

# D-CLICS NUMÉRIQUES



## Objectifs

Former des individus capables d'animer des ateliers pédagogiques autour du numérique, principalement à destination des enfants. L'objectif est de permettre à ces publics de découvrir différents outils numériques et de réfléchir aux enjeux liés à leur utilisation.

## Public cible

Tout public, mais en pratique les animateurs sont de jeunes adultes.

## Principe

Des animateurs sont formés pour mettre en place des ateliers pédagogiques dans des établissements scolaires et universitaires, ainsi que dans des institutions culturelles.

## Contexte

D-Clics numériques est un projet animé par la Ligue de l'enseignement, les Francas et les Céméa pour lutter contre la fracture numérique. Il s'agit de former des animateurs capables de mettre en place des ateliers pour permettre à des jeunes d'acquérir des compétences informatiques de base, de s'initier à la création artistique avec des outils numériques et d'amorcer une réflexion sur les enjeux de l'utilisation d'Internet et des réseaux sociaux.

Dans les lycées, les animateurs accompagnent les jeunes dans leurs projets et leur permettent notamment de comprendre les enjeux liés à l'usage d'Internet et des réseaux sociaux (cyberharcèlement, vérification des informations, etc.).

Dans les établissements supérieurs, les animateurs accompagnent et valorisent les pratiques numériques des étudiants, et cherchent à associer ces derniers à l'amélioration des parcours éducatifs proposés par le dispositif D-Clics numériques.

## Déroulement de l'action

La formation permet aux animateurs de maîtriser différents outils numériques et de mettre en place des ateliers de découverte et de transmission des savoirs : programmation informatique, création de jeux vidéo, réalisation de webradios, réalisation de montages photo ou vidéo, etc.

A l'issue d'une formation dispensée par la Ligue de l'enseignement, les Francas ou les Céméa, les animateurs vont dans des structures éducatives ou culturelles pour mettre en place différents types d'ateliers.

Dans les écoles et les collèges, les animateurs viennent appuyer l'équipe éducative pour mettre en place des ateliers ludiques permettant aux enfants de 7 à 14 ans de découvrir différents usages du numérique : programmation, expression artistique et médiatique, éducation aux médias et aux usages d'Internet et des réseaux sociaux.

## Résultats

30 animateurs ont été formés dans la région Centre Val-de-Loire depuis 2016.

Le projet s'est terminé en décembre 2018. Aujourd'hui, grâce à ce projet, la Ligue de l'Enseignement a développé un réseau de plus de 300 référents numériques et a formé près de 10 000 acteurs éducatifs. De nombreux dispositifs éducatifs comme les projets « D-clics et des médias », « Les veilleurs de l'Info » ou « E-media » poursuivent la dynamique d'actions d'éducation au et par le numérique de la Ligue de l'enseignement.

## CARTE D'IDENTITÉ

Porteurs du projet :  
Ligue de l'enseignement, Francas, Céméa.

Partenaires techniques:  
Animafac, Jets d'encre, Centre de recherches Interdisciplinaires (Université Paris Descartes).

Date de début de l'action :  
De juin 2015 à décembre 2018.

## Pour en savoir plus :

<https://numerique.laligue.org/projets/d-clics-numeriques>

<https://d-clicsnumeriques.org/>

### Contact

Matthieu Muselet  
Directeur de la Ligue de l'enseignement  
d'Indre-et-Loire  
Délégué au numérique  
02.47.05.44.28.