

# EXPLORER LA CULTURE NUMÉRIQUE ET SES ENJEUX

## PUBLIC CONCERNÉ :

Médiateur-trices et animateur-trices, enseignant-es, référent-es numériques, responsables pédagogiques (secteurs culturel, éducation, numérique, ICC, CSTI, tiers-lieux, fablab)

Toute personne intéressée par la culture numérique et ses enjeux en lien avec une démarche de médiation auprès des publics.

## PRÉ-REQUIS :

Utilisation d'un ordinateur, navigation web, intérêt ou expérience en lien avec au moins un des contenus abordés dans la formation.

## DURÉE & MODALITÉS D'ORGANISATION :

1 jour / 7 heures

De 9h30 à 12h30 et de 14h à 18h

Nombre de places : 15

## LIEU DE LA FORMATION :

Locaux de l'association PiNG

Salle pépinière

Pôle associatif du 38 Breil

38 rue du Breil - 44100 Nantes

## INTERVENANT :

Julien Bellanger

Le Big Data, l'obsolescence, la culture libre, la fracture numérique, les GAFAM et les NATU, le do-it-yourself, les biens communs de la connaissance... autant de sujets forts sur lesquels chacun-e d'entre nous semble manquer d'informations, tout en étant par ailleurs, la plupart du temps, directement concerné.

Ce module de formation vous permettra de vous familiariser avec les notions, les pratiques ainsi que les mécanismes à l'œuvre dans le vaste champ appelé « culture numérique », de les mettre en débat et d'appréhender leur médiation auprès des publics.

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

À l'issue de la formation, les stagiaires seront en mesure de :

- ◆ Identifier, utiliser et analyser les notions, pratiques et mécanismes fondamentaux à l'œuvre dans le champ de la culture numérique ;
- ◆ Appréhender et intégrer ces notions, pratiques et mécanismes fondamentaux dans une perspective de médiation auprès des publics.

## CONTENU DE LA FORMATION :

- ◆ Une histoire de la culture numérique, de ses acteurs, dates et phénomènes clés
- ◆ Les principes d'une culture numérique en mouvement et critique dans le cadre de l'éducation populaire
- ◆ Ressources pour une approche plurielle de la culture numérique
- ◆ Les cycles de production des TIC, ses impacts environnementaux et sociaux
- ◆ Le phénomène de l'obsolescence des TIC
- ◆ Les dynamiques de réparation citoyenne : freins et leviers
- ◆ La culture libre, ses fondements et ses outils
- ◆ Structuration d'un algorithme et mise en forme dans un environnement de programmation simple
- ◆ Les principes et les risques d'une gestion de nos sociétés par les algorithmes
- ◆ Les tendances lourdes du futur du développement technologique, introduction à une réflexion et au débat/criser les méthodes et techniques d'animation (exposés, cas pratiques, mises en situation)

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES :

Exposés, cas pratiques, exercices de mise en pratique, activités participatives ou collaboratives, activités ludiques, échanges et partage d'expériences.

## MOYENS MIS À DISPOSITION :

Ordinateur / Accès internet / Ressources documentaires

## MOYENS D'ÉVALUATION :

Contrôle continu pendant la formation / Exercices de mise en pratique

## MODALITÉS DE RECONNAISSANCE DES ACQUIS D'APPRENTISSAGE :

Attestation individuelle de formation

Badge numérique : « Explorer la culture numérique et ses enjeux »