

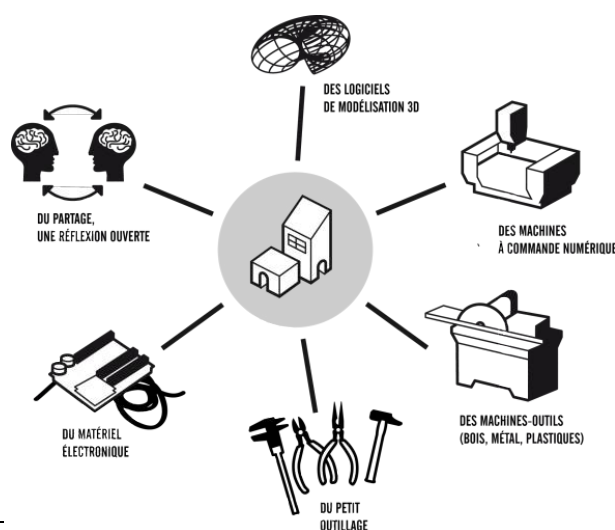


## Projet : «La crèche numérique »

Notre démarche s'appuie sur la dynamique du projet **CoopAxis**<sup>1</sup> porté par la coopérative Artéfacts dans le champ de l'innovation et des TIC. Le projet s'adresse aux plus jeunes des enfants des quartiers de notre agglomération qui sont les plus touchés par les inégalités d'accès aux TIC<sup>2</sup>. La crèche numérique est un lieu de transmission, un lieu où se produit de l'innovation sociale et un incubateur de projet. C'est aussi un lieu de socialisation et d'émancipation.

Le projet prend la forme d'un lieu physique et virtuel à la frontière des FabLab, des hackerspaces, des Makerspaces, des techshops et des ateliers 2.0. C'est un lieu du faire soi-même où l'on apprend en faisant, avec les ressources qui sont à notre disposition, en s'appuyant les uns sur les autres. C'est un lieu du « faire ensemble ».

Il s'agit ici d'engager les jeunes enfants dans l'ère du numérique en profitant des avancées technologiques et des transformations en cours dans le champ de la propriété intellectuelle.



<sup>1</sup> 2014 : Pôle Territorial de Coopération Économique Innovation Sociale par les TIC : <http://www.lelabo-ess.org/?Les-23-laureats-du-1er-appel-a>

<sup>2</sup> 2009 : Évaluation de la fracture numérique dans les territoires sensibles traités par l'Agence nationale pour la rénovation urbaine (ANRU), Caisse des Dépôts ;

## Présentation du projet

Donner la possibilité à des jeunes (6-11 ans) d'un quartier ZUS (la source Orléans) de pouvoir profiter d'un espace numérique qui leur permettra de découvrir les usage des TIC (Technologie de l'Information et de la Communication) dans une approche pratique et ludique. Pour cela nous nous appuyerons sur une infrastructure innovante : **la crèche numérique !**

La crèche est un lieu physique et virtuel, un **espace ressources** et surtout **des méthodes pédagogiques issues des méthodes agiles** et des environnements de projets informatiques que nous connaissons bien.

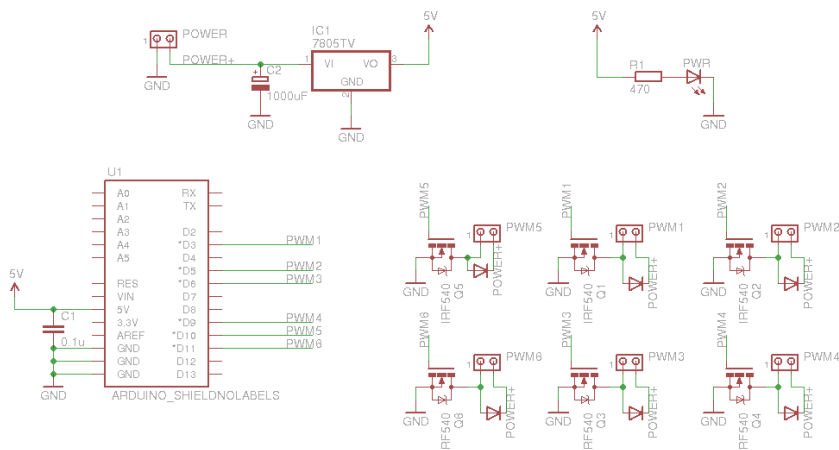
Il s'agit là de travailler sur des **enjeux de capacitation**, c'est à dire, de donner à ces jeunes la capacité de construire de l'autonomie. Pour cela nous les mettrons en relation avec des technologies de pointe et aussi avec des professionnels hautement qualifiés dont des ingénieurs et des chercheurs.

Nous souhaitons donner à ces jeunes l'envie de se mobiliser dans des démarches de projets qui leurs serviront aussi bien dans leur cursus scolaire que dans leur vie quotidienne. Ces actions permettront de réduire la fracture numérique qui sévit plus encore dans les quartiers. Nous souhaitons que ces jeunes deviennent des individus **entrepreneurs et agiles**, des personnes qui sauront rechercher des solutions aux questions qu'ils se poseront, parce qu'ils seront outillés et qu'ils auront su construire des réseaux et développer des coopérations.

La crèche numérique est **une infrastructure** (espace, outils, ressources et méthodes) à la disposition de tous. Nous y parlons **d'innovation sociale**. Notre espace sera un lieu de rencontres, d'échanges, de divertissements, de créations et de développement de projets individuels et collectifs.

En premier lieu nous voyons cet espace comme un **endroit rempli de matériels et de kits pédagogiques en libre service**. Aussi comme un lieu d'animation. Cette première fonction doit permettre de soutenir la création d'une culture du numérique et de l'innovation.

Un second espace devra permettre **l'expression d'idées nouvelles, le recensement de besoins et le passage de l'idée à l'action**. Ici interviendront non plus seulement des animateurs mais aussi des spécialistes des technologies et également de la finance participative pour soutenir la création de nouveaux projets à porter par les jeunes eux mêmes.



## Les objectifs pédagogiques

Nous proposons aux bénéficiaires des actions d'acquérir des compétences dans le domaine des technologies numériques dans un secteur qui représente symboliquement le progrès.

Tout le monde à l'heure actuelle dans notre société utilise ces technologies.

Plusieurs ateliers seront mis en place tout au long de l'année. Les inscriptions aux ateliers seront libres selon les places disponibles.

Le projet vise donc à permettre aux jeunes de :

- Se **construire une culture de la débrouille, de l'innovation**, une **culture numérique** et scientifique, de la **coopération** ;
- Se **construire un réseau** local et national dans le domaine des TIC ;
- **Vivre une expérience sociale** enrichissante, d'acquérir des savoir être en rapport avec leur participation à des projets collectifs ;
- **Acquérir des compétences techniques** qui devront leur permettre d'accéder à un niveau d'autonomie suffisant pour leur permettre d'utiliser un ordinateur pour des usages de base ;
- De **s'éveiller à de nouvelles formes de cultures** et de loisirs.
- Savoir **respecter les personnes** côtoyées, les locaux et le matériel utilisé ;

## Méthodes pédagogiques.

Artefacts est une coopérative culturelle. Elle regroupe des artistes, des artisans et des professionnels du numérique. La mise en place de ce projet prolonge notre dispositif d'actions et s'adosse à des principes pédagogiques qui conduisent l'ensemble de nos actions. De ces principes sont nés des manières de faire que nous éprouvons chaque jours :

libre accès aux espaces ;

possibilité d'accéder à tous les types d'outils à condition d'être qualifié<sup>3</sup> ;

libre accès aux matériels et aux tutoriels (explications, ressources) ;

démarche incrémentale des jeunes avec construction d'hypothèses, leur validation, la documentation des solutions, leur publication ;

---

3 Validation des compétences techniques et sociales par un référent certifié par la coopérative

## Offre d'accueil.

La crèche numérique est un **espace réservé aux jeunes du quartier** qui peuvent venir participer à des ateliers basés sur le numérique. L'impact d'une telle initiative ne peut que contribuer et susciter chez les bénéficiaires un intérêt pour les technologies de l'Information et de la Communication et une envie d'utiliser ces technologies pour des usages personnels et/ou scolaires.

### Plusieurs ateliers seront proposés au sein de cet espace :

- Des **ateliers de création** seront animés sous environnement libre OS Linux et logiciels libres pour des activités connues et éprouvées qui mêlent Openhardware et Opensoftware. Ces activités sont accessibles sous la forme de kit pédagogiques :
  - freefrispray ;
  - motion capture ;
  - piano à roulettes ;
  - sanikart ;
- **Des jam** qui sont des temps d'émulation qui regroupent des personnes venant d'horizons personnels et professionnels différents pour créer pendant un temps donné ;
  - sur des weekends ;
  - sur des périodes de vacances scolaires ;
- Des **projets R&D** sur des sujets qui préoccupent les enfants, qu'ils auront choisis sur des thèmes qui nous préoccupent aussi (énergie, mobilité, etc.) ;
  - sur des semaines de vacances ;
  - sur les mercredis tout au long de l'année ;

## Nos références.

Cette initiative découle de nos expériences respectives au sein des structures numériques dans lesquelles nous avons exercé nos activités :

-**Labomedia** (Orléans45) qui est un pôle de ressources arts numériques qui gère un EPN et un ECM ;

-**FunLab** (Tours37) qui anime un FabLab.

Et aussi de notre réflexion au sein de la coopérative, réflexion inscrite dans nos ambitions puisque nous sommes désormais engagés dans la création d'un **Pôle Territorial de Coopération Économiques** dédié à l'**innovation par les TIC**, appel à projet national dont nous sommes lauréats.

## Nos ressources.

Le lieu de réalisation des activités :

Salle PELLICER rue Edouard Branly - 45100 La Source.

### Notre intervenant :

Lionel Coulibaly

Lionel intervient dans le champ du numérique, surtout dans le dépannage informatique et l'animation. Il a monté son entreprise en auto entrepreneur avant de rejoindre la Coopérative, il est détenteur d'un « Brevet d'État d'Animateur Technicien de l'Éducation Populaire et de la jeunesse » (BEATEP) option : « Activités sociales et vie locale » et d'un diplôme de technicien en informatique. Il a déjà travaillé pour l'association Labomedia au sein de l'Espace Publique Numérique.

Il fait aussi des animations en informatique au sein des groupes scolaires primaires d'une commune du Loiret.

## Les facteurs de succès de notre projet.

- Notre expérience en matière d'animation, notre réflexion sur les usages numériques et la manière d'amener le sujet aux jeunes des quartiers ;
- Nous avons capitalisé des mallettes pédagogiques qui utilisent les technologies numériques ;
- Les locaux situés au centre du quartier, repérés et accessibles en tramway ;
- Un réseau de partenaires sur Orléans et en France (réseau FabLab, avec la recherche notamment le Laboratoire Nekoé) ;
- Une grande visibilité en région du fait de notre labellisation Pôle Territorial de Coopération Économique (PTCE) ;

## **Partenaires**

### ***Financiers.***

- Fondation Free, CUCS , CDC, DRAC, Ville d'Orléans, Etat VVV

### ***Autres partenaires***

- CAF , Poste, Laboratoire Nekoé, Labomedia, Orléans technopole.