



Bienvenue à la journée en présentiel



« Je suis resté six mois sans allocation, car je ne comprenais pas le site de la CAF », explique Samba

Loin d'être anecdotique, ce témoignage révèle une tendance de fond. Les 15- 29 ans sont ainsi 29,2 % à se déclarer peu ou pas compétents en matière d'administration numérique, nous apprend l'Arcep.

Et ce n'est pas la seule compétence numérique qui leur manque. Une autre enquête réalisée par l'Insee en 2019 montre que près d'un jeune sur cinq a au moins une incapacité numérique parmi les quatre grandes compétences identifiées par l'Institut national de la statistique : information, communication, logiciels et résolution de problèmes.

LES RAISONS DE LA FORMATION

- On parle d'illectronisme. Ils sont 16% à avoir des **capacités numériques faibles** (Chiffres clés de la jeunesse 2021 - INJEP).
- Or les professionnel.le.s de jeunesse ne sont **pas spécifiquement formés** pour les accompagner sur ces enjeux, bricolant avec les outils qu'ils connaissent.

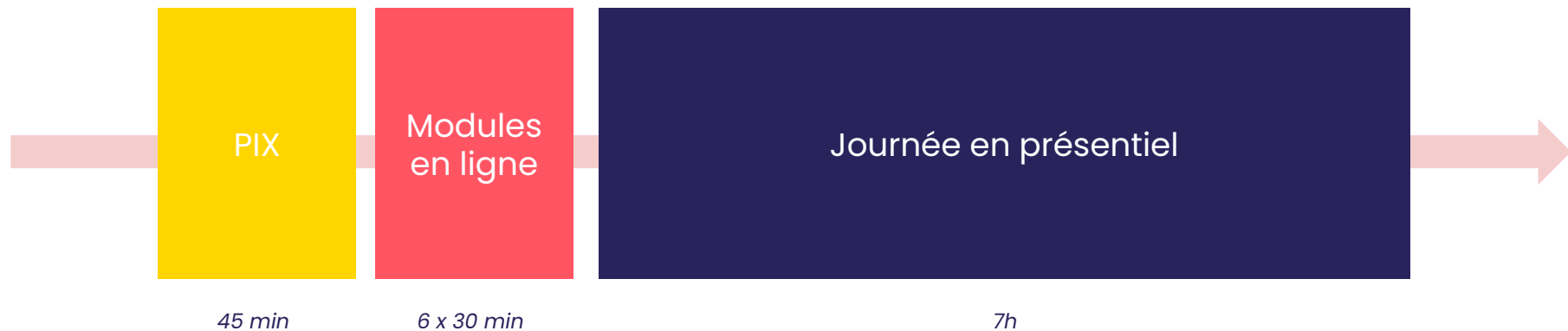
TOUR DE TABLE

INTRODUCTION

LA FORMATION



LA FORMATION

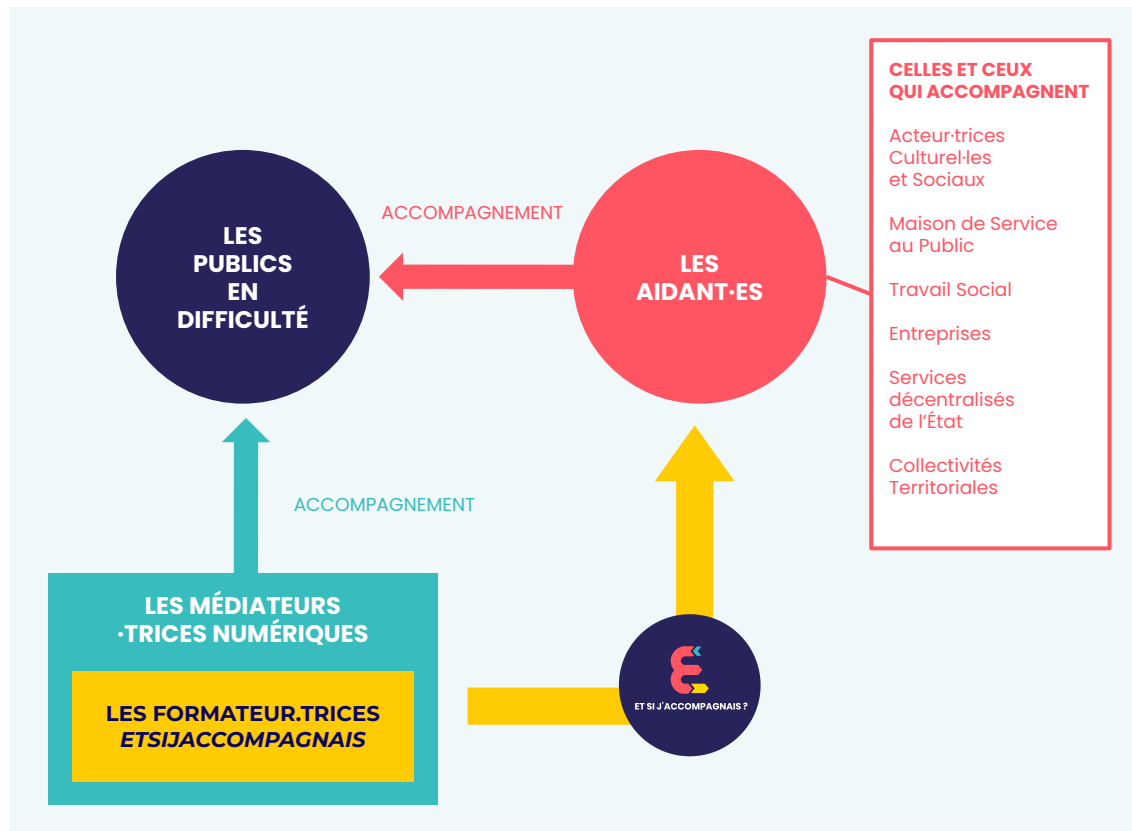


LES OBJECTIFS DE LA FORMATION

- Acquérir des compétences sur l'usage et l'accompagnement **des outils numériques**
- Savoir **quelle stratégie d'accompagnement mettre en place en fonction d'une situation et de son contexte professionnel**
- Être capable d'accompagner **les usages médiatiques et numériques**

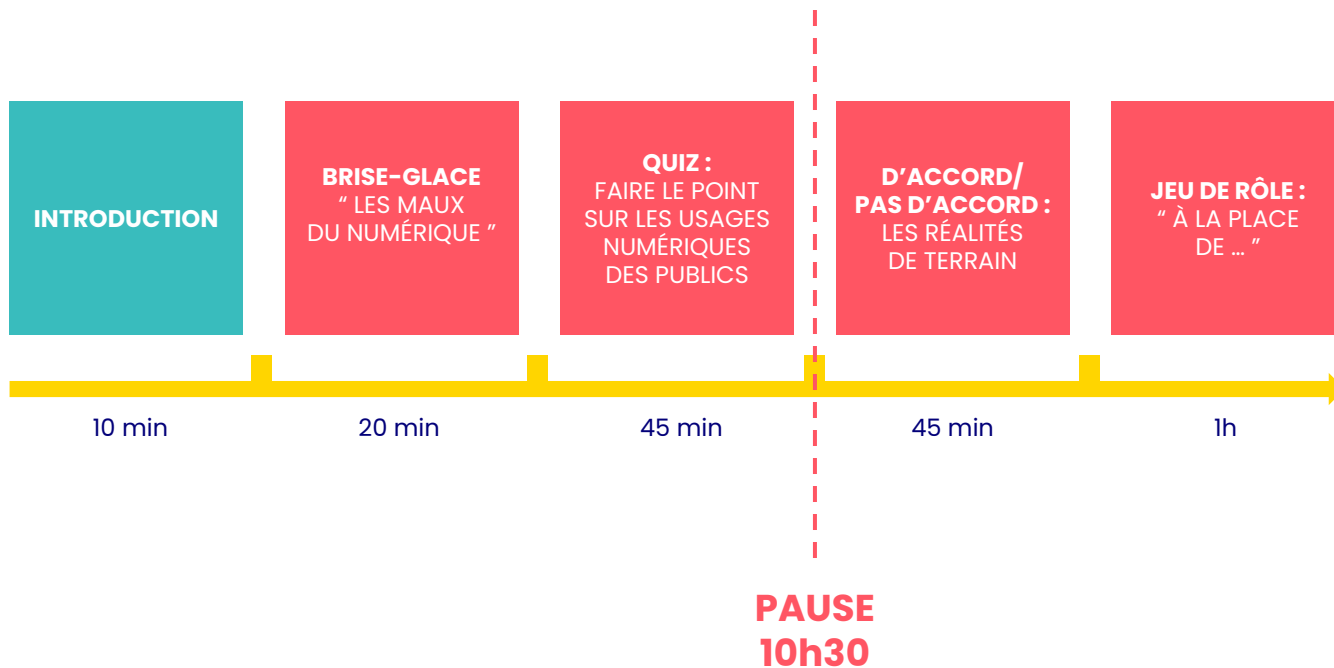
UNE FORMATION ? POUR QUOI FAIRE ?

Sensibiliser et former les professionnel·les de jeunesse aux enjeux de l'accompagnement numérique et de leur transmettre des outils, des ressources, des savoir-faire pour favoriser l'accès aux droits et la montée en compétences des publics jeunes.



OBJECTIF :
DÉCOUVRIR LES ENJEUX
DE L'ACCOMPAGNEMENT

LE PROGRAMME DE CE MATIN



ACTIVITÉ

LES MAUX DU WEB

IRL

PUTACLIC

BITCOIN

IOT

MEME

NUDE

UX

GAFAM

MP

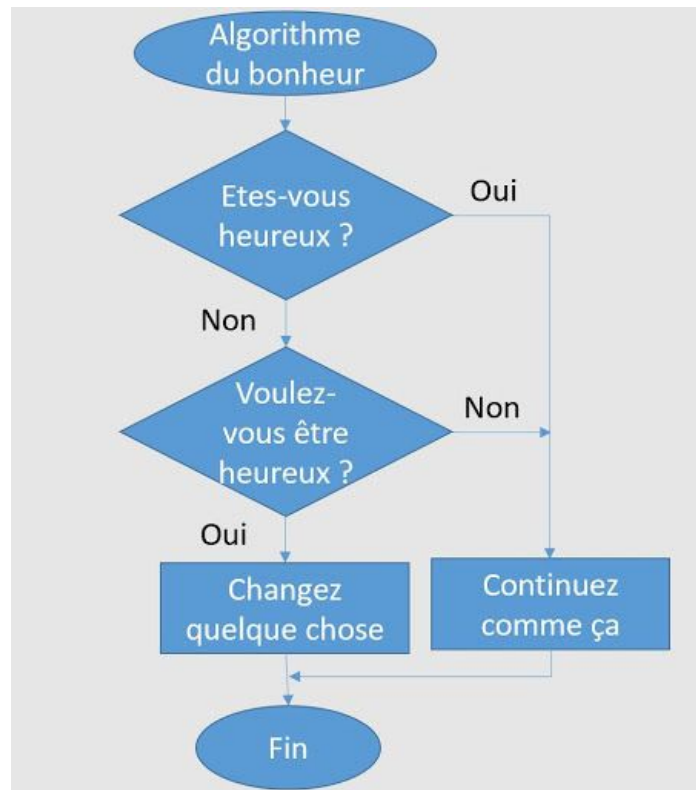
ALGORITHMME



ALGORITHME

C'est une suite finie et non ambiguë d'opérations ou d'instructions permettant de résoudre une classe de problèmes.

On retrouve aujourd'hui des algorithmes dans de nombreuses applications telles que le fonctionnement des ordinateurs, la cryptographie, la planification et l'utilisation des ressources, le traitement d'images, etc. La prédation de nos traces d'activités permet à certains d'entre eux de réaliser des classements, sélectionner des informations et en déduire un profil, en général de consommation, ensuite utilisé ou exploité commercialement.





BITCOIN

Il s'agit d'actifs virtuels stockés sur un support électronique permettant à une communauté d'utilisateur·trices, les acceptant, de réaliser des transactions sans avoir à recourir à la monnaie légale.

Le bitcoin est une cryptomonnaie.

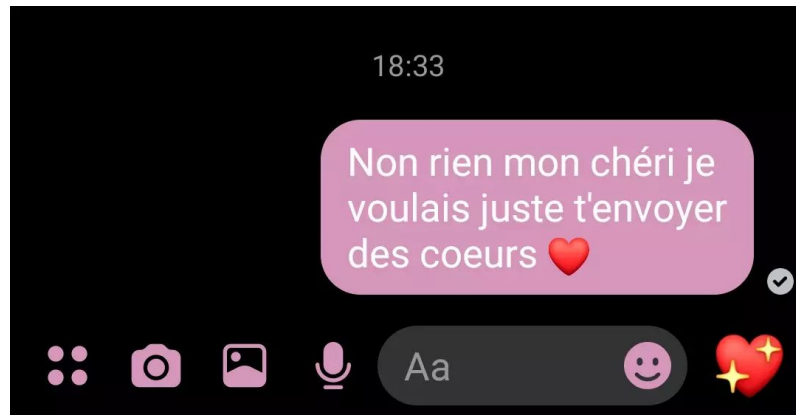
1 bitcoin aujourd'hui = 44 759,85 €





MP ou DM

Cela signifie « Messages privés »
ou *DM* « *Direct Message* ». **Ce sont
des messages échangés via une messagerie**
entre deux personnes ou par un groupe
de personnes **en privé**.





GAFAM

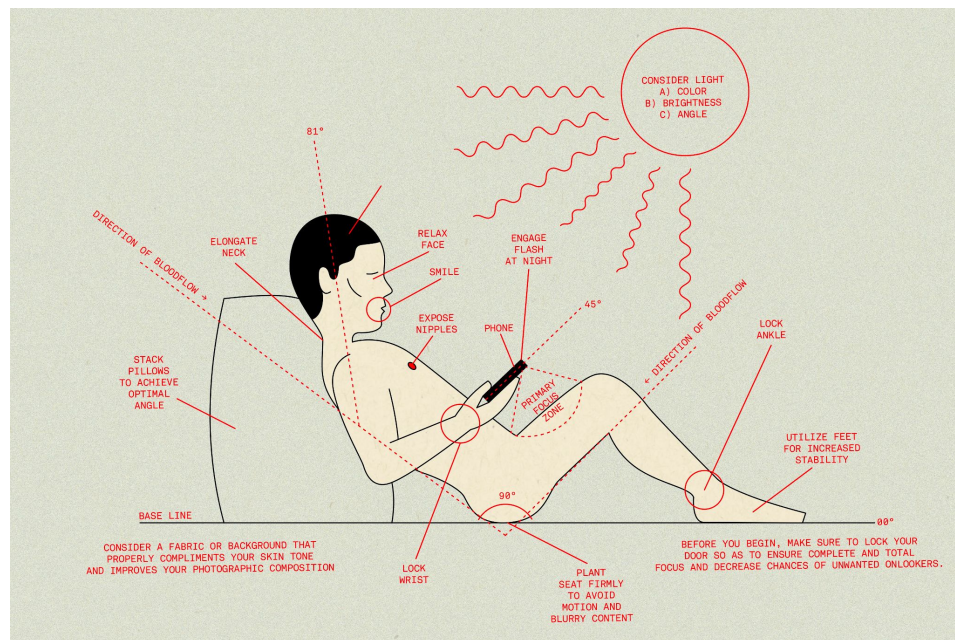
GAFAM est l'acronyme des géants du Web
— Google, Apple, Facebook, Amazon
et Microsoft — qui sont les cinq grandes
firmes américaines qui dominent le
marché du numérique, parfois également
nommées les Big Five, ou encore “The Five”.





NUDE

Photo prise par soi-même (un selfie),
dénudée ou partiellement dénudée,
envoyée à un destinataire.

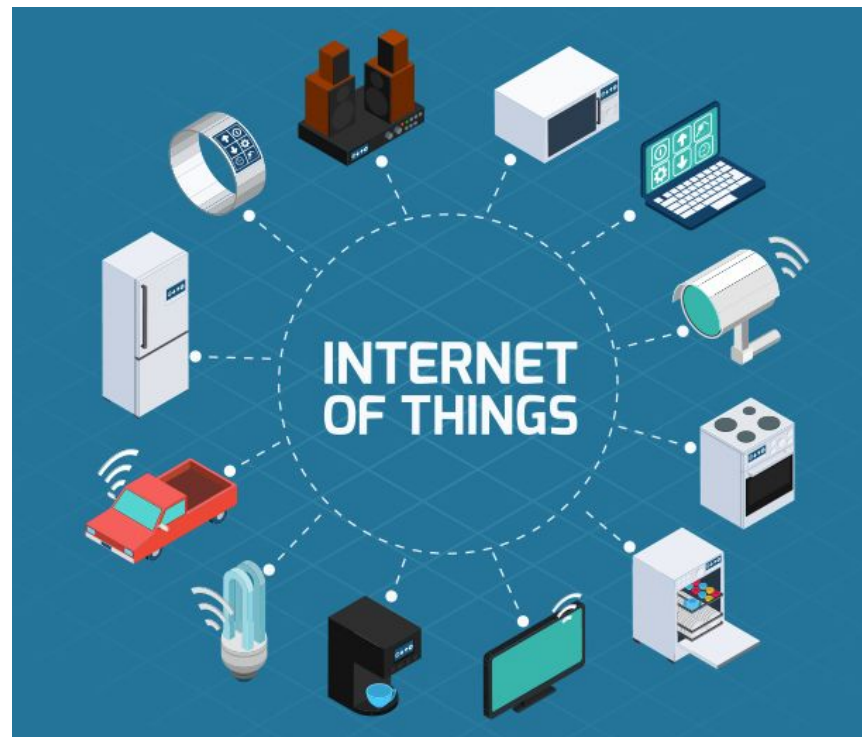




IOT

De l'acronyme en anglais "Internet of Things". Le terme d'IoT fait généralement référence **au nombre croissant d'objets connectés à l'Internet** permettant ainsi une communication entre nos biens dits physiques et leurs existences numériques.

De manière générale, on parle d'objet connecté pour désigner un objet ordinaire (montre, bracelet, jouet, etc..) capable de communiquer des informations diverses à un autre objet ou à internet.





IRL

Cet acronyme signifie "In Real Life", qu'on pourrait traduire par "Dans la Vraie Vie". **Il s'agit d'un sigle utilisé sur les réseaux sociaux pour désigner une rencontre "réelle" (au sens physiquement dans un lieu géographique déterminé) par opposition à la vie "virtuelle" sur Internet.** De façon péjorative, l'expression sert à qualifier certains styles de vie ou activités jugés plus importantes, utiles ou « authentiques ».





MEME

Le *meme* est un mot venant du terme mimesis et qui désigne un élément repris et décliné massivement sur Internet. Le meme peut revêtir la peau d'un lien, d'une phrase, d'une image, d'une vidéo ou d'un hashtag. **Sa principale qualité, c'est d'être récurrent et d'hanter les plateformes sociales, blogs, nouvelles, etc. en faisant le buzz et en étant récupéré, encore et encore et encore...**

Tardar Sauce, alias Grumpy Cat, née le 4 avril 2012 à Morrystown en Arizona (États-Unis) et morte le 14 mai 2019 dans la même ville, est une chatte célèbre sur internet, devenue un mème Internet en raison de son expression faciale boudeuse.





PUTACLIC

Vulgairement un « piège à clics ».

Un contenu web destiné exclusivement à attirer le maximum de passages d'internautes afin de générer des revenus publicitaires en ligne (au mépris de toute autre considération).

La manœuvre consiste à éveiller la curiosité des gens sans la combler. Pour ce faire, il s'appuie sur un titre racoleur, voire mensonger, et sur des éléments sensationnels ou émotionnels.

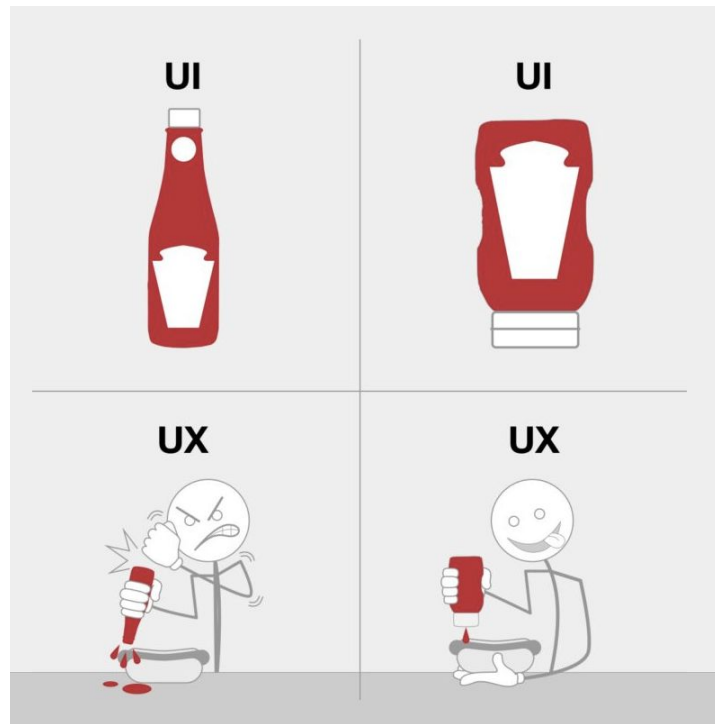




UX

L'expérience utilisateur (en anglais, User eXperience, abrégée UX) est la qualité du vécu de l'utilisateur·trice dans des environnements numériques. C'est une notion qui englobe l'ergonomie des logiciels et leur utilisabilité.

Le UX, c'est une approche, plus qu'une discipline. L'approche, c'est de mettre l'utilisateur·trice final·e d'un produit au centre du développement d'un jeu, d'un utilitaire, d'un site Internet. Il peut exister une tension entre les intentions (commerciales) des producteurs et la satisfaction de réels besoins des utilisateur·trices.



QUIZ

LES USAGES NUMÉRIQUES DES PUBLICS

The Kahoot! logo is a green parallelogram tilted to the right, containing the word "Kahoot!" in white, bold, sans-serif font.

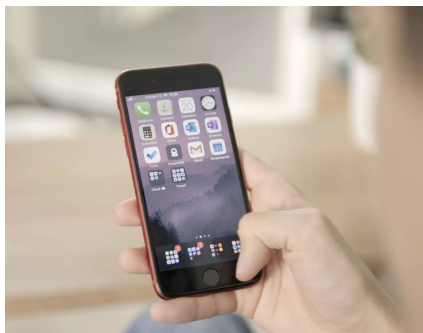
Kahoot!

- › Se connecter sur kahoot.it
- › Entrer le code PIN
- › Renseigner son nom
- › **Répondre aux questions en cliquant sur le carré de couleur correspondant à la réponse choisie**



LES SLIDES
RÉPONSES

QUESTION 1 : le smartphone



Pour la première fois en 2019, le smartphone est l'équipement préféré de 77% des Français-es pour se connecter à Internet.

Il devance l'ordinateur, considéré comme plus coûteux.
L'utilisation de la tablette reste stable, et plus particulièrement sollicitée par une population adulte.

QUESTION 2 : 94 %



Le smartphone est un incontournable pour les jeunes, 94 % des 15-29 ans en sont équipés, alors qu'il tarde à s'imposer parmi les plus âgés (36 % des 75 ans ou plus en possèdent un).

Cependant équipement ne veut pas dire compétences !
"La plupart du temps, les 15-29 ans sont très nombreux à utiliser Internet et les réseaux sociaux, explique-t-il. Mais ils sont peu familiers des sites de services publics." — Jérôme Codiasso

QUESTION 3 : Discuter avec ses ami·es



Les **11-14 ans** consacrent près de **la moitié** (45%) de leur temps internet aux **réseaux et messageries** soit **1h14/jour**

Le numérique vient répondre au très fort besoin de sociabilité des adolescent·es.

“Les réseaux sociaux sont un endroit où ils peuvent se retrouver avec leurs amis. Il faut prendre ça comme un espace public dans lequel ils traînent.” – danah boyd

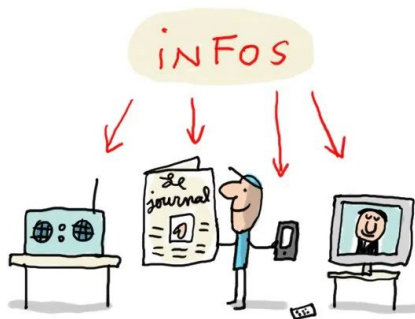
QUESTION 4 : 66 %



2 personnes sur 3 n'ont jamais utilisé un autre navigateur que celui installé à l'origine sur leur ordinateur, sur leur tablette ou leur smartphone. Pourquoi ? **Parce qu'on va souvent au plus simple.**

Celui préinstallé correspond à leurs besoins, mais aussi parce que certaines personnes ne savent pas que l'on peut changer de navigateur, ou ne savent pas comment faire.

QUESTION 5 : 63 %



Les Français·es sont de plus en plus nombreux à suivre l'actualité via Internet : en 2019, ils·elles étaient 63%. Si cette pratique est davantage suivie par les moins de 40 ans, **elle se démocratise pour toutes les populations, y compris celles initialement les moins connectées.**

QUESTION 6 : Les réseaux sociaux

L'info : sur les réseaux sociaux mais pas que...

Les réseaux sociaux, consultés via le smartphone, concentrent la majorité (52%) des pratiques informationnelles des jeunes.



Top 5 des applications consultées pour s'informer

SOURCES D'INFORMATIONS PRÉFÉRÉES DES JEUNES



LES RÉSEAUX SOCIAUX

52 %



L'ENTOURAGE

16 %



LA TÉLÉVISION

15 %



LES SITES WEB

14 %



LA RADIO

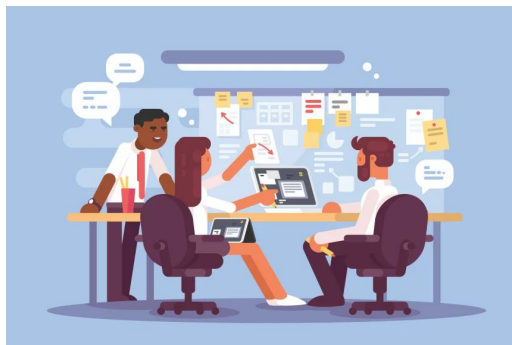
3 %



LA PRESSE ÉCRITE « PAPIER »

0 %

QUESTION 7 : Oui



Internet semble avoir un impact positif sur la vie professionnelle pour une courte majorité des Français (51%).

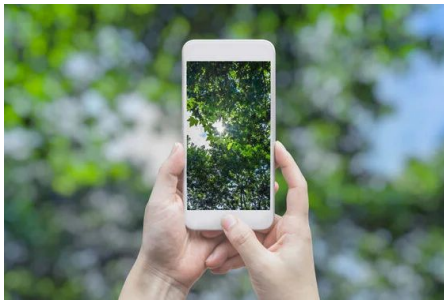
Ce qui n'est pas une franche majorité ! Il faut distinguer les personnes qui ont découvert Internet avant leurs 40 ans des personnes qui l'ont découvert après : les premières en ressentent des effets positifs, tandis que les secondes sont plus sceptiques.

QUESTION 8 : 68 %



Pour 68% des Français, avoir accès à Internet est important pour se sentir intégré dans la société. La digitalisation croissante des services, la réalisation de démarches administratives en ligne ou encore la socialisation via Internet sont des facteurs déterminants pour expliquer ce chiffre. **On remarque cependant que pour 32 %, il n'est pas indispensable d'avoir accès à Internet pour se sentir intégré...**

QUESTION 9 : Faux



62% des Français-es voient les ordinateurs et Internet comme une menace pour l'environnement. Il y a donc une grosse prise de conscience des impacts des équipements informatiques mais aussi des usages pour la planète. On commence par réguler ses usages et augmenter la durée de vie de nos équipements ?

QUESTION 10 : Ça dépend



La réponse n'est pas si simple : **pour 37% des Français-es, les relations avec l'administration se sont complexifiées ces dernières années,** alors que pour 19% d'entre eux-elles, elles se sont simplifiées.

QUESTION 11 : Les démarches administratives sont trop compliquées



L'e-administration est au cœur du débat autour des fractures numériques, puisque 2/3 des Français-es sont confronté-es à des difficultés pour réaliser leurs démarches en ligne. Même si toutes les raisons citées sont des causes de difficultés, **la première reste la réalisation des démarches administratives en elles-mêmes suivie de près par l'aisance à utiliser les outils numériques et le manque de contact avec un-e interlocuteur-trice.**

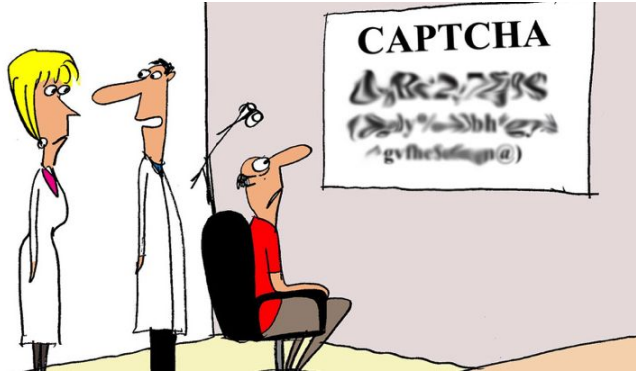
QUESTION 12 : Elles cherchent de l'aide



Près de la moitié des personnes (44%) en difficulté avec les outils numériques demandent de l'aide de préférence auprès de leur entourage puis à des personnes extérieures.

Si une part non négligeable préfère, quant à elle, se débrouiller seule face à une difficulté (31%), **16% abandonnent ou n'utilisent jamais les outils numériques.**

QUESTION 13 : 57 %



60 % ne sont pas encore accessibles. Les obligations pesant sur les administrations sont trop peu contraignantes :

les sanctions ne portent « que » sur l'obligation de déclaration de la conformité ou de l'absence de conformité aux règles d'accessibilité du site et non pas sur le niveau d'accessibilité des sites en tant que tel.

QUESTION 14 : Le manque de maîtrise de la langue



87 % déclare que le français est un élément bloquant dans leurs démarches et 52% des réfugiés trouve les sites d'accès aux droits trop compliqués. 80 % des personnes réfugiées interrogées déclarent utiliser internet tous les jours. 90% possèdent un smartphone.

QUESTION 15 : Vrai



Les plus précaires, les moins diplômés, les plus pauvres sont aussi ceux qui ont le moins accès au numérique :
40 % des personnes non-diplômées, 22 % des personnes pauvres et 24 % des ménages bénéficiaires des minima sociaux n'ont pas d'accès à l'internet fixe à domicile.
Les fractures numériques épousent les fractures sociales.

LES 3 POINTS IMPORTANTS À DIAGNOSTIQUER

LA RELATION
AU NUMÉRIQUE
DE SON PUBLIC

Appui
de son
entourage

LES MOYENS
MATÉRIELS
DE SON PUBLIC

LES COMPÉTENCES
NUMÉRIQUES
DÉJÀ MAÎTRISÉES
PAR SON PUBLIC

PAUSE
15min

**D'ACCORD/
PAS D'ACCORD**
LES RÉALITÉS
DE TERRAIN

Parmi ces 8 affirmations :

- mettre une gomme verte sur les 2 avec lesquelles vous êtes le plus d'accord
- mettre une gomme rouge sur les 2 avec lesquelles vous êtes le moins d'accord

Je suis généraliste
et je peux répondre
à un grand nombre
de problématiques

Mon travail
se rapproche
de plus en plus
du travailleur social

Le manque de
compétences
numériques
m'empêche
d'accompagner les
jeunes autour des
usages numériques

Il n'y a pas
de limites
à mon action
d'accompagnement

Je connais et
j'entretiens des liens
avec les professionnels
de mon territoire


Le numérique
facilite mon travail
d'informateur
jeunesse

Les espaces
numériques
sont parfaitement
équipés pour répondre
à mes demandes
et à celles des jeunes

Je sais toujours
identifier les besoins
non formulés des
jeunes et les
compétences
à développer

Parmi ces 8 affirmations :

- mettre une gomme verte sur les 2 avec lesquelles vous êtes le plus d'accord
- mettre une gomme rouge sur les 2 avec lesquelles vous êtes le moins d'accord



Je suis généraliste
et je peux répondre
à un grand nombre
de problématiques




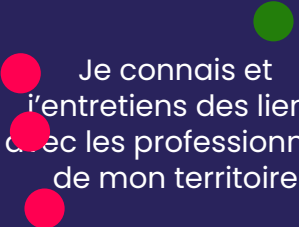
Mon travail
se rapproche
de plus en plus
du travailleur social

Le manque de
compétences
numériques
m'empêche
d'accompagner les
jeunes autour des
usages numériques


Il n'y a pas
de limites
à mon action
d'accompagnement



Je connais et
j'entretiens des liens
avec les professionnels
de mon territoire



Le numérique
facilite mon travail
d'informateur
jeunesse



Les espaces
numériques
sont parfaitement
équipés pour répondre
à mes demandes
et à celles des jeunes



Je sais toujours
identifier les besoins
non formulés des
jeunes et les
compétences
à développer

ACTIVITÉ
À LA PLACE DE...

OBJECTIFS :

- Cerner **les différentes stratégies d'accompagnement** possibles
- Savoir **quelle stratégie adopter en fonction d'une situation et de son contexte professionnel**



→ Formez des groupes de 2. **Chaque groupe représente un·e "aidant·e"** et possède des cartes "action".

→ Une situation est présentée. En fonction de votre personnage, **déterminez quelle stratégie d'accompagnement mettre en place.** On échange sur les choix de chaque groupe.

→ **Échangez-vous les cartes "aidant·e"** pour traiter la situation problématique suivante. Et ainsi de suite...

Atelier " À la place de..."

Situation de Paul

Paul, 20 ans, doit s'actualiser sur Pôle Emploi avant ce soir minuit, et vient vous voir car il ne sait pas faire. Il ne semble pas se sentir capable de le faire sur l'ordinateur de la structure. Cependant il est venu avec son smartphone.

Quelle stratégie d'accompagnement allez-vous adopter ?

Atelier " À la place de..."

Situation de Myriam

Myriam, 17 ans, a acheté pour 100 € de vêtements en ligne auprès d'une influenceuse. Elle n'a pas été livrée et se rend compte de l'arnaque. Elle ne sait pas quoi faire et par peur de se faire gronder, elle ne veut pas le dire à ses parents.

Quelle stratégie d'accompagnement allez-vous adopter ?

Atelier " À la place de..."

Situation de Shan

À la suite de violences familiales, Shan se retrouve à la rue. Elle ne sait pas où dormir ce soir. Elle vient vous voir.

Quelle stratégie d'accompagnement allez-vous adopter ?

Atelier " À la place de..."

Situation de Quentin

Quentin, 19 ans, étudiant en communication recherche un stage. Il utilise linkedin pour cela. Durant l'entretien avec un potentiel employeur, celui-ci lui fait une remarque sur les publications militantes qu'il partage. Il s'inquiète et vous demande conseil.

Quelle stratégie d'accompagnement allez-vous adopter ?

Atelier " À la place de..."

Situation d'Aïssata

Aïssata cherche un travail pour cet été.

Elle vous explique qu'elle a donc besoin d'un CV mais ne sait pas comment s'y prendre. Venue sans son ordinateur, elle semble attendre que vous le fassiez pour elle.

Quelle stratégie d'accompagnement allez-vous adopter ?

Atelier " À la place de..."

Situation de Louna

C'est le moment pour Louna de finaliser son dossier Parcousup et de confirmer ses vœux. Cette dernière, sans soutien familial, vous demande de l'aide pour réaliser cette démarche. Au moment de se connecter, Louna ne retrouve plus son mot de passe.

Quelle stratégie d'accompagnement allez-vous adopter ?

Atelier " À la place de..."

Situation de Valérie

Valérie, une maman vous interpelle sur l'utilisation que sa fille adolescente (15 ans) fait des réseaux sociaux.

Quelle stratégie d'accompagnement allez-vous adopter ?

LES 3 POINTS IMPORTANTS À DIAGNOSTIQUER

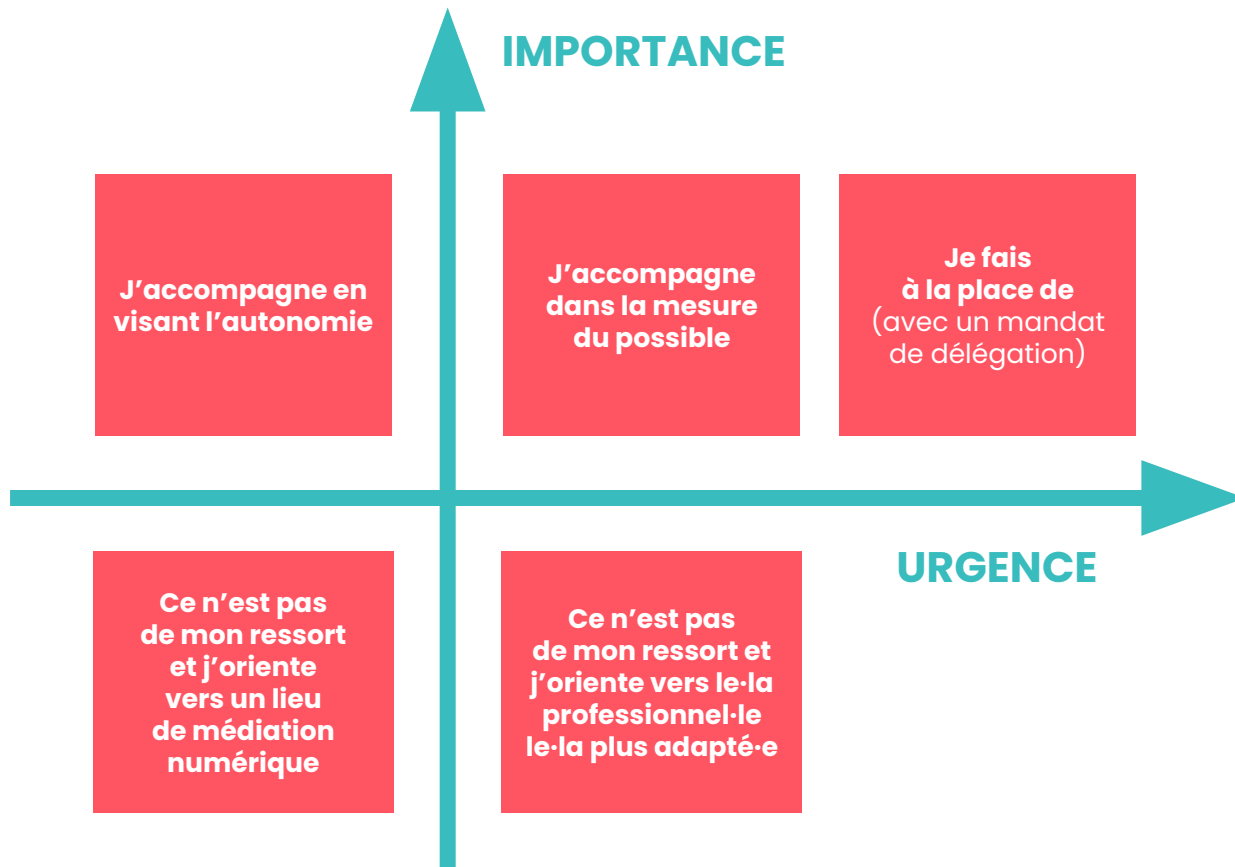
LA RELATION
AU NUMÉRIQUE
DE SON PUBLIC

Appui
de son
entourage

LES MOYENS
MATÉRIELS
DE SON PUBLIC

LES COMPÉTENCES
NUMÉRIQUES
DÉJÀ MAÎTRISÉES
PAR SON PUBLIC

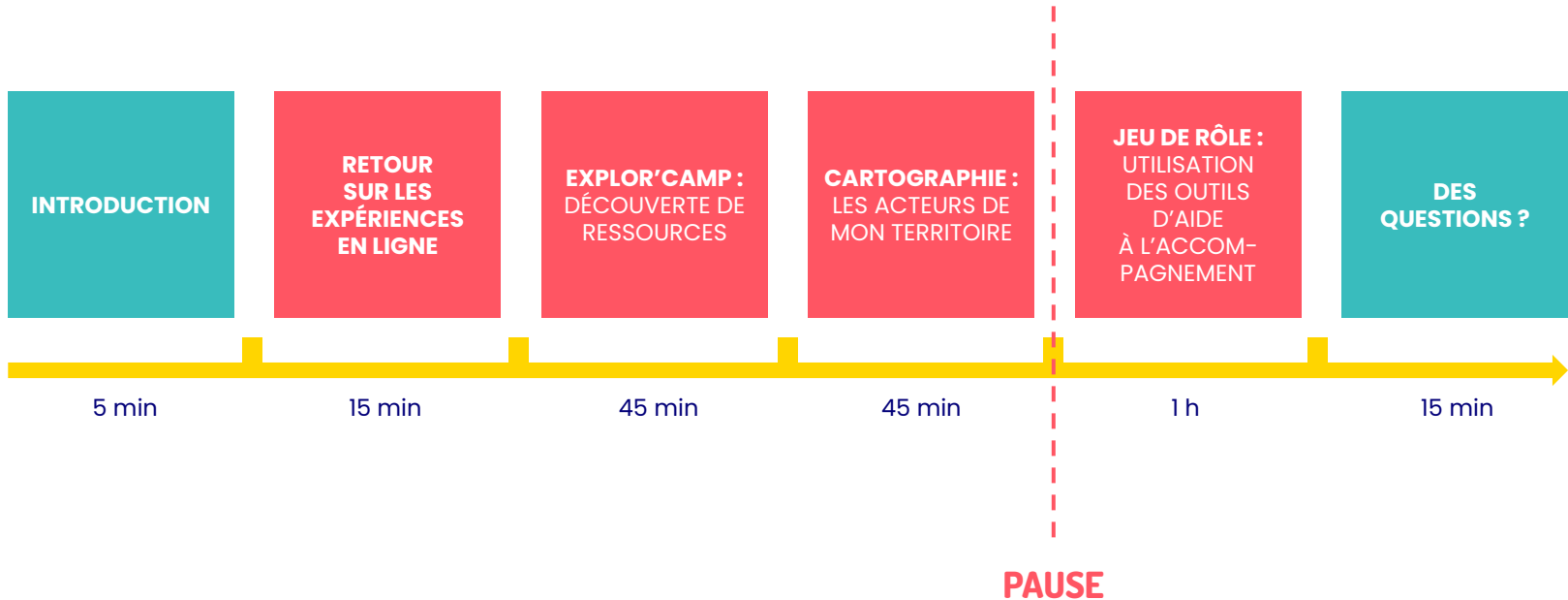
PROPOSITION DE MATRICE DE CHOIX



REPAS
12h30 - 13h30

OBJECTIF :
PASSER À L'ACTION
ET ACCOMPAGNER
SON PUBLIC

LE PROGRAMME DE CETTE APRÈS-MIDI



**RETOUR
SUR LES EXPÉRIENCES
EN LIGNE**

**Quel est votre retour
sur le test PIX ?**

Le test PIX

Pour les participant·es =
faire le point sur
ses
compétences
numériques

Pour aller plus loin, **prenez**
le PIX complet sur pix.fr

Pour les formateur·trices =
s'adapter aux
besoins des
participant·es

Le test PIX

6 champs de compétences.

Mener une recherche et une veille d'information

Gérer des données

Interagir

Partager et publier

Collaborer

S'insérer dans le monde numérique

Adapter les documents à leur finalité

Sécuriser l'environnement numérique

Protéger les données personnelles et la vie privée

Construire un environnement numérique

e-Administration

FOIRE AUX SAVOIRS

Vous avez réalisé (ou non) 6 modules,

- Gérer son identité numérique
- Gérer sa messagerie en ligne
- Comprendre le RGPD
- Premier pas pour une démarche en ligne
- Accompagner l'usage du smartphone dans les démarches du quotidien
- S'authentifier avec FranceConnect sur les services en ligne

POURQUOI UTILISER LES FICHES TANGIBLES ?

POUR VOUS

un outil d'aide
à l'accompagnement
pour expliquer
des concepts
abstrait

POUR LES PUBLICS

un outil pour
se représenter
visuellement
des concepts
abstrait

Dans ces modules, déterminez...

...ce que
vous avez
compris

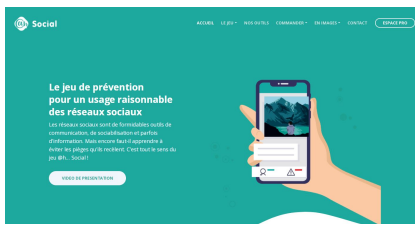
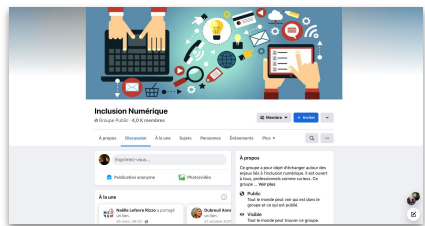
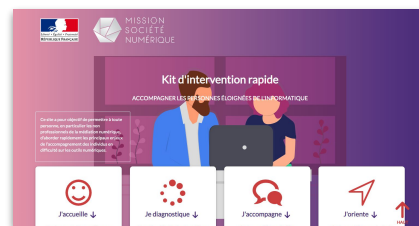
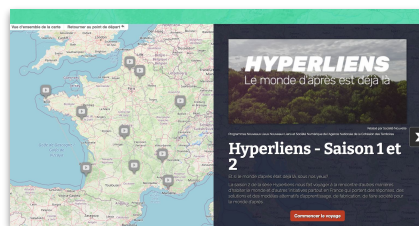
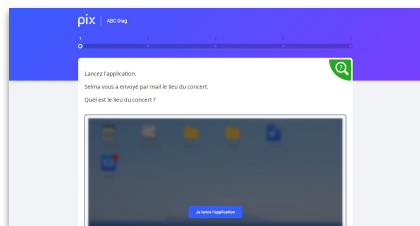
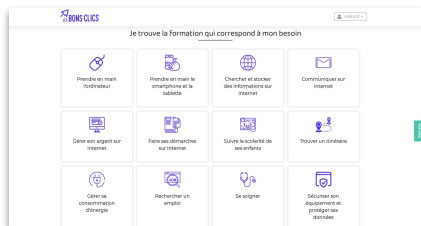
...ce que
vous
n'avez pas
compris

2 post-it chacun !

**Répondons ensemble
aux incompréhensions !**

EXPLOR'CAMP :
DÉCOUVERTE DE
RESSOURCES

DÉCOUVERTE DE 7 RESSOURCES



Formez des groupes de 2/3 et parcourez les ressources.
Pour chacune d'elle, déterminez pourquoi elle est intéressante pour vous, professionnel.le de jeunesse.
Écrivez-le sur des post-its à coller près de la fiche.

LES BONS CLICS

LES BONS CLICS

MARGOT

Je trouve la formation qui correspond à mon besoin

- Prendre en main l'ordinateur
- Prendre en main le smartphone et la tablette
- Chercher et stocker des informations sur Internet
- Communiquer sur Internet
- Gérer son argent sur Internet
- Faire ses démarches sur Internet
- Suivre la scolarité de ses enfants
- Trouver un itinéraire
- Gérer sa consommation d'énergie
- Rechercher un emploi
- Se soigner
- Sécuriser son équipement et protéger ses données

Visiter une



lesbonsclics.fr

| | |
|-------------------|---|
| Type de ressource | Plateforme gratuite |
| Porteur du projet | We Tech Care |
| Objectif | Guider et former les aidants numériques qui interviennent auprès des publics en situation d'illectronisme |
| Description | <p>Elle propose :</p> <ul style="list-style-type: none">→ des contenus pour se former et s'informer sur les enjeux de l'inclusion numérique→ des exercices ludiques pour les publics sur le numérique→ des outils pour diagnostiquer le niveau de compétences numériques de l'apprenant→ une carte et un forum pour identifier et échanger avec des aidants numériques |

ABC DIAG

pix | ABC Diag

1 2 3 4 5

Lancez l'application.

Selma vous a envoyé par mail le lieu du concert.

Quel est le lieu du concert ?

Je lance l'application



pix.fr/abc-diag/

| | |
|-------------------|---|
| Type de ressource | Test en ligne gratuit |
| Porteur du projet | Pix |
| Objectif | Mesurer la maîtrise de compétences numériques de base du bénéficiaire afin de poser un premier diagnostic et de proposer ainsi un accompagnement adapté |
| Description | <ul style="list-style-type: none">→ 2 séries de 5 questions→ 5 à 15 minutes |

HYPERLIENS

The screenshot displays a map of France with several video player icons overlaid on various regions. The main video player in the foreground shows the title "HYPERLIENS" and the subtitle "Le monde d'après est déjà là". Below the video player, the text reads "Hyperliens - Saison 1 et 2" and "Et si le monde d'après était déjà là, sous nos yeux?". A red button labeled "Commencer le voyage" is visible at the bottom of the video player. The map in the background shows various French cities and regions, with video player icons placed over locations like Paris, Lyon, and Marseille.



hyperliens.societenumerique.gouv.fr

| | |
|-------------------|--|
| Type de ressource | Série de vidéos documentaires |
| Porteur du projet | Nouveaux Lieux Nouveaux Liens et Mission Société Numérique |
| Objectif | Partir à la rencontre de lieux "hybrides" sur le territoire français portant des réponses, des solutions et des modèles alternatifs d'apprentissage, de fabrication et d'organisation. |
| Description | → 2 saisons de 5 épisodes → Épisodes de 20 minutes environ |

KIT INCLUSION NUMÉRIQUE

Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

MISSION SOCIÉTÉ NUMÉRIQUE

Kit d'intervention rapide

ACCOMPAGNER LES PERSONNES ÉLOIGNÉES DE L'INFORMATIQUE

Ce site a pour objectif de permettre à toute personne, en particulier les non professionnels de la médiation numérique, d'aborder rapidement les principaux enjeux de l'accompagnement des individus en difficulté sur les outils numériques.

J'accueille ↓

Je diagnostique ↓

J'accompagne ↓

J'oriente ↓

HALT



kit-inclusion.societenumerique.gouv.fr

| | |
|-------------------|---|
| Type de ressource | Site de ressources |
| Porteur du projet | Mission Société Numérique |
| Objectif | Proposer une méthodologie d'accompagnement des personnes en difficulté avec le numérique aux professionnels et professionnelles de l'inclusion numérique |
| Description | 4 étapes avec outils, grilles d'entretiens : <ul style="list-style-type: none">→ J'accueille→ Je diagnostique→ J'accompagne→ J'oriente |

GROUPE INCLUSION NUMÉRIQUE

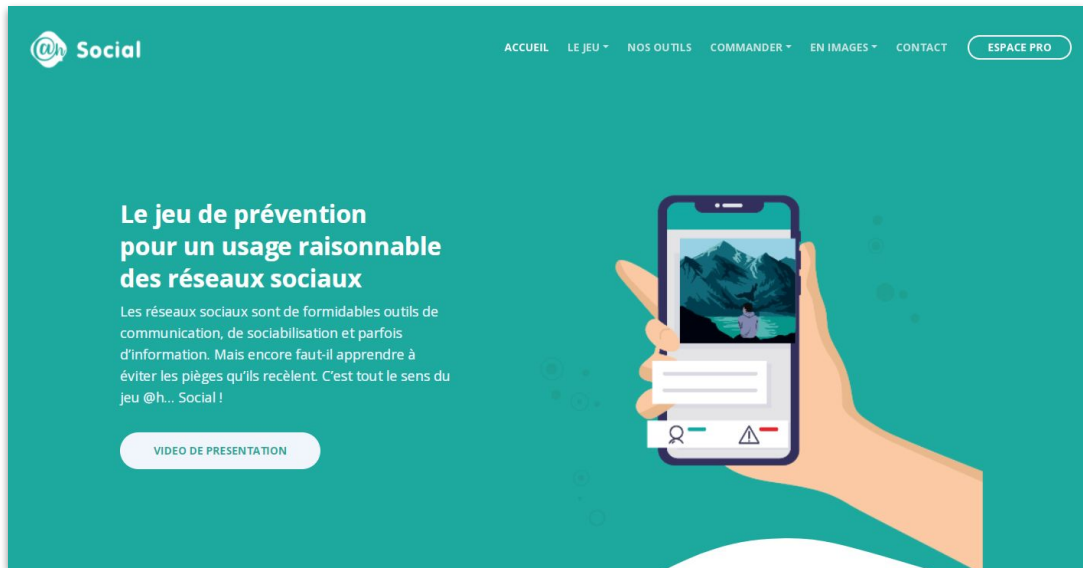


| | |
|-------------------|--|
| Type de ressource | Groupe Facebook |
| Porteur du projet | La Mednum et Loïc GERVAIS |
| Objectif | Permettre aux professionnel·les comme aux curieux·ses d'échanger autour des enjeux liés à l'inclusion numérique. |
| Description | <ul style="list-style-type: none">→ Discussion→ Partage de ressources→ Partage d'événement |



www.facebook.com/groups/mednum

@h Social



www.ahsocial.com/

| | |
|-------------------|--|
| Type de ressource | Jeu de plateau |
| Porteur du projet | Bureau Information Jeunesse de l'Orne |
| Objectif | Favoriser un usage raisonnable et raisonnable des réseaux sociaux |
| Description | <ul style="list-style-type: none">→ Âge : entre 13 et 77 ans→ Nombre de joueurs et joueuses : à partir de 3→ Durée d'une partie : Entre 45 et 60 minutes→ Les participant-es doivent gérer le profil d'un personnage sur les réseaux sociaux et atteindre la barre du million d'abonné-es en publiant différents contenus tout en veillant à appliquer quelques bonnes pratiques. |

PETIT GUIDE INTERGALACTIQUE DU NUMÉRIQUE



*[inclusion-numerique.lafibre64.fr/
wp-content/uploads/2021/02/
livret-formation-WEB.pdf](https://inclusion-numerique.lafibre64.fr/wp-content/uploads/2021/02/livret-formation-WEB.pdf)*

| | |
|-------------------|--|
| Type de ressource | Livret en pdf |
| Porteur du projet | La Fibre64 |
| Objectif | Accompagner les personnes découvrant les mondes numériques |
| Description | <p>5 parties avec schémas, explications et astuces :</p> <ul style="list-style-type: none">→ Découvrir le numérique→ Protéger ses équipements numériques→ Naviguer sur Internet→ Collaborer grâce au numérique→ Se réaliser grâce au numérique |

RESSOURCE :

Site :

| | |
|-------------------|--|
| Type de ressource | |
| Porteur du projet | |
| Objectif | |
| Description | |

CARTOGRAPHIE : LES ACTEURS DE MON TERRITOIRE

3 NIVEAUX DE COMPÉTENCES NUMÉRIQUES

Les compétences instrumentales ou la manipulation du matériel et des logiciels.

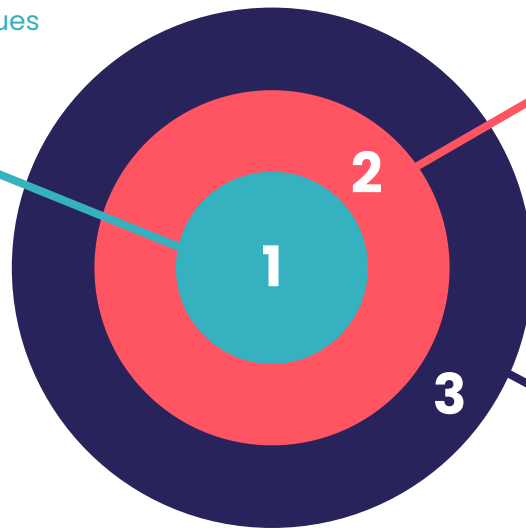
Pour faire face aux aléas techniques quotidiens : bugs, virus...

Les compétences informationnelles ou la compréhension, l'évaluation, le traitement de l'information.

Pour utiliser les procédures de navigation, les hypertextes, les moteurs de recherche, les forums, les services interactifs ou coopératifs du web 2.0.

Les compétences stratégiques.

Pour utiliser l'information de manière proactive, lui donner du sens dans son propre cadre de vie et prendre des décisions en vue d'agir sur son environnement professionnel et personnel.

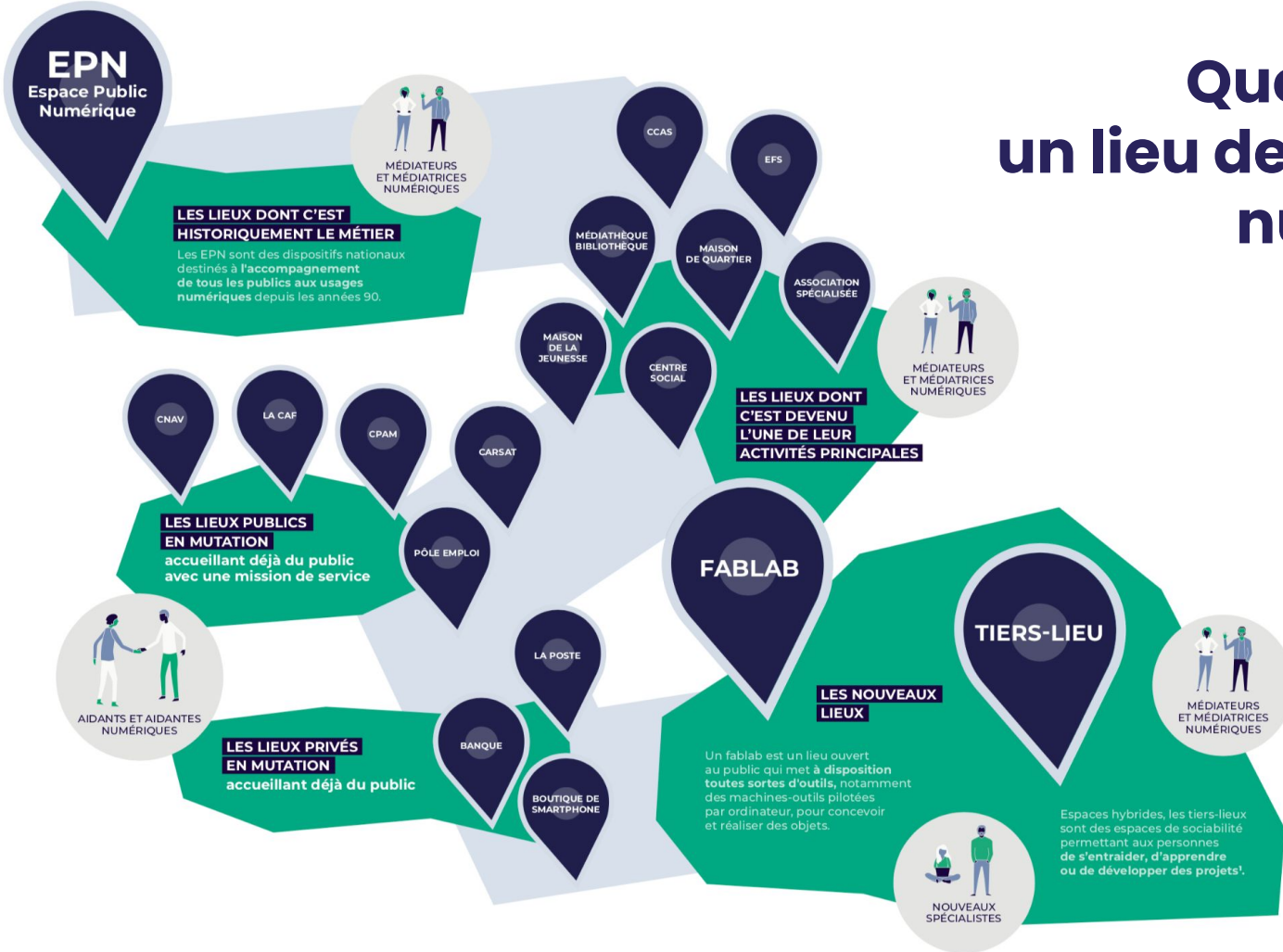


Les compétences instrumentales sont un prérequis à la construction **des compétences informationnelles**, qui soutiennent, à leur tour, **les compétences stratégiques**.

POURQUOI CARTOGRAPHIER LES RESSOURCES DE NOTRE TERRITOIRE ?

- **Orienter les publics** en fonction de leur besoins et de leurs contraintes
- **Créer du lien** entre les structures d'un même territoire

Que peut-être un lieu de médiation numérique ?



Où sont les médiathèques ?

Où placerez-vous l'IJ ?

L'informateur jeunesse peut être la porte d'entrée vers...



Les acteurs
de l'inclusion
numérique
et de l'accès
aux droits

Les acteurs
de l'éducation
aux médias
et au numérique

Les acteurs
de l'accompa-
gnement de la
jeunesse

**Remplissez
les post-its avec
les structures que
vous connaissez :**

**Les acteurs
de l'éducation
aux médias et
au numérique**

**Les acteurs
de l'inclusion
numérique
et de l'accès
aux droits**

**Les acteurs de
l'accompa-
gnement
de la jeunesse**

Nom :
Ville :
Mission(s) :

Comment entre

Nom :
Ville :
Mission(s) :

Comment entretenir un lien ?

La carto'HINAURA – Région AURA

Rechercher un lieu de médiation numérique - Ajouter ou modifier un lieu - Vous êtes - Accéder au site d'Hinaura

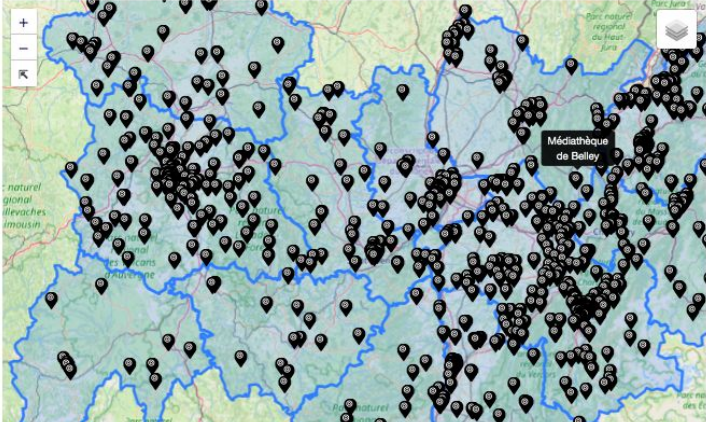
Lieux de médiation numérique en région AURA

Besoin d'aide pour trouver un lieu ?

Sous forme de carte - Sous forme de liste - A propos de la démarche - + Ajouter une structure

Exporter ces résultats en pdf (pour impression)

Recherche par lieu / critère / commune / type de service etc. Rechercher



1074 fiches trouvées

Réinitialiser les filtres

PUBLICS ACCUEILLIS

- Adultes (488)
- Personnes âgées (462)
- Petite enfance / Parentalité (0-3 ans) (149)
- Enfance / Parentalité (3-10 ans) (229)
- Jeunesse (11-26 ans) (377)

TYPES D'ACCOMPAGNEMENT PROPOSÉS

ACCOMPAGNEMENTS PROPOSÉS AUX DÉMARCHES EN LIGNE

ACCUEIL POUR LES

La carto Res'in – Métropole de Lyon

res'in

Réseau des acteurs de l'inclusion numérique de la métropole de Lyon

Actualités

Cartographie des acteurs

Orienter un bénéficiaire

Qui sommes-nous ?

Se connecter

Recherche d'acteur du réseau d'inclusion numérique

Une commune, une association...

Rechercher

Démarches en ligne

Ateliers

Plus de critères

Pass numérique

[Ajouter une structure](#)

166 structures trouvées

Centre social Quartier Vitalité

Lyon 1er Arrondissement

Centre socio-culturel



Maison de l'Emploi (Feyzin)

Feyzin

Mairie



Alizés Formation

Vénissieux

Association



Centre socioculturel la Carnière

Saint-Priest

Centre socio-culturel



Médiathèque municipale

Meyszieu



La carto par Zoomacom – Loire

zoomacom

Accueil Nos Thématiques Nos activités Médiation Numérique dans la Loire Qui sommes-nous? Contact



Lieux de médiation numérique dans la Loire

📍 Besoin d'aide pour trouver un lieu ?

Carte Liste A propos de la démarche

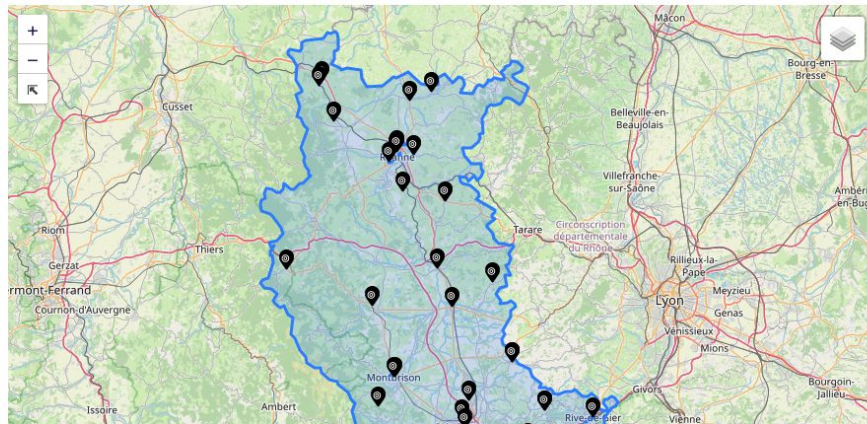
+ Ajouter une structure

📄 Exporter ces résultats en pdf (pour impression)



Recherche par lieu / critère / commune / type de service etc.

Rechercher



59 fiches trouvées

Réinitialiser les filtres

PUBLICS ACCUEILLIS

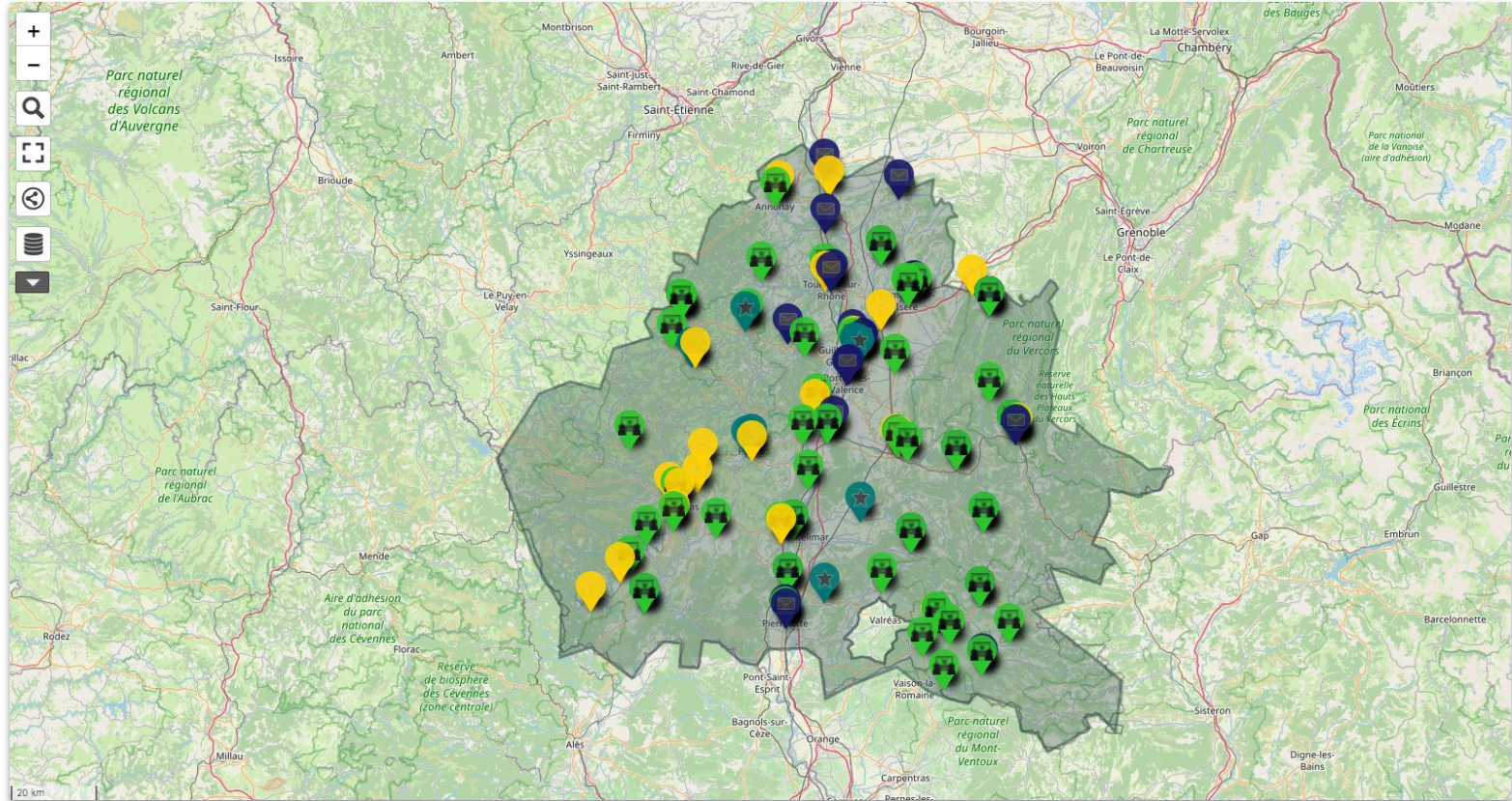
- Adultes (57)
- Personnes âgées (54)
- Petite enfance / Parentalité (0-3 ans) (14)
- Enfance / Parentalité (3-10 ans) (27)
- Jeunesse (11-26 ans) (44)

TYPES D'ACCOMPAGNEMENT PROPOSÉS

PRÉSENCE D'UN CONSEILLER NUMÉRIQUE



La carto – Drôme



La carto – Isère

isère LE DÉPARTEMENT

Médiation Numérique en Isère

Rechercher autour d'une adresse...

Thématiques de la carte

- Vos activités de médiation numérique
 - Point d'accès informatique et wifi
 - Formation et atelier
 - Réparation et maintenance
 - Coup de pouce informatique
 - Aide aux démarches administratives
 - Accompagnement de projet informatique
- Territoires départementaux

Explorer

Médiation numérique en Isère

Choisissez dans le menu de droite le type d'activités que vous recherchez.

[Ajouter ou modifier un lieu de médiation numérique](#)

© Département de l'Isère

Parc naturel régional de l'Aubrac

Parc naturel régional du Massif des Bauges

Parc naturel régional du Vercois

Parc naturel régional du Grésivaudan

20 km

PAUSE
15min

JEU DE RÔLE :
UTILISATION
DES OUTILS D'AIDE
À L'ACCOMPAGNEMENT

OBJECTIFS :

- Savoir **quelle stratégie adopter en fonction d'une situation** et de son contexte professionnel
- **Mettre en pratique** les différents outils d'aide à l'accompagnement vus au cours de la formation :
 - *3 points de diagnostic*
 - *Fiches tangibles*
 - *La cartographie du territoire*
 - *Les ressources de l'explor'camp*

RAPPEL DES OUTILS

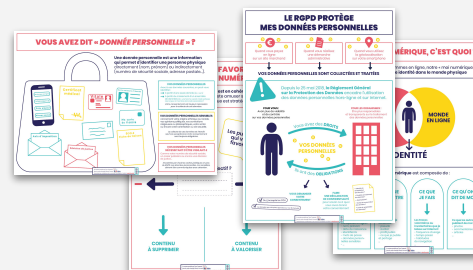
LES 3 POINTS DE DIAGNOSTIC

L'APPÉTENCE /
LA RELATION
AU NUMÉRIQUE
DE SON PUBLIC

LES MOYENS
MATÉRIELS
DE SON PUBLIC

LES COMPÉTENCES
NUMÉRIQUES
DÉJÀ MAÎTRISÉES
PAR SON PUBLIC

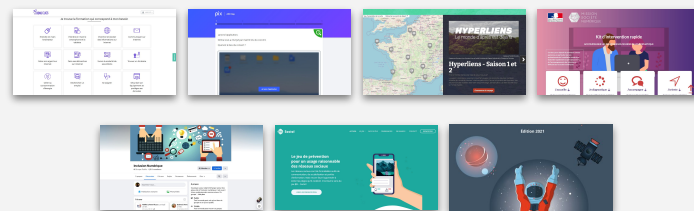
LES 15 FICHES TANGIBLES



LA CARTOGRAPHIE DU TERRITOIRE



LES RESSOURCES DE L'EXPLOR'CAMP



Formez des groupes de 3



Pour chacune des situations à jouer, vous devez obligatoirement utiliser **au moins 2** des 4 outils d'aide à l'accompagnement.

(À chaque situation, changez les rôles dans votre trinôme)

**Pour
l'observateur·trice**

GRILLE D'OBSERVATION

Évaluez l'utilisation de ces outils dans une situation d'accompagnement

(Coloriez les étoiles : ★ = pas ou mal utilisé / ★★★★★ = très bien utilisé)

| | | |
|---|---|-----------|
| LES 3 POINTS DE DIAGNOSTIC <i>(obligatoire)</i> | La relation au numérique de son public + appui de son entourage | ★ ★ ★ ★ ★ |
| | Les moyens matériels de son public | ★ ★ ★ ★ ★ |
| | Les compétences numériques déjà maîtrisées par son public | ★ ★ ★ ★ ★ |
| LA OU LES FICHES TANGIBLES <i>(obligatoire)</i> | Nom de la ou des fiches : | ★ ★ ★ ★ ★ |
| UN AUTRE OUTIL ? <i>(facultatif)</i> | Nom de l'outil : | ★ ★ ★ ★ ★ |
| DES REMARQUES ? DES PISTES D'AMÉLIORATIONS ? | | |

GRILLE D'OBSERVATION

Évaluez l'utilisation de ces outils dans une situation d'accompagnement

(Coloriez les étoiles : ★ = pas ou mal utilisé / ★★★★★ = très bien utilisé)

| | | |
|---|---|-----------|
| LES 3 POINTS DE DIAGNOSTIC (obligatoire) | La relation au numérique de son public + appui de son entourage | ★ ★ ★ ★ ★ |
| | Les moyens matériels de son public | ★ ★ ★ ★ ★ |
| | Les compétences numériques déjà maîtrisées par son public | ★ ★ ★ ★ ★ |
| LA OU LES FICHES TANGIBLES (obligatoire) | Nom de la ou des fiches : | ★ ★ ★ ★ ★ |
| UN AUTRE OUTIL ? (facultatif) | Nom de l'outil : | ★ ★ ★ ★ ★ |
| DES REMARQUES ? DES PISTES D'AMÉLIORATIONS ? | | |

Atelier "Outils d'accompagnement"

Situation de Paul

Paul, 20 ans, doit s'actualiser sur Pôle Emploi avant ce soir minuit, et vient vous voir car il ne sait pas faire. Il ne semble pas se sentir capable de le faire sur l'ordinateur de la structure. Cependant, il est venu avec son smartphone.

Atelier "Outils d'accompagnement"

Situation de Louna

C'est le moment pour Louna de finaliser son dossier ParcoursSup et de confirmer ses vœux. Cette dernière, sans soutien familial, vous demande de l'aide pour réaliser cette démarche.

Au moment de se connecter, Louna ne retrouve plus son mot de passe.

Atelier "Outils d'accompagnement"

Situation de Myriam

Myriam, 17 ans, a acheté pour 100 € de vêtements en ligne auprès d'une influenceuse. Elle n'a pas été livrée et se rend compte de l'arnaque. Elle ne sait pas quoi faire et par peur de se faire gronder, elle ne veut pas le dire à ses parents.

Atelier "Outils d'accompagnement"

Situation de Quentin

Quentin, 19 ans, étudiant en communication recherche un stage. Il utilise linkedin pour cela. Durant l'entretien avec un potentiel employeur, celui-ci lui fait une remarque sur les publications militantes qu'il partage. Il s'inquiète et vous demande conseil.

Atelier "Outils d'accompagnement"

Situation d'Aïssata

Aïssata cherche un travail pour cet été.

Elle vous explique qu'elle a donc besoin d'un CV mais ne sait pas comment s'y prendre. Venue sans son ordinateur, elle semble attendre que vous le fassiez pour elle.

Atelier "Outils d'accompagnement"

Situation de Ahmed

Ahmed, 16 ans, est victime de harcèlement par ses camarades de classe, au lycée mais aussi sur les réseaux sociaux. Il vient vous voir pour trouver une solution.

DES QUESTIONS ?



Ce document est mis à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons