

LES ENJEUX ÉDUCATIFS



* AGIR SUR LES INÉGALITÉS ET L'ENVIRONNEMENT

(Réparation et équipement PC)

(Remise à niveau / information)

(GAFAM / Libre et Open Source)

(Pollution numérique)



* DÉVELOPPER LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

(Biais cognitifs)

(Esprit critique)

(Fake news et complotisme)

(Lien social et santé)

(Intelligence artificielle)



* ENVISAGER LE NUMÉRIQUE AUTREMENT

(Stream et collectif)

(Robotique)

(Langage de programmation)

(Tournoi de jeux vidéo en présentiel)



* SORTIR DES CONFLITS GÉNÉRATIONNELS ET INSTITUTIONNELS

(Gestion des écrans en famille)

(Médiation)

(Cyberharcèlement)

(Pop culture en partage)

TIERS LIEU NUMÉRIQUE SOLIDAIRE

alternativ'

Un tiers lieu est un **espace collaboratif ouvert** où se croisent *associations, citoyens et jeunes* pour **co-construire des projets, partager des idées**, et trouver des **solutions collectives** à des problématiques variées. Il offre des services comme l'*accompagnement associatif*, et l'*accueil de volontaires*, tout en favorisant les échanges et les partenariats pour promouvoir l'**intérêt général** et l'**action collective**.

* Comment demander une intervention ?

- 1 **Réfléchir à la problématique à aborder**
(lien social, usage, risques, orientation, etc...)
- 2 **Choisir la thématique**
Nous créons les animations sur mesure, selon vos besoins
- 3 **Contactez-nous pour obtenir un devis**
Nous intervenons dans tout le Var
...auprès des mairies, CCAS, associations (jeunesse, parentalité, action sociale...), EHPAD, foyers logements, bailleurs sociaux, service pédopsychiatre, centres sociaux, maisons d'accueil spécialisé, etc...

68 avenue Victor Agostini TOULON - www.fol83laligue.org

04 94 24 72 82 - laalternativ@laligue83.org



...GEEK 🎮

Utiliser le jeu vidéo pour fédérer les collectifs et apprendre à coopérer

- **Teambuilding** et approche des **notions de coopération** (*Tournoi de jeux vidéo, Minecraft, réalité virtuelle...*)
- Comprendre **les enjeux du stream** (*Stages et interventions mobiles*)
- Utiliser les jeux vidéo didactiques comme **support de débat** (*Environnement, harcèlement scolaire, le rôle du promeneur du Net...*)
- **Le gaming autrement** : découverte de nouveaux types de jeux (*Cities skylines, Minecraft...*) pour aborder des notions de développement local et urbanisme,
- **Tournoi de jeux vidéo intergénérationnel** pour 20 personnes tout âge (*Retro gaming : Mario kart, Smash bros, Just dance...*)



...MAKE 📦

Reprendre la main sur le numérique et sortir des habitudes consuméristes

- Apprendre **la modélisation 3D** avec BLENDER
- **Montage de PC** selon les besoins,
- **Reconditionner vos PC** en libre et open source, accéder à des équipements gratuits pour vos publics (*Récupération, remise en état et redistribution*)
- **Approche du montage vidéo** avec des logiciels libres,
- **Création de site web** (*HTML + CSS wordpress*)
- **Création de jeux vidéo** (*RPG Maker, Scratch, manette avec makey makey*)
- **Langage de programmation** (*Python, ...*)
- **CANVA** et ses usages
- **Robotique avec ARDUINO** (*Intervention jeunesse ou construction d'objet*)

...THINK 🌐

Développer son esprit critique sur les enjeux du numérique pour une cyber citoyenneté

- **Décryptage** Fakenews et Complotisme (*Enquête collective*)
- **Accompagner la parentalité** face au numérique (*Papotage par thèmes avec ressources*)
- **La famille tout écran** (*Échanges de pratiques entre parents*)
- Médiation numérique d'**accès aux droits** (*Individuel et collectif*) tout âge
- **Formation** initiation et perfectionnement informatique (*Individuel et collectif*)
- **Déconstruire les biais cognitifs** utilisés par les plateformes qui induisent des comportements (*Photo langage*)
- **Le jeu vidéo** : Addiction ? Violence ? (*Débat, quizz, études...*)
- **L'intelligence artificielle** (*Décryptage fausses images*)
- **Pollution numérique** : Impact, enjeux, bonnes pratiques...

...ROLL ♟️

Jouer tout en réfléchissant à son usage du numérique

- Je post je ne post pas : **sensibilisation aux réseaux sociaux** *jeu de plateau (8/60 ans)*
- Raid num : jeu de rôle pour **déconstruire les mécanismes du cyberharcèlement** (*16/25 ans*)
- Quizz de **diagnostic numérique**, engagement insertion, réseaux sociaux, identité numérique
- Mission secrète : **compétences initiales PIX** (*9/12 ans*)
- Vinz et Lou **cyberharcèlement** : carte mentale collective des solutions (*10/13 ans*)
- **Mémo complot** – jeu de cartes (*11/25 ans*)
- Refaire la Timeline de **l'Histoire du numérique** : jeu de cartes (*15-25 ans*)
- Lé Zécrans – jeu du **photolangage** (*8/16 ans*)
- **Web Runners** – jeu interactif et outil pédagogique de sensibilisation aux risques d'internet, conçu pour une expérience ludique en famille ou en groupe.

