

## LES ATELIERS « TOUS HOMONUMERICUS ! »

Les ateliers « Tous homonumericus » proposent de se situer de façon citoyenne face à l'évolution de nouvelles technologies et l'émergence toujours plus grande du web et des supports mobiles. A chaque séance, l'approche technique, incontournable, mène à la réflexion critique et aux usages responsables sensibilisant aussi aux aspects socio-économiques des médias, révélateurs de véritables choix de société.

### MODULE 1 : BASES ET ENJEUX DU NUMÉRIQUE

Réduire la 'fracture numérique' par la découverte des usages de la génération digitale, la familiarisation à la technique et au jargon qui l'accompagne, l'identification des opérateurs du marché et des produits numériques.

#### Module 1.1. Prise en main de l'ordinateur

Comprendre le rôle des composants de sa configuration informatique (hardware, software) et comprendre les enjeux (commerciaux, écologiques, politiques...) qui y sont étroitement liés. Pour une utilisation plus consciente du numérique.

##### Animation possible en 2 formats :

*Atelier technique en 2 jours / 14 participants max.*  
- Jour 1 : C'est quoi un ordinateur ? Quels composants ? Comment ça fonctionne ? Quels périphériques ?  
- Jour 2 : Les usages techniques mains au clavier.

Format **Conférence** en 3 heures. (En présentiel ou en distanciel)  
Média Animation prend en charge l'outil online jusqu'à 14 participants max.

#### Module 1.2. Les bases d'Internet

Connaître les grands principes de la toile pour une meilleure utilisation. Depuis l'utilisation des différents navigateurs en passant par le cloud, le téléchargement, la connectivité... comprendre les comportements à adopter en tant qu'internaute face à des questions de datas, de vie privée, de communication et d'information.

##### Animation possible en 2 formats :

*Atelier technique en 2 jours / 14 participants max.*  
- Jour 1 : Le « beaba » du web : la connectivité, les navigateurs, l'url, les moteurs de recherches  
- Jour 2 : Les enjeux du web : les datas, le cloud, la vie privée

Format **Conférence** en 2 x 3 heures. (En présentiel ou en distanciel)  
Média Animation prend en charge l'outil online jusqu'à 14 participants max.

#### Module 1.3. Mieux cerner la culture web

Mieux décrypter les codes et les pratiques issues de nos habitudes numériques.

Comprendre le vocabulaire du numérique: bluetooth, streaming, upload, hashtag, plug-in, QRcode, ... pour mieux appréhender la technique et garder un pied dans la modernité.

**Durée** : 1 date de 3 heures.

Suite à la page 2 >

\*\*\*

Média Animation présente les ateliers « Tous homonumericus »

63, Rue de la fusée 1130 Bruxelles

[info@media-animation.be](mailto:info@media-animation.be)

(Page 1 sur 6)

**Module 1.4. Rechercher de l'information sur Internet**

Comment rechercher de l'info sur le web ? Approche méthodologique et lecture critique.

N'y a-t-il que le seul Google ? Comment sont choisis et classés les résultats d'une requête ? Quelle fiabilité selon l'identification des sources ? Comment les algorithmes peuvent-ils influencer nos usages ? Quelles autres méthodes de recherche de contenus ? (veille, favoris, banques de données, deepweb, ...) Quelle importance accorder au 'big data' ?

**Durée** : Atelier technique en 1 jours / 14 participants max.

**Module 1.5. Les supports mobiles et vous.**

Il existe des applications pour tout et le web mobile s'insère dans tous les secteurs de la vie.

Découvrir le maniement des supports mobiles et en comprendre le fonctionnement est devenu important si l'on désire 'être à jour' avec le monde numérique.

Il en va aussi de leur influence sur notre mode de vie. Comment le web mobile réorganise-t-il notre quotidien ?

Quels enjeux commerciaux ? Environnementaux ? Sociaux ?...

**Durée** : Atelier technique en 2 jours / 14 participants max.

*Suite à la page 3 >*

\*\*\*

Média Animation présente les ateliers « *Tous homonuméricus* »

63, Rue de la fusée 1130 Bruxelles

[info@media-animation.be](mailto:info@media-animation.be)

(Page 2 sur 6)

## MODULE 2 : SENSIBILISATION AUX RÉSEAUX SOCIAUX

Une multitude d'applications de partages et de réseaux sociaux apparaissent chaque jour. L'observation critique du fonctionnement de quelques-uns d'entre eux permettra de se familiariser à la logique du réseau social et aux concepts qui y sont liés (tags, amis, like, partage, vie privée, vie publique ...).

### Module 2.1. Aperçu général des réseaux sociaux.

Comment créer un compte ? Pour quel usage ? En comprendre les spécificités et les publics respectifs ? Se forger un avis personnel sur leur impacts sociaux et leurs utilités et choisir d'en être ou pas.

**Durée :** Conférence en 3 heures. (En présentiel ou en distanciel)

Média Animation prend en charge l'outil online jusqu'à 14 participants max.

### Module 2.2. Réseaux sociaux : amis ou ennemis ?

Information et débat sur les peurs et les dangers engendrés par les réseaux sociaux. Mieux comprendre leur mécanisme, pour mieux les apprivoiser et ne pas les craindre.

**Durée :** Conférence en 3 heures. (En présentiel ou en distanciel)

Média Animation prend en charge l'outil online jusqu'à 14 participants max.

### Module 2.3. L'identité numérique

Comment gérer son image et sa vie privée sur les réseaux sociaux ?

Faut-il s'afficher ou se cacher ? Comment construire et protéger sa « E-réputation » ?

Quels aspects légaux et déontologiques ?

**Durée :** Conférence en 3 heures. (En présentiel ou en distanciel)

Média Animation prend en charge l'outil online jusqu'à 14 participants max.

### Module 2.4. Le pouvoir des algorithmes et de l'intelligence artificielle

Qu'est-ce qu'un algorithme numérique et à quoi sert-il ?

Comment fonctionne les intelligences artificielles qui gèrent les moteurs de recherches ou les grandes plateformes de contenus ? Comment sont gérés les fils d'actualités de nos réseaux sociaux favoris ?

**Durée :** Conférence en 1 journée. (En présentiel ou en distanciel) // Possibilité de faire en 3 heures.

Média Animation prend en charge l'outil online jusqu'à 14 participants max.

Suite à la page 4 >

\*\*\*

Média Animation présente les ateliers « *Tous homonuméricus* »

63, Rue de la fusée 1130 Bruxelles

info@media-animation.be

(Page 3 sur 6)

## MODULE 3 : APPROCHE CRITIQUE DES OUTILS EN LIGNE

Les outils numériques actuels tendent vers une participation active de l'internaute à la création de contenus partagés sur les réseaux. Comment s'impliquer personnellement ou collectivement sur le web ? Quels contenus pour quels objectifs ?

### Module 3.1. La construction du savoir en ligne

Sensibilisation à une gamme d'outils de construction de savoir dont la conviction est que la collaboration ouverte est plus performante que la composition en solo (wikipedia, bibliothèques numériques, moocs, mindmaps...)

**Durée** : Atelier en 1 jour.

### Module 3.2. Web 3.0 : Les Apps et le tout connecté (Approche sociologique et technique)

Etre connecté en permanence à tout, partout... la mobilité est la composante la plus concrète et la plus visible du web 3.0 : une 'app' pour arroser son jardin, une 'app' pour griller son pain, des montres connectées ; le web 3.0 est-il « l'Internet des objets » ?

**Durée** : Atelier en 1 jour.

### Module 3.3. S'exprimer sur Internet ? Oui mais...

Quels sont les conditions de téléchargement et de partages sur les réseaux ?  
Qu'est-ce qu'une licence 'creative Commons' ? Quelle déontologie ?  
Observations de comportements et de cas qui portent à réflexion.

**Durée** : Atelier en 1 jour.

### Module 3.4. Le monde du Libre

Internet devrait-il être libre ? Sommes-nous tous égaux devant l'accès aux nouvelles technologies de l'information ? La qualité des services Open source peut-elle rivaliser avec les logiciels commerciaux ?  
Peut-on fonctionner sans passer par les GAFAM (Google, Apple, Facebook, Amazon, Microsoft) ?  
+ découverte du système d'exploitation ubuntu

Animation possible en **2 formats** :

*Atelier technique en 2 jours / 14 participants max.*

- Jour 1 : Découverte du monde du libre  
- Jour 2 : Utilisation du système sur ordinateur à partir d'un système embarqué sur clé usb.

Format **Conférence** en 3 heures. (En présentiel ou en distanciel)

Média Animation prend en charge l'outil online jusqu'à 14 participants max.

Suite à la page 5 >

\*\*\*

Média Animation présente les ateliers « *Tous homonuméricus* »

63, Rue de la fusée 1130 Bruxelles

info@media-animation.be

(Page 4 sur 6)

## MODULE 4 : QUAND LE NUMÉRIQUE FAIT DÉBAT

Des thématiques liées au numériques font sans cesse débat, ce module permettra à chacun de se faire une idée sur des phénomènes de société numériques mais aussi d'en exposer ses idées.

### Module 4.1. La citoyenneté numérique, utopie ou réalité ?

Quels outils (plateforme) online permettent de booster l'expression citoyenne, voire l'activisme numérique ? Regards sur différentes initiatives (locales et internationales) qui remettent en question notre participation citoyenne ainsi que sur des dérives et bons exemples de collectivités numériques (uberisation, crowdfunding, ...)

**Durée :** Conférence en 3 heures. (En présentiel ou en distanciel)

Média Animation prend en charge l'outil online jusqu'à 14 participants max.

### Module 4.2. Les 'datas', un espion dans ma poche ?

La paranoïa numérique est-elle justifiée quant au traitement de nos données numériques ? Peut-on vivre caché ? Peut-on se laisser aller dans un 'cocooning numérique' ?

Regard sur les rouages et les enjeux de la récolte de données personnelles.

**Durée :** Conférence en 3 heures. (En présentiel ou en distanciel)

Média Animation prend en charge l'outil online jusqu'à 14 participants max.

### Module 4.4. Fake or not

Quel statut donner aux informations numériques ?

Quand la diversification des sources remet sans cesse l'objectivité en question.

Comment fonctionnent les fakes news ? Comment se propagent-elles ? et quels comportements adopter face à ce phénomène ?

**Durée :** Conférence en 3 heures. (En présentiel ou en distanciel)

Média Animation prend en charge l'outil online jusqu'à 14 participants max.

### Module 4.4. Jeux vidéo, un média à part entière ?

Aperçu de l'évolution du jeu vidéo et du rôle qu'il endosse (social ? éducatif ?) en tant que nouveau média de nos sociétés connectées.

Analyse des idéologies qui structurent l'expérience du joueur, des technologies qui y sont mobilisées et de l'articulation entre rentabilité et mécanismes de jeu.

**Durée :** Conférence en 3 heures. (En présentiel ou en distanciel)

Média Animation prend en charge l'outil online jusqu'à 14 participants max.

Suite à la page 6 >

\*\*\*

Média Animation présente les ateliers « *Tous homonuméricus* »

63, Rue de la fusée 1130 Bruxelles

[info@media-animation.be](mailto:info@media-animation.be)

(Page 5 sur 6)

**Module 4.5. Intergénérationnel : Comment aider à une utilisation sûre et adaptée des activités numériques des petits-enfants ?**

Quels sont les enjeux actuels et futurs de l'éducation au média Internet pour les jeunes et les enfants ? De quelle manière, les grands-parents, peuvent-ils « éduquer numériquement » leurs petits-enfants ? Quels sont les outils adaptés ? Présentation de B-Bico (Belgian Better Internet Consortium). Ce projet s'inspire des connaissances, des compétences et des ressources acquises en matière de sécurité en ligne et de promotion pour un Internet plus sûr pour les enfants pour toute la Belgique

**Durée :** Atelier - conférence en 3 heures. (En présentiel ou en distanciel)

Média Animation prend en charge l'outil online jusqu'à 14 participants max.

**Forum post- Homonumericus**

Les participants à nos ateliers sont invités à une « journée forum » au sujet des diverses thématiques qui ont été abordées au cours de l'année.

Cette journée n'est possible que lorsque les participants ont participé à plus de la moitié des ateliers organisés dans le cadre d'un cycle d'au moins 6 ateliers de Septembre à Juin.

---

\*\*\*

Média Animation présente les ateliers « *Tous homonumericus* »

63, Rue de la fusée 1130 Bruxelles

[info@media-animation.be](mailto:info@media-animation.be)

(Page 6 sur 6)