultés sociales d'accéder aux savoirs de base et à la culture. Depuis 19 ans, l'ADEP propose des cours d'alphabétisation, d'enseignement général, de langues, d'initiation à l'informatique avec un accès à un atelier libre-service informatique à destination d'un public en grande difficulté et en grande précarité. Échappant à toute logique de prescription, l'ADEP accueille toute personne, jeune ou adulte, salariée ou non, souhaitant apprendre ou réapprendre.

Au sein des locaux, un Medialab permet l'accompagnement des projets numériques, y compris pour le jeune public.

Vous voulez réaliser un petit film, créer votre site web ou votre CV vidéo, lancer votre chaîne YouTube, fabriquer un objet avec une imprimante 3D ou plus simplement apprendre à maîtriser Photoshop ? Le Médias Lab de l'ADEP est sûrement fait pour vous. L'association a aménagé dans ses locaux une salle dédiée à l'accompagnement de vos projets numériques. Vous y trouverez douze ordinateurs, un mini-labo photo, une imprimante 3D, du matériel d'enregistrement sonore, une caméra...

Exemples d'ateliers pratiques :

Activités Medialab :

1) création 3D sur ordinateur puis sur machine : l'utilisateur découvre la création 3D grâce à divers outils disponibles sur un ordinateur (Tinkercad / 123Design etc.). Il crée de lui même divers objets, les sauvegardes, les enregistre sur carte puis apprend l'utilisation de la machine 3D pour créer physiquement l'objet dessiné.

2) découverte du codage informatique : l'utilisateur découvre sur ordinateur des sites d'apprentissage de façon ludique, grâce à des "Serious Game" disponibles sur internet. Il apprend les spécificités du codage ainsi que ces différents langages informatiques. En collaboration avec Simplon, cette activité est disponible sur les douze postes du Medialab.

Contacts :

Coordinatrice pédagogique:

Yamina Azizi

yamina.azizi@adep-roubaix.fr

Formateur et référent Médias Lab :

Hachemi HARIZI

hachemi.harizi@adep-roubaix.fr

06 46 50 12 51

Chef de projet ADEP :

Mathieu Mazingue

mathieu.mazingue@adep-roubaix.fr

06 31 62 88 05

94 rue Léon Marlot, 59100 Roubaix

<http://www.adep-roubaix.fr/>

La Parcelle Collective animée par les m.e.u.h|lab



Créé en 2010, le m.e.u.h|lab (machines électroniques à usages humanistes) mène, à partir de réflexions artistiques et critiques, des actions transversales avec pour objectif de permettre à tous les publics de s'approprier les outils et technologies numériques comme vecteur d'émancipation et de créativité.

La Parcelle Collective, installée depuis le 1er mars 2016 à la Condition Publique, est un Fablab, Hackerspace, Makerspace et bien plus encore. Ce nouvel espace se veut un outil de transformation et de capacitation au service d'un territoire. C'est un lieu ouvert et en réseau de mutualisation d'outils numériques, d'apprentissage, de partage d'imaginaires.

Un outil au service de la communauté éducative :

Pour rappel, le fablab est un outil partagé au service de la communauté éducative. Celle-ci a la possibilité d'emprunter des outils pour se les approprier. Les machines du fablab sont également à disposition pour préparer des outils pédagogique.

Les équipements :

- 1 Découpe laser 100w taille 60 x 40 cm
- 1 Brodeuse numérique
- 5 Robots MBOT (validé par l'éducation nationale)
- 4 découpe vinyle
- 2 imprimantes 3D
- 10 kits arduino
- 5 kits Raspberry Pi
- 10 fers à souder
- 5 postes informatiques fixes
- 3 postes informatiques portables

Objectifs :

- Permettre à chacun de comprendre et d'interroger les enjeux citoyens, économiques et culturels du numériques ;
- Mettre en capacité les individus et groupes d'individus pour leur permettre de déployer leurs habilités dans l'action individuelles et/ou collectives, en s'inspirant notamment des usages et pratiques à l'oeuvre dans les avant-gardes numériques (secteurs innovants) ;

- Accompagner l'acquisition de compétences transversales et spécifiques et favoriser le déploiement de celles-ci au sein d'écosystèmes variés créateurs de valeurs sociales, économiques et culturelles.

Sur le plan opérationnel ces objectifs se déclinent à travers différents ateliers adaptés aux différents publics. Ils permettent aux participants de :

- s'initier à la fabrication numérique
- s'initier à la pratique du code
- s'initier aux arts numériques
- s'initier au processus créatif
- faire le lien entre l'analogique et le numérique (entre le papier et le code informatique)
- de travailler de façon collaborative

Ateliers électroniques ludiques d'interaction :

- Ateliers Makey Makey

Make Makey est une carte électronique qui fonctionne avec le logiciel Scratch et qui permet de transformer n'importe quel objet (solide ou liquide) en « clavier ». Banane, gomme, eau, feuille d'aluminium... Chacun de ces objets peut devenir une touche de clavier d'ordinateur.

Les participants explorent de façons ludiques et créatives les notions d'interface homme/machines, d'ergonomie ou encore de Design. Ils peuvent ainsi contrôler un jeu vidéo avec des fruits comme manettes, transformer un escalier en touche de piano ou encore jouer de la musique à partir de dessins faits avec des crayons de bois.

- Arduino & Robot ic

Arduino est LE couteau suisse des inventeurs que l'on retrouve dans tous les fablabs et toutes les start up de la nouvelle économie. Ces circuits électroniques, de conception libre, permettent de contrôler de manière automatique des actions physiques (moteurs, leds...) en fonction d'informations collectées par des capteurs (lumière, température, position...) ou d'informations envoyés par un ordinateur. Il devient ainsi possible de fabriquer des stations météo, des robots, des oeuvres artistiques interactives, des systèmes domotiques, des machines à dessiner... A travers ces ateliers, on passe du monde numérique au monde physique !

Bricolage numérique :

- Ateliers impression 3D

Les imprimantes 3d sont des outils de prototype rapide et fonctionnent sur le principe de la fabrication additive (on ajoute de la matière). A partir d'un objet en 3 dimensions créé sur ordinateur avec des logiciels de modélisation, on peut fabriquer un objet. Pour les débutants

et les plus jeunes, nous utilisons le logiciel 3dslash qui fonctionne sur la même technologie que Minecraft (jeu vidéo de construction et d'aventure). Il permet donc une appropriation rapide des principes complexes de la modélisation 3d. Avec les imprimantes 3d mises à leur disposition, les participants peuvent produire des logos, des tampons, des emporte-pièces, des maisons, des personnages...

- Ateliers « Machines à découper »

Les machines à découper ou plotter de découpes permettent de réaliser des créations autour du papier : pochoirs, enveloppes personnalisées, cartes de vœux, signalétiques, petits livrets, paper toys (jouets en papier), origami, etc... En apprenant à utiliser cette machine-outil, les participants s'initient au dessin vectoriel sur ordinateur et à la fabrication numérique. Ils apprennent ainsi à décomposer une image en plusieurs formes géométriques de base (carré, triangle, rond, polygone...), à tenir compte des contraintes de la machine et des différents paramètres de découpe. L'objectif étant de les rendre autonome dans l'utilisation de cet outil.

Code créatif :

- Ateliers Processing

Processing est un environnement de programmation. Il est utilisé par de jeunes créateurs numériques dans le monde entier et permet d'aborder très rapidement la programmation temps-réel et donc d'accéder à l'interactivité. Il permet aussi la création graphique et la géométrie, l'animation 2D et 3D, la génération de son, le traitement de données et la data visualisation, la reconnaissance faciale, la physique... A travers l'exploration de « patches » nous abordons des notions fondamentales de la programmation tel qu'une instruction, une affectation de valeurs à une variable, une déclaration, une séquence, un test, une boucle, un état.

- Ateliers Scratch :

Scratch est un environnement de programmation développé par le MIT pour les jeunes. Si d'ordinaire on écrit des lignes de codes pour écrire un programme, ici la programmation se fait par blocs qui représentent des instructions, des affectations de valeurs à une variable, des déclarations, des séquences, des tests, des boucles, des états. Avec cet outil, les participants peuvent créer des minis jeux, de la musique, une animation, contrôler un robot...

- Atelier Synthèse sonore et musiques électroniques

Cet atelier permet d'aborder des notions de programmation à travers les outils numériques de création sonore. Nous utilisons pour ces ateliers un petit synthétiseur, qui fonctionne sur batterie, appelé « Patchblock » que l'on connecte à un ordinateur pour le programmer dans un langage « graphique » puisqu'il s'agit de blocs que l'on relie entre eux pour produire un résultat. Cet atelier est aussi un support pour sensibiliser les jeunes à l'histoire des musiques expérimentales. Il permet d'entrevoir comment des concepts informatiques peuvent « se

déplacer » hors de leurs champs pour en nourrir d'autres (comme dans la musique «générationnelle» ou «scriptée»).

Ateliers s(l)ow tech :

- Ateliers Design d'objets « zéro déchets »

Ces ateliers permettent de sensibiliser les participants aux principes du design, à la fonction de designer et au « zéro déchet ». A partir de gabarits et de matériaux de récupération (bouteilles en plastique vides, boîtes de lait, bouchons en liège...), les enfants sont invités à concevoir un jouet, un objet, une maquette. Ils peuvent aussi suivre leur inspiration pour créer une variante de l'exemple proposé.

- Circuit Bending & co

Le « circuit bending » consiste à démonter un jouet électronique à piles et à connecter deux parties du circuit entre elles avec du fil. Les résultats sont appréciés en temps réel à travers le haut-parleur de l'objet ou en connectant un amplificateur sur la sortie audio.

Si un effet intéressant est trouvé, la connexion est marquée sur le circuit afin d'y souder des fils reliés entre eux par un interrupteur qui permet d'enclencher l'effet. Des composants tels que des résistances ou des condensateurs peuvent être ajoutés afin de modifier la sonorité.

Ce processus est ensuite répété jusqu'à la création d'un instrument de musique électronique unique.

- Atelier « Poster sonore interactif »

Cet atelier consiste à réaliser un poster avec de l'encre conductrice, une carte Arduino spéciale et des pochoirs. On commence par choisir un mot autour du numérique. On l'enregistre sur un ordinateur. On crée le pochoir de ce mot. On utilise de l'encre conductrice pour créer un circuit sur le poster. Puis on connecte ce circuit à une carte électronique afin de créer un poster sonore interactif.

Contact:

Thierry MBAYE

meuhlab@gmail.com

Condition Publique,

14 Place Faidherbe 59100 Roubaix



emaho
CREATIVITE NUMERIQUE PARTICIPATIVE

Emaho est une association spécialisée en pédagogie de la création. Elle ouvre des espaces de création autour de rencontres artistes – public. Elle conçoit, élabore et anime des temps de rencontres et d'échanges ayant pour objectif de transmettre expériences, savoir-faire, envies et vocations autour des technologies numériques créatives. Chaque projet est une occasion unique de rencontres entre des artistes, travaillant sur l'ensemble des champs professionnels de la production de médias, et des publics multiples. Démocratiser les outils de la création numérique, promouvoir une utilisation active, consciente, citoyenne et émancipatrice des TIC, constituent des enjeux clés que nous poursuivons. Il s'agit donc de replacer les nouvelles technologies au service de l'homme, pour créer du lien, « dynamiser » des personnes en difficultés et initier des vocations aux métiers du numérique dans une démarche solidaire, sociale et innovante.

LE NUMERIQUE AU SERVICE DE LA CREATIVITE, DU LIEN ET DE LA CITOYENNETE

L'ensemble des projets menés sont le fruit de neuf années d'expertise et de mutualisation des savoir-faire au contact de nos partenaires. Les enjeux artistiques, pédagogiques et socioculturels de chaque action sont adaptés aux publics et aux lieux, dans une démarche de co-construction avec les structures d'accueil, les opérateurs des territoires et les participants. L'objectif étant de faire émerger des projets cohérents qui se situent au plus proche des attentes, préoccupations et usages des publics concernés. Menée à 360° (tous azimuts, dans toutes les directions et sous tous les angles), cette réappropriation transdisciplinaire des nouvelles technologies par une démarche créative permet à la fois le développement de l'expression personnelle, et une meilleure compréhension du monde dans lequel nous vivons. C'est donc dans une idée d'innovation sociale que nous œuvrons, pour une émancipation des individus s'appuyant sur le développement de leurs pratiques autour des nouvelles technologies.

Les actions possibles :

Les propositions présentées permettront de vous faire une idée de ce qu'il est possible de mettre en œuvre ensemble, elles seront bien sûr adaptées, lors d'entretiens préalables, à vos objectifs et à votre public. Nos rencontres peuvent aussi aboutir à la mise en place d'ateliers spécifiquement conçus pour votre projet. Les ateliers peuvent se tenir par courtes périodes, d'une journée à une semaine, ou sur l'année en fonction d'un nombre de séances déterminées ensemble.

- **Atelier de construction électronique et de programmation** (*A partir de 12 ans*)

Cet atelier s'appuie sur l'univers Arduino et Raspberry Pi, ensemble software/hardware sous licence libre qui démocratise depuis une dizaine d'années le domaine de l'électronique programmable. Il propose la création d'objets interactifs indépendants. En interfaçant ordinateur et monde réel, Arduino/Raspberry Pi permettent de connecter différents composants et de réaliser des projets allant de la robotique à l'art numérique, en passant par la domotique.

- **Découverte des mécanismes de l'image moderne** (*A partir de 13 ans*)

L'objectif de cet atelier est d'amener les participants à réfléchir au sens porté par les images avant d'en produire eux-mêmes.

PHASE 1 : L'atelier commence par la transmission du vocabulaire sommaire de l'image, qui permettra de manipuler les différentes catégories d'images. En groupe, les participants procèdent à une analyse formelle de plusieurs extraits représentatifs du quotidien (journaux télévisés, documentaires, reportages, téléfilms...). A partir de ces analyses, les différents groupes prennent part à une discussion autour de la forme des programmes.

PHASE 2 : Le débat évolue ensuite vers le contenu des images, avec une discussion sur l'articulation du fond et de la forme des programmes. Les connaissances acquises et les opinions de chacun permettent de déboucher sur une critique citoyenne de l'utilisation et des mécanismes des images dans notre société. Cette réflexion sert de point de départ pour la mise en place d'une méthode de réalisation d'objets audiovisuels. Les thèmes choisis pourront être parallèles à ceux des extraits ou non.

PHASE 3 : Réalisation d'objets audiovisuels (reportage, documentaire, fiction,...) en appliquant les critères de la méthode établie. Cette phase comprend la préparation, le tournage et le montage. La présentation et la diffusion des séquences réalisées sont le lieu d'un débat avec les spectateurs.

- **Sculpture vidéo : initiation au vjing - mapping** (*A partir de 10 ans*)

Le Vidéo mapping ou 3D vidéo mapping est une projection vidéo sur des structures en relief, tels des boîtes de carton, du mobilier ou bien encore des bâtiments.

A l'aide de moyens numériques, ces images sont projetées avec pour seule contrainte de s'adapter aux formes et supports choisis au départ. Toutes les surfaces qui nous entourent peuvent alors devenir des terrains d'expérimentation scénographique et narrative.

- **Initiation aux pocket-films** (*A partir de 10 ans*)

Aujourd'hui, nous possédons presque toutes et tous des téléphones portables avec lesquels il est possible de faire des films. Des films qui peuvent aussi être réalisés par vos jeunes publics et se retrouver projetés, mis en ligne, partagés...

L'objet des ateliers pocket-films est d'appréhender à la fois l'aspect technique de la réalisation de ces films mais aussi la manière de penser et de concevoir ce nouveau média.

- **Mémoires de mon quartier : reportage vidéo / photo** (*A partir de 12 ans*)

L'objectif de cet atelier est de faire réaliser par les jeunes des interviews filmées de plusieurs générations d'habitants du quartier, dont la leur.

Le résultat est un reportage sur les lieux fréquentés au quotidien, laissant la place au vécu d'autres personnes, d'autres générations.

L'atelier est aussi un moyen de prendre du recul sur son cadre de vie et de formaliser sa place dans la cité.

- **Cinéma du réel** (*A partir de 12 ans*)

L'objectif de cet atelier est de permettre aux jeunes participants de réfléchir à l'écriture cinématographique du quotidien et de sa richesse.

Comment penser et fictionnaliser son quotidien? Comment le mettre en scène ? En bref, comment exprimer sa réalité par le biais du septième art ? Par ailleurs, l'atelier est une initiation aux différentes techniques inhérentes au cinéma, depuis l'écriture du scénario original jusqu'au montage, en passant par les étapes de cadrage et de tournage.

La présentation et la diffusion des séquences réalisées seront le lieu d'un débat avec les spectateurs.

Contact :

Nicolas Delfosse

Directeur émaho Nord

06 62 39 52 06

nicolas@emaho.fr

132 avenue Linné 59100 Roubaix

www.emaho.fr

2.2 L'éducation aux médias

Outre les ressources accessibles à toutes les écoles et les établissements décrites dans la première partie du livret, la ville de Roubaix et les structures associées peuvent également vous accompagner dans la mise en œuvre de votre projet.

Pour les établissements secondaires, un partenariat peut être établi avec :

- La Condition Publique

Le Labo 148 – Projet média de la Condition Publique



Depuis 2017 la Condition Publique s'est engagé avec ses partenaires dans un projet média participatif destiné aux jeunes.

Les objectifs :

- Permettre aux jeunes des quartiers populaires de prendre leur place dans le débat public.
- Proposer aux jeunes des dispositifs d'éducation aux médias axés sur la pratique collective.
- Sensibiliser les futurs journalistes au traitement de l'information dans les quartiers populaires.
- Et si possible rapprocher citoyens et médias traditionnels.

Aujourd'hui ce projet se veut une agence de production de contenus originaux, un laboratoire d'expérimentation à la lisière entre pratiques artistiques et journalistique.

Sa rédaction, mêlant jeunes issus des quartiers populaires et étudiants en journalisme de l'ESJ Lille, a pour ambition de générer des formats innovants, au ton spontané, sur des thématiques de société qui sont au cœur des préoccupations des jeunes.

Regroupés sur une plate-forme locale, ils ont également diffusés dans les médias classiques via des partenariats forts. Le projet vise d'une part une légitimation des contenus diffusés dans des réseaux classiques qui concernent les jeunes dans les quartiers, et d'autre part un enrichissement de ces mêmes médias qui n'ont que difficilement accès à ces thématiques et ces publics.

Ce média est ouvert à des participants individuels et peut être considéré comme un prolongement des actions d'éducation aux médias et à l'information collectives pour proposer aux jeunes le plus motivés de continuer. Ce projet se veut également un centre de ressources pour des jeunes qui souhaitent se former aux techniques journalistiques, et peut soutenir par exemple des élèves qui souhaitent monter un média dans leur établissement scolaire.

Les réunions de rédaction ont lieu les mercredis soirs de 19h à 21h30. Des permanences sont proposées les mardis, mercredis et jeudis après-midis de 14h à 19h.

Contact:

Ute Sperrfechter (responsable innovation sociale et culturelle)

03.28.33.11.41 // u.sperrfechter@laconditionpublique.com

14 place Faidherbe, 59100 Roubaix

www.laconditionpublique.com