
GROUPE EDUCATION AUX MEDIAS LATHUS

Animateurs :

Adel Boughanmi , Fablab l'atelier , Grand Est Champagne Ardenne
Bruno Calvet , FRMJC Occitanie, Occitanie
Patrick Vuillemin, FDMJC54, Grand Est Lorraine

Observatrice :

Emilie Deschenes, FRMJC Champagne Ardenne, Grand est Champagne Ardenne

Techniques et tips :

- Canva (service en ligne de création d'outils de communication) peut être obtenu gratuitement pour les assos (voir Emilie, Adel ou Loïc)
- Promeneur du net est un réseau national et on peut avoir des échanges, existe notamment un dossier partagé national. (Voir Alysson)
- RPG maker pour concevoir du jeu vidéo
- Utilisation de discord pour des serveurs thématiques (voir Bruno)
- Escape game numérique (SMRC) Illusion
- Tutos pour des codes conf Lumni (voir Bruno)

Annexes :

Mur des portraits en 1.0

Fiches des idées et initiatives

<p>Thomas Maggiore (AREL)</p> <p>Grand Est Champagne Ardenne</p>	<p>Présentation de Revin Web TV JR</p> <p>Besoins / contraintes Renouvellement des bénévoles</p> <p>Envie : responsabilisation des jeunes</p> <p>Objectif : former les jeunes au direct, au montage, à la communication...</p> <p>L'idée est de favoriser intergénérationnel : seniors forment les jeunes (montage vidéo) et les jeunes forment les seniors (Tiktok, Instagram et autres réseaux...)</p>
<p>Alysson Dubos (MJC ABC Blanquefort)</p> <p>Nouvelle aquitaine :</p>	<p>Promeneur du net</p> <p>Elle doit être présente sur les réseaux, en lien numérique et internet dont jeux vidéo</p> <p>Les jeunes et partenaires font des demandes sur des interventions là où sont les jeunes (au collège) sur les réseaux sociaux, elle s'adresse en priorité public captif donc s'adresser à tous jeunes, pour travailler sur place sur le cyberharcèlement, les réseaux sociaux, ...</p>
<p>Mégane Slodownik (MJC Fismes)</p> <p>Grand Est Champagne Ardenne:</p>	<p>Promeneur du net et goûter débat sur les réseaux sociaux</p> <p>Les thématiques travaillées sont :</p> <p>Droit image</p> <p>Droit de s'exprimer</p> <p>Ce que deviennent les infos</p> <p>Système interne des réseaux sociaux (se sent perdue veut bien de l'aide)</p> <p>Dans ses missions elle veille à ne pas être scolaire sous forme d'atelier</p>
<p>Laurence Vanhecke (MJC la Fabrique)</p> <p>HDF</p>	<p>« La fabrique a News »</p> <p>Un journal de proximité dont le but est de porter la voix des habitants, avec une charte déontologique</p> <p>Travail avec aide des services civiques</p>
<p>Loïc Lecomte (MJC St Briec)</p> <p>Bretagne PDL :</p>	<p>Ils ont créé un fake new pour les jeunes pour leur montrer la facilité à créer un fake</p> <p>Finalement, ils ont créé un jeu type chasse au trésor : demande bcp de temps de prépa</p> <p>Montrer que l'info circule + vite que la contre info</p>

<p>Thomas BRUYNBROECK (fdmjc de l'Aisne)</p> <p>HDF</p>	<p>Projet ECN (éducation et citoyenneté numérique) Essai de travailler sur les bons usages. Constat la maj des formations sont dans le dramatique et donc sont peu retenue par les jeunes. Fait actions basées sur le positif, à base de jeu de société « Panique à géogle » un projet soutenu par l'Europe Objectif de dédramatiser et simplifier.</p>
<p>Lisa Schwoob (FDMJC Alsace)</p> <p>Grand Est Alsace :</p>	<p>Part d'une demande de subvention « fond d'innovation de la présence éducative sur le net » (en alsace) Sensibiliser à l'éduc aux médias et au numérique Rendre les jeunes et famille sensible à impact de l'usage du numérique Créer dialogue parents enfants Travail en équipe Lien avec les assos et les établissements scolaires Besoin de structuration, trouver idée de conférencier</p>
<p>Mathieu Alric (MJC Saint Sulpice)</p> <p>Occitanie :</p>	<p>Développe le RPG (real parent game) Le but est de créer un jeu vidéo avec les jeunes à destination des parents</p> <p>Ils travaillent sur tout ce qui fait conflit entre les adultes et parents jeu vidéo et code via RPG maker (coding très assisté) Valeur : Écoute des jeunes et des familles Transmission de savoir des enfants vers les parents</p> <p>Difficulté / obstacles : motiver les jeunes pour un projet long Besoin du soutien des parents</p> <p>Objectifs : Apaiser les conflits parents ado Pour les ados Debunker les mécanismes des jeux vidéo Donner des tips aux parents pour mieux accompagner les enfants sur les jeux vidéo Moyen des PC Besoin de temps, de bcp de tps Ressources des connaissances en narration, des connaissances en graphisme, Point sur les infos dont les parents ont besoin pour accompagner les jeunes (vocabulaires, pratiques, législation...)</p>

<p>Marc Briatte (MJC Pierre Bénite André Vial)</p> <p>AURA</p>	<p>Sensibilisation aux images et moyen dont images sont utilisée pour passer des idées</p> <p>Fait appel à une Cie qui présente un spectacle ambulant, avec un intranet et des QR code qui amène vers des infos / infox qui classifie participants sur une échelle sociale, le tt avant de faire un débat</p> <p>Les jeunes créent les contenus numériques qui sont utilisé dans le spectacle</p> <p>Tt le projet réside sur le fait que les jeunes sont acteur de la création des supports</p> <p>Projet sur longue voir très longue durée</p> <p>Difficulté « bataille » pour monter le projet avec le collègue</p> <p>Besoin de financement : caf, QPV, ...</p>
<p>Léa Raimbault (MJC des Clarines)</p> <p>AURA</p>	<p>Projet avec les seniors, inviter les jeunes du territoire pour « faire de l'accompagnement numérique des pers âgées sur leur territoire)</p> <p>+ de demandes de pers âgées que de jeune présent mais marche t forts</p> <p>Financement venaient de la « conférence des financeurs » et de la MSA</p> <p>Sur les valeurs : partage, échange, vivre ensemble</p> <p>Autre projet :</p> <p>Fait de la MAO (musique assistée par ordi)</p> <p>Projet a destination des jeunes ados et préados</p> <p>Co – working,</p> <p>Formation pour les jeunes</p>
<p>Adel Boughanmi (FABLAB l'Atelier)</p> <p>Grand Est Champagne Ardenne</p>	<p>Travail avec Milo, fait sessions d'initiation a fabrication numérique</p> <p>Usage d'internet : chercher de la doc, partager ce qu'on fait</p> <p>Difficulté : fidéliser les jeunes</p> <p>Dans réseau des fab lab : beaucoup de communication entre les fablab et d'échanges de ressources. Importance de travailler en réseau</p>

Une question ressort à ce stade : quid de la place de l'écologie dans les médias et la prod numérique ?

Constats :

Les jeunes sont noyés sous la masse d'infos

Tous le monde est confronté à beaucoup de désinformation

Les animateurs sont en retard sur les pratiques en termes de numériques

« Consommation » des médias, sans forcément de prise de recul

Faire un média permet de déconstruire et de mieux comprendre le monde

Obstacles :

Pièges des algorithmes sur les réseaux, dangers du net

Notion de « mauvaise influence »

Danger sur les infos reçues par le numérique + danger selon les pratiques qu'ils ont du numérique

Le temps que nous animateur on comprenne une pratique on a tjr un temps de retards (nouveaux réseaux sociaux ex. MYM, Onlyfan, ...)

Difficulté à maîtriser la technique : doit s'adapter à « l'obsolescence continue » des programmes et des réseaux sociaux

Difficulté à fidéliser le groupe, sans que le groupe ne s'épuise et que l'action elle-même ne s'éteigne pas => créer des outils pour que l'action perdure, pour que la passion se fasse d'un groupe à l'autre

Respect des législations (droit à l'image, cyber harcèlement, utilisation des réseaux sociaux, propriété intellectuelle...)

Limite des libertés d'expression (autocensure par rapport aux financements)

Difficultés en communications

Notion de temporalité : prend du temps de fidéliser et pérenniser

Notion de transmission d'expérience pas toujours comprise par les participants

Objectif :

Passer de l'émotion à l'analyse, esprit critique et apprendre à suspendre son jugement

Créer des médias citoyens, donner la parole aux gens, porter la voix des jeunes, habitant

Permettre aux gens d'être acteur de l'action, susciter des vocations, permettre à des talents de s'exprimer, permettre aux jeunes de développer leurs passions (un talent étant dans l'idée d'une chose « innée », là où une passion laisse la place au développement de compétences nouvelles)

(R)éveiller la conscience citoyenne

Être en lien avec ses préoccupations

Permettre de créer des vocations, des opportunités

Mise en lumière des compétences, estime de soi. Renforcer la confiance

Donner un pouvoir aux jeunes, une légitimité à s'exprimer

Autonomiser les jeunes

Donner un outil qui permet aux jeunes de s'approprier une technique une technologie, devenir acteur de ce qu'on veut faire la technologie

Sensibiliser aux algorithmes (fonctionnement, mécanismes, risques et pièges des algorithmes)

Travailler sur la notion « d'influence » et les liens influence numérique/ IRL

Sensibiliser aux questions de permanence de l'identité numérique

Informé sur les questions de géolocalisation (qui peuvent sembler sécurisantes pour les parents et les enfants) (en débat dans un sous-groupe)

Avec qui :

Jeunes parents et entourage

Les jeunes sont entre 8 et 25 ans

L'action avec les jeunes se destine aussi aux habitants du territoire (selon le média on peut avoir des finalités diverses)

Ressources / Aide :

Tuto, appli, réseaux

Financement

Les opportunités créatrices liées au numérique, l'émergence de communautés artistiques i

Rôle du réseau

Démocratisation des outils numérique (aujourd'hui la majeure partie des jeunes et des animateurs possèdent tel)

Multiplication des outils de vérification de l'info

Forums, bibliothèque de donnée

Formation et autoformation

Partage d'expérience

Communication via les réseaux sociaux

Le numérique comme porte d'entrée vers le monde

Valeur :

Démarche politique qui vise à libérer la parole mais avec un encadrement via une charte qui définit la posture et le cadre de l'action en accord avec les valeurs de notre réseau

Accepter le concept de subjectivité honnête (on est tous influencé par notre culture, notre éducation, nos valeurs dont on ne peut jamais être totalement objectif, donc il faut présenter les fait le plus honnêtement possible

Les outils et médias qu'on fait sont là pour être diffusé et vus par le plus grand nombre

S'adapter aux jeunes qui participent à l'action et permettre une organisation du collectif par le collectif

En débat :

Faut-il imposer le cadre des valeurs MJC comme « garde-fou » face aux détournements ou laisser la porte ouverte à toutes les expressions quelle que soit leur orientation politiques ? quelles limites on donne à la liberté d'expression dans notre réseau, (utilisation de la déclaration de principe comme base ?)

En débat : quelle utilisation des logiciels libre ? Rapport aux GAFAs ? Protection des données ?

Notion de dosage : comment on utilise les choses, quelle place pour le numérique dans nos actions.

Observations diverses

Attention à la posture de l'animateur,

Informer est différent de pratiquer

POUR QUI :

- LES JEUNES 8-25 ANS
- LEURS PROCHES
- LES HABITANTS DES TERRITOIRES ET LES PERSONNES QUI PEUVENT FREQUENTER NOS ASSOCIATIONS

pour les jeunes:

- développer l'esprit critique: apprendre a suspendre son jugement
- porter la parole des jeunes / porter la voix de ... / favoriser l'expression
- susciter des vocations et permettre l'émergence de talents
- laisser s'épanouir les passions
- développer l'estime de soi
- être autonome

pour tous :

- (r)eveiller les consciences citoyennes / notion d'engagement
- réduire impact environnemental (en débat dans le groupe)
- favoriser / s'assurer d'un usage responsable des outils
- favoriser la sécurité des personnes / orientation
- permettre l'innovation former et informer a la parentalité numérique
- accompagner l'intergénérationnel
- démocratisation des outils numériques

LES PUNCH LINES

- SUSCITER DES VOCATIONS ET FAVORISER L'EMERGENCE DE TALENTS, DES COMPÉTENCES ET DES PASSIONS
- (R)EVEILLER LA CONSCIENCE CITOYENNE
- APPRENDRE DE ET AVEC SON PUBLIC
- ON PERÇOIT DIFFERENT UNE INFO (UN SUJET ET UNE QUESTION) LORSQU'ON CONTRIBUE A LA CONSTRUIRE

Pourquoi faire / enjeux

Agir sur la **Médiation numérique et l'éducation aux médias** dans une structure du réseau MJC C'est...

Comment faire

les lieux :

Lieux In Real Life: collèges, lycées, MJC ou autres structures ou les jeunes sont présents. les espaces hors les murs

Lieux et espaces numériques: réseaux, forums, plateformes..

les ressources:

littérature et contenus spécialisés
tutos, formation, supports
partenaires, bénévoles, acteurs locaux et partenaires réseau
les outils numériques et les outils d'éducation à l'EMI (exple desinfix)

des outils :

des moyens de diffusions
machines, logiciels et équipements médias et numériques

posture de l'animateur :

- être une personne ressource disponible
- être facilitateur , aider et être garant du cadre avec les jeunes
- être en veille constante
- s'appuyer sur les savoirs et savoirs faire des jeunes, apprendre de et avec son public
- réciprocité des pratiques

Contraintes

subie / lutte :

accélération des transformations techniques, nos choix sont transformateurs

en lutte :

pérenisation du projet, ne pas être tout le temps sur recréer de la nouveauté mais aussi reconduire et maintenir les projets en cours, exprimer un fait en toute subjectivité honnête afin d'éviter toute censure.

lutter aussi contre la fatigue informationnelle de tout le monde
impact environnemental
l'éloignement des gens au numérique (rupture numériques)

des contraintes subies :

- manque de moyens financiers, temporels humains
- le contexte territorial et géographique (espace rural, démographie locale, zones blanches)