LIVRET EDUCATION AUX MEDIAS ET A L'INFORMATION

2017-2018

SOMMAIRE

Préalable : 3

1- LES RESSOURCES 5

1.1 - CANOPE 6

1.2 - CLEMI 8

1.3 - Médiathèque 9

1.4- Le Medialab à la Condition Publique 10

2. LES PROJETS 11

2.1 Education au numérique 12

Upcycle Commons 13

Le médialab de l'ADEP 15

La Parcelle Collective animée par les m.e.u.h|lab 17

2.2 Education aux médias 21

Médiathèque de Roubaix: 22

Condition publique 25

Résidence d'éducation aux médias, à l'information et à la liberté d'expression 27

Préalable :

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1 www.eduscol.education.fr/emi

I- LES RESSOURCES

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

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

1.1 - CANOPE

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

Actions :

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

A titre d'exemple, une sélection bibliographique recensée par les documentalistes du réseau Canopé de l'académie de Lille concernant la thématique des médias et la presse :
http://www.cndp.fr/crdp-lille/IMG/pdf/presse_a_l_ecole_2017.pdf

Comment profiter de ce service ?

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

Atelier Canopé 59-Lille
31, rue Pierre Legrand
CS 10110
59030 Lille CEDEX
Tél : 03.59.03.12.00
contact.atelier59@reseau-canope.fr
Horaires : du mardi au vendredi de 8h30 à 17h45

Pour profiter au mieux des ressources**, la médiathèque de Roubaix** est en partenariat avec le réseau Canopé pour réceptionner vos prêts ou déposer vos retours. Ce relais est

facilité par le passage des navettes Canopé les jeudis tous les 15 jours. Pour en bénéficier, veuillez vous adresser à l'accueil de la médiathèque ou par mail à l'adresse suivante : mediatheque@ville-roubaix.fr

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

Les rendez-vous Canopé : S'accorder du temps pour échanger sur ses pratiques pédagogiques, pour renforcer ses compétences, pour s'initier à une démarche innovante… Ouverts à tous et gratuits, ils prennent la forme de conférences, ateliers, performances ou échanges : https://fr.fleepit.com/flipbook/itcreator1260/65552/1/?h=1050&k=

Les formations **« Education et société »** : http://www.cndp.fr/crdp-lille/spip.php?rubrique86

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

1.2 - CLEMI

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

Actions :

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

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

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

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

[2] Décret n° 2007-474 du 28 mars 2007

1.3 - Médiathèque

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

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

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

Contact :

Médiathèque La Grand-Plage
2, rue Pierre Motte
59000 ROUBAIX
03 20 66 45 00
mediatheque@ville-roubaix.fr

1.4- Le Medialab de la Condition Publique en partenariat avec CANOPE, le CLEMI et la Ville de Roubaix

Sur le territoire, vous avez également la possibilité de découvrir et de vous former aux techniques des médias et rencontrer de multiples acteurs (éducateurs, journalistes, experts du numérique…) pour mieux comprendre la pratique, les enjeux de l'image et de l'information.

La Condition publique reconduit une journée temps fort, un « Medialab », au mois de novembre 2017, en partenariat avec le réseau CANOPE, la Ville de Roubaix et le CLEMI de l'académie de Lille.

L'évènement est à destination des enseignants, éducateurs, jeunes et familles.

Une vingtaine d'atelier permettent d'expérimenter toutes les techniques nécessaires à la création d'un média ou d'un document multimédia : écrit, image, son, code numérique…

Le programme sera diffusé dès la rentrée scolaire prochaine.

Contact :

Ute Sperrfechter (responsable innovation sociale et culturelle)
Tel : 03.28.33.11.41
u.sperrfechter@laconditionpublique.com
14 place Faidherbe, 59100 Roubaix
www.laconditionpublique.com

2. Structures d'éducation au numérique

2.1 Education au numérique

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

Contact :

Assina Zeggagh
Chargée de mission projets établissements secondaires
Tél: 03.59.57.31.26
azeggagh@ville-roubaix.fr

Présentation des partenaires :

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

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

UPCYCLE COMMONS

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

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

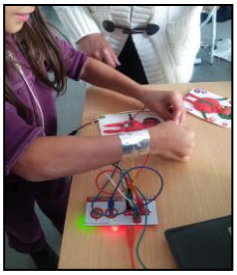
Upcycle Commons est avec le collège Albert Samain de Roubaix lauréat du Prix de l'Innovation 2015 de l'Education Nationale « Le numérique au service des Intelligences Multiples : l'exemple du FabLab, catalyseur d'espaces collaboratifs ».
Upcycle Commons est l'organisateur d'événements comme les Happy Hacking Kids, partie enfants du hakcathon Happy Hacking Days, et de Museomix Kid, hackathon consacré aux musées. Les ateliers organisés visent au travers du numérique à permettre aux jeunes de découvrir de nouveaux univers tant techniques que culturels, de développer leur créativité et de nouvelles compétences, enfin de construire leur autonomie.

Citation favorite : « Qui peut le plus peut innover avec beaucoup moins… »

Exemples d'ateliers pratiques :

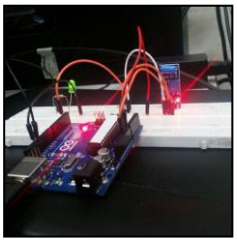
Les différentes techniques utilisées peuvent être mutualisées dans un seul atelier et visent à la création d'une œuvre :

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

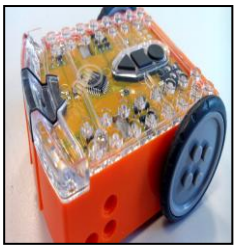


Makey makey (carte électronique) : initiation à l'interactivité et à la programmation ; la carte Makey Makey permet de transformer tout matériau conducteur d'électricité (corps humain, fruits et légumes, liquides, métaux, scotch d'aluminium, peinture conductrice, carbone…) en bouton interactif et permet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

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



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



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

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

Contact :

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

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

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

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

Exemples d'ateliers pratiques :

Activités Medialab :

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

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

Musique assistée par ordinateur (MAO) : l'utilisateur découvre le logiciel FL studio et crée sa propre mélodie sur des milliers de possibilités (attention une seule machine possède ce logiciel).

Atelier Vidéo/Montage vidéo : l'utilisateur apprend à utiliser les outils disponibles au Médias Lab (Lumix, Gopro), il apprend les positions et les spécificités à adopter pour bien maîtriser le matériel. Il apprend ensuite à monter ses vidéos grâce au logiciel première pro (attention seul deux machines possède le logiciel).

Atelier photo : l'utilisateur utilise lui aussi le Lumix à disposition, il apprend les caractéristiques de la photographie et choisit ce qu'il souhaite prendre en photo. Il découvre ensuite les logiciels de retouche ou de montage photo et apprend à les partager sur internet.

Atelier WEB : l'utilisateur exploite les nombreuses plateformes de partage en ligne. Il crée sa propre chaîne youtube, son blog, sont portfolio voire même son site internet. Cet atelier peut se pratiquer sur les douze postes disponibles.

Contact :

Nicolas Fournier, Animateur
03.20.02.79.68

medias.lab@adep-roubaix.fr
secretariat@adep-roubaix.fr

94 rue Léon Marlot, 59100 Roubaix
http://www.adep-roubaix.fr/

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

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

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

Objectifs :

• Permettre à chacun de comprendre et d'interroger les enjeux citoyens, économiques et culturels du numériques ;

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

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

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

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

Ateliers électroniques ludiques d'interaction :

- Ateliers Makey Makey

Make Makey est une carte électronique qui fonctionne avec le logiciel Scratch et qui permet de transformer n'importe quel objet (solide ou liquide) en « clavier ». Banane, gomme, eau, feuille d'aluminium… Chacun de ces objets peut devenir une touche de clavier d'ordinateur.
Les participants explorent de façons ludiques et créatives les notions d'interface homme/ machines, d'ergonomie ou encore de Design. Ils peuvent ainsi contrôler un jeu vidéo avec des fruits comme manettes, transformer un escalier en touche de piano ou encore jouer de la musique à partir de dessins faits avec des crayons de bois.

- Arduino & Robotic

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

Bricolage numérique :

- Ateliers impression 3D

Les imprimantes 3d sont des outils de prototype rapide et fonctionnent sur le principe de la fabrication additive (on ajoute de la matière). A partir d'un objet en 3 dimensions créé sur ordinateur avec des logiciels de modélisation, on peut fabriquer un objet. Pour les débutants et les plus jeunes, nous utilisons le logiciel 3dslash qui fonctionne sur la même technologie que Minecraft (jeu vidéo de construction et d'aventure). Il permet donc une appropriation rapide des principes complexes de la modélisation 3d. Avec les imprimantes 3d mises à leur disposition, les participant peuvent produire des logos, des tampons, des emporte-pièces, des maisons, des personnages…

- Ateliers « Machines à découper »

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

Code créatif :

- Ateliers Processing

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

- Ateliers Scratch :

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

- Atelier Synthèse sonore et musiques électroniques

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

Ateliers s(l)ow tech :

- Ateliers Design d'objets « zéro déchets »

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

- Circuit Bending & co

Le « circuit bending » consiste à démonter un jouet électronique à piles et à connecter deux parties du circuit entre elles avec du fil. Les résultats sont appréciés en temps réel à travers le haut-parleur de l'objet ou en connectant un amplificateur sur la sortie audio.
Si un effet intéressant est trouvé, la connexion est marquée sur le circuit afin d'y souder des fils reliés entre eux par un interrupteur qui permet d'enclencher l'effet. Des composants tels que des résistances ou des condensateurs peuvent être ajoutés afin de modifier la sonorité.
Ce processus est ensuite répété jusqu'à la création d'un instrument de musique électronique unique.

- Atelier « Poster sonore interactif »

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

Contact:

Thierry MBAYE
meuhlab@gmail.com
Condition Publique,
14 Place Faidherbe 59100 Roubaix

2.2 L'éducation aux médias

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

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

- La Médiathèque
- La Condition Publique

La Ville de Roubaix reconduit également le projet « résidence d'éducation aux médias » pour les écoles primaires et les établissements secondaires.

Médiathèque de Roubaix:

Le pôle multimédia de la Médiathèque « La Grand-Plage » est un outil au service de la formation aux médias et aux usages des outils informatiques et numériques. Les questions relatives à la responsabilité numérique sont au cœur de la démarche du pôle.
Les enjeux de vie privée dans nos pratiques numériques ne sont pas toujours connus des publics : quelles données intéressent quels acteurs, pour en faire quoi, où, comment et combien de temps sont-elles conservées ?

Quand ils sont connus, il est souvent difficile d'y trouver une réponse. Des solutions existent pourtant, elles mettent les utilisateurs au cœur des choix possibles.

Notre projet part de l'expression par les élèves de leurs pratiques individuelles et collectives et des outils qu'ils utilisent pour ces usages. Il se prolonge par l'inventaire des acteurs économiques et stratégiques des marchés impliqués pour aboutir aux enjeux éthiques et politiques de l'utilisation des outils numériques dans la vie des élèves. Il se termine par la découverte de l'existence d'outils alternatifs. La prise en charge de ces outils et de leurs aspects techniques ne fait pas partie de l'atelier.

Les actions :

Publics : troisième ou seconde
Durée : 2h
Inscription possible dans les heures de vie de classe ou l'ECJS

Les ateliers se déploient sur les deux thématiques suivantes :

- Ateliers de réflexions sur les big data, la vie privée et la vie publique : On s'appuie sur les pratiques des élèves puis on ouvre l'échange en proposant des alternatives aux offres numériques les plus courantes.
- Découverte des démarches collaboratives et du logiciel libre : un exemple Wikipédia.

Le gage de réussite des ateliers numérique réside en la rencontre préalable avec les enseignants afin que soit définis ou précisés ensemble les objectifs de la séance. Ce rendez vous a aussi pour objet d'élaborer des pistes de travail en amont et les suites que cette

séance peut avoir au lycée. La rencontre préparatoire se déroule en mai, juin, ou au mois septembre au plus tard.

Contact:

André Vanderlynden (Responsable pôle multimédia)
Tél : 03 20 66 45 04 / email : avanderlynden@ville-roubaix.fr
http://www.mediathequederoubaix.fr/

Livres et numérique :

Deux orientations possibles :

- La participation à la <u>création d'une chaîne de Book tubers</u> sur YouTube ayant pour objet la valorisation de livres lus par les élèves.
- <u>Création d'un book trailer</u> (bande annonce) de livres diffusée sur YouTube ou équivalent en logiciel libre

Objectifs :

Valoriser les pratiques culturelles et de favoriser les lectures des élèves en utilisant un medium en ligne. Il s'agit de découvrir les enjeux relatifs à la prise de parole, la posture. Naturellement, la question du contenu de la critique lors de l'utilisation d'un média en ligne comme YouTube est aussi essentielle.

Organisation :

Les projets de participation à une chaîne YouTube ou de création de Book trailer sont significatifs. Ils impliquent au minimum trois séances de 2h 30 chacune et un travail entre la première et la seconde séance. En effet, il faut choisir le livre puis le lire pour pouvoir en faire la promotion devant la caméra.

Ces projets impliquent une grande participation des enseignants en amont et en aval. Une rencontre préalable au projet au printemps ou en septembre est nécessaire afin de fixer la méthodologie de travail.

Contact:

Bruno Capus
Email : bcapus@ville-roubaix.fr
http://www.mediathequederoubaix.fr

Condition publique

La Condition Publique a lancé en janvier 2017 un projet média d'une durée de 4 ans (financé par le Plan d'investissement à l'avenir de la Métropole lilloise). Elle s'est entourée avec des nombreux partenaires comme l'Ecole supérieur de journalisme à Lille, Canopé, le Labo des histoires, les radios locaux etc.

Il s'agit de repérer des jeunes intéressés par une pratique des medias (non seulement journalistique, mais également culturelle, artistique) à partir des pratiques culturelles, sportives, numériques des jeunes de Roubaix et de la métropole. Une attention particulière est portée sur les jeunes des quartiers concernés par la politique de la ville de 15 à 30 ans.
De nombreuses projets (vidéos, radio, débats, ateliers de création numérique, ateliers photo, fabrication de fanzines) sont mise en place pour proposer à ces jeunes des formations qui leur permettent d'approfondir ou de découvrir une pratique journalistique, de formuler leurs idées et de créer un contexte qui permet à des jeunes de différents milieux de se rencontrer. L'objectif à terme : un noyau dure de jeunes ainsi formés pourra créer un média ou une plateforme (comme le BondyBlog ou d'autres média de proximité existant) des jeunes de Roubaix et de la métropole, éventuellement avec la création d'une structure indépendante.

Objectifs :

Ce projet vise à tester des pédagogies innovantes à partir de la production d'un média et du faire ensemble plutôt que d'une analyse classique des médias, en évitant la place de l'intervenant sachant et en favorisant un apprentissage de pair-à-pair. Le projet, au lieu de reproduire l'information médiatique classique, tentera d'élargir le journalisme vers des formes plus artistiques (pièces radiophoniques, photographie documentaire/artistique, création de fanzines cartoneras, utilisation artistique des outils numériques du Fablab).

Avec cette offre, la Condition Publique se propose d'assurer une continuité pour les élèves « mordus » par le journalisme entre les résidences de journalisme de la ville de Roubaix. En effet, les élèves ainsi repérés pourraient poursuivre leur travail dans le cadre d'un projet à la Condition Publique. Parallèlement et en partenariat avec la ville de Roubaix, le CLEMI, canopé etc. la Condition Publique proposera des journées de formation ouvertes aux professionnels et adultes.

Les actions :

Publics : 15 à 30 ans, secondaire, monde éducatif
Type de projet : Ateliers, débats, formations

Projet « Toi, président », formation montage vidéo à l'ESJ

Les actions ne sont pas encore définies pour l'année scolaire 2017/2018. S'adresser à Ute Sperrfechter pour plus de précisions.

Contact:

Ute Sperrfechter (responsable innovation sociale et culturelle)
03.28.33.11.41 // u.sperrfechter@laconditionpublique.com
14 place Faidherbe, 59100 Roubaix
www.laconditionpublique.com

Résidence d'éducation aux médias, à l'information et à la liberté d'expression

La Ville de Roubaix, la Direction Régionale des Affaires Culturelles (DRAC) ainsi que le Centre de Liaison de l'Enseignement et des Médias d'Information (CLEMI) s'associent de nouveau en 2017/2018 pour mettre en place le dispositif de sensibilisation et d'éducation aux médias, à l'information et à la liberté d'expression.

Objectifs

Afin de sensibiliser et d'éduquer les jeunes publics aux médias, à l'information et à la liberté d'expression un journaliste professionnel sera donc accueilli en résidence-mission pendant 4 mois.

Cette résidence-mission s'adressera aux enfants et jeunes entre 8 et 25 ans, du CE2 à l'enseignement supérieur, ainsi qu'aux professionnels de l'éducation qui les encadrent (enseignants, professeurs, animateurs, médiateurs…).

De façon concrète, le dispositif apportera une réponse complémentaire aux enjeux d'éducation à la citoyenneté travaillés sur le territoire de la Ville de Roubaix et aura pour objectifs :

- de faire découvrir le métier de journaliste et ses problématiques actuelles ;
- de sensibiliser aux enjeux de la liberté d'expression ;
- de donner à voir et à comprendre le processus de production de l'information et d'aider à son décryptage ;
- d'encourager le développement d'une pratique consciente et responsable des différents médias, des réseaux sociaux et d'Internet de façon générale.

Les actions :

La résidence-mission d'éducation aux médias entre novembre 2017 et mars 2018 :

Dans le cadre de la résidence-mission, des interventions ponctuelles et participatives en accord avec les objectifs pédagogiques des équipes enseignantes seront déclinées, dans l'idéal, sous la forme de trois volets :

- actions éducatives en direction des jeunes publics (rencontres, analyses, expérimentations…) ;
- actions de formation à destination des acteurs éducatifs ;
- diffusion des productions du journaliste invité, temps de conférences – débats – échanges.

Cette résidence se déroulera en partenariat avec des structures du secteur journalistique : Club de la Presse, Ecole Supérieure du Journalisme de Lille, Voix du Nord et des structures du secteur culturel intéressées par ces problématiques : Condition Publique, La Grand-Plage Médiathèque de Roubaix notamment.

En amont un temps de rencontre et d'animation pédagogique d'une durée de 1h30 sera proposé aux enseignants, ceci afin d'appréhender la démarche du journaliste invité et de prendre connaissances des pistes pédagogiques à développer autour de la présence sur le territoire.

A l'issue de cette rencontre, des projets de collaboration pourront émerger et être organisés pour les équipes enseignantes qui le souhaiteront.

Des temps de sensibilisation et de formation divers liés à l'éducation aux médias, à l'information et à la liberté d'expression seront par ailleurs proposés en partenariat avec CANOPE et le CLEMI.

Le choix du journaliste et les modalités d'inscriptions seront précisés au plus tard en septembre 2017.

Pour en savoir plus :

Plaquette résidence d'éducation aux médias

Contact

Anne-Sophie Belgaïd
DGEJS-Action Education
Responsable du service réussite éducative
03.59.57.31.75

www.ville-roubaix.fr