



# PARCOURS NUMÉRIQUE DE TERRITOIRE

LABORATOIRE GERiico

# PIA JEUNESSE



## CLEMI

Journalistes

## PROJETS

Artistes



Structures Culturelles

## FORMATIONS

Professeurs & Enseignants

Vidéastes

QUESTIONNAIRES

Associations

## FEDÉ DES CENTRES SOCIAUX



# Sommaire

1 Carte mentale	2 Sommaire	3 Introduction	4 - 5 Recherche - Action	6 En chiffres
7 Territoire	8 - 12 Méthodologie			
13 Vade-mecum	14 - 20 Zoom sur les formations			
Zoom sur les formations		21 Illustration	22 - 35 Zoom sur les projets	
Zoom sur les projets				
Zoom sur les projets				36 Remerciements

# Parcours Numérique de Territoire

UNE RECHERCHE-ACTION PILOTÉE DE MARS 2019 À JUIN 2021  
PAR LE LABORATOIRE GÉRIICO DE L'UNIVERSITÉ DE LILLE  
DANS LE CADRE DU PIA JEUNESSE DE LA MEL\*

GERiICO a mené ce projet en partenariat avec la Fédération  
des Centres Sociaux du Nord-Pas-de-Calais et le CLEMI\*  
du rectorat de l'académie de Lille.

## LES PRINCIPES DE LA RECHERCHE-ACTION

Démarche et méthodologie de recherche  
scientifique visant à mener en parallèle  
et de manière intriquée l'acquisition  
de connaissances scientifiques et des actions  
concrètes et transformatrices sur le terrain

---

Avancées théoriques et changement social

---

Prendre en compte les pratiques existantes :  
dans ce cas, les pratiques médiatiques  
juvéniles, les représentations que les acteurs  
éducatifs ont du numérique, etc.

# Recherche-action

Cette recherche-action vise à faire acquérir et développer une culture numérique partagée à l'échelle de la métropole

La démarche s'appuie sur les hypothèses ou constats suivants

L'éducation au numérique tend actuellement souvent à être centrée sur les "dangers" du numérique (réels ou supposés). Cette orientation peut paraître limitante, voire participer d'une logique de repousser vis à vis du numérique.

Les pré-adolescents et pré-adolescentes, âgé.e.s de 11 à 13 ans, vivent une étape de transition dans leur vie numérique, jusqu'alors majoritairement tournée vers des pratiques ludiques.

L'éducation aux médias et à l'information se fait en lien avec les différents environnements éducatifs et ne peut donc être prise en charge seulement par l'école.

La formation des acteurs éducatifs, au delà de l'accès à des outils ou des équipements est primordiale pour garantir une éducation aux médias et à l'information pérenne.

La recherche-action menée entend participer au développement de la culture numérique des participants et participantes, à partir d'approches pédagogiques "par le faire", c'est-à-dire en incitant et en accompagnant la pratique et la création de contenus liés au numérique.

Il s'agit de s'adresser à la fois aux professionnels éducatifs (éducateurs, enseignants...) mais aussi aux institutions dans lesquelles ils exercent afin d'ancrer territorialement le dispositif dans un réseau d'acteurs proche du terrain et facilement remobilisable, dans un souci de pérennité de l'EMI.





## Recherche universitaire

Le dispositif est conçu sous la forme d'une recherche-action alliant observations de séances, entretiens et questionnaires. Il porte sur la culture numérique des adolescents et des acteurs éducatifs, des communautés de pratique, des pédagogies par le "faire"...

→ Pages 8 à 14

## Formation des professionnels éducatifs

La conception d'un cycle de formation à destination des acteurs éducatifs autour de 5 thématiques pour mieux connaître et accompagner les pratiques numériques des adolescents mais aussi s'outiller collectivement à partir d'expérimentations d'outils et de travaux de recherche sur les problématiques numériques abordées.

Ces temps sont conçus pour articuler expérimentations et réflexions, partage d'expériences et mutualisations de ressources.

→ Pages 15 à 22

## Projets éducatifs

La conception de 8 projets pédagogiques concernant 5 collèges et 3 structures d'accueil des jeunes de 11 à 13 ans hors temps scolaire.

Ces projets combinent des temps de pratique, des rencontres de professionnels et des visites de lieux dédiés au numérique.

→ Pages 23 à 36

---

**GÉRIICO** - Groupe d'Étude et de Recherche Interdisciplinaire en Information et Communication (Université de Lille)

PIA - Le PIA jeunesse de la MEL finance plus de 30 actions dans de nombreux domaines, destinées aux jeunes, dont le Parcours Numérique de Territoire, porté par le laboratoire GÉRIICO

---

---

**MEL** - Métropole Européenne de Lille

**CLEMI** - Centre de Liaison de l'Enseignement et des Médias d'Information (Education Nationale, rattachement au Rectorat)

---

---

**EMI** - Éducation aux Médias et à l'Information

**PNT** Parcours Numérique de Territoire

---



# En chiffres

## 8 Projets éducatifs

3 Projets Éducation aux médias numériques

1 Projet Interactivité et jeu vidéo

2 Projets Empreinte numérique et empreinte écologique

2 Projets Égalité Filles / Garçons et numérique

## 6 Temps de formation

1 Interroger les pratiques numériques des adolescents pour outiller la communauté éducative

4 Découvrir et comprendre les enjeux du numérique libre

2 Accompagner l'expression et la créativité des jeunes avec le numérique.

5 Travailler l'éducation aux médias et à l'information sur et via les réseaux sociaux numériques

3 Mener des projets d'éducation aux médias et à l'information à distance

6 Réfléchir, partager et expérimenter avec les jeunes autour des jeux vidéos

# 201

## Jeunes

de 11/13 ans  
en temps scolaire  
et hors scolaire

# 30

## Acteurs éducatifs

éducateurs  
et professeurs

# 8

## Communes de la MEL

## PROJETS

- 1 Empreinte** ▲ ▬  
Collège Jean Moulin  
Saint André-Lez-Lille
- 2 Le Pirate** ▲ ▬  
Service jeunesse (CLAS)  
Ville de Croix
- 3 Club Média** ● ◆  
Collège Miriam Makeba  
Lille
- 4 Partage ton savoir** ●  
Collège Lévi Strauss  
Lille
- 5 Les femmes du numérique** ●  
Collège Jean Demailly  
Seclin
- 6 Interroger la place  
des filles dans les jeux vidéos** ▲ ▬ ◆  
Service jeunesse  
Seclin
- 7 La ville du futur** ▲  
Collège Théodore Monod  
Lesquin
- 8 Touche pas à mon collège** ●  
Centre social La Maison Nouvelle  
Wasquehal

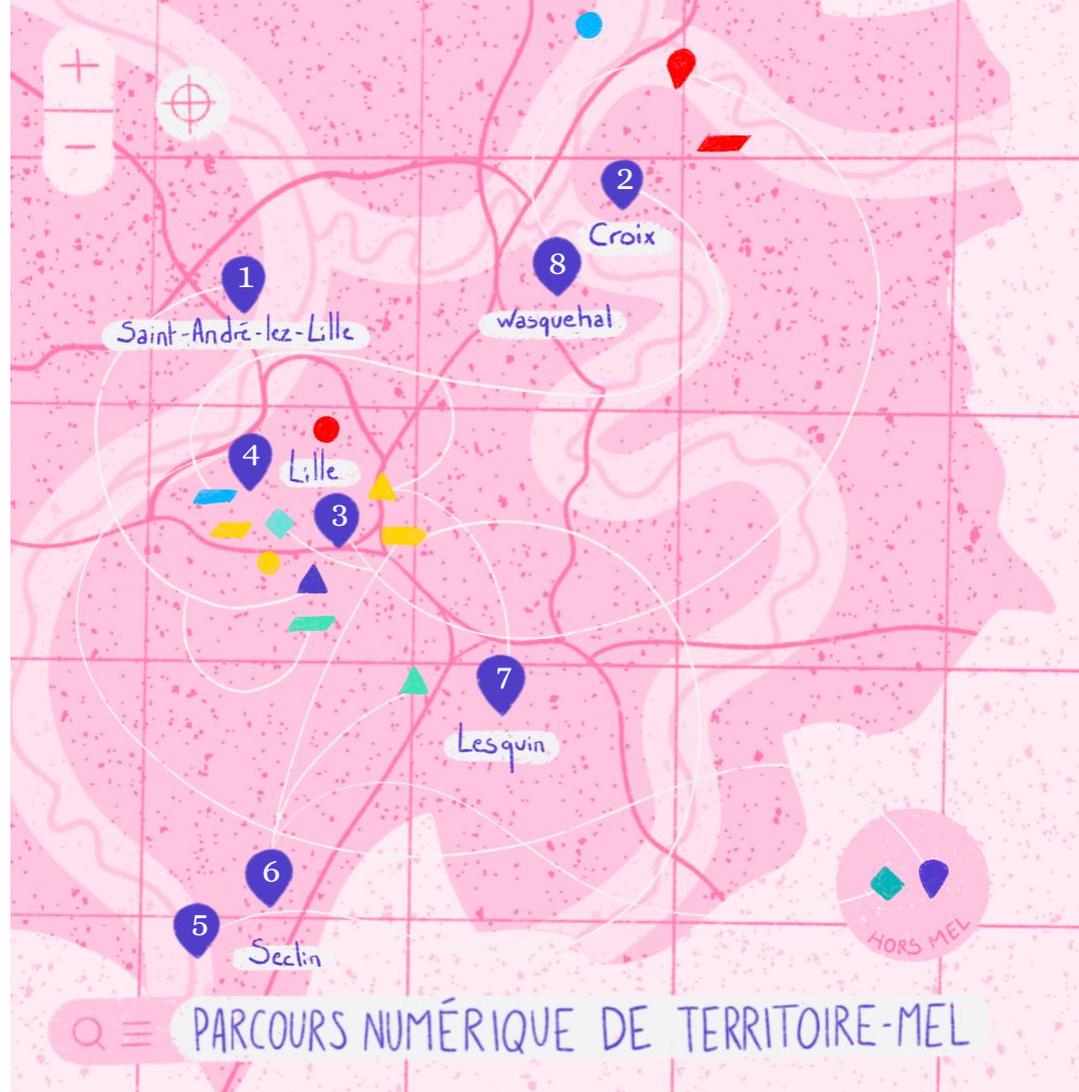
## INTERVENANTS

○ = Formations

- |  |   |
|--|---|
| ▲ Cie 13r3p (Elodie Darquié)<br>Artiste numérique/spectacle vivant<br>Lille          | ○ ▲ Upcycle Commons<br>(Jean François Cauche)<br>Bidouilleur/hackeur<br>Lille |
| ◆ Quentin Obarowski<br>Réalisateur-monteur vidéo<br>Lille                            | ○ ● La Friche<br>Journalistes indépendants<br>Roubaix                         |
| ▬ CORIF (Maleka Dilmi)<br>Centre de formation en égalité<br>professionnelle<br>Lille | ○ ▲ Constantin Dubois<br>Artiste audiovisuel et jeu vidéo<br>Fâches Thumesnil |
| ● Ludovic Petetin<br>Documentariste<br>Paris   | ○ ● Synode Baba<br>Association audiovisuel et jeu vidéo<br>Tourcoing          |
| ◆ Osmosis<br>Youtubeuse jeux vidéos<br>Lyon  | ○ ● Les Rencontres Audiovisuelles<br>Association audiovisuel<br>Lille         |
|  | ○ ● Chez Riquita<br>Association audiovisuel<br>Lille                          |

## LIEUX D'ACCUEIL

- |  |   |
|--|---|
| ▬ Comarch data center<br>Lille Hellemmes | ○ ▬ Maison Folie Wazemmes<br>Lille                          |
| ▬ Euratechnologies<br>Lille              | ○ ▬ Département Infocom - Université<br>de Lille<br>Roubaix |



# Méthodologie

## de recherche et synthèse de travaux

Une méthodologie de recherche hybride a été déployée pour le Parcours Numérique de Territoire, en articulant : des questionnaires à destination des jeunes, des entretiens (semi-directifs en groupes avec les jeunes, compréhensifs individuels avec le personnel éducatif), et des observations de terrain effectuées lors des séances de projets pédagogiques.



### 164 RÉPONSES AU QUESTIONNAIRE

portant sur l'équipement,  
les pratiques et la culture  
numériques des préadolescents



### 39 ENTRETIENS

menés dont 7 "focus groupes"  
avec les jeunes et 32 avec  
le personnel enseignant  
et éducatif



### 50 OBSERVATIONS DE SÉANCES

dont 36 en temps scolaire  
et 14 hors temps scolaire



### La “culture numérique” comme point de départ : partir d’une notion scientifique pour dépasser les clichés

La formalisation du PNT était en grande partie motivée par la nécessité de dépasser des objectifs technicistes et purement préventifs par rapport à l'éducation aux “dangers du numérique”.

Pour aborder ce sujet différemment GÉRiiCO a choisi comme point de départ la notion de « culture numérique » puisqu'elle permettait aussi de faire un lien entre pratiques formelles, académiques, prescrites et pratiques effectives, « non formelles » liées à « un apprentissage fondamentalement ancré dans le social, dans les activités quotidiennes liées à la famille, aux amis, aux loisirs et aux centres d'intérêt » (Cordier, 2015, p.40).

Cet angle d'entrée a permis aux acteurs éducatifs de construire et de mener des projets sur le numérique à travers des thèmes variés : enjeux d'information et production de contenus, enjeux de l'open source et programmation, enjeux écologiques et expression artistique, enjeux des représentations femmes-hommes et création de personnages de jeu...

### Un parcours en 3 axes “Rencontrer, Pratiquer, Connaître pour aborder la culture numérique dans sa globalité

#### - Rencontrer -

Les rencontres avec des professionnels du numérique (journalistes, vidéastes, artistes, entrepreneurs et entrepreneuses...) ont permis une incarnation de la « culture numérique » auprès des publics. Ces rencontres ont été l'occasion pour les jeunes de mieux se représenter les métiers du numérique.

#### - Pratiquer -

Un des partis pris du PNT était de déployer une pédagogie “par le faire”. Cette démarche permet des modes d'apprentissages fondés sur la pratique, dans une perspective d'empowerment. À travers elle les participants sont invités à ne pas en être que “consommateurs” mais aussi acteurs du numérique.

#### - Connaître -

Un paradoxe s'est dessiné entre pratiques et connaissances du numérique chez les jeunes impliqués. Par exemple, les jeunes ont des pratiques effectives mais ne savent pas les nommer (pratiquer le coding en classe sans le définir comme une activité de programmation) ou des connaissances partielles (faire référence aux pratiques de placement de produits sur YouTube, sans savoir ensuite préciser comment les Youtubeurs et Youtubeuses peuvent gagner de l'argent). Le croisement de la recherche sur le terrain et de la mise en oeuvre de projets expérimentaux a permis de mettre en lumière ces questions, et d'y répondre.

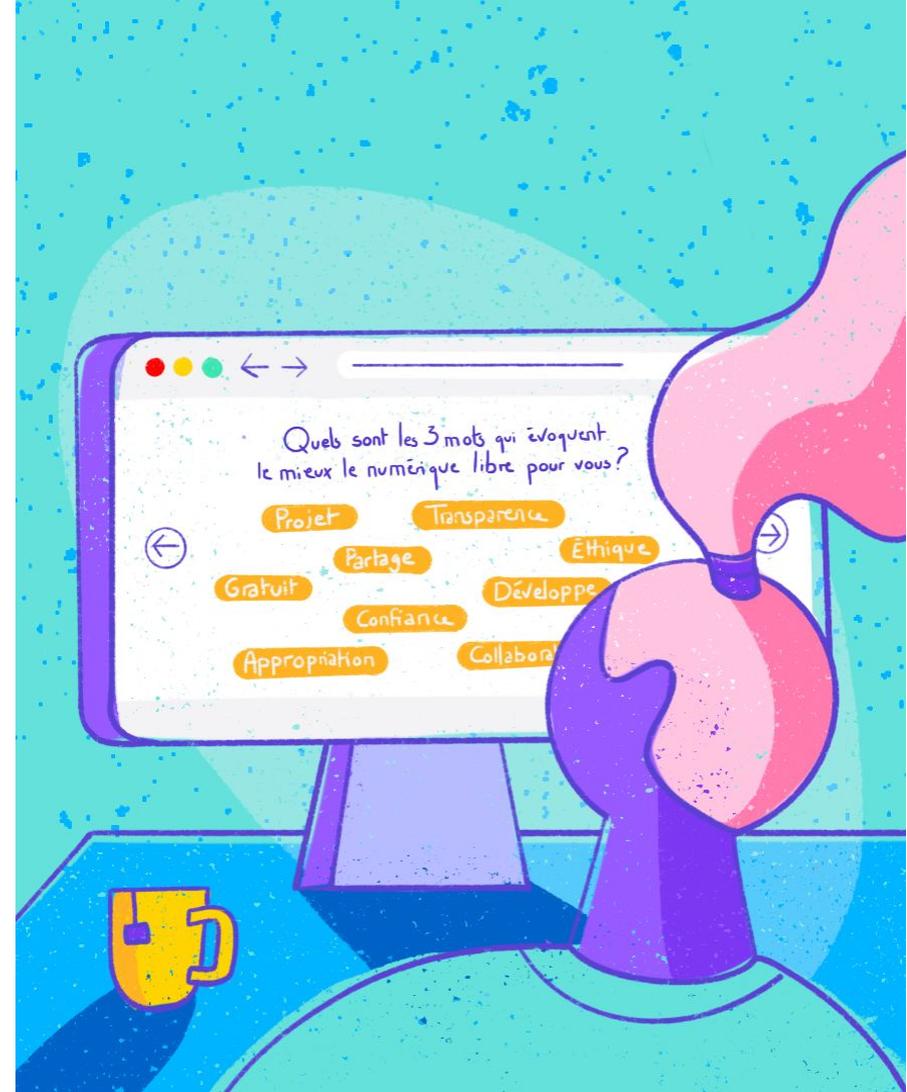
## Les réseaux : constituer, développer et animer des “communautés de pratiques”

Les acteurs et actrices éducatifs souhaitant s’impliquer dans des projets liés au numérique ont souvent manifesté un sentiment d’isolement et d’illégitimité, qu’il s’agisse de penser collectivement des projets ou de trouver des partenaires pour les réaliser. En cela, le PNT a permis la mise en lien et la synergie des acteurs présents sur la MEL, par-delà des communautés numériques existantes (réseaux de professeurs documentalistes, etc.).

Le partage de manières de faire, de compétences et cultures professionnelles différentes entre acteurs de l’éducation nationale et de l’éducation populaire impliqués au sein du PNT occupe une place centrale.

La formation du personnel éducatif est incontournable : les enseignants et enseignantes se sentent désarmés pour mener de tels projets. Ils sont peu pratiquants ou alors empiriquement, les outils numériques leur sont parfois moins familiers qu’aux jeunes et ils n’ont pas les ressources pour mener ce type de projet.

L’apport des conférences et travaux de recherche a été souligné par de nombreux participants, exprimant leur besoin de prendre du recul sur leurs pratiques et de penser les enjeux des projets menés. Plusieurs de ces accompagnants ont ainsi indiqué avoir approfondi les sujets abordés par la consultation de livres, articles ou documents audiovisuels présentés pendant les conférences.



→ La synthèse de recherche

[Cliquez-ici](#)

## Penser les pédagogies dans une perspective d'empowerment : faire pour comprendre et utiliser les outils numérique en conscience

La culture numérique s'élabore dans un contexte informel et de loisirs. Une prise en compte de la culture numérique existante des jeunes est indispensable dans une posture d'accompagnement, de développement et d'empowerment, à rebours d'une posture pédagogique normative voire diabolisante.

Pour viser l'autonomisation et l'empowerment des publics visés, la participation active des jeunes doit reposer sur :

1. Une pédagogie active « par le faire » qui inscrit les projets dans des espaces de liberté et de création pour motiver et impliquer les jeunes
2. Une pédagogie coopérative permettant de croiser les regards, les expériences, de donner un sens commun à des pratiques médiatiques qui sont souvent plus individuelles. Ce travail collectif et ces échanges entre pairs sont des conditions essentielles à un pouvoir d'agir sur son environnement.

La pédagogie « par le faire » a tout autant bénéficié aux jeunes qu'aux accompagnants, qui, en s'appropriant davantage les outils se sont engagés à porter des projets d'EMI en autonomie l'année suivante.

## Des difficultés logistiques et matérielles persistances à dépasser

Les problèmes matériels sont à prendre en compte et à résoudre pour garantir la bonne tenue des projets et formations : absence de matériel numérique ou matériel obsolète, problèmes d'entretien et de maintenance, difficultés de prise en main et d'utilisation par manque de formation, les freins sont nombreux et constants, spécialement dans le temps scolaire.

Dans le cadre du PNT les projets mis en œuvre l'ont été en très large majorité à partir du matériel personnel des intervenants, permettant l'utilisation d'outils et d'applications fonctionnels et maîtrisés. Cette question stratégique de l'équipement a été évoquée maintes fois pour identifier et donner à connaître des ressources gratuites ou peu coûteuses, libres (open source) dans l'idéal et ergonomiques que les acteurs éducatifs pouvaient acquérir et s'approprier facilement.



## De l'intérêt (et des limites) d'un portage métropolitain piloté par un laboratoire de recherche

Ce projet a été mis en œuvre par une équipe composée de deux chercheuses et une ingénieure d'études recrutée spécifiquement pour ce projet.

L'analyse de ce portage permet de souligner 3 points importants :

1. L'échelle intercommunale a permis de dépasser les frontières institutionnelles et l'appui sur les acteurs du territoire a mis en lumière la richesse des ressources métropolitaines, le vivier numérique local et les réseaux d'EMI existants.
2. Le cadre de la recherche-action permet de construire un dispositif expérimental tout en produisant des connaissances et analyses pour nourrir la création de ce type de dispositif.
3. Le PNT n'aurait pas pu être mené sans la possibilité de recruter une ingénieure connaissant finement le fonctionnement des collectivités locales, du cadre scolaire et hors temps scolaire et des réseaux éducatifs et culturels locaux. Ce recrutement constitue un coût financier important mais incontournable de par les besoins de coordination du dispositif. La réalisation du PNT induit un poste de coordination dédié au projet territorial. Par ailleurs trouver les moyens pour ce type de poste dans le contexte de manque de moyens de l'université aujourd'hui compromet la pérennisation du dispositif. De plus la configuration hybride du projet (recherche-action) ne trouve pas ou peu sa place dans les cases de financement des politiques publiques.

# Vade-mecum

Retours d'expérience sur la mise en place  
de ces projets éducatifs autour  
de la culture numérique

## #culture numérique



Une approche riche sous le prisme de la culture numérique permet de dépasser l'angle seul de la "prévention des dangers du numérique".

## #portage



Un projet porté par un laboratoire de recherche sur un territoire métropolitain pour s'appuyer sur le vivier numérique existant, créer un maillage territorial riche et cohérent, dépasser les cloisonnements institutionnels et permettre un suivi d'action et un recul en temps réel. Ce portage induit néanmoins le recrutement inévitable d'une personne qualifiée en recherche et gestion de projets territoriaux pour la coordination.

## #matériel



Les contraintes techniques liées au matériel numérique notamment en temps scolaire sont encore nombreux : manque d'entretien, de formation, de moyens, de stockage, problèmes de pare-feu... L'un des enjeux serait de dépasser ces difficultés pour passer la vitesse supérieure dans l'acquisition et le renforcement d'une culture numérique.

## #parcours #pédagogie



Une pédagogie sous forme de parcours basée sur la triade: "rencontrer, pratiquer connaître" qui permet de s'approprier des métiers et lieux du numérique mais aussi d'apprendre "par le faire" en produisant des contenus médiatiques et numériques tout en dépassant les paradoxes entre connaissances du numérique et pratiques effectives personnelles.

## #formation #réseaux



Le croisement des cultures professionnelles de l'éducation nationale et de l'éducation populaire a permis de tisser des réseaux et d'échanger des connaissances, des outils, des expériences par-delà les maillages existants, permettant de pallier le sentiment d'isolement et d'illégitimité présent chez les acteurs éducatifs.

## #évaluation



L'évaluation est un facteur clé de la pérennisation du projet. 3 phases distinctes sont importantes : le cadrage avec toutes les parties prenantes, l'observation-analyse en temps réel, et la formalisation d'un synthèse permettant de récapituler écueils et "bonnes pratiques".

# Zoom

## Sur les formations 2019 - 2021

Toutes les formations ont été proposées par le Laboratoire GERiICO en partenariat avec la Fédération des Centres Sociaux du Nord-Pas-de-Calais dans le cadre du PIA Jeunesse de la MEL.

Ces formations ont été conçues comme des temps de réflexion et d'expérimentation collectives et d'après les besoins perçus et exprimés des acteurs éducatifs et des jeunes rencontrés.

## Lexique graphique

 Objectif

 Quand ?

 Où ?

 Intervenant·e·s

 Étapes

 → La vidéo de présentation

[Cliquez-ici](#)

“

*C'est intéressant aussi de rencontrer d'autres acteurs auprès des pré-adolescents, d'avoir un retour sur le regard qu'ils portent sur les enfants, parce que finalement on les voit en tant qu'élèves. Mais c'est vrai que je trouvais qu'il y avait beaucoup de richesse dans tout ce qu'on avait pu avoir comme échanges ou comme interventions. Mais je trouve que ce sont des opportunités qui nous sont offertes et qui sont précieuses, justement parce qu'elles nous sortent un peu du carcan disciplinaire. Je fais des formations en histoire-géographie et là le fait de s'ouvrir à d'autres acteurs, c'est extrêmement important.*

”

“

*Et quand j'en ai parlé aux élèves, honnêtement je n'ai vraiment senti aucune motivation, je ne vais pas dire aucune mais très peu, et en fin de compte lors des séances, j'ai eu cette chance de voir vraiment des élèves qui au départ sont des élèves qui ne sont pas scolaires, plutôt même en échec et qui, là étaient à fond. Vraiment ils ont montré des compétences ou des savoir-faire que je n'imaginais pas, parce qu'habituellement, c'est plutôt des élèves que je vois démotivés, lents, complètement abattus. Et là j'en ai trouvé quelques-uns qui étaient à fond. Et par contre ça a plu aussi aux bons élèves, enfin, ceux qui sont plutôt scolaires, ils ont bien accroché, et je trouve qu'ils ont superbement bien joué le jeu.*

”

“

*Et sur le fait de faire partie d'un projet de recherche aussi, je trouve ça vraiment intéressant sur la pratique réflexive que ça amène. Et ça m'a permis de prendre du temps pour réfléchir même pendant les entretiens, en parlant de découvrir aussi des choses qu'on dit auxquelles on n'avait pas forcément pensé.*

”

“

*Ils m'ont dit qu'ils aimaient bien [les élèves], parce que comme ils avaient pu être un peu, vraiment, en autonomie. Quand je parlais avec eux dans les salles, je les laissais vraiment utiliser eux-mêmes, et ça, ils avaient bien aimé. Du coup je prévois d'acheter des enregistreurs pour le CDI.*

”

“

*N'importe quelle boîte privée qui dispose d'un parc d'une bonne dizaine d'ordinateurs, il y a normalement quelqu'un qui est chargé de s'assurer de la maintenance technique et qui ne passe son temps qu'à ça ; dans l'Education Nationale pas du tout.*

”

## Interroger les pratiques numériques des adolescents pour outiller la communauté éducative

### INFOS



16 Décembre 2019



Amandine Kervella - Maîtresse de conférences en information et communication au laboratoire GERiICO



Département InfoCom de l'Université de Lille Roubaix

Sheerazad Chekaik-Chaila • Journaliste indépendante Collectif la Friche

### PROGRAMME

- 1 Prise de recul sur les représentations des pratiques numériques des adolescents  
jeux de débat et arpentage de textes scientifiques
- 2 Intervention d'Amandine Kervella sur les pratiques médiatiques et numériques des adolescents
- 3 Partages d'expériences et analyse collective de pratiques professionnelles autour de projets numériques  
Méthode du chantier
- 4 Projection de la web série d'Arte "Dans ton tél" suivi d'un échange avec la réalisatrice Sheerazad Chekaik-Chaila

→ Le programme détaillé

[Cliquez-ici](#)

→ Le CR

[Cliquez-ici](#)

## Accompagner l'expression et la créativité des jeunes avec le numérique - focus audiovisuel

### INFOS



12 Mars 2020



Audrey Callebaut - CLEMI / Stanko Grujic - Fédération des Centres Sociaux / Les rencontres audiovisuelles / La Friche / Chez Riquita



Le Salon - Maison Folie Wazemmes Lille

Pauline Guiffard - Radio Moulins / Sacha Povse - professeur documentaliste - Collège Jean-Moulin - St André Lez Lille / Julien Crombez - Service jeunesse - Ville de Seclin / Geoffrey Bernier et Marie-Laure Clet - Centre social La Maison Nouvelle - Wasquehal

### PROGRAMME

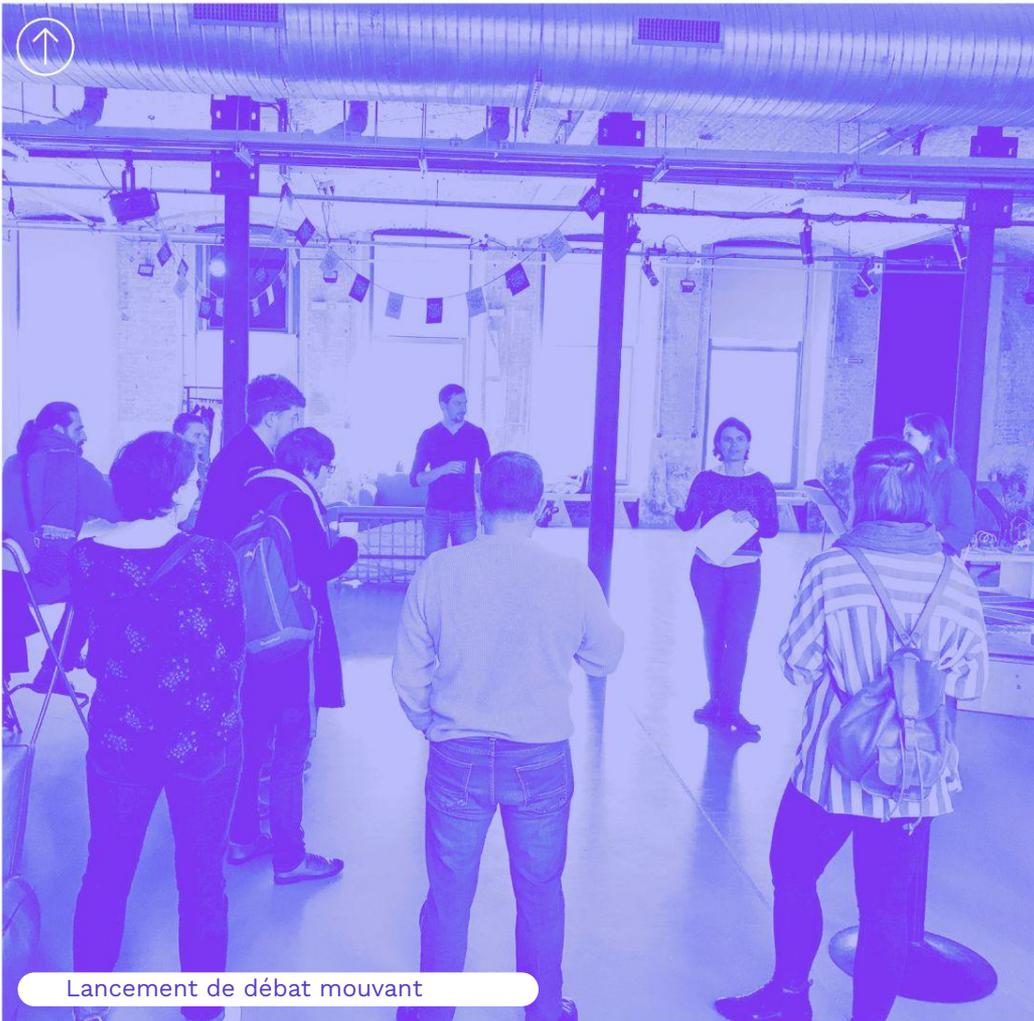
- 1 Partage d'expériences autour de projets numériques favorisant l'expression et la créativité des jeunes  
Présentation de 4 projets suivie d'échanges
- 2 Table ronde "Astuces, repères et incontournables pour mener un projet numérique favorisant l'expression et la créativité des jeunes" avec Audrey Callebaut et Stanko Grujic
- 3 Présentation des structures et acteurs de l'audiovisuel invités  
Les rencontres audiovisuelles, La Friche, Riquita
- 4 Ateliers de pratique audiovisuelle au choix parmi 4 propositions  
Par les acteurs invités: les rencontres audiovisuelles, La Friche, Riquita  
Voir programme détaillé joint

→ Le programme détaillé

[Cliquez-ici](#)

→ Le CR

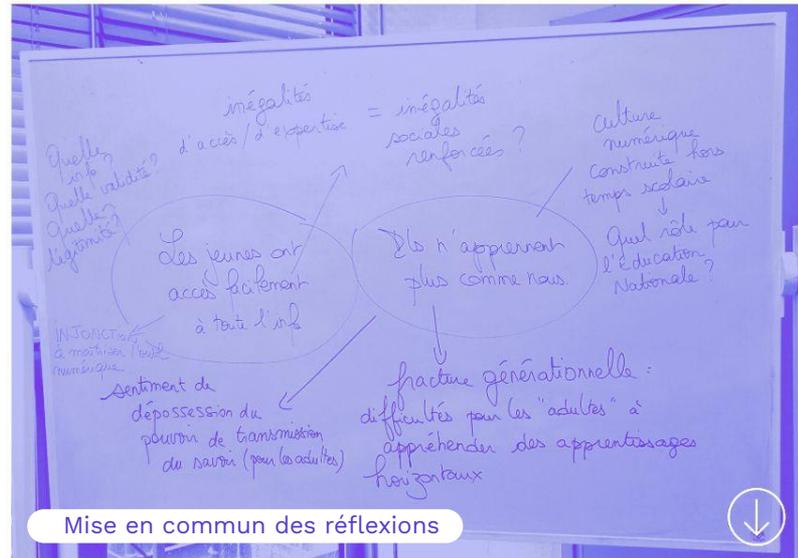
[Cliquez-ici](#)



Lancement de débat mouvant



Arpentage de textes scientifiques



Mise en commun des réflexions



## Mener des projets d'éducation aux médias et à l'information (EMI) à distance

### INFOS

 25 Juin 2020 (matin)  Sheerazad Chekaik-Chaila • Lucas Roxo - Journalistes indépendants - Collectif la Friche

 À distance

### PROGRAMME

- 1** Se “présenter” autrement  
Recensement des doutes et certitudes autour de l'EMI à distance
- 2** Partage d'expériences  
Exemple de projets pédagogiques qui se sont bien déroulés, identification collective de “bonnes pratiques”.
- 3** Créer du participatif à distance : les outils et méthodes  
Quelles techniques, quelles ressources ? Comment poursuivre un projet commencé en présentiel ?
- 4** Exemples de ressources et de productions réalisées à distance
  - Les tout petits : S.O.Y à la Casa
  - Les ados - émission de radio à La Courneuve
  - Les jeunes adultes - Nouvelles cartographies et ZEP
  - Tout public - Le Médiaphone de CARMEN

[→ En détail](#)

[Cliquez-ici](#)

## Découvrir et comprendre les enjeux du numérique libre

### INFOS

 8 Décembre 2020 (matin)  Valentin Auzanneau - CLISS XXI

 À distance

### PROGRAMME

- 1** Présentation de CLISS XXI  
Economie sociale et solidaire et vision horizontale de l'entreprise  
Création de logiciels libres  
Démarche d'éducation populaire
- 2** Historique et définition du numérique libre  
À partir des représentations collectives du groupe sur le numérique libre
- 3** Discussions autour des enjeux du numérique libre
- 4** Partage de ressources et identification des acteurs locaux autour du numérique libre  
Framasoft, CHTINUX, CHATONS LILLOIS, CLISS XXI...

[→ En détail](#)

[Cliquez-ici](#)



**atelier EMI à distance ?**

- Inégal accès au matériel numérique
- Inégalité maltrise des outils numériques
- Connexion internet
- Disponibilité horaire / créer du collectif
- L'implicite : petits codes culturels qu'il faut redonner en visio
- Un lieu où c'est possible d'être tranquille
- Certaines personnes sont réfractaires au distanciel
- La parole est plus difficile, l'échange déstabilisé, manque d'informel
- Trop de discipline (implicite)
- Le rapport à son image est rendu compliqué
- Pas de confinement
- Des personnes qui sont loin peuvent participer, entrer en contact
- Les outils (pistes) n'effacent pas nos émotions, on ne se pose pas de questions
- Tous les jeunes/amateurs ont un espace chez eux pour travailler
- Tout le monde a confiance en soi et n'a pas peur d'être vu/entendu
- Les élites/numériques sont dispos et centrés sur leurs envies
- Tout le monde est motivé et disponible
- Des outils avec toutes les fonctionnalités
- La fracture numérique
- Prendre son atelier pour les seniors/parents (Zoom, Jitsi)
- Utiliser des outils qui les jeunes optimisent (niveau social, motivation) liés
- Installer une connexion Wi-Fi dans sa structure
- Adapter l'équipement des professionnels / Aller voir des structures qui font du reconstruit
- Utiliser les outils libres qui existent
- Se faire des retours d'expérience sur l'utilisation des outils
- Des pré-formations sur le matériel

Formalisation de retours d'expérience

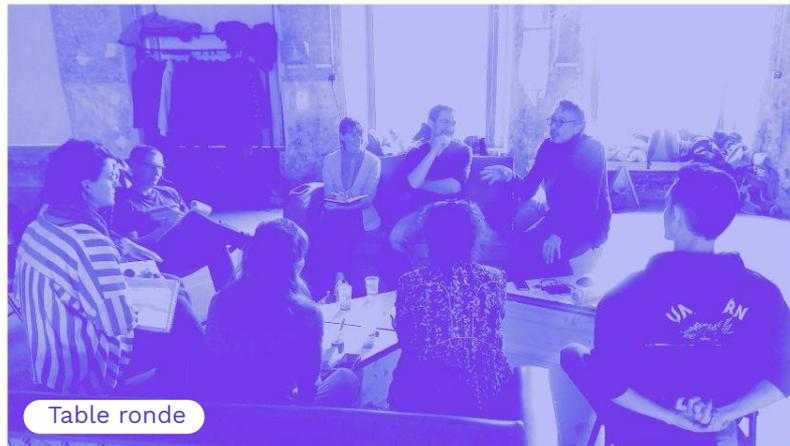


Table ronde



Bar à bidouille



Appropriation d'outils numériques



## Travailler l'éducation aux médias et à l'information sur et via les réseaux sociaux numériques

### INFOS



16 Mars 2021



Lucas Roxo • Sheerazad Chekaik-Chaila • Julien Pitinome • Flora Bellouin - Journalistes indépendant·e·s du collectif La Friche Amandine Kervella - maîtresse de conférences en Information-Communication



Département InfoCom de l'Université de Lille - Roubaix

### PROGRAMME

1

Intervention d'Amandine Kervella sur ce que signifie s'informer via les réseaux sociaux

Comment cela fonctionne-t-il et quelles sont les logiques à l'œuvre ? Comment mener des projets d'EMI à partir de cet éclairage et avec quelle posture éducative ?

2

Atelier EMI et numérique parmi 4 propositions au choix

Atelier "La rumeur" avec Sheerazad Chekaik-Chaila  
Atelier "Jeu d'enquête Whatsapp" avec Lucas Roxo  
Atelier "La contre enquête, produire de l'information autrement" avec Julien Pitinome  
Atelier "Le portrait" avec Flora Bellouin

3

Atelier EMI et réseaux sociaux parmi 4 propositions au choix

Atelier "Se raconter sur Tik Tok" avec Sheerazad Chekaik-Chaila  
Atelier "Créer du contenu d'actualité sur Snapchat" avec Lucas Roxo et Mariam Lahouibi  
Atelier "Monter une webradio participative sur Discord" avec Julien Pitinome  
Atelier "Chroniques de l'intime" avec Flora Bellouin

4

Retours d'expériences et ressources pour des projets à venir

[→ Le programme détaillé](#)

[Cliquez-ici](#)

[→ Le CR](#)

[Cliquez-ici](#)

## Réfléchir, partager et expérimenter avec les jeunes autour des jeux vidéos

### INFOS



18 Mai 2021



Ysé Le Bellec • Franck Di Razza - Association Sinode Baba / Constantin Dubois-Choulik - Artiste audiovisuel indépendant / Jean-François Cauche - Upcyclecommons



Département InfoCom de l'Université de Lille - Roubaix

### PROGRAMME

1

Table ronde "Appréhender les jeux vidéos dans des projets éducatifs"

Discussion collective, mise en lumière et en perspective de projets et retours d'expériences avec Jean-François Cauche, Constantin Dubois, Franck Di Razza

2

2 Ateliers expérimentation de pratiques jeux vidéos parmi 6 propositions au choix

Avec Jean-François Cauche, Constantin Dubois, Franck Di Razza et Ysé Le Bellec

3

2 Conférences courtes sur des enjeux et spécificités du jeu vidéo au choix parmi 4 propositions

Avec Jean-François Cauche, Constantin Dubois, Franck Di Razza et Ysé Le Bellec

4

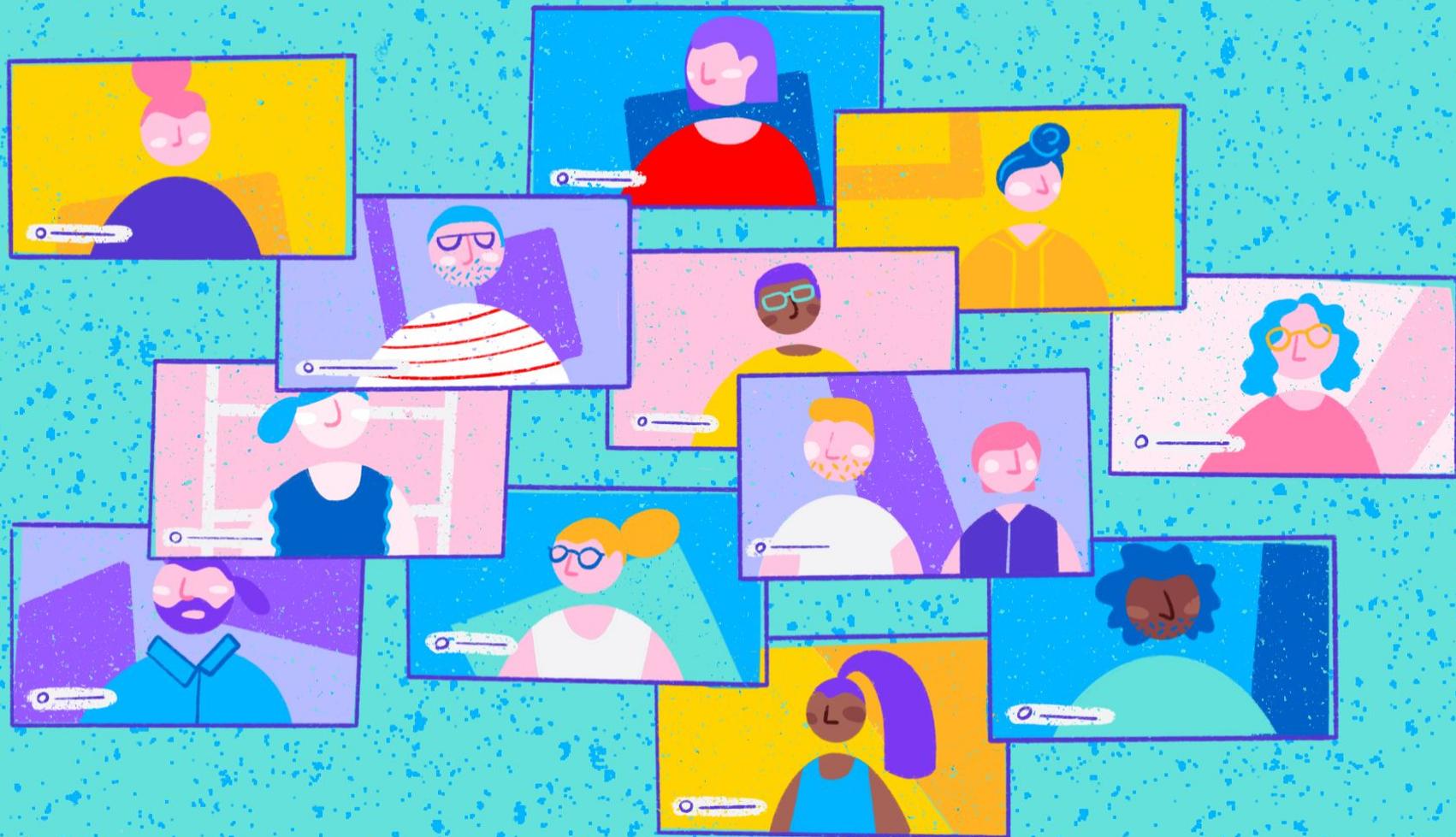
Retours d'expériences et ressources pour des projets à venir

[→ Le programme détaillé](#)

[Cliquez-ici](#)

[→ Le CR](#)

[Cliquez-ici](#)



# Zoom

## Sur les projets 2019 - 2021

Qu'est-ce que le code ?  
La programmation ?  
Les algorithmes ?

Quelles représentations  
des femmes sont -  
ou ont été - véhiculées dans  
l'univers et l'histoire  
du numérique ?

Qu'est ce que l'éditorialisation  
des contenus ? Comment  
construit-on une information ?

Comment peut-on  
se représenter l'empreinte  
écologique du numérique ?

Comment créer un contenu  
de vulgarisation scientifique ?

*Autant de questions contemporaines  
auxquelles le dispositif PNT s'est donné pour  
objectif de répondre, à travers des projets  
pédagogiques sur-mesure, en créant  
des connexions avec des éducatrice·s  
du territoire, des professionnel·le·s  
du numérique et de l'information et des jeunes  
de 11 à 13 ans.*

## Lexique graphique



Objectif



Comment ?



Où ?



Qui en bénéficie ?



Qui encadre ?



Côté jeune



Côté Educ'



*Moi perso quand je pense numérique ça dépend de quelle façon parce qu'il y a 2 sens : il y a numérique il y a les maths avec les chiffres et il y a numérique ça veut dire électronique, ouais l'électronique en gros genre il y a les écrans, tout ce qui est en rapport avec les médias et internet...*

>>> En réponse à la question de définition du "numérique"



*Ma mère met tout le temps les mêmes codes partout, ce n'est pas compliqué pour trouver ! Au tout début que j'ai eu mon téléphone, elle l'avait mis (ndlr: le contrôle parental), parce qu'elle n'avait pas confiance. Et c'est vrai qu'elle n'a pas été très maligne, elle a mis ma date de naissance en code. Du coup je l'ai enlevé.*

>>> La question de l'outillage des parents dans l'accompagnement à l'éducation numérique



*Moi, ce que je trouve qui va bien, c'est qu'on va faire les trucs sur les PC, ça nous améliore déjà notre connaissance, on apprend des nouvelles touches de clavier dont on ne trouvait pas forcément l'utilité. Et je trouve, il n'y a que du positif, parce que même quand tu construis des maquettes, au moins ça te permet de te divertir et au lieu de rester juste à donner des sujets ou alors rester en groupe et parler, juste écrire. Tu construis des trucs et après tu réunis tout pour qu'on voit le projet du futur.*

>>> En réponse aux apports d'un projet vécu dans le cadre du PNT



*Nous, en tout cas la moitié des filles ici, parce que tous les garçons, on s'en doute ils aiment bien ou sont intéressés. Je dis pour les filles, ça va ne nous servir à rien (ndlr: d'apprendre à réparer un ordinateur). Autant aller chez un vrai réparateur, lui va être sûr.*

*Nous, imaginons, on enlève quelque chose, on n'est pas sûres on peut tout démonter et faire n'importe quoi...*

>>> De l'importance des représentations et stéréotypes genrés dans la culture numérique



*Avec les réseaux sociaux, j'ai appris déjà à faire de l'origami et tout ça. Donc à faire des dessins et tout. Et genre des pixels, des genres de formes avec des papiers, des cocottes. J'ai aussi appris des recettes de cuisine. Et grâce aux réseaux sociaux, on apprend tout ce dont on a envie, on recherche.*

>>> Le numérique au service du développement de ses capacités



## LE PROJET



Découverte du fonctionnement du "numérique" et d'internet : langage informatique (code binaire) stockage (données, octets), matérialité...

Visite d'un data center et découverte du spectacle "Il était une fois l'internet" de la cie 13r3p

Réfléchir sur l'impact écologique des consommations numériques quotidiennes.

Collecte de matériel informatique inutilisable et réalisation de sculptures à partir de ces objets obsolètes démontés.



Collège Jean Moulin - St André-Lez-Lille



Une classe de 5ème puis la même classe en 4ème l'année suivante



3 professeur.e.s : documentaliste, français et histoire-géographie

Avec Elodie Darquié, artiste spectacle vivant et numérique et l'aide de Quentin Obarowski pour la réalisation de la vidéo témoignage

## LE DOUBLE EFFET KISS COOL



Exposition des sculptures dans la vitrine du CDI de l'établissement, mise en ligne sur l'ENT du collège d'un article présentant le projet avec des photos et une vidéo où les élèves présentent leurs oeuvres et témoignent de ce qu'ils ont appris dans le cadre du projet (visible pour les parents).



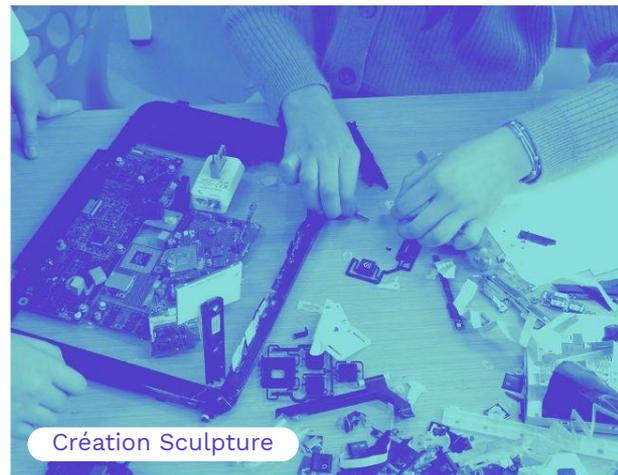
Appropriation par la professeure d'histoire-géographie des réflexions autour de l'impact écologique du numérique pour nourrir de prochaines séquences en éducation civique et morale.



Exposition



Démontage ordinateur



Création Sculpture



Jeu "Le Pirate"



Visite Euratechnologies

## LE PROJET



Mise en jeu vidéo d'un conte rédigé par une classe de primaire pour le carnaval de la Ville.

Création sur Scratch de 3 scénarii alternatifs pour le jeu vidéo "Le pirate" à tester en cliquant sur le lien en bas à droite.

Visite d'Euratechnologies et rencontres d'acteurs sur place.



Service jeunesse - Ville de Croix (dans le cadre du Contrat Local d'Accompagnement à la Scolarité)



15 collégien-ne-s décrocheur-se-s dans le cadre du Contrat Local d'Accompagnement à la Scolarité



Un animateur jeunesse et un coordinateur

Avec Jean-François Cauche, bidouilleur/hackeur

## LE DOUBLE EFFET KISS COOL



Restitution des projets auprès des parents et mise en ligne du jeu sur Scratch.



Le service jeunesse a décidé de continuer à mettre en place des projets similaires avec Jean-François Cauche.

## LE PROJET



Réalisation de vidéos Youtube créatives sur des sujets de la culture populaire choisis par les jeunes en fonction de leurs centres d'intérêts (rédaction du synopsis, prises de vues et de son, découpage, montage stop motion...).



Collège Makeba - Lille



Club média du midi au CDI



Une professeure documentaliste

Avec Sheerazade Chekaik-Chaila, journaliste et Quentin Obarowski, réalisateur-monteur

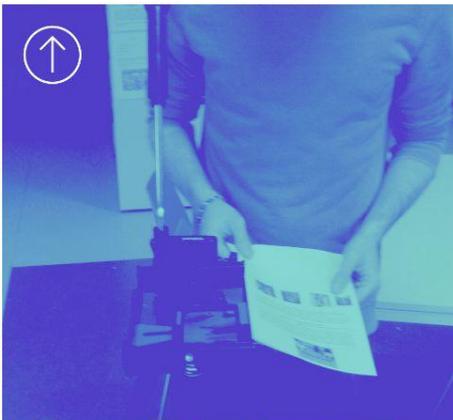
## LE DOUBLE EFFET KISS COOL



Diffusion des vidéos au CDI à destination d'élèves volontaires intéressés par le Club Média.



Appropriation par la professeure documentaliste de la réalisation de vidéos et accompagnement en autonomie de nouveaux élèves. Achat de matériel audiovisuel pour le CDI pour poursuivre les réalisations.



Tournage en cours

## Thème 1

des animaux

Comment la pollution déteint-elle sur les animaux?

## Thème 2 / Jeux Vidéo / Manga

d'origine des Jeux Vidéo.

/ d'histoires de Vegeta et Vegeto.

\* Sue Quel Manga NK a copié pour faire Naruto

\* L'origine de Super Smash Bros

\* Les 10 Mangas les plus regardés depuis 2000

(vidéo d'application)

Conférence de rédaction



Vidéo Youtube

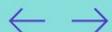


Réunion éditoriale



Questionnaire





## LE PROJET



Découverte et sensibilisation sur la vie au Moyen-Age via la création de capsules vidéos Youtube:

Découverte et réflexion autour du fonctionnement de Youtube (économie, algorithmes, métier...)

Appropriation de la question des droits à l'image

Prises d'image et de son, montage



Collège Lévi Strauss - Lille



Une classe de 5ème



2 professeures : documentaliste et française

Avec Ludovic Petetin, vidéaste et youtubeur

## LE DOUBLE EFFET KISS COOL



Diffusion des vidéos aux autres classes de 5ème de l'établissement et réalisation d'une affiche pour présenter et expliquer le projet à ces classes.



Appropriation par la professeure documentaliste de ce principe de réalisation de vidéos. Proposition de mener ce type de projet en interne avec une professeure de latin et d'anglais.

## LE PROJET



Découverte des femmes emblématiques du numérique et appréhension du principe d'encyclopédie collaborative.

Rédaction d'une présentation du parcours de ces femmes et réalisation de portraits pour une mise en ligne sur Vikidia (travail de recherche et de collecte d'informations, rédaction sur une interface numérique...).

Rencontre de femmes travaillant chez Axa dans le numérique aujourd'hui.



Une classe de 5ème



4 professeur.e.s: documentaliste, français, histoire-géographie, arts plastiques

Avec Maleka Dilmi du CORIF



Collège Jean Demailly - Seclin

## LE DOUBLE EFFET KISS COOL



Mise en ligne des fiches sur une encyclopédie accessible à tout un chacun, Vikidia.



Appropriation par les professeurs de la démarche de sensibilisation autour des stéréotypes genrés et de la découverte des figures féminines du numérique dans la perspective de développer et de mener davantage de projets sur cette problématique avec des classes à l'avenir. Prévision de nouvelles interventions de l'association CORIF.

**Ada Lovelace** (1815 – 1852)  
a créé le 1er programme informatique  
XIX

**Hedy Lamar** (1914 – 2000)  
est considérée comme l'inventeuse du GPS  
1941

**Grace Hopper** 1959  
(1906 – 1992)  
a conçu le premier langage de programmation

**Anita Borg** (1949 – 2003)  
a imaginé un système permettant d'analyser des systèmes mémoriels à haute vitesse

1000

Histoire des femmes du numérique

Le stéréotype du "geek" dans la fiction

Pixel Art

osmosis jeu vidéo

**JEUX VIDÉO  
COOP  
PROCESSUS CRÉATIF  
CULTURE**

100 LE NER BEURRE DU MOMENT

Osmosis  
10,1 k abonnés

ACCUEIL VIDÉOS PLAYLISTS COMMUNAUTÉ CHÂÎNES À PROPOS

ABONNEMENTS  
Arlo Parks  
Wham!  
Rowena Tsai  
Yoga Lile

C'est quoi Osmosis?!

6 590 vues · il y a 3 ans

Bienvenue sur la chaîne des jeux co-op, on t'explique tout vite fait!

Osmosis, c'est la chaîne pour trouver des jeux vidéo co-op !

On y fait deux émissions mensuelles :  
LIRE LA SUITE

AUTRES CONTENUS

Chaîne Youtube

## LE PROJET



Conscientisation des représentations genrées dans les jeux vidéos à partir de “conférences jouées”.



8 jeunes des accueils de loisirs du soir

Appréhension des ressorts habituels stéréotypés et découverte des métiers du jeu vidéo et de femmes les exerçant.



Un animateur jeunesse et un coordinateur

Initiation à la création de personnages en pixel art sur Piskel et proposition de nouveaux modèles de personnages non stéréotypés pour les jeux vidéos.

Avec Maleka Dilmi du CORIF, Constantin Dubois artiste audiovisuel et jeu vidéo et Osmosis youtubeuse jeux vidéos



Service jeunesse - Ville de Seclin

## RÉSULTATS & TRANSMISSION



Présentation des réflexions et des réalisations faites à l'occasion du “Festijeunes” évènement communal valorisant les initiatives et projets de jeunes.



Poursuite des temps de formation des équipes municipales

### LE PROJET



Réflexion sur les problématiques actuelles rencontrées par les collégiens et recherche d'innovations pour les résoudre dans le futur via la création d'une maquette physique et la modélisation numérique de scénarii pour une vie et une ville de demain responsable et efficace.

Poursuite de l'initiation au code et à la programmation en créant un podomètre via Micro:bit.



Collège Monod Lesquin - Lesquin



Deux classes de 6ème (car projet s'étant étalé sur deux années scolaires en lien avec la pandémie)



4 professeur-e-s : mathématiques, histoire-géographie et sciences -technologie

Avec Jean-François Cauche, intervenant numérique bidouilleur/hackeur

Découverte du spectacle "Il était une fois l'internet" de la Compagnie 13r3p

### LE DOUBLE EFFET KISS COOL



Mise en ligne de photographies de la maquette réalisée à l'occasion des portes ouvertes virtuelles du collège et partage d'une vidéo faite par l'intervenant montrant les étapes du projet et partageant les témoignages des élèves à ce sujet.



Évolution de la façon de travailler l'approche de Scratch et du code avec les élèves pour aller vers des propositions plus ludiques et plus stimulantes pour les élèves.



Maquette finalisée



Tournage



Séance maquette

<http://nordpresse.be>

## Nordpresse

Un site satirique belge, très critique à l'égard des médias. Attention : le site est adepte des canulars complexes, affirmant par exemple avoir piégé des médias sans en apporter la preuve ou utilisant des adresses Web ressemblant à celles de vraies sites d'information pour déguiser ses propres publications.

f sa page Facebook t sa page Twitter

**Notre avis :**

⚠ Attention, il s'agit d'un site satirique ou parodique qui n'a pas vocation à diffuser de vraies informations. A lire au second degré.

Florène Champ...

Louiseza Khemouchi

Nedra BENOUBRAZI

Gianni

Décrypter l'information

Vidéo Participants Chat Ecran partagé Enregistrer Réactions

## LE PROJET - Chaîne Youtube



Accompagnement des jeunes du Club CréaTIC dans la réalisation de A à Z de la première émission de la chaîne Youtube du collège sur le thème des moyens de communication des 11/15 ans et de la rumeur/du harcèlement.

Collecte d'informations, vérification des sources, construction du déroulé de l'émission et conception des contenus d'après des recherches, appropriation du matériel et des techniques nécessaires à la réalisation d'un journal TV.



Centre social La Maison  
Nouvelle - Wasquehal



Les membres du Club CréaTIC (club proposé sur la pause méridienne au sein du collège A. Calmette de Wasquehal et animé par le centre social)



2 éducateurs jeunesse (mais participation de l'ensemble de l'équipe du centre social au projet)

Avec Louezna Khenouchi, journaliste indépendante rattachée au Collectif La Friche

## LE DOUBLE EFFET KISS COOL



Création de la chaîne Youtube du collège et publication de l'émission réalisée (accessible à tous: équipe pédagogique, élèves, parents, publics du centre social...), diffusion de l'émission au sein du collège devant un public de collégiens.



Poursuite du Club CréaTIC sur l'année scolaire suivante.

# Merci

---

Aux équipes des collègues Lévi-Strauss et Miriam Makeba de Lille, Rosa Parks à Roubaix, Jean Moulin à Saint-André -Lez-Lille, Théodore Monod à Lesquin et Jean Demailly à Seclin; ainsi qu'à celles des services jeunesse des Villes de Mons-en-Baroeul, Croix et Seclin et du Centre social La Maison Nouvelle à Wasquehal.

À l'ensemble des intervenants qui ont nourri de leurs expertises les projets éducatifs du Parcours Numérique et les temps de formation (Jean-François Cauche, Ludovic Petetin, Sheerazade Chekaik-Chaila, Quentin Obarowski, Louezna Khenouchi, Elodie Darquié, Maleka Dilmi, Constantin Dubois, Camille Rendu, Lucas Roxo, Flora Bellouin, Julien Pitinome, Aurore Tizon, Franck Di Razza, Ysé Le Bellec, Chez Riquita).

Aux lieux qui ont accueilli des visites ou des formations: la Maison Folie Wazemmes, Euratechnologies, Comarch Data Center.

Aux chercheurs et chercheuses du Laboratoire GERiiCO. À l'équipe de la Fédération des centres sociaux du Nord-Pas-de-Calais et plus particulièrement à Emilie Bouvier-Gissot. À l'équipe de la Métropole Européenne de Lille et plus particulièrement à Juliette Gosset. À l'Agence Nationale de la Rénovation Urbaine via le PIA Jeunesse.



RECHERCHE ACTION PILOTÉE PAR LE LABORATOIRE GERIICO DE L'UNIVERSITÉ DE LILLE

Florène Champeau  
Ingénieure d'études  
florene.champeau@univ-lille.fr

Amandine Kervella  
Maîtresse de conférences  
amandine.kervella@univ-lille.fr

Céline Matuszak  
Maîtresse de conférences  
celine.matuszak@univ-lille.fr