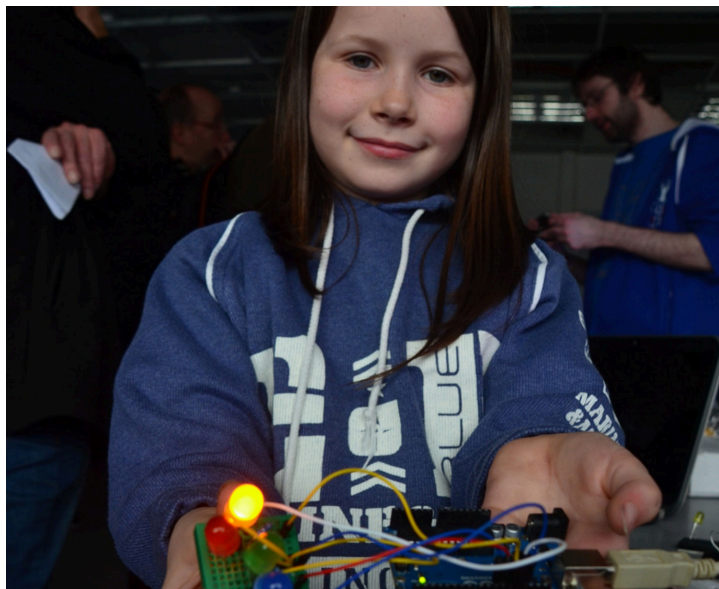


Éducation au numérique

En route pour construire ensemble le monde de demain.



Faire une visio avec la famille, commander ses courses en ligne, consulter une carte : Internet est désormais omniprésent dans notre vie quotidienne. Cette envolée technologique a des impacts dans la société : innovation sociale (Wikipédia, Open Street Map), ampleur des réseaux sociaux numériques, innovation culturelle (partage et création) et scientifique (sciences participatives), nouveaux lieux de fabrication et d'échanges (fablabs, tiers-lieux, recycleries, etc.). À travers ces évolutions, de nouvelles organisations collaboratives définissent de nouveaux modes de gouvernance, d'apprentissage et de découverte du monde. Avec ces mutations rapides, ce sont l'éducation, l'accès aux savoirs ainsi que l'égalité des chances qu'il faut repenser. Avec pour objectif de donner à chacun et chacune accès à ces technologies au service de la citoyenneté et du savoir partagé.



SIX ENJEUX CLÉS POUR MOBILISER



L'ÉDUCATION AU CODE

Apprendre à coder et à programmer pour créer ses propres solutions.



LA FABRICATION NUMÉRIQUE

Impression 3D, modélisation d'objets, machines à commandes numériques, etc.



LES OBJETS CONNECTÉS

Mieux comprendre l'Internet des objets pour s'en servir intelligemment.



LA PRODUCTION DE CONTENUS

Création web, cartographie collaborative, réalisation de vidéos, écriture collaborative.



COMPRENDRE LES RÉSEAUX SOCIAUX

Facebook, Twitter, Snapchat: comprendre ce qui s'y joue et prévenir les risques pour une utilisation émancipatrice.



L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS

«Si c'est sur Internet c'est vrai !» aurait dit Napoléon. Esprit critique, détournement d'images : quand il y a média, il faut apprendre à lire entre les lignes.



Au début du XXème siècle, la révolution énergétique a permis la mobilité des personnes. Aujourd'hui, le numérique permet la mobilité des idées, des informations, leur mise en relation et leur transformation en usages. C'est une révolution industrielle et sociale !

Jean-Louis Fréchin

Directeur conseil design et innovations numériques à l'ENSCI - Les Ateliers, Fondateur de No-Design

NOS PROGRAMMES

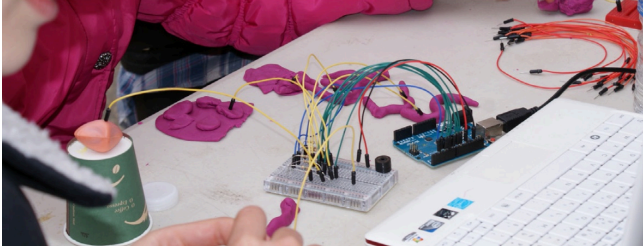
- **CAPPRIO** : L'objectif de ce programme est de former d'ici à 2018 20 000 jeunes aux métiers du digital et à l'animation numérique.
<http://capprio.fr/>



- **CLASS'CODE** : Class'Code propose un programme de formation gratuit à destination de toutes personnes désireuses d'initier les jeunes de 8 à 14 ans à la pensée informatique.
<https://pixees.fr/classcode/accueil/>
- **La Grande Ecole du Numérique** : offrir à des jeunes en situation de décrochage et sans emploi une possibilité de formation aux nouveaux métiers du numérique.



LES ACTIVITÉS



Le Science Tour Numérique



Ce dispositif pédagogique itinérant est dédié à la fabrication, aux cultures et usages du numérique. Véritables laboratoires mobiles, nos 12 camions sillonnent les territoires et contribuent au développement des pratiques numériques et de leur appropriation sociale pour tous et partout. Au programme : fabrication numérique, bidouilles, démontages en tous genres, défis de programmation, jeux et découvertes autour du numérique.



Les ateliers Petits Débrouillards

Toute l'année, les Petits Débrouillards animent des activités de découverte des technologies numériques et de leurs usages. Ils participent notamment aux Open Bidouille Camps.

LES OUTILS

Malles d'expériences

Educocode

Cette malle modulaire contient tout le matériel nécessaire pour créer des projets numériques plus ou moins complexes autour du code, de la robotique et de l'électronique. Elle contient notamment des Raspberry Pi, des robots Thymio et des kits Arduino.



Ateliers

La programmation facile

Ces ateliers permettent de découvrir de manière ludique les bases de la programmation (architecture, notions de boucle, condition, variable, etc.). Les participants réalisent des montages électroniques qu'ils vont ensuite programmer via un mini-automate Arduino ou un ordinateur Raspberry Pi par exemple.



ZOOM SUR NOS SITES PARTICIPATIFS

 **wikidebrouillard.org**
L'encyclopédie collaborative des sciences

 **lescience tour.org**
Le site des projets scientifiques

 **lestaxinomes.org**
L'inventaire géolocalisé de la biodiversité

 **trektic.org**
Balades patrimoniales géolocalisées

 **lesexpertsduquotidien.org**
Capitaliser le patrimoine culturel immatériel

