

INITIATIVES

L'intergénérationnel 2.0

La Ligue de l'enseignement de Meurthe-et-Moselle a lancé cet automne Intergénérationnel 2.0, pour permettre à des personnes âgées de partager leurs souvenirs et « les astuces de grand-mère ».

Est-ce que les étoiles montantes du Web s'appelaient Aimée, 91 ans, ou Fernando, 82 ans ? Rêvant que les seniors meurthois dialoguent avec la société via le Net, la Ligue 54 a lancé cet automne un projet original, dans le cadre des D-Clics numériques. Son nom de code ? Intergénérationnel 2.0. Son but ? Lancer en janvier d'une part une chaîne YouTube composée de « tutos » (vidéos explicatives) où l'on verra des résidents d'Ehpad nous souffler leurs astuces de grands-mères (ah ! les vertus du vinaigre blanc...), et d'autre part un blog, recueil online de souvenirs de personnes âgées isolées habitant les campagnes du département.

DYNAMISER LE RURAL ET ROMPRE L'ISOLEMENT DES SENIORS

« Pour nous, le numérique est en fait un prétexte pour créer du lien social », expose Safia Djaballah, chargée de projets service civique et développement numérique au sein de la Ligue 54. L'action se concentre sur deux territoires de ce département tout en longueur : le Lunévillois (au sud) et le pays de Briey (au nord). « Nous y avons des ancrages assez forts car des employés de la Ligue y sont déjà détachés ; il s'agit aussi des zones les plus rurales de Meurthe-et-Moselle. »

Pour le blog de collecte de mémoire, la fédération espère solliciter les seniors de 8 petites communes rurales, en les invitant à présenter – par écrit, en vidéo et via des photos d'hier et d'aujourd'hui – les lieux du village chers à leur cœur. « L'enjeu est triple, fait valoir Safia Djaballah : il s'agit de mettre en lumière le patrimoine rural, de redynamiser ces communes de quelques centaines d'habitants où il n'y a plus guère d'événements collectifs, et surtout de rompre l'isolement des personnes âgées – un grand défi. »

Le numérique permet ici de remédier aux difficultés de mobilité : les jeunes volontaires en service civique (une quinzaine devrait, à terme, s'occuper – entre autres – d'Intergénérationnel 2.0) peuvent en effet aller à la rencontre des seniors isolés, munis du matériel ad hoc pour consigner leurs souvenirs (ordinateurs portables, tablettes, caméras, appareils photo...). « Au-

jourd'hui, tout le monde a tendance à avoir peur et toquer à la porte est devenu compliqué », regrette la chargée de projets, qui prévoit d'organiser des réunions préparatoires avec l'aide des mairies concernées.

Dans ce travail de médiation par la collecte de mémoire, « le numérique change la donne ». « Par rapport à une diffusion plus classique via une exposition ou un livre, le blog va nous permettre de toucher de manière plus durable un plus large public » : pas seulement les proches des contributeurs ou les habitants du village, mais des internautes curieux ou des touristes extérieurs à la Meurthe-et-Moselle, qui tomberont dessus au fil de leurs pérégrinations en ligne. Le challenge va être de « réfléchir d'une part à la visibilité des contenus, pour qu'ils apparaissent en bonne place sur les moteurs de recherche, et d'autre part aux moyens de pérenniser ce blog : comment les contributeurs pourront-ils continuer à l'alimenter, comment pourront-ils répondre aux commentaires des internautes, s'ils ne sont pas équipés d'un ordinateur ? Nous allons, au besoin, inciter les mairies à acheter du matériel de récupération. »

TRAVAILLER AVEC LE PUBLIC DES EHPAD

L'autre pan du projet, la chaîne YouTube d'astuces de grands-mères alimentée par des résidents d'Ehpad, n'est pas moins ambitieux : « Les établissements nous ont témoigné leur enthousiasme et nous espérons travailler, d'ici mi-2017, avec une centaine de résidents dans 7 Ehpad », confie Safia Djaballah, qui estime que pour offrir un accompagnement individualisé, « il ne faut pas plus d'une dizaine de personnes âgées par volontaire ». D'autant que le public des Ehpad est généralement très dépendant, du fait de la maladie ou des déficiences psychiques. La Ligue 54 envisage donc de solliciter également des seniors vivant, par exemple, en foyers logement.

Les bénéficiaires indirects de ce travail seront plus nombreux : « Il faut compter avec le futur auditoire de la chaîne. Nous espérons

AUX CÔTÉS DES JEUNES... ET DE LEURS PARENTS

Parce que « toutes les tranches d'âge doivent être éduquées au numérique, sans avoir à payer pour apprendre », comme le dit Safia Djaballah, la fédération de Meurthe-et-Moselle mène non seulement des actions d'éducation au numérique dans les écoles et de lutte contre le décrochage scolaire (dans le cadre des D-Clics), mais elle propose aussi de nouvelles activités autour de la parentalité. « Nous les avons pensées en lien avec des organismes qui œuvrent déjà auprès des familles : maisons de quartier, associations... », détaille Safia Djaballah. « Chaque structure portera l'action de son choix. Nous viendrons en appui. » Au menu : ateliers parents-enfants autour du montage vidéo ou de la robotique, ou encore éducation des parents au numérique – « pour déconstruire les préjugés, apprendre à utiliser les technologies, et avoir in fine vis-à-vis des enfants une posture qui ne soit ni la prohibition ni le laisser-faire ».

aussi monter des ateliers pour expliquer aux résidents comment ils peuvent commenter les vidéos. Nous rêvons que des personnes âgées se mettent à dialoguer via des forums en ligne... »

Là encore, le numérique a pour atout son caractère nomade : « On peut alimenter une chaîne YouTube de n'importe où ! », s'enthousiasme la chargée de projets, qui juge en riant que « les astuces de grands-mères sont plus crédibles quand on filme une intervenante qui n'a plus 20 ans ! ». Les seniors mettent d'ailleurs à bas les clichés sur la fracture numérique : « Même s'ils n'ont pas une connaissance large d'Internet et s'ils ronchonnet sur les nouvelles générations "toujours derrière leurs écrans", les résidents des Ehpad ne diabolisent pas les outils numériques. Ils savent à quoi

TÉMOIGNAGE

UNE EXPÉRIENCE AVEC DE JEUNES MIGRANTS

Un week-end d'octobre, une soixantaine de migrants de Calais, dont des mineurs isolés, sont arrivés en Meurthe-et-Moselle. « Le conseil départemental nous a sollicités pour leur offrir des activités ; nous avons proposé nos services dans le domaine du numérique », raconte Safia Djaballah, chargée de projets au sein de la Ligue 54. « Je suis venue avec six ordis, des logiciels... Comme il y avait du wifi, j'ai pensé que la vingtaine d'Afghans, de Soudanais, de Congolais... âgés de 15 à 18 ans qui étaient présents ce jour-là allaient se précipiter sur Facebook ou s'empresser de contacter leur famille. » Pas du tout : « Les jeunes se sont tous connectés à YouTube pour me montrer des vidéos des danses, des coutumes, des plats de leur pays. » Un moment émouvant pour Safia Djaballah : « Le numérique leur a servi à transmettre un petit bout de leur histoire, de leur culture. Ils m'ont fait partager ce qu'ils avaient laissé là-bas. Ils m'ont signifié qu'ils restaient Afghans, Syriens... où qu'ils aillent. À nous tous de leur montrer maintenant qu'on ne leur demande pas de renier leurs racines. » Jusqu'à leurs 18 ans, ces jeunes migrants isolés seront pris en charge par les éducateurs du conseil départemental. « La Ligue se tient prête à leur proposer à nouveau des activités, notamment autour du numérique », poursuit la chargée de projets. Seul hic ? « Aucun centre d'accueil n'a de salle d'informatique... »



© Ligue de l'enseignement – Julien Cregut – Mollis' Eyes

servent YouTube, Skype, Google Maps... Avec un peu d'accompagnement, ils utilisent ces services pour retrouver un air d'accordéon, dialoguer avec leur famille, visualiser l'école de leurs petits-enfants... » Reste une phobie chez les plus de 40-50 ans : « la diffusion de leur(s) image(s) sur le Net ; à nous de les rassurer ! À nous aussi de faire en sorte que les contenus soient attrayants, que les contributeurs livrent un peu de leur histoire, afin d'élargir et de fidéliser un auditoire ».

DÉPASSER LES PROBLÈMES DE MOBILITÉ

Fidèle à son approche (« des citoyens mobilisés pour une société numérique responsable, créative et solidaire »), la Ligue 54 entend donner une dimension clairement citoyenne au projet Intergénération 2.0, en favorisant la signature de pétitions et de consultations en ligne par les personnes âgées. Safia Djaballah déplore en effet que « les problèmes de mo-

bilité laissent de trop nombreux seniors en marge des dispositifs de démocratie participative ».

La fédération cherche actuellement des financements pour son projet. Elle a déjà délivré deux formations de deux jours fin 2016 pour enseigner aux volontaires les bases du montage vidéo, de la création de blogs et de l'alimentation d'une chaîne YouTube. Intergénération 2.0 est, pour l'heure, prévu pour durer trois ans. Mais le

blog et la chaîne vidéo resteront en ligne et continueront à être enrichis tant qu'il y aura des volontaires pour aider les personnes âgées à transmettre leurs souvenirs et leur savoir.

• Myriam Greuter

« Plus qu'un gadget, la robotique est au service de tous les apprentissages »

En septembre, à Nevers, la Ligue de l'enseignement de la Nièvre inaugurerait le CRREP, un centre de ressources pionnier qui accompagne les acteurs éducatifs dans des activités autour de la robotique et des drones. Les explications d'Adrien Payet, le directeur de ce nouveau lieu aux grandes ambitions.

Les Idées en mouvement : À quoi ressemble cet espace unique en son genre ?

Adrien Payet : Le CRREP (Centre de ressources en robotique éducative et professionnelle) occupe 300 m² au sein du pôle numérique L'INKUB, qui a ouvert en 2016 dans un quartier ancien et résidentiel non loin de la gare de Nevers. Le bâtiment était une caserne... spécialisée dans les drones militaires ! Nous avons une salle pour former les acteurs éducatifs (enseignants, formateurs du réseau Canopé pour le périscolaire...) ainsi qu'un atelier de maintenance et d'expérimentation, avec des petits robots, des outils robotiques et des drones, qui peut accueillir une classe.

Trois personnes animent le CRREP avec moi : un doctorant (qui prépare une thèse sur la robotique éducative) mène les tests de matériels, les inventorie et recueille les retours des établissements ; nos deux accompagnants suivent quant à eux les enseignants, créent des parcours éducatifs, et animent certains ateliers avec les élèves de la ville.

Quelles sont vos ambitions ?

Elles sont vastes ! Nous sommes le tout premier centre français de ressources en robotique éducative. Notre vocation est de recenser, de façon factuelle et technique, tous les outils robotiques à visée éducative, puis de proposer en ligne, dès le premier semestre 2017, un référentiel des outils et expérimentations, validé par notre comité scientifique, afin que les acteurs éducatifs fassent leur choix au cas par cas (car chaque robot a son intérêt !). À terme, nous aimerions avoir un rayonnement national via ce référentiel et nos formations. Nous espérons aussi voir naître des communautés en ligne entre établissements travaillant avec les mêmes outils robotiques.

Nous sommes d'autre part en train de créer un drone éducatif. Et nous mettons à la disposition des établissements des kits ainsi que des parcours autour de la robotique ; les premiers ont débuté en novembre au sein des classes de CM1-CM2 de la ville.

En quoi consistent ces parcours ?

Ils comprennent 8 à 12 séances minimum : transdisciplinaires, ils peuvent par exemple inclure un cours de français (pour rédiger le cahier des charges du robot), une leçon d'histoire (pour parler des machines de Léonard de Vinci) ou encore un module d'informatique (pour monter un petit site Web sur lequel afficher les photos souvenirs d'une compétition de robots).

En 2016-2017, au moins 13 écoles élémentaires de Nevers – et certainement des classes de 6^e – travailleront sur les parcours du CRREP, et nous formerons *a minima* tous les acteurs éducatifs concernés, notamment dans le cadre des D-Clics numériques. Nous avons signé une convention avec l'Éducation nationale pour les cycles 3 (du CM1 à la 6^e) et 4 (de la 5^e à la 3^e). Ce texte prévoit que nous recueillions les retours pédagogiques des établissements.

BIENTÔT UN BAFÀ NUMÉRIQUE ROBOTIQUE

Autre chantier pour le CRREP : le lancement d'un Bafa numérique robotique. Cette spécialité permettrait, selon Adrien Payet, directeur du centre, « non seulement de former des jeunes pour qu'ils intègrent le numérique et la robotique dans les activités extrascolaires », mais aussi d'apporter à ces animateurs des compétences dans l'air du temps et de redonner ainsi du lustre au Bafa, « qui a un peu perdu de sa valeur et n'attire plus beaucoup de vocations ». La Ligue de l'enseignement 58 propose déjà un Bafa avec une spécialité « usages des nouvelles technologies ». Le CRREP compte, quant à lui, délivrer son nouveau brevet d'ici l'été.



N'y avait-il pas plus urgent que d'enseigner la robotique et les drones aux jeunes ?

La robotique n'est pas un gadget ! Les enseignants voient d'ailleurs très vite ce que ça apporte aux élèves. Depuis cette année, l'apprentissage du numérique et du code fait partie des programmes de l'Éducation nationale. Or, la robotique est un facilitateur pour l'apprentissage du numérique. Il ne s'agit pas de proposer une formation par la robotique (où un robot ferait cours) ou à la robotique. Mais avec elle, les jeunes acquièrent des compétences sans s'en rendre compte. Par l'expérimentation et de façon ludique, on apprend en effet à tester, à rectifier les erreurs. On cultive la pensée informatique (exercer sa capacité d'abstraction, structurer les données, programmer avec une interface...). On affûte sa pensée critique en réfléchissant sur les rapports homme/robot, on fait preuve de créativité (concevoir, construire, trouver des solutions inédites...). Il y a aussi beaucoup d'entraide : les élèves doivent allier leurs compétences pour arriver à un résultat commun. Ils dépassent la consommation passive en examinant les robots qui les entourent (de nos bons vieux ascenseurs jusqu'aux outils les plus modernes !) et en voyant comment vivre en bonne intelligence avec les machines. Enfin, n'oublions pas les débouchés. Notre but n'est certes pas de former des roboticiens, mais la technologie est en train d'exploser : selon l'ONU, la robotique connaîtra dans les prochaines années un essor comparable à l'automobile, l'informatique ou la téléphonie mobile par le passé ! Une foule de métiers insoupçonnables, avec des emplois locaux et durables, vont émerger ; la France doit donc rattraper son retard sur les autres pays industrialisés.

Qui sont vos partenaires ?

La municipalité et l'agglomération nous soutiennent. La ville est en effet en pointe sur la robotique : plusieurs lycées travaillent sur le sujet, une école d'informatique vient d'ouvrir, et la grande compétition annuelle de robots Lego se tient ici depuis trois ans. Nevers entend maintenant devenir la première agglomération laboratoire en robotique éducative. Nous sommes aussi soutenus par la Région et le Département, par l'Éducation nationale, le réseau Canopé, par la Ligue 58 et la coordination de la Ligue bien sûr (notamment dans le cadre des D-Clics), par la Cité des sciences à Paris et par des partenaires privés : industriels, éditeurs de logiciels... Viser une échelle nationale demande des fonds !

• Propos recueillis par Myriam Greuter

INITIATIVES

« Tout terrain », l'appli pour les sportifs et les autres...

Avec son application pour smartphones, l'Ufolep souhaite favoriser la rencontre entre sportifs au travers de rendez-vous multisports, mais également inciter les non-pratiquants à débiter ou reprendre une activité physique.



© Ligue de l'enseignement

C'est généralement en début d'année, après les repas gargantuesques des réveillons, qu'on est plein de bonnes résolutions. C'est précisément à cette période, en janvier 2016, que l'Ufolep a lancé auprès du grand public sa première application pour smartphones : « Tout terrain ».

Tenant compte des pratiques sportives actuelles – sport à la carte, organisation facile, sport convivial plutôt que compétition... –, l'Ufolep a imaginé cette application afin de favoriser la rencontre entre sportifs ou non-sportifs, jeunes ou moins jeunes, et d'encourager une activité sportive conviviale et de proximité.

Finis les joggings et les sorties VTT en solitaire ou les parties de foot ou de basket qui tombent à l'eau faute de participants. L'application mobile (utilisable sur iPhone et Android) permet de trouver facilement des partenaires pour partager une activité. L'utilisateur peut ainsi créer un rendez-vous sportif, référencer par géolocalisation un lieu d'activité, ou bien encore rejoindre (ou être invité à rejoindre) une activité proposée par d'autres membres. Une occasion de mettre du collaboratif dans sa pratique sportive.

TROUVER UN TERRAIN EN UN CLIC

Outre la création et l'inscription à des rendez-vous sportifs, les utilisateurs peuvent trouver un terrain grâce à la géolocalisation des lieux de pratique et à la base de données du Recensement des équipements sportifs (RES) du ministère en charge des Sports, permettant d'identifier rapidement les équipements en accès libre (city stades par

exemple). Et si cela ne suffisait pas, « Tout terrain » recense également les adresses des 8 000 associations Ufolep du territoire.

Si cette application cible davantage les jeunes (un jeune sur deux de 15 à 24 ans poste et partage ses résultats sportifs sur Internet), deux publics sont particulièrement visés par l'Ufolep : les adeptes du sport « outdoor » (sports de nature...), friands de découvrir de nouveaux lieux de pratique et de nouvelles activités, et le public féminin, plus à même de rejoindre un groupe pour la sécurité qu'il offre et la motivation qu'il génère à s'entraîner à plusieurs.

NOUVEL OUTIL DE DÉVELOPPEMENT POUR LES ASSOCIATIONS

Avec « Tout terrain », les associations et comités Ufolep peuvent espérer toucher de nouveaux publics et être plus visibles sur leurs territoires grâce aux événements partagés par e-mail ou via les réseaux sociaux. Avec l'idée, *in fine*, d'amener les sportifs à s'organiser et à créer eux-mêmes une association sportive ou une section (section course à pieds par exemple) au sein d'une association déjà existante. Par ailleurs, l'application leur facilite la gestion des inscriptions et offre la possibilité de gagner ou de se doter de matériels à des tarifs préférentiels grâce à un partenariat avec DecathlonPro.

Comptabilisant déjà 3 000 téléchargements, « Tout terrain » est également disponible sur Internet : <https://appli-tout-terrain.fr>.

• Mélanie Gallard

NB: L'application « Tout terrain » a fait l'objet d'une convention signée en novembre 2014, entre l'Ufolep et le ministère de la Ville, de la Jeunesse et des Sports. La convention identifie précisément comme public cible celui des « adultes décrocheurs », des « sportifs auto-organisés » et des « sédentaires » en recherche d'activités physiques de santé et de bien-être. Depuis cette signature, le soutien du ministère a porté sur la communication et la promotion de cet outil.

Des volontaires qui créent le D-Clic

La Ligue d'Ille-et-Vilaine profite des D-Clics numériques pour favoriser les projets entre associations.

Encourager ses membres sans les concurrencer : c'est, pour résumer, la posture adoptée par la Ligue 35 en matière de numérique. « Certaines

associations sont en effet bien plus geeks que nous », sourit Gwladys Nicol, la chargée de développement fédérale. « Les structures nous ont néanmoins demandé d'assurer un

travail d'animation et de coordination. Nous le faisons grâce à nos 28 volontaires des D-Clics. » Ceux-ci ont créé leur groupe Facebook mais, plus que les outils, c'est la théma-

tique du numérique qui les soude. « Parce que rien ne vaut les rencontres humaines », la Ligue 35 réunit ses volontaires tous les deux mois, ce qui favorise les liens et les projets interstructures : « La semaine dernière, sur une idée des deux volontaires concernés, une association qui travaille sur le jeu vidéo s'est ainsi rendue à l'hôpital psychiatrique afin de voir avec les patients quelles actions elle pourrait y mener. »

DES IME AUX QUARTIERS, DE L'HÔPITAL AUX EHPAD

Pour la Ligue 35, le numérique doit en effet permettre à chacun de maintenir un lien avec la société, quels que soient son âge ou les aléas de la vie. « En Ehpad⁽¹⁾, quand les volontaires des D-Clics font découvrir le mail et Skype, les résidents sont émerveillés de voir leur famille à l'écran. Les échanges intergénérationnels sont incroyables : les jeunes volontaires discutent de sport, ils



© Ligue de l'enseignement d'Ille-et-Vilaine

apprennent la belote... » En hôpital psychiatrique, les volontaires ont créé un blog et une page Facebook des résidents : « Un moyen de communiquer avec le monde extérieur, mais aussi de changer l'image de ces établissements. » En IME (institut médico-éducatif), il s'agit de sensibiliser aux risques du Web et des réseaux sociaux un public jeune, vulnérable et avide de contacts, ou encore de présenter et de créer des jeux vidéo – « car le handicap ne doit pas les priver de ces ressources ». Enfin, au sein des associations de quartier, les volontaires D-Clics travaillent sur le désenclavement « géographique, mais aussi psychologique », en

expliquant notamment aux familles comment effectuer leurs démarches en ligne. « On invite les enfants à aider leurs parents, ce qui les valorise. »

« Le numérique se prête bien à la pédagogie inversée », note Gwladys Nicol : « Même si les "digital natives" ont eux aussi des choses à apprendre, ils ont une maîtrise des outils et une capacité à expliquer dont ils ne soupçonnaient pas la valeur. Nos volontaires ressortent de ces expériences bien plus sûrs d'eux. »

• Myriam Greuter

(1) Établissement d'hébergement pour personnes âgées dépendantes.

À SAVOIR

UN JEU COLLECTIF GÉANT POUR FAIRE NAÎTRE UN E-BOOK

Le 23 janvier, à Rennes, une douzaine de volontaires des D-Clics et de bénévoles locaux de Lire et faire lire participeront à l'opération « Dis-moi dix mots » : avec l'éditeur Rudy Martel, ils contribueront à un cadavre exquis géant, associant 9 autres fédérations départementales de la Ligue. À la clé ? Un livre numérique, qui devrait être restitué dans les écoles et les bibliothèques par les membres de Lire et faire lire. Une occasion, entre autres, d'attirer leur attention sur l'essor du livre numérique. La Ligue 35 sensibilise aussi les volontaires D-Clics et les bénévoles d'associations d'accompagnement à la scolarité : elle leur présente des *serious games*, des ressources pédagogiques en ligne... dont elle espère leur donner le goût, car ils plaisent aux jeunes.