

# Devenir animateur numérique

---

## Posture et outils pédagogiques d'éducation populaire



Ligue de l'Enseignement FOL 83 - Tiers-lieu L'ALternativ83

FÉDÉRATION VAR

la ligue de  
l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire



# C'est quoi être animateur ?

Personne chargée de l'**encadrement** d'un groupe d'enfants, de vacanciers, d'adultes, et qui propose des **activités**, **facilite** les relations entre les membres du groupe, **suscite l'émulation**, l'intérêt... (*Larousse*)

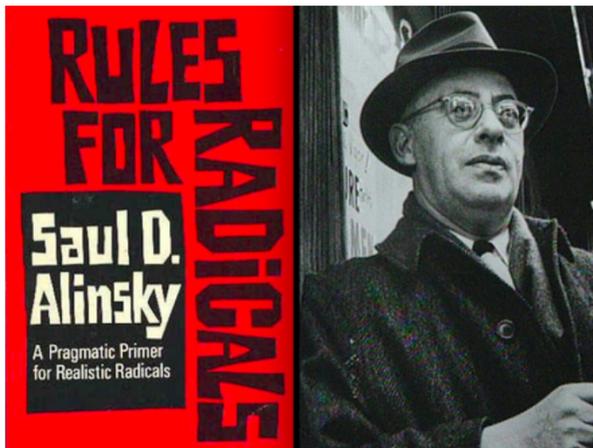
Un animateur doit **se positionner comme un soutien** et doit faire sentir qu'il est une ressource pour son public qui doit le "mobiliser" en devenant un acteur de cet échange.



# C'est quoi être animateur ?

CONSCIENTISER  
ORGANISATEUR  
ÉCRIRE - DYNAMISER  
ÉCOUTE ÉCHANGÉ APPREND  
ÉMANCIPÉ ESPRIT ÉCHANGÉ  
FACILITE SENSIBILISE  
DÉCOUVRIR CRITIQUE ACTIVITÉ STIMULE

La réf des US



# L'éduc' pop' c'est quoi ?

Faciliter l'accès aux savoirs, à la culture,  
afin de développer la conscientisation,  
l'émancipation et l'exercice de la citoyenneté, en  
recourant aux pédagogies actives pour rendre  
chacun acteur de ses apprentissages, qu'il partage  
avec

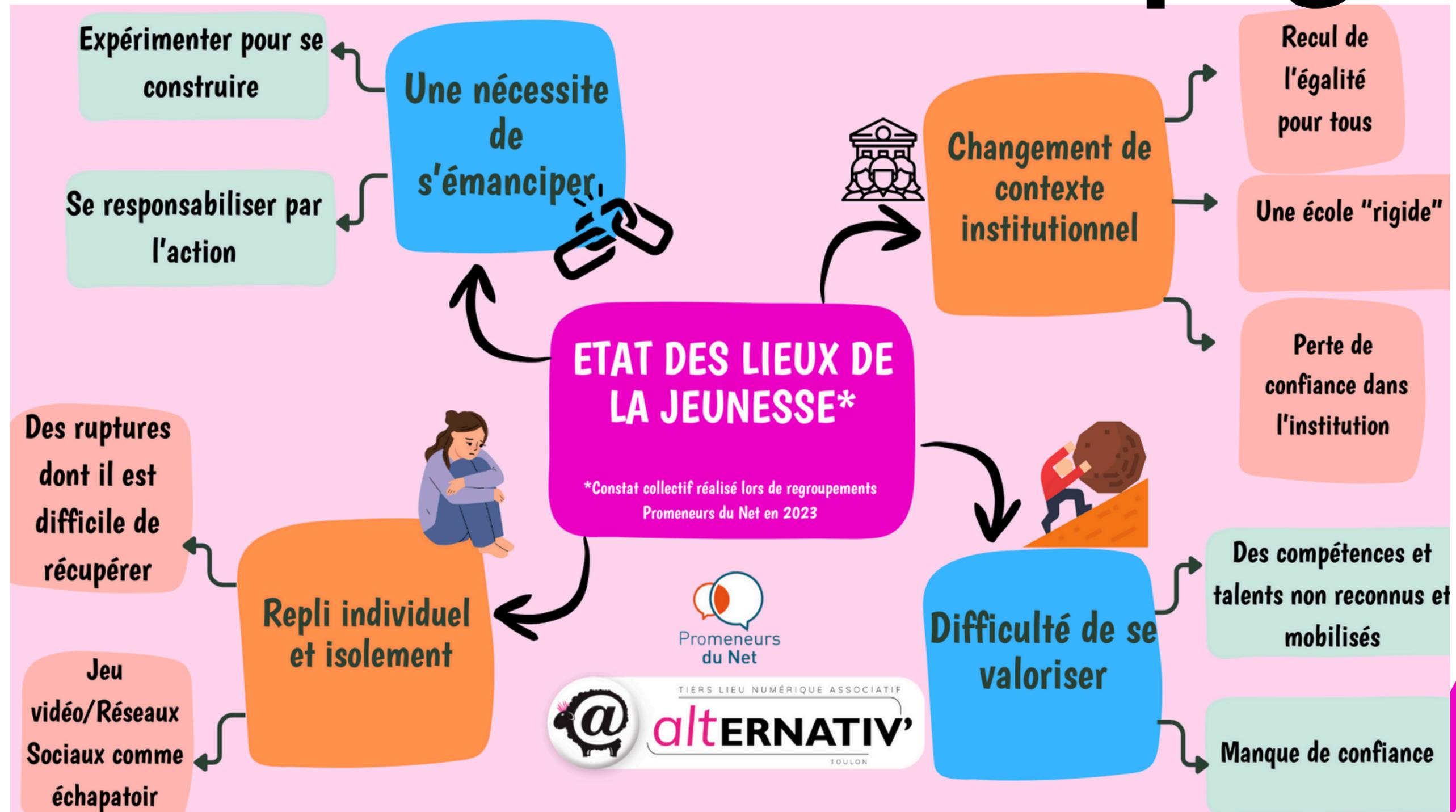
d'autres" selon Christian Verrier



# L'éduc' pop' c'est quoi ?

- Accompagner notre public à **découvrir son environnement socio-politique** (EMI, démocratie, législation, technologie, culture, monde associatif...)
- **Ouvrir ses horizons culturels** : découvrir le monde par la lecture, la vidéo, le jeu vidéo...
- Travailler son **pouvoir d'agir** : découvrir comment impacter le monde par le vote, l'associatif, pétition...

# Des besoins à accompagner



# **Le numérique : un atout et un enjeu**

**Dès les années 2000 l'usage d'internet se démocratise et change notre société.**

**Mais quel est l'impact des réseaux sociaux sur nos publics et comment amener à des usages créatifs du numérique?**

# LE NUMÉRIQUE UN ENJEU DE SOCIÉTÉ

Des évolutions  
technologiques rapides

**Besoin d'une  
veille  
continue**

Un suivi des usages  
nécessaires



**Métamorphose  
des  
comportements  
de société**

**S'informer**

**Communiquer**

**Consommer**

**Rester référent grâce  
au savoir**

**Nécessité de  
développer sa  
culture  
numérique**

**L'acculturation numérique  
est un effort**

**Conflit  
générationnel**

**Compréhension  
des usages**

**Difficulté de  
prise en main**

**Différentes cultures**

# Une infinité de possibles

Les utilisations du numérique sont très variées, il est essentiel de **s'adapter au envies et usages** de notre publics.

PROGRAMMATION  
SIMULATION  
SÉRIES  
STREAMING  
RÉPARATION  
ANIMATION VIDÉO  
PHOTO MAO  
FILMES GAMING  
INFORMATION  
MODÉLISATION

# Le Jeu Vidéo

Le jeu vidéo dans sa **diversité** peut avoir plusieurs intérêts pour des animateurs :

- Teambuilding / **Fédérer** un groupe / instaurer un dialogue
- Développement de la **créativité, logique, stratégie, l'organisation...**
- Apprendre à **coopérer**
- **Rester actif** et inciter à la pratique sportive

**Attention** comme pour les séries il faut :  
une **durée** de jeu et un **contenu adapté** à l'âge

Voir les règles  
3/6/9/12

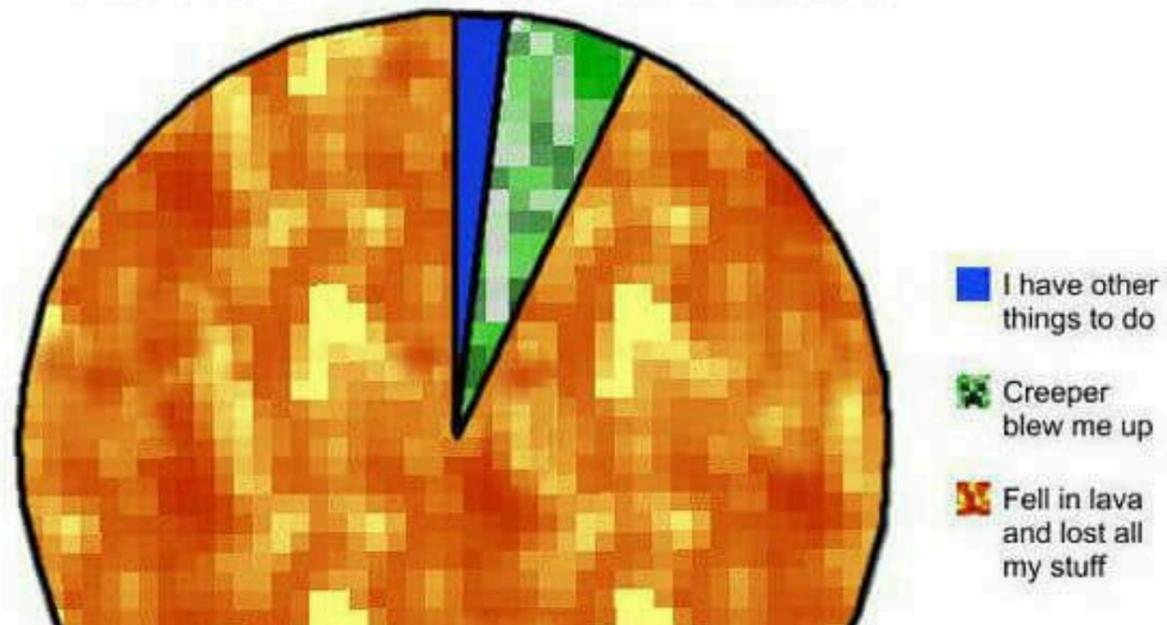


# Des exemples de Jeux Vidéo

- **Apprendre à créer et s'organiser** : Cities skylines, Minecraft
- **Apprendre à coopérer** : It takes two / Portal / Mario Kart / Mario Party  
Keep Talking and nobody explodes (VR), Minecraft / Pikuniku
- **Rester actif** : Switch sport, Beat saber (VR), Kinect adventures
- **Découvrir l'histoire** : Assassin creed, Age of Empires, Civilisation



REASONS WHY I QUIT OUT OF MINECRAFT



# Le jeu vidéo, une culture à s'approprier

- **Découvrir le paysage vidéo ludique** : PEGI, diversité des contenus, enjeux sociologiques, les métiers du jeux vidéo
- **Comprendre les modèles économiques** : microtransactions (pay to win, skins), abonnements, premium, financement participatif, play to earn, pay what you want, arcade
- **S'approprier cet objet culturel** : rien de mieux que la pratique !

Petite astuce pour des milliers de jeux rétro en libre accès :

**Télécharger Romstation**

The consoles I owned growing up according to my mom



# Comprendre les modèles économiques

- **Mircrotransactions (pay to win, skins) et free to play** : le jeu est gratuit mais...
- **Abonnements** : coût mensuel : assez rare.
- **Premium** : achat du jeu, modèle classique
- **Financement participatif** : jeux encore en développement, contre notre participation au financement on receoit souvent un droit d'accé anticipé au jeu.
- **Play to earn** : permettent aux utilisateurs de farmer ou de collecter des cryptomonnaies et des NFT pouvant être vendus sur le marché
- **Pay what you want** : le cas du jeu indé'
- **Arcade** : un modèle de retour avec la VR ?

# Le PEGI un guide à respecter ?

PEGI est une classification qui vous aide à décrypter le contenu d'un jeu.

Cette classification aide à comprendre :

- Quel contenu pour quel âge ?
- Quelles thématiques abordées ?



# Comprendre les modèles économiques

- **Mircrotransactions (pay to win, skins) et free to play** : le jeu est gratuit mais...
- **Abonnements** : coût mensuel : assez rare.
- **Premium** : achat du jeu, modèle classique
- **Financement participatif** : jeux encore en développement, contre notre participation au financement on receoit souvent un droit d'accé anticipé au jeu.
- **Play to earn** : permettent aux utilisateurs de farmer ou de collecter des cryptomonnaies et des NFT pouvant être vendus sur le marché
- **Pay what you want** : le cas du jeu indé'
- **Arcade** : un modèle de retour avec la VR ?

# Jeu vidéo : choisir son Hardware

- **Les consoles** : moins chères et plus conviviales : Switch, Wii, Playstation, Xbox : ne pas hésiter à demander l'avis de votre public !
- **Les casques VR** : baisse de prix, immersion, effet d'appel
- **Les émulateurs** : gratuits et nécessitent peu de ressources à faire tourner : voir émulateur Romstation ou Raspberry Pi

Mom: Don't get too close to the TV screen sweetie!

VR Users:



# Passer du numérique consommériste au créatif

- Vous trouverez sur les slides suivantes des différents **logiciels et outils de création** qui permettent de découvrir des métiers d'avenir !
- Les ressources sélectionnées sont majoritairement **libres ou gratuites**. D'autres alternatives existent, mais celle-ci sont nos préférées ! La plus part d'entre elles nécessitent seulement un PC "correct" et une connexion internet !
- Pour toute réflexion ou aide à la sélection de ressources contactez-nous directement : **[lalternativ@laligue83.org](mailto:lalternativ@laligue83.org) / 04 94 24 72 82**

# Le montage vidéo

- Des logiciels libres (donc gratuit et plus encore !) : DaVinci, Openshot



## La musique assistée par ordinateur (MAO)

- Reaper/LMMS/Bandlab\*



*\*En noir les logiciels non libres*

# La programmation

- Scratch, RPG Maker, Unreal, FranceIOI (Python), Unity



# La modélisation 3D

- Blender, Sculptris



# Le Community Managing et le streaming



- Aborder les réseaux sociaux professionnellement + créer des contenus

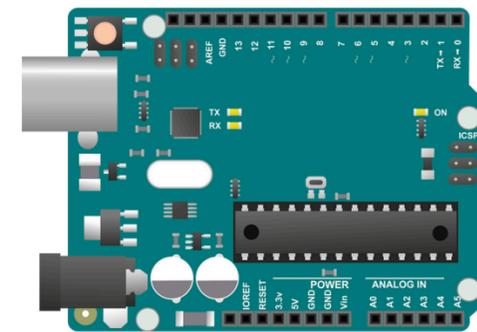
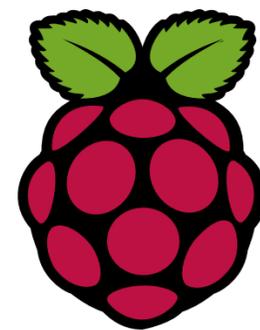
# Découverte de la création de visuels sur Canva



- Un outil gratuit efficace et facile à prendre en main : affiche, postes RS, PPT, mindmap...

## La robotique

- Arduinio, Raspberry Pi



# Pour aller plus loin...

L'Industrie du numérique permet **d'ouvrir énormément de débats** :

- **démocratiques** : Fake news, sécurité ou liberté ?  
reconnaissance faciale, points citoyens, utilisations de nos données..
- **sur les outils** : IA risque ou opportunité?
- **sur l'organisation de notre société** : Uber ou taxi? Le problème des monopoles/oligopoles, la gestion de nos ressources...

