

Fabriques de l'Éducation citoyenne numérique

Projet Ceméa Grande École du Numérique « Médiateur des usages du numérique »



Le Ministère de la Ville, de la Jeunesse et des Sports donne des orientations dans sa circulaire du 22 juin 2015 allant dans le sens d' « une sensibilisation et d'un accompagnement des jeunes aux usages et aux risques des réseaux sociaux en rendant l'utilisation du net plus citoyen, la lutte contre les inégalités entre femmes et hommes, la construction de parcours citoyens par des actions tendant à favoriser l'engagement des jeunes. ». Mieux comprendre les enjeux du numérique et utiliser les nouvelles technologies dans une optique de développement de soi, de valorisation de ses compétences permet de mieux s'intégrer dans un parcours de formation professionnelle et d'emploi.

Par de nombreuses situations, les Ceméa animent des débats, des groupes de parole, des formations pour répondre, souvent dans l'urgence, à des besoins des acteurs éducatifs. Se positionner sur des faits de société, transmettre des repères préventifs quant à l'usage des plates-formes numériques, agir sur la protection des mineurs, éduquer aux médias de l'information, conseiller les citoyens dans leurs choix et usages d'outils numériques..., autant de sujets où les enjeux des environnements numériques dans leurs relations aux usagers, mettent **les éducateurs en situation de jouer un rôle de médiation.**

L'accompagnement sur l'utilisation du numérique auprès de publics plus éloignés des nouvelles technologies répond à un double objectif d'**apprentissage d'une utilisation responsable et citoyenne du numérique et d'une intégration professionnelle facilitée.**

Les objectifs

Les objectifs de la formation proposée à travers cette « Fabriques : Médiateur des usages du numérique, labellisée Grande école du numérique » s'articulent autour de quatre axes :

1. Connaître et comprendre les enjeux du numérique et de la société de l'information.

- Déconstruire ses représentations sur le numérique.
- Décrypter ses usages et ses pratiques.
- Questionner les différents enjeux, économiques, politiques, culturels et citoyens.

2. Maîtriser les outils techniques de base

- S'approprier des logiciels et des plates formes de la société numérique et de l'information.
- Acquérir des compétences de la chaîne de production numérique (écriture, scénarisation, édition et diffusion de contenus).

3. Se sensibiliser au rôle et fonctions de médiation et de transmission

- Acquérir des compétences d'animation de groupe, de connaissance des divers publics (enfants, jeunes et adultes).
- Prendre en compte les projets de structures socio-éducatives.

4. Engager une réflexion sur un projet professionnel

- Préciser et construire son projet professionnel.
- S'orienter vers une formation qualifiante.

Les publics et les profils

Cette formation s'adresse à des jeunes âgés de 18 à 25 ans, éloignés de l'emploi, sans qualification et issus des quartiers de la politique de la ville.

Les jeunes seront orientés par les services du territoire : Mission locale, Plie, Pôle emploi...

Tout candidat à cette formation fournira un dossier de candidature dans lequel il exposera ses motivations et précisera éventuellement ses différentes expériences liées à la médiation et (ou) au numérique :

- **Pratiques numériques personnelles** - Présentation des outils techniques numériques utilisés et les liens vers des productions (photo, musique, vidéo, blog...).
- **Hors numérique** - Brève description de ses expériences d'engagement associatif (club sportif, Accueil collectif de mineurs, association locale, maison de quartier...), en précisant le type d'animation menée et la nature des publics concernés (enfants, adolescents, adultes...).
- **Pratiques numériques collectives** - Présentation des projets (radio, WebTV, journal papier, blog...).

Une formation organisée en alternance comme pierre angulaire du dispositif de professionnalisation.

Parce que les formations sont construites à partir de compétences, nous souhaitons mettre en œuvre un dispositif de formation développant des pratiques pédagogiques articulées au travail. La formation professionnelle se réfère donc au principe de la formation action et à son moyen privilégié, l'alternance qui permet la construction et l'appropriation des savoirs, le développement des capacités et l'accès à de nouvelles compétences.

Pour les Ceméa, l'alternance n'est pas seulement un aller-retour théorie / pratique du lieu de la formation au lieu de l'action. Le terrain est le moteur de la formation, c'est pourquoi nous avons privilégié une alternance rythmée par semaines (une semaine en centre de formation et une semaine en structure d'alternance sur une durée de 6 mois).

Optimiser ce processus d'alternance nécessite que sur le terrain professionnel, chaque stagiaire puisse être accompagné par un tuteur. Leur rôle s'articule autour des trois fonctions suivantes : accueil, formation et gestion de l'alternance. Ainsi, le tutorat peut se définir comme « un dispositif de formation intégré au travail, c'est-à-dire qui s'opère en situation professionnelle, qui permet l'apprentissage expérientiel. Le tuteur est donc le formateur référent de terrain du stagiaire, en étroite relation avec le responsable de formation tout au long du parcours.

Déroulement de la formation

La formation « Médiateur des usages du numérique » est composée de trois phases et se déroule en alternance. Sa durée est de 700 heures réparties sur six mois. Le choix privilégié est d'articuler des modules d'une semaine en centre de formation avec des modules d'une semaine en structure.

Dans chaque phase, trois objectifs sont menés en relation étroite les uns par rapport aux autres : connaître et comprendre les enjeux du numérique et de la société de l'information ; maîtriser les outils techniques de base ; et se sensibiliser au rôle et aux fonctions de médiation et de transmission.

■ Phase 1 - Photo, vidéo et numérique : expérimenter et maîtriser

180 heures en centre de formation – 105 heures en alternance

Le parti-pris de cette première phase d'entrée de formation est de mettre les stagiaires dans une dynamique d'expérimentation concernant deux pratiques numériques dominantes des jeunes aujourd'hui sur les réseaux : la photo et la vidéo.

Des ateliers pour maîtriser la chaîne numérique de ces deux techniques seront proposés en lien avec des mises en situations pédagogiques. Ces dernières permettront de préparer des séquences d'animation avec un public spécifique pour chacune des trois semaines en alternance dans les structures.

L'ensemble de ces situations de formation sera articulé avec un travail sur les enjeux du numérique et de la société de l'information. Celui-ci partira des représentations des stagiaires, prendra appui sur leurs pratiques numériques et il apportera des compétences concernant la publication en ligne et la spécificité des différents genres audiovisuels.

■ Phase 2 - Réseaux sociaux, information et numérique : décrypter et pratiquer

120 heures en centre de formation – 175 heures en alternance

Cette deuxième phase est centrée sur la mise en œuvre, dans une structure, d'un projet d'activité numérique global. Il s'appuiera sur une démarche de web reportage, de la réalisation à l'édition et la diffusion, qui associera l'utilisation de différents outils numériques (vidéo, photo, son, logiciels, ...) et mettra en avant des usages responsables et citoyens sur les réseaux numériques.

En amont, sera proposé, un travail important d'apports de compétences sur le web (histoire, typologie des sites, fonctionnement, ...), de mise en réflexion sur les enjeux des réseaux sociaux et d'analyse critique du traitement de l'actualité en ligne (information, désinformation, rumeurs, ...)

Dans cette phase seront également mis en place des ateliers d'apprentissages techniques nécessaires pour atteindre les objectifs de la mise en projet.

Phase 3 - Consolidation, perspectives de formation dans le numérique

90 heures en centre de formation – 35 heures en alternance

Cette dernière phase propose à la fois des compléments de formation à travers des ateliers d'approfondissement en fonction des attentes des stagiaires et des réalités locales, mais aussi un travail de synthèse et de bilan de la fabrique « Médiateur des usages du numérique ». Celui-ci permettra de construire pour chaque participant un parcours de formation ou de professionnalisation.

Un projet collectif de valorisation de cette fabrique et de l'implication des stagiaires sera un des points d'appui de ce bilan. Dans une finalité de communication externe, il sera réalisé, édité et diffusé en ligne.

Les types de structures d'alternance

Les structures (Centre socio-culturel, maison de quartier, Espace publique numérique...) doivent revendiquer le fait d'accueillir des publics de manière régulière pour donner la possibilité aux stagiaires de proposer des séquences d'animation. Elles ont la volonté d'inscrire dans leur projet, le développement et la mise en œuvre de séquences d'activité de médiation numérique.

La structure s'engage à accueillir et accompagner le stagiaire lors de son alternance et nommer un.e tuteur.trice ayant une sensibilité aux enjeux des médias et du numérique.

Le stagiaire en formation

Le stagiaire s'engage dans une formation pré-qualifiante, il devra observer le fonctionnement de la structure, participer et proposer des séquences d'animation numérique directement liées aux contenus de formation. Il sera accompagné dans ses projets d'activité, afin d'acquérir une autonomie progressive.

Cette progression fera l'objet d'un suivi et d'une évaluation entre le.la formateur.trice, le stagiaire et son.sa tuteur.trice.

Pilotage de l'action Ceméa

Association nationale des Ceméa – Associations territoriales : Poitou-Charentes, Picardie, Ile de France, Auvergne, Martinique.

Personnes ressources

Partenaires



Ministère de l'Éducation nationale, de l'enseignement supérieur et de la recherche



Premier ministre
Commissariat Général à l'Investissement



Ministère du travail, de l'emploi, de la formation professionnelle et du dialogue social



Ministère de l'économie, de l'industrie et du numérique



Ministère de la ville, de la jeunesse et des sports.
Fond d'expérimentation pour la jeunesse



Investissement d'avenir