SUPER DEMAIN

LE GUIDE

DE LA JOURNÉE PROFESSIONNELLE
SUPER DEMAIN

Welcome ! 💞

#SUPER DEMAIN

p.04 — LA DÉMARCHE SUPER DEMAIN
p.05 — LES ÉMOTIONS : LE SUJET 2023
p.06 — COMPRENDRE L'IMPACT DE SUPER DEMAIN SUR NOS PUBLICS
p.07 — NOS RESSOURCES
p.08 — LES PARTENAIRES
p.10 — LE PROGRAMME EN DÉTAIL DE LA JOURNÉE PROFESSIONNELLE
— p.12 Le programme en un clin d'oeil
— p.14 Masterclass Niveau -1
— p.16 Masterclass Niveau 0
— p.18 Masterclass Niveau 1
— p.20 Retex Niveau 1
— p.22 Ateliers Niveau 0
— p.24 Ateliers Niveau 1 - A
— p.26 Ateliers Niveau 1 - B
— p.28 Démos Niveau 1
— p.30 Ateliers Niveau 0

p.32 — DÉCOUVRIR LE PROGRAMME D'ATELIERS POUR LES FAMILLES
— p.34 Un espace consacré aux émotions
— p.35 3 nouveaux dispositifs au cœur de l'espace des tout-petits
— p.36 13 ateliers originaux pour éduquer autrement au numérique et aux médias

p.38 — QUI SOMMES-NOUS ?
p.39 — DES ÉTUDIANTS IMPLIQUÉS

LA DÉMARCHE

SUPER DEMAIN

Super Demain a été créé en 2013 par l'association lyonnaise d'éducation aux médias numériques Fréquence écoles, avec la volonté d'organiser un grand événement festif et apprenant pour mobiliser massivement les familles et les professionnels autour de l'accompagnement des pratiques numériques de la jeunesse.

Depuis, Fréquence écoles a tissé un large réseau de partenaires et d'experts, implantés localement, mais aussi à l'échelle nationale et même européenne : intervenant(e)s, pédagogues, designeurs, scientifiques, gameurs, militants, makers, contributeurs...

Acteurs des cultures numériques et passionnés actifs, ils viennent pour partager leurs savoirs, leurs savoir-faire, leurs initiatives, leurs projets et leurs passions.

L'événement a lieu sur 3 jours, la journée du vendredi étant dédiée aux professionnels qui souhaitent (mieux) accompagner les pratiques numériques des jeunes, et le week-end étant destiné aux familles. L'occasion de jouer, explorer et tester en famille de nombreux ateliers éducatifs et d'échanger avec des spécialistes sur la gestion des écrans à la maison.

Après s'être installé aux Subsistances, puis au Palais de la Bourse de Lyon, Super Demain a finalement posé ses valises quartier Lyon Part-Dieu, à l'Hôtel de la Métropole de Lyon — son principal soutien financier — en capacité d'accueillir les 500 professionnels et les 4000 parents et enfants attendus chaque année.

Super Demain, c'est aussi un projet développé toute l'année au sein des territoires de la Métropole de Lyon, en intervenant dans les collèges auprès de 2000 élèves de 5ème comme au sein des collectivités pour proposer des temps de rencontre avec les familles et des formations pour les professionnels de l'action éducative et culturelle

10ème
édition

500
professionnels

4000
parents et enfants

Cette année, Super Demain fête ses 10 ans ! Depuis 3 ans, la programmation s'articule autour d'un grand thème central. Après la liberté en 2021 et le corps en 2022, ce sont les émotions ressenties par les enfants dans les mondes numériques qui seront à l'honneur cette année !

LES ÉMOTIONS

LE SUJET 2023

L'inquiétude face aux écrans dans le quotidien des professionnels comme des parents concerne l'impact des pratiques numériques dans le comportement des enfants, le débordement émotionnel que ces usages occasionnent voire la dérégulation qu'ils créent.

Les espaces numériques — parce qu'ils sont des espaces de relation et d'échanges — mobilisent et nous font vivre des émotions : la joie, la peur, la colère, la tristesse...

Et le phénomène n'est pas neuf. De tous temps, les médias et les dispositifs culturels ont utilisé les émotions pour attirer et retenir notre attention.

En effet, les enfants et les ados ressentent des émotions dès lors qu'ils consomment des contenus médiatiques, qu'ils jouent à des jeux-vidéo, qu'ils utilisent des machines ou qu'ils communiquent. Des émotions désagréables comme agréables.

Dans ce cadre, Super Demain a choisi de s'intéresser au numérique, aux enfants et aux émotions, avec plusieurs objectifs affichés :

➜ Reconnaître et qualifier les émotions que nous ressentons grâce à nos expériences numériques

➜ Apprendre à nous préserver, à gérer nos émotions et à nous en saisir pour faire des choix éclairés, dans nos usages numériques.

➜ Apprendre à reconnaître et gérer les émotions des autres à l'occasion de nos échanges numériques, avec empathie et constructivité.

COMPRENDRE L'IMPACT DE SUPER DEMAIN

CETTE DÉMARCHE D'ÉVALUATION EST PILOTÉE PAR LE PÔLE RECHERCHE DE NOTRE ASSOCIATION, EN PARTENARIAT AVEC LE LABORATOIRE D'INNOVATION ET NUMÉRIQUE POUR L'ÉDUCATION – LINE – DE L'UNIVERSITÉ DE CÔTE D'AZUR

Afin d'aider celles et ceux qui agissent pour l'éducation au numérique, et parce qu'il s'agit pour nous d'être exigeant dans les projets que nous défendons, l'équipe de Fréquence écoles a initié cette année un travail de mesure d'impact de la démarche Super Demain qui durera 3 ans.

Notre objectif ? Comprendre avec finesse la façon dont une démarche événementielle comme Super Demain permet effectivement aux parents et aux professionnels de renforcer leurs capacités d'accompagnement de la jeunesse dans leurs expériences de vie numériques.

Quels liens les parents font-ils entre ce qu'ils vivent à Superdemain et ce que le numérique leur fait vivre à la maison ? Quelles trajectoires professionnelles s'articulent autour d'un rendez-vous événementiel ? Quelles ressources peuvent aider les parents comme les professionnels à mettre en pratique les pistes d'accompagnement identifiées lors de leur visite ?

En répondant à ces questions, nous souhaitons ainsi identifier les améliorations à apporter au projet que nous défendons. Ces enseignements seront par ailleurs partagés avec notre communauté, à travers une série de publications spécifiques.

Vous souhaitez en savoir plus sur le dispositif ?
Rejoignez la communauté de Fréquence écoles sur les réseaux sociaux ou abonnez vous à notre base de données, via notre site internet.

NOS RESSOURCES

POUR ALLER + LOIN

L'association Fréquence écoles développe de nombreuses ressources ouvertes accessibles pour les parents comme pour les professionnels, pour les aider au quotidien dans l'accompagnement des pratiques numériques des jeunes. Téléchargez-les, utilisez-les ou adaptez-les, elles sont faites pour ça.

POUR LES PARENTS

Les articles produits dans le cadre de Super Demain, pour répondre aux questions des parents sur les activités numériques et médiatiques de leurs enfants.

Les podcasts de Super demain qui répondent aux questions que se posent les parents et les professionnels au sujet des expériences numériques des jeunes, grâce à l'intervention de psychologues et de sociologues.
https://soundcloud.com/superdemain

Un guide accessible en ligne et imprimé en 2500 exemplaires pour cette édition, intitulé Mes enfants, les écrans et moi. 4 conseils illustrés pour bien vivre le numérique en famille.

POUR LES PROS

→ Découvrez la sélection des ressources de Fréquence écoles pour passer à l'éducation aux médias numériques sur www.laressourcerie.cool

→ Accédez à des outils d'intervention à imprimer et à projeter pour apprendre aux jeunes à être acteurs et actrices du monde des données sur
www.datalireladata.com

→ La chaîne Youtube de Super Demain pour accéder à une multitude de vidéos, interviews, masterclass, replay...
www.youtube.com/@superdemain

→ Et dès janvier 2024, sur le site de Super Demain, retrouvez l'ensemble des ressources à venir : supports des masterclass, programme détaillé en ligne, replay des masterclass, interviews des participants...
https://www.superdemain.fr/

Et si vous alliez plus loin dans l'accompagnement des pratiques numériques des jeunes ou de leurs parents ?

Pour répondre au besoin et aux exigences des acteurs et actrices concernés par l'éducation au numérique, Fréquence écoles a développé un catalogue de formation professionnelle, pour outiller et qualifier massivement les professionnels de l'éducation et de l'action sociale en France ainsi que les formateurs de formateurs.

Notre catalogue est articulé autour de 3 types de formation :

→ Les formations "accompagnement professionnel" pour développer des compétences d'accompagnement soit vers les jeunes, soit vers les parents.

→ Les formations "prise en main" pour intervenir auprès de son public avec un dispositif de Fréquence écoles

→ Les formations "intervention" pour intervenir auprès de son public jeune ou des familles autour d'une thématique.

En savoir plus : www.frequence-ecoles.org/formations

LES PARTENAIRES DE L'ÉDITION

ILS SOUTIENNENT CETTE ÉDITION :

FRÉQUENCE ÉCOLES · MÉTROPOLE GRAND LYON · VILLE DE LYON

RÉGION ACADÉMIQUE AUVERGNE-RHÔNE-ALPES · ACADÉMIE DE LYON · MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE, DE LA JEUNESSE ET DES SPORTS

ALLOCATIONS FAMILIALES Caf du Rhône · mgen · pix · BANQUE des TERRITOIRES · CAISSE D'ÉPARGNE Rhône Alpes · lelivrescolaire.fr

UNE ÉDITION ORGANISÉE AVEC **LA PARTICIPATION ET LE SOUTIEN DE :**

· Marion Ains ·
· Vincent Bernard, de Bornybuzz ·
· Elléa Bird ·
· Grégoire Borst, de l'Université Paris Cité ·
· Cyrielle Briand, de PIX ·
· Chloé Clavel, de Télécom Paris ·
· Anne Cordier de l'Université de Lorraine ·
· Matthieu David, de la Ligue de l'enseignement ·
· Charles-Henry de La Londe, de la Fondation Voltaire ·
· Sophie De Quatrebarbe ·
· Julien Dutel ·
· Pauline Escande-Gauquié, de Paris-Sorbonne CELSA ·
· Stephan Euthine, de Necc ·
· Lise Famelart ·
· Carine Férard, de la ville de Gennevilliers ·
· Nicolas Guéran, de la ville de Gennevilliers ·
· Gabrielle Heynen, de User Studio ·
· Milan Hung ·
· Simon Hurd, de Média Animation ·
· Lisa Jacquey, de Premiers Cris ·
· Christine Kev, de Necc ·
· Marc Ladouceur, de MediaSmarts ·
· Béatrice Lamboy, de la Haute Autorité de Santé ·
· Emmanuel Letourneux, de POP ·
· Louis Magnes, du Conseil National du Numérique ·
· Jean-Baptiste Manenti, du Conseil National du Numérique ·
· Anne-Claire Orban de Xivry, de Média Animation ·
· Pierre Pouget, de PIX ·
· Mélissande Preguica, du Cube ·
· Christelle Pujante, de Zamizen ·
· Thomas Rouchié, du Clemi ·
· Christian Sarret ·
· Matthieu Savary, de User Studio ·
· Marion Sels, de Viens Voir Mon Taf ·
· Rebecca Shankland, de l'Université Lyon 2 ·
· Ottilie Simon, de la Fondation Blaise Pascal ·
· Iris Singer, de Zamizenl ·
· Tina Stahel, de la Haute école pédagogique du Valais ·
· Julie Stein Meugnier, de la Banque des territoires ·
· Floriane Storer, de Quai des savoirs ·
· Mélanie Sueur Sy, d'Enactus France ·
· Julie Teissèdre, de PIX ·
· Stéphanie Valade, du Clémi ·
· Sarah Vasselon, de User Studio ·
· Bérénice Vanneste, de Média animation ·
· Brigitte Ventre, du Ministère de l'Education Nationale ·
· Lou Vettier ·
· Marion Voillot, de Premiers Cris ·
· Marie Bancal, de PIX ·
· Véronique Moreira, de la Métropole de Lyon ·
· Denis Millet, de la DRANE de Lyon ·
· François Blouvac, de la Banque des Territoires ·

ET L'ÉQUIPE INCROYABLE **DE FRÉQUENCE ÉCOLES :**

· Anna Angeli ·
· Arthur Baude ·
· Gaëtan Bailly ·
· Damien Berthilier ·
· Sébastien Bertholet ·
· Angela Blachère ·
· Caroline Bonnard ·
· Faouzi Boughida ·
· Dorie Bruyas ·
· Nicolas Caussade ·
· Julien Chassigneux ·
· Kimi Do ·
· Christophe Doré ·
· Antoine Durigan Cueille ·
· Valentine Favel Kapoian ·
· Gaulthier Gomes-Leal ·
· Myriam Kernafi ·
· Isabelle Kuntz ·
· Cédric Lambert ·
· Lisa Mambré ·
· Louis Manotte ·
· Dominique Marchalot ·
· Pascal Meriaux ·
· Valentin Mermet-Bouvier ·
· Jordi Nouvellet ·
· Pauline Pasquier ·
· Mathias Perrette ·
· Samy Rabih ·
· Pauline Reboul ·
· Kevin Remy ·
· Michel Robiche ·
· Margot Sarret ·

· Un grand merci aux équipes de la Métropole de Lyon ·
· et en particulier à **Mylène Martinez**, **Eric Allombert** et **Stefan Bidas** pour leur confiance. ·

LE PROGRAMME EN DÉTAIL DE LA JOURNÉE PROFESSIONNELLE

Et si l'éducation au numérique développait aussi la capacité des enfants à gérer leurs émotions et leur stress ? Et si les compétences numériques s'intéressaient aussi au développement de l'empathie des jeunes, les aidait à formuler comme à recevoir des critiques, à s'affirmer et peut être aussi à résister à la pression sociale ? Et si, on pouvait mieux les préparer à gérer la complexité des espaces relationnels multipliés par le numérique ? Et enfin, si le développement des compétences psychosociales de la jeunesse permettait de résoudre (durablement) leurs problèmes numériques ?

Le programme que nous vous proposons pour cette nouvelle édition permettra aux professionnels de découvrir des projets, des dispositifs et de questionner l'importance de l'éducation au numérique, en réaffirmant l'importance des liens à faire entre développement des compétences émotionnelles et numériques

12
masterclass
Pour découvrir l'expertise des spécialistes en éducation aux médias numériques et leurs travaux de manière méthodologique.

11
ateliers
Un temps d'échanges, propice au partage d'expérience et à la conception de dispositifs, accompagné par des experts et des expertes.

8
démos
Des ressources ou des projets à prendre en main, accessibles et adaptés aux enjeux de l'éducation au numérique.

4
retex
Des rendez-vous avec celles et ceux qui agissent, pour faire le point sur des projets et des actions concrètes menées sur le terrain.

LE PROGRAMME EN UN CLIN D'OEIL

	MASTERCLASS NIVEAU -1	MASTERCLASS NIVEAU 0	MASTERCLASS NIVEAU 1	RETEX NIVEAU 1
9H	PLÉNIÈRE	Diffusion de la plénière d'ouverture		
10H30				
10H45	Joie, peur, angoisse : comment accompagner les émotions qui colorent le rapport à l'information ? P. 14	Comment croiser compétences psychosociales et pratiques numériques ? P. 16	Comment les canadiens accompagnent-ils la vie affective de la jeunesse P. 18	Retour sur 4 projets NINE qui aident les jeunes à trouver leur juste place dans une société numérique P. 20
11H45				
12H	Comment repenser l'accompagnement numérique des parents ? P. 15	Comment le jeu vidéo peut être un outil pour développer les compétences émotionnelles ? P. 17	Comment accompagner les jeunes enfants dans leur régulation émotionnelle face aux médias ? P. 19	Événement grand public et éducation au numérique : retour sur 5 expériences riches d'enseignements P. 20
13H				
14H30	Comment les émotions négatives viennent percuter les relations numériques : le cas du cyberharcèlement ? P. 14	Comment se saisir des référentiels de compétences pour sa pratique d'éducation au numérique ? P. 17	Comment la reconnaissance des émotions par les robots, interroge-t-elle le numérique éducatif ? P. 18	Comment s'organise l'éducation aux médias numériques au Canada, en Belgique et en France ? P. 21
15H30				
15H45	Comment les neurosciences peuvent-elles aider l'éducation aux médias numériques ? P. 15	Comment les jeunes partagent-ils leurs émotions sur les réseaux sociaux ? P. 16	Alors que les jeunes se passionnent pour l'esport, comment en faire un terrain éducatif partagé ? P. 19	Learning matters : un "raté" de conception sur les émotions pour la petite enfance P. 21
16H45				

	ATELIERS NIVEAU 1 - A	ATELIERS NIVEAU 1 - B	ATELIERS NIVEAU 1 - C	DÉMO NIVEAU 1	DÉMO NIVEAU 0
9H	Diffusion de la plénière d'ouverture				
10H30					
10H45	Construire un commun pour intervenir auprès des collégiens sur les réseaux sociaux P. 22	Expérimenter l'empathie grâce à un jeu de rôle P. 24	Contribuer à l'amélioration d'une ressource de formation de professionnels à l'éducation aux médias numériques P. 26	Mixer éducation à l'image et éducation aux émotions avec Décod'image P. 28	Réinventer l'éducation au numérique des plus jeunes, avec Tapioca toys P. 30
11H45					
12H	Accompagner la média parentalité des familles vulnérables P. 23	Comment se saisir des IA génératives pour animer des séquences pédagogiques ? P. 24	Analyser votre pratique d'éducation au numérique sous le prisme des compétences psychosociales P. 26	Matérialiser le poids des données numériques avec l'atelier Datagiga P. 28	Découvrir des outils pour la parentalité numérique. P. 31
13H					
14H30	Concevoir un outil d'analyse pour revenir sur les usages numériques et médiatiques des jeunes enfants P. 22	Découvrir et questionner les approches sensibles du numérique P. 25	Guider l'exploration de nos émotions avec les jeux vidéo P. 27	Comprendre les théories du complot avec le mémocomplot pour mieux les débunker P. 29	Animer Chill & Play, quand les ados font genre P. 31
15H30					
15H45	Imaginer un"challenge" Pix pour les familles P. 23	Atelier réservé aux territoires accompagnés par le projet "La Maille"	Quelles ressources transmettre aux parents après une expérience de médiation ? P. 27	Questionner les communications en ligne avec l'atelier Moji-moji P. 29	Le village des émotions : accompagner les tout-petits à reconnaître et nommer les émotions P. 30
16H45					

Joie, peur, angoisse : comment accompagner les émotions qui colorent le rapport à l'information ?

10h45 à 11h45 - MASTERCLASS N.-1

Derrière « l'exposition aux écrans », c'est en réalité souvent l'exposition aux informations circulant en ligne qui inquiète les éducateurs.
Fausses, choquantes, déstabilisantes ou au contraire passionnantes, stimulantes, excitantes... elles suscitent toute une palette d'émotions sur laquelle repose largement « l'économie de l'attention » des grandes plateformes.
Comment accompagner ces expériences éprouvées, seul-e devant son écran ou partagées avec d'autres, et favoriser une éducation aux médias joyeuse et émancipatrice ?
En quoi ces émotions jouent-elles un rôle essentiel dans l'appréhension de l'activité informationnelle mais aussi dans la compréhension des pratiques ?

→ AVEC
Anne Cordier, professeure en Sciences de l'information et de la communication à l'Université de Lorraine, chercheuse au Centre de recherche sur les médiations (CREM), autrice (notamment) de Grandir informés: les pratiques informationnelles des enfants, adolescents et jeunes adultes (C&F).

Cette masterclass proposera de questionner le rapport à l'information des jeunes (et des adultes qui les accompagnent) pour entretenir le plaisir de s'informer, à partir des travaux menés au long cours par Anne Cordier, sur l'évolution du rapport des jeunes à l'information.

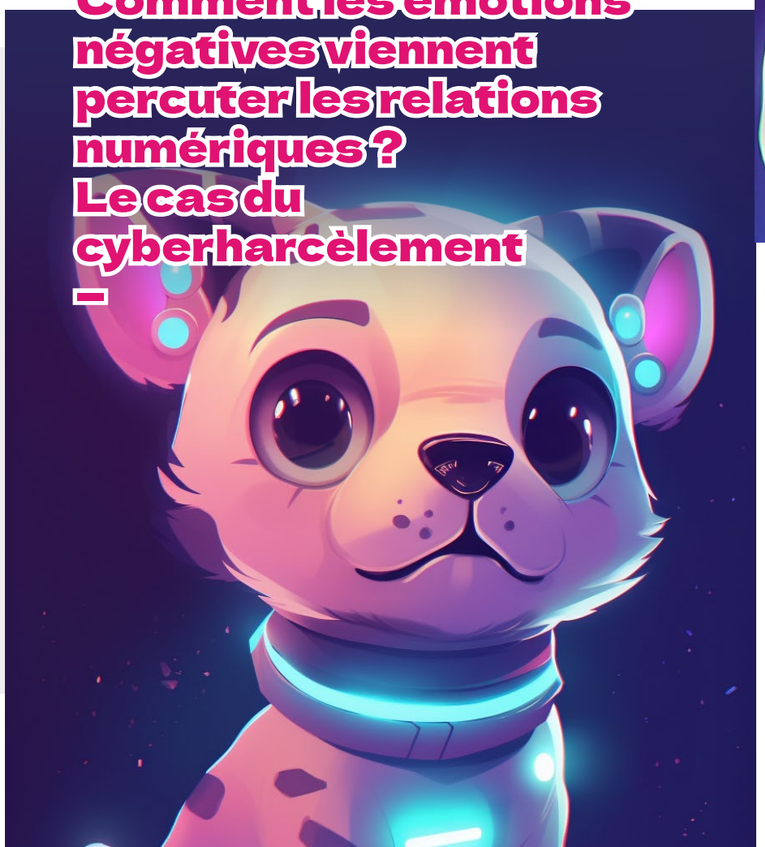
14h30 à 15h30 - MASTERCLASS N.-1

Le développement massif des outils numériques dans notre quotidien interroge la nature et les contours des connaissances désormais nécessaires aux enfants et aux adolescents. Pour répondre à ce questionnement, les institutions nationales et internationales produisent des "référentiels de compétences".
Pas toujours connus, nombreux, polymorphes ces outils peuvent guider comme déstabiliser les pratiques éducatives. Dans quelles conditions peuvent-ils vraiment aider les éducateurs à accompagner les enfants et les adolescents dans les mondes numériques ?

Cette masterclass permettra d'identifier et de questionner les différents référentiels mobilisables en matière d'éducation au numériques et ainsi de comprendre leurs limites comme leurs atouts pour outiller les pratiques quotidiennes des éducateurs.

→ AVEC
Pauline Reboul, docteure en sciences de l'information et de la communication, responsable du pôle recherche de Fréquence écoles.

Comment les émotions négatives viennent percuter les relations numériques ? Le cas du cyberharcèlement



Comment les neurosciences cognitives peuvent-elles aider l'éducation aux médias numériques ?

15h45 à 16h45 - MASTERCLASS N.-1

Les neurosciences cognitives sont parfois mobilisées pour justifier tout le mal qu'il conviendrait de penser des usages numériques des jeunes. Ce n'est pourtant pas ce qui ressort des dernières études réalisées dans ce domaine. En parallèle, elles permettent de mieux comprendre comment le développement d'une posture de doute dans le cadre des actions d'éducation aux médias numériques rate parfois sa cible, en empêchant les enfants et les adolescents d'accéder à un regard nuancé.. Quelles sont les émotions propices à la crédulité et celles qui au contraire favorisent l'esprit critique ? Quels pièges attendent les professionnels qui souhaitent sensibiliser le public jeune aux informations de mauvaise qualité ? Et, enfin, comment les éviter ?

Cette masterclass permettra de mieux comprendre ce qu'apportent les neurosciences cognitives pour penser autrement l'éducation aux médias numériques et proposera des pistes pour agir pour la capacitation des jeunes générations.

→ AVEC
Grégoire Borst, professeur de psychologie du développement et de neurosciences cognitives de l'éducation à l'Université Paris Cité et directeur du laboratoire de psychologie du développement et de l'éducation de l'enfant (CNRS). Il est membre sénior du Bureau International de l'Education (IBE - UNESCO), de l'Institut Universitaire de France (IUF), membre du comité d'experts jeune public auprès de l'ARCOM, et dirige le réseau thématique pluridisciplinaire «Recherche autour des questions d'éducation» au CNRS.

Comment repenser l'accompagnement numérique des parents ?

12h à 13h - MASTERCLASS N.-1

Accompagner la manière dont les parents vivent la transformation numérique en cours est un sujet toujours d'actualité pour les professionnels de l'action éducative. Bien souvent, les parents sont très peu écoutés alors qu'ils sont par ailleurs la cible d'injonctions paradoxales dans un contexte de panique morale où il est encore difficile de savoir ce qu'il est "bon" de faire pour les enfants en matière de médiation numérique. Sans compter qu'en fonction du contexte familial, du lieu de vie, des appréhensions des familles, il s'agit de pouvoir élaborer des réponses adaptées.

Cette masterclass permettra de revenir sur les différentes méthodes et approches scientifiques en matière de parentalité numérique en s'appuyant sur une discussion croisée entre les chercheurs Anne Cordier et Grégoire Borst, autour d'une interview exclusive de Sonia Livingstone, une chercheuse anglaise qui travaille depuis 20 ans sur la manière dont les enfants, les adolescents et leurs parents donnent du sens à l'évolution de la place des médias et du numérique dans notre société occidentale.

→ AVEC
Anne Cordier, professeure en Sciences de l'information et de la communication à l'Université de Lorraine, chercheuse au Centre de recherche sur les médiations (CREM), autrice (notamment) de Grandir informés: les pratiques informationnelles des enfants, adolescents et jeunes adultes (C&F).
Grégoire Borst, professeur de psychologie du développement et de neurosciences cognitives de l'éducation à l'Université Paris Cité et directeur du laboratoire de psychologie du développement et de l'éducation de l'enfant (CNRS). Il est membre sénior du Bureau International de l'Education (IBE - UNESCO), de l'Institut Universitaire de France (IUF), membre du comité d'experts jeune public auprès de l'ARCOM, et dirige le réseau thématique pluridisciplinaire «Recherche autour des questions d'éducation» au CNRS.
Marion Voillot, designer-chercheure, directrice de Premiers Cris

Comment les jeunes partagent-ils leurs émotions sur les réseaux sociaux ?

—

15h45 à 16h45 - MASTERCLASS N.0

Les réseaux sociaux sont devenus un espace dominant de partage du quotidien et des émotions pour les jeunes. Que ce soit dans le champ de l'actualité, de la culture ou des faits de société, ils sont un lieu d'échange incontournable. Comment les réseaux sociaux permettent-ils aux jeunes de partager des espaces de paroles, des espaces pour rire, pleurer, douter, réfléchir ou se sentir soutenus et compris ?

Cette masterclass permettra de comprendre la manière dont la jeunesse partage ses émotions sur les réseaux à travers 3 solutions différenciées : la mobilisation massive dans le sillon du décès tragique de Nahel en juin dernier, l'utilisation des fan fictions dédiées aux séries et mangas et l'intérêt de cette jeunesse pour l'engagement écologique.

→ AVEC
Pauline Escande-Gauquié,sémiologue, maître de conférences à Paris-Sorbonne CELSA, autrice (entre autres) de Comprendre la culture numérique et de Tous selfie !

Comment croiser compétences psychosociales et pratiques numériques ?

—

10h45 à 11h45 - MASTERCLASS N.0

Les compétences psychosociales (CPS) sont définies par l'Organisation mondiale de la santé comme "la capacité d'une personne à maintenir un état de bien-être subjectif qui lui permet d'adopter un comportement approprié et positif à l'occasion d'interaction avec les autres, sa culture et son environnement."
Or, les cultures et environnements numériques sont des espaces dans lesquels les jeunes doivent déployer ces compétences à la fois cognitives, émotionnelles et sociales : la capacité d'analyser l'influence des médias et des pairs, de résoudre des problèmes, de comprendre le point de vue d'autrui, de réguler ses émotions.
En quoi les pratiques numériques peuvent développer ces compétences psychosociales et inversement ?

→ AVEC
Rebecca Shankland, professeure des Universités en psychologie du développement à l'Université Lyon 2
Béatrice Lamboy, conseillère scientifique au sein de la Direction de la Prévention et de la Promotion de la Santé de l'Agence Nationale de Santé Publique

Cette masterclass vous permettra de faire le point sur ce que sont les compétences psychosociales, d'explorer leurs liens avec les compétences numériques et médiatiques des jeunes et de comprendre comment les développer voire les évaluer.

14h30 à 15h30 - MASTERCLASS N.0

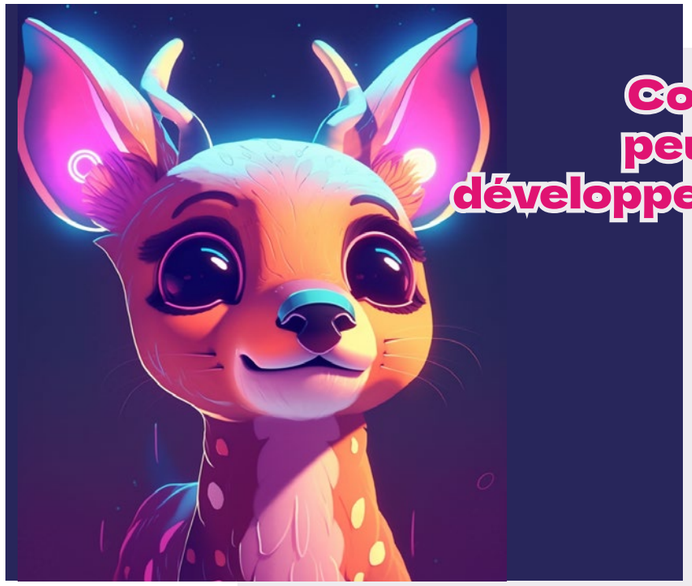
Le développement massif des outils numériques dans notre quotidien interroge la nature et les contours des connaissances désormais nécessaires aux enfants et aux adolescents. Pour répondre à ce questionnement, les institutions nationales et internationales produisent des "référentiels de compétences".
Pas toujours connus, nombreux, polymorphes ces outils peuvent guider comme déstabiliser les pratiques éducatives. Dans quelles conditions peuvent-ils vraiment aider les éducateurs à accompagner les enfants et les adolescents dans les mondes numériques ?

Cette masterclass permettra d'identifier et de questionner les différents référentiels mobilisables en matière d'éducation au numériques et ainsi de comprendre leurs limites comme leurs atouts pour outiller les pratiques quotidiennes des éducateurs.

→ AVEC
Pauline Reboul, docteure en sciences de l'information et de la communication, responsable du pôle recherche de Fréquence-écoles.

Comment se saisir des référentiels de compétences pour sa pratique d'éducation au numérique ?

—



Comment le jeu vidéo peut être un outil pour développer les compétences émotionnelles ?

—

12h à 13h - MASTERCLASS N.0

La reconnaissance des émotions des jeunes est primordiale dans le développement des enfants et des adolescents et pour leur santé mentale, elle se joue aussi dans leur vie numérique, notamment dans les jeux vidéo. Parfois, ces pratiques vidéoludiques permettent aussi de mettre le doigt sur des émotions inaccessibles.

Cette masterclass vous proposera de découvrir la manière dont les jeunes explorent leurs émotions grâce au jeu vidéo, en expliquant par ailleurs le cadre d'une médiation clinique qui s'appuie sur ces pratiques grâce à des exemples de situations cliniques pour illustrer concrètement ses bénéfices et limites.

→ AVEC
Milan Hung, psychologue clinicienne, psychothérapeute spécialisée dans les usages du numérique et du jeu vidéo chez l'enfant, l'adolescent et la famille. Membre du comité d'experts de l'Observatoire de la Parentalité et de l'Éducation Numérique (OPEN).

Comment les canadiens accompagnent-ils la vie affective de la jeunesse ?

10h45 à 11h45 - MASTERCLASS N.1

HabiloMédias élabore, depuis bientôt 30 ans, des programmes et des ressources d'éducation aux médias et de littératie numérique pour les foyers, les écoles et les communautés du Canada. Quelle place occupe le sujet de la vie affective des jeunes à l'ère du numérique dans leur démarche ? En quoi leurs discours, leurs approches et outils peuvent-ils être une source d'inspiration pour nous en France ?

→ AVEC
Marc Alexandre Ladouceur, spécialiste en éducation aux médias chez HabiloMédias, un organisme de bienfaisance canadien basé à Ottawa.

Cette masterclass vous propose de revenir sur les avancées canadiennes en matière d'éducation aux médias numériques et de rencontrer Marc Alexandre Ladouceur, qui a traversé l'atlantique pour venir défendre les vertus d'une éducation intersubjective à travers une série d'exemples concrets.

14h30 à 15h30 - MASTERCLASS N.1

Hier cantonnés à des services techniques, les assistants virtuels interactifs et les robots sociaux s'intéressent aujourd'hui à notre quotidien, jusqu'à se retrouver dans les écoles. Pour rendre les interactions plus fluides, plus naturelles et renforcer notre sentiment de proximité avec ces machines conversationnelles, les recherches en informatique affective et sociale explorent le champ des émotions.
En imitant l'émotion, les programmes les plus avancés sont-ils en mesure de générer de l'émotion chez les humains ? De quoi l'intelligence artificielle est-elle aujourd'hui capable ?

Cette masterclass vous permettra de découvrir les avancées et les défis de la robotique sociale, qui s'intéresse non seulement aux émotions mais aussi à l'enfance et à la place des robots dans l'éducation.

→ AVEC
Chloé CLAVEL, professeure, enseignante et chercheuse à Télécom Paris où elle coordonne le thème Social Computing.

Comment la reconnaissance des émotions par les robots, interroge-t-elle le numérique éducatif ?

Comment accompagner les jeunes enfants dans leur régulation émotionnelle face aux médias ?

12h à 13h - MASTERCLASS N.1

Dès le plus jeune âge, les enfants sont exposés à divers contenus médiatiques (TV, radio, livre, publicité, etc.), porteurs d'une charge émotionnelle, aussi bien négative que positive. Comment, en tant que professionnel·le, est-il possible d'accompagner les enfants dans leur régulation émotionnelle face aux médias ?

Cette masterclass apportera des pistes de réponse, allant des connaissances scientifiques sur le développement émotionnel de 0 à 6 ans à des actions concrètes, en s'appuyant sur les apports du design et de la psychologie.

→ AVEC
Lisa Jacquey, maîtresse de conférences en psychologie du développement au sein de l'Université de Lille, co-fondatrice de Premiers Cris
Caroline Galumbo, formatrice - facilitatrice & consultante, accompagne à l'éducation au numérique et à la parentalité et numérique, La Voie Du Num'
Marion Voillot, designer-chercheure, directrice de Premiers Cris

Alors que les jeunes se passionnent pour l'e-sport, comment en faire un terrain éducatif partagé ?

15h45 à 16h45 - MASTERCLASS N.1

Le terme e-sport est la contraction des mots «electronic» et «sport» et concerne la pratique des jeux vidéo de manière compétitive. La filière e-sport (ligues, équipes, compétitions) fait aujourd'hui l'objet d'un véritable engouement chez les jeunes depuis plus de 10 ans et s'accompagne du développement d'activités professionnelles, impliquant des pro-gamers, rémunérés pour réaliser des compétitions au sein d'équipes constituées, dans le cadre de show réalisés en public et/ou en streaming.

Cette masterclass vous permettra de découvrir le fonctionnement de cette nouvelle pratique sportive, de décrypter les représentations et les fantasmes que l'e-sport suscite chez les jeunes générations voire de découvrir des projets qui permettent de se saisir des nombreux intérêts de cette discipline avec les jeunes.

→ AVEC
Stephan Euthine, ex-président de France Esport, ancien directeur de la team OL LDLC, fondateur de GamebIT Agency et co-fondateur de NECC, le projet éducatif d'e-sport.
Jordi Nouvellet, coach et manager de joueurs professionnels et médiateur numérique au sein de Fréquence écoles
Christine Kev, membre du CA de France Esports, engagée auprès de Women In Games France.

Retour sur 4 projets NINE qui aident les jeunes à trouver leur juste place dans une société numérique

—

10h45 à 11h45 - RETEX N.1

La Banque des Territoires mène depuis 2 ans, un projet qui vise à développer l'inclusion des jeunes dans une société numérique, en s'intéressant au développement de leurs compétences numériques et plus largement au développement de leur capacité à agir dans un monde numérisé. L'objectif ? Garantir une juste place, à chacun et à chacune, dans le monde de demain. Pour réussir ce pari de l'inclusion, plusieurs projets cohabitent au sein du dispositif NINE (Numérique Inclusif, Numérique Éducatif) permettant de s'adresser aux enfants, aux adolescents comme aux jeunes adultes.

Ce retour d'expérience vous permettra de découvrir les actions de la Fondation Blaise Pascal pour l'éducation au sciences numériques des 6-12 ans, la sensibilisation au compétences numériques dans le cadre des stages de 3e par l'association Viens voir mon taf, le développement des soft skills par Enactus pour les lycéens lycéennes et le développement de l'égalité des chances par la maîtrise du français, pour tous et toutes, grâce au numérique par La Fondation Voltaire.

→ AVEC
Ottilie Simon, responsable de la Fondation Blaise Pascal
Mélanie Sueur Sy, directrice générale d'Enactus France
Marion Sels, directrice de Viens Voir Mon Taf
Charles-Henry de La Londe, président de la Fondation Voltaire

→ AVEC
Matthieu David, responsable service Education-Jeunesse de la Ligue de l'enseignement du Cher, pour Cap Vers le Net
Emmanuel Letourneux, directeur Ile-de-France de POP, pour la carto-party de la Fauconnière
Nicolas Gueran, coordinateur de l'accrochage scolaire et Carine Ferard, chargée de projets éducatifs, au sein de la ville de Gennevilliers pour Apprivoisons les écrans et le numérique
Pierre Guyomar, directeur du site Montpellier Hérault du CRIJ Occitanie pour Super Hérault organisé par le TNE 34
Mélissande Préguiça, cheffe de projet inclusion et responsable des évènements au pôle des Pratiques numériques du Cube Garges

Événement grand public et éducation au numérique : retour sur 5 expériences riches d'enseignements

—

12h à 13h - RETEX N.1

Organiser des événements à destination du grand public pour éduquer aux médias numérique semble être une bonne méthode pour réussir la sensibilisation des familles. Mais de la mobilisation à la programmation, il reste parfois difficile de toucher sa ou ses cibles, et de faire de cette grande rencontre un véritable moment d'apprentissage.

Ce retour d'expérience vous permettra de découvrir les évènements « Cap Vers le Net » organisé à Bourges par La Ligue de l'enseignement du Cher, la « carto-party de la Fauconnière » par Pop, l'évènement « Apprivoisons les écrans et le numérique » par la Ville de Gennevilliers, « Super-Hérault » organisé dans le cadre des projets du TNE 34 et présenté par le CRIJ Occitanie et « la Journée Enchantée » par le Cube Garges. Nous reviendrons sur les réussites comme les difficultés de ces porteurs et porteuses de projet.

Comment s'organise l'éducation aux médias numériques au Canada, en Belgique et en France ?

—

→ AVEC
Marc Alexandre Ladouceur, chef de projet chez HabiloMédias, basé à Ottawa (Canada).
Dorie Bruyas, directrice de Fréquence écoles
Paul de Theux, directeur de Media animation, en Belgique.

14h30 à 15h30 - RETEX N.1

L'éducation aux médias numériques s'est organisée de manière très différente entre les différents pays francophones, et les divergences observées peuvent nous permettre de mieux construire les réponses et projets de nos organisations, pour intervenir de manière plus efficace auprès de nos publics et d'améliorer notre impact.

Ce retour d'expérience vise à comparer et analyser les fonctionnements de trois organisations indépendantes qui concourent à la même mission : Habilo Media au Canada, Média Animation en Belgique et Fréquence écoles, en France. Cette rencontre permettra aussi d'inspirer nos modalités d'action et de se nourrir des expériences menées ailleurs, pour aider à structurer les modalités françaises de l'éducation aux médias numériques.

Learning matters : un «raté» de conception sur les émotions pour la petite enfance

—

15h45 à 16h45 - RETEX N.1

Learning Matters est un dispositif associant textile et électronique, fruit de l'alliance entre design, ingénierie électronique et éducation à destination des jeunes enfants. Le processus interdisciplinaire de création du dispositif a permis d'interroger la notion de scénario d'usage à but pédagogique pour penser de nouvelles interactions entre l'enfant et son environnement préscolaire. Si les émotions ont été un point de départ pour la conception de Learning Matters et de son scénario d'usage, l'utilisation en école maternelle a laissé place à de multiples potentialités offertes par les imaginaires des jeunes élèves...

Ce retour d'expérience vous permettra de comprendre comment la création d'un dispositif d'éducation aux médias numériques sans écran, a permis de développer une ressource particulièrement adaptée au développement de l'imaginaire des plus jeunes.

→ AVEC
Marion Voillot, designer-chercheure, directrice de Premiers Cris

Construire un commun pour intervenir auprès des collégiens sur les réseaux sociaux

–

10h45 à 11h45 - ATELIER N.0

Depuis près de 10 ans, l'association Fréquence écoles déploie et anime dans des collèges auverhonalpins l'atelier Rezo. Rezo comme Rezolution de problèmes ou comme Rezo sociaux. En partant de l'infrastructure technologique d'internet pour aboutir au modèle économique des services gratuits en passant par la nature des médias sociaux, des données et algorithmes, Rezo a démontré sa capacité à présenter et discuter les piliers d'usages numériques maîtrisés. Dans les exemples et phases de Rezolution, Tiktok a succédé à Instagram, qui avait lui-même supplanté Facebook, mais les questions que se posent encore les élèves et leurs professeurs n'ont en rien réduit la pertinence de l'atelier.

→ AVEC
Margot Sarret, designer pédagogique de Fréquence écoles
Pauline Pasquier, directrice adjointe de Fréquence écoles
Pauline Reboul, docteure en sciences de l'information et de la communication, responsable du pôle recherche de Fréquence écoles.

Cet atelier vous permettra de découvrir le dispositif Rezo et de travailler la mise en commun de cette ressource pédagogique pour les animateurs et médiateurs francophones afin d'en assurer la distribution, la transmission, et l'amélioration.

Accompagner la média parentalité des familles vulnérables

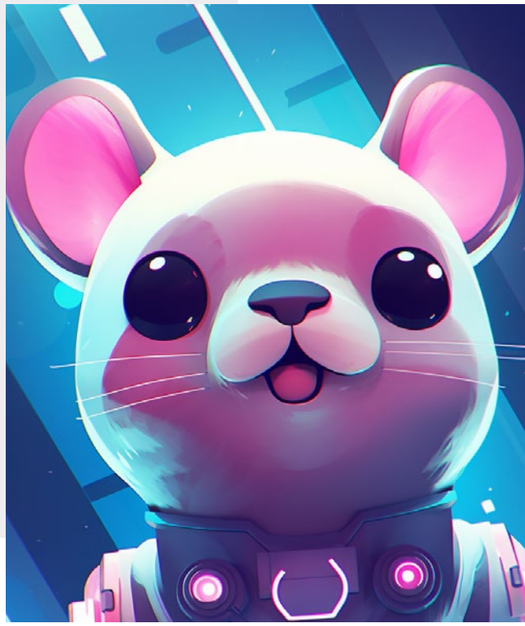
–

12h à 13h - ATELIER N.0

Si l'accompagnement des pratiques numériques des enfants et adolescents fait désormais partie des préoccupations quotidiennes de tous les parents, il en est pour lesquels cette tâche peut sembler encore plus ardue : précarité socio-économique, barrière de la langue, etc. Pour ces publics, la mise à disposition d'outils faciles et simples à utiliser est davantage essentielle. Média Animation a développé, en Belgique, une box d'activités à utiliser avec des parents dans le cadre de rencontres de quartier, d'ateliers de proximité ou de cours de français langue étrangère, etc.

Cet atelier vous permettra de découvrir une approche et des activités concrètes à utiliser avec des parents vulnérables afin de les sensibiliser à l'accompagnement des usages numériques de leurs enfants et ados.

→ AVEC
Anne-Claire Orban, coordinatrice de projets et chargée d'études,
Bérénice Vanneste, chargée de projets européens au sein de Média Animation, structure de référence en éducation aux médias numériques en Belgique.



Concevoir un outil d'analyse pour revenir sur les usages numériques et médiatiques des jeunes enfants

–

14h30 à 15h30 - ATELIER N.0

Les enfants ramènent avec eux, au sein des lieux d'accueil, les images qu'ils consomment et les références médiatiques qu'ils intègrent, parce qu'ils vivent des émotions importantes dans les mondes numériques. Dans leurs jeux, leurs réactions, les attitudes au sein des lieux éducatifs, les pratiques médiatiques et numériques des familles débordent et les professionnels souhaitent souvent pouvoir agir et conseiller les parents.

Cet atelier, conçu à partir de situations issues de votre expérience professionnelle, vous permettra d'élaborer une boussole, un outil d'analyse s'intéressant aux médias et aux émotions vécues par les enfants comme les familles, pour vous servir de guide pratique dans votre accompagnement quotidien auprès des familles.

→ AVEC
Marion Voillot, designer-chercheure, directrice du laboratoire Premiers Cris
Lisa Jacquey, maîtresse de conférences en psychologie du développement au sein de l'Université de Lille et co-fondatrice du laboratoire Premiers Cris
Caroline Galumbo, formatrice, facilitatrice et consultante, accompagne à l'éducation au numérique et à la parentalité et numérique, La Voie Du Num'

Imaginer un "challenge" Pix pour les familles

–

10h45 à 11h45 - ATELIER N.0

La plateforme Pix de développement et de certification des compétences numériques utilisée aussi bien par les collégiens, les lycéens que par des publics adultes développe de nouveaux contenus autour de la parentalité numérique. Qui dit nouveaux contenus, dit nouveaux usages de la plateforme. Vous connaissiez Pix en classe, en atelier, en formation, venez imaginer avec les équipes de Pix de nouvelles manière d'utiliser la plateforme avec des familles.

Cet atelier vous proposera de contribuer selon votre expérience et vos besoins, à la conception de ce nouveau format d'animation qui devrait vous permettre de mobiliser Pix sur des temps dédiés à la sensibilisation et l'accompagnement des familles.

→ AVEC
Pierre Pouget, designer produit au sein de PIX,
Cyrielle Briand, chargée de partenariats et développement, médiation numérique et collectivités territoriales,
Julie Teissèdre, responsable de l'équipe Pix+.

Expérimenter l'empathie grâce à un jeu de rôle

10h45 à 11h45 - ATELIER N.1-A

LLa communication est une clé en parentalité numérique. Or le jeu de rôle permet de recréer des scènes réelles ou imaginaires et d'offrir aux participants la possibilité d'appréhender des situations proches de celles qu'ils rencontrent, ou pourraient rencontrer, dans leur quotidien.
Dans son nouveau kit de médiation pour les professionnels, le CLEMI propose de jouer pour se mettre à la place de l'autre et trouver des pistes pour mieux communiquer dans des situations de tension autour des écrans en famille.

Cet atelier permettra de découvrir les modalités d'un jeu de rôle dédié à l'accompagnement des pratiques numériques des familles, et de de voir comment se saisir de cette modalité implicante pour intervenir.

→ AVEC
Stéphanie Valade, chargée de parentalité numérique et Thomas Rouchié, chef de projet des cités éducatives, au CLEMI (Centre pour l'éducation aux médias et à l'information), organisme en charge de l'éducation aux médias et à l'information (ÉMI) dans l'ensemble du système éducatif français.

Comment se saisir des IA génératives pour animer des séquences pédagogiques ?

12h à 13h - ATELIER N.1-A

Les différentes IA génératives - chatgpt et stablediffusion- sont des outils puissants, qui permettent de produire des images, des histoires, de la musique voire des dispositifs pédagogiques... Désormais, l'utilisation de ces outils dans son activité professionnelle peut vraiment faciliter la vie des éducateurs au quotidien.

Autour d'une réalisation concrète - la fabrication de masque de carnaval-, cet atelier vous permettra de découvrir différents outils d'intelligence artificielle, de comprendre comment ils fonctionnent, de partager des trucs et astuces, de travailler les méthodes d'implication des enfants, et enfin d'identifier des outils complémentaires pour simplifier et fluidifier le travail.

→ AVEC
Louis Manotte, designer pédagogique au sein de Fréquence écoles
Michel Robiche, formateur et intervenant au sein de Fréquence écoles

Découvrir et questionner les approches sensibles du numérique

14h30 à 15h30 - ATELIER N.1-A

Vous avez déjà insulté votre ordinateur ? L'expression (bruyante ou non) de nos propres émotions en dit beaucoup sur notre relation au numérique, aux outils, à leur usage... Elles témoignent du rapport sensible que nous entretenons avec ces objets technologiques.
Et pourtant, ces émotions sont fréquemment disqualifiées du débat public, et avec elle la parole qu'elles expriment.

Cet atelier permettra avec l'équipe du Conseil national du numérique de mettre au travail les émotions que nous ressentons face au numérique et de réfléchir à leur légitimité pour mieux cerner celles de nos enfants, à travers une exploration du rapport sensible que les adultes entretiennent avec le numérique, face aux outils qui peuvent faire peur, face aux démarches qui peuvent stresser, face aux dynamiques familiales qui en sont chamboulées.

→ AVEC
Louis Magnes, responsable plaidoyer du Conseil national du numérique
Jean-Baptiste Manenti, responsable des relations avec les élus et les organisations territoriales du Conseil national du numérique

Contribuer à l'amélioration d'une ressource de formation de professionnels à l'éducation aux médias numériques

10h45 à 11h45 - ATELIER N.1-B

Les professionnels de l'éducation populaire, culturelle ou de la médiation numérique ont évidemment un rôle à jouer dans l'accompagnement de la jeunesse dans ses expériences numériques et le développement de leurs compétences associées. Pour répondre à cet enjeu, Fréquence écoles développe depuis de nombreuses années une offre de formation professionnelle et cherche, dans une logique de formation continue à rendre ces méthodes et ces contenus plus efficaces.

Cet atelier, proposé en partenariat avec la Mednum, vise, en s'appuyant sur l'expérience des participantes et participants, à augmenter une ressource de formation qui permet aux professionnels de tenir à distance les discours anxiogènes véhiculés par les médias quant aux usages numériques et leur permettre de tenir un discours nuancé et constructif en toutes circonstances de leurs activités professionnelles.

→ AVEC
Michel Robiche, formateur et intervenant au sein de Fréquence écoles
Anna Angeli, coordinatrice de la formation au sein de Fréquence écoles

Analyser votre pratique d'éducation au numérique sous le prisme des compétences psychosociales

12h à 13h - ATELIER N.1-B

Les activités d'éducation aux médias proposées au jeunes, qu'ils soient de l'écriture de tweet, de la webradio, de l'analyse d'information, mobilisent des compétences numériques et médiatiques, mais également des compétences psychosociales (cognitives, émotionnelles et sociales). Or, ces dernières ne sont pas toujours conscientisées par l'intervenant.e qui propose l'activité et peut-être sont-elles encore moins identifiées comme des compétences à acquérir.

Cet atelier, qui fait suite à la masterclass "Compétences psychosociales et pratiques numériques : quels apports réciproques ?", vous proposera d'analyser en groupe votre pratique de l'éducation aux médias numériques sous le prisme des compétences psychosociales, avec l'aide d'une spécialiste en psychologie du développement.

→ ANIMÉ PAR
Kimi Do et Pauline Reboul de Fréquence écoles
→ AVEC
Rebecca Shankland, Professeure des Universités en psychologie du développement à Lyon 2

Quelles ressources transmettre aux parents après une expérience de médiation ?

15h45 à 16h45 - ATELIER N.1-B

Parler avec des parents d'éducation aux médias numérique lors d'une conférence le soir, ou lors d'un événement familial le week-end, c'est super ! Mais comment être sûr(e)s que les échanges soient vraiment outillant pour les familles dans leur vie quotidienne ? Comment les aider à gérer la question des écrans à la maison dans la vie de tous les jours, et pas en "one shot" le jour de l'événement ?
Ces questions, nous nous les sommes posées de nombreuses fois au sein de Fréquence écoles. Et nous avons, au fil des années, préparé des supports et outils (toujours ludiques et accessibles) pour tenter de prolonger cette expérience de médiation hors événementiel. Et c'est sûrement votre cas à vous aussi ! Alors, si l'on partageait tout ça pour s'inspirer, partager des bonnes pratiques et des initiatives originales lors de Super Demain ?

Lors de cet atelier, l'association Fréquence écoles et les autres participants vous partageront leurs trucs, astuces et ressources pour prolonger une expérience de médiation numérique à destination des parents... Et vous serez invité(e)s à faire de même !

→ AVEC
Angela Blachère, chargée de communication pour Fréquence écoles et coordinatrice éditoriale du média des parents de Super Demain.
Caroline Bonnard, journaliste, médiatrice et formatrice au sein de Fréquence écoles, programmatrice pour Super Demain.

Guider l'exploration de nos émotions avec les jeux vidéo

14h30 à 15h30 - ATELIER N.1-B

De nombreux jeux vidéo se révèlent particulièrement adapté à l'accompagnement des émotions des enfants comme des adolescents. Pourtant, jouer sans émotion, devrait interpeller notre vigilance

Cet atelier permettra d'identifier les différents potentiels émotionnels d'une sélection de jeux variés, pour créer des canevas d'expériences qui visent l'apprentissage, l'écoute et le partage des émotions à destination d'un public jeune, à partir de 6 ans.

→ AVEC
Milan Hung, psychologue clinicienne, psychothérapeute spécialisée dans les usages du numérique et du jeu vidéo chez l'enfant, l'adolescent et la famille. Membre du comité d'experts de l'Observatoire de la Parentalité et de l'Éducation Numérique (OPEN).

Mixer éducation à l'image et éducation aux émotions avec Décod'image

10H45 À 11H45 - DÉMO N.1

Avec Décod'image, le Quai des Savoirs accompagne les élèves du CE2 au CM2 à se questionner sur les images qu'ils rencontrent. Présent dans l'espace dédié à "l'apprentissage par le faire" le Plateau Créatif, cet atelier d'éducation à l'image propose aux jeunes de se mettre en scène devant un fond vert et de créer des images truquées avec pour but de faire émerger des émotions à celles et ceux qui les consultent. Durant cet atelier, les élèves adoptent une posture active et créative où ils devront parcourir plusieurs étapes de réflexion et de collaboration.

→ AVEC
Floriane Storer, responsable du Plateau créatif (espace dédié aux 7-15 ans, à la culture maker et numérique) au Quai des Savoirs de Toulouse

Cette démonstration vous permettra d'obtenir des clés pour aborder la notion d'intention de publication avec le jeune public et le décryptage des émotions que suscitent les images. Vous découvrirez aussi comment utiliser de la réalité augmentée sur fond vert pour fabriquer facilement des images avec les jeunes.

Comprendre les théories du complot avec le mémocomplot pour mieux les débunker

14H30 À 15H30 - DÉMO N.1

Les théories du complot sont des récits pseudo-scientifiques, interprétant des faits réels comme étant le résultat de l'action d'un groupe caché ou qui agirait secrètement pour modifier le cours des événements en sa faveur et au détriment de l'intérêt public. Le mémocomplot est une séquence éducative qui permet d'en découvrir 32 mais surtout de comprendre leurs caractéristiques et leur fonctionnement.

Cette démonstration vous permettra de prendre en main cet outil adapté aux enfants et aux adolescents, participatif, en licence ouverte et accessible même aux professionnels débutants dans l'éducation à l'information.

→ AVEC
Vincent Bernard, médiateur numérique expérimenté et coordinateur de Bornybuzz numérique, à Metz.

Matérialiser le poids des données numériques avec l'atelier Datagiga

12H À 13H - DÉMO N.1

Le numérique, souvent perçu comme immatériel, a un impact environnemental significatif mais difficile à visualiser. Un smartphone par exemple, a besoin de nombreuses infrastructures et ressources naturelles pour fonctionner et même exister. Mais il peut aussi être un outil clé pour mettre en place des gestes éco-responsables pour petits et grands ! L'atelier Datagiga permet de sensibiliser les enfants de plus de 8 ans à l'écologie du numérique de manière ludique et interactive. À l'aide de sable et de balance, les enfants sont invités à matérialiser des données numériques et à comparer leur poid.

Cette démonstration vous permettra de découvrir des activités pour aborder l'écologie du numérique avec des enfants et d'identifier les notions importantes à leur transmettre pour agir pour un numérique responsable.

→ AVEC
Lou Vettier, designer indépendante, diplômée de l'école Boulle en design produit. Elle aime fabriquer des objets à dimension pédagogique.

Questionner communications en ligne avec l'atelier Moji-moji

12H À 13H - DÉMO N.1

Les emojis sont partout dans nos communications, mais d'où viennent-ils ? Et à quoi nous servent-ils vraiment ? Avec l'atelier Moji-moji, les enfants comprennent comment les emojis véhiculent des émotions en se substituant à la communication non-verbale, et la façon dont leur usage et leur interprétation peut transformer la signification d'un texte.

Cette démonstration permettra de vous faire découvrir les ressources pédagogiques de cet atelier et comment accompagner les 10-12 ans à questionner la manière dont nous communiquons en ligne ainsi que la réception de ces messages par leur destinataire.

→ AVEC
Nicolas Caussade, médiateur numérique et culturel au sein de Fréquence écoles.

Réinventer l'éducation au numérique des plus jeunes, avec Tapioca toys

10H45 À 11H45 - DÉMO N.0

Avez-vous déjà plongé vos bras dans un bain de plumes ? Assisté à un concert d'instruments liquides ? Les Tapioca Toys constituent une famille d'interfaces tangibles qui favorisent toutes les nuances de gestes que le corps autorise et permettent ainsi de piloter des machines numériques de manière absolument naturelle. À l'aide de matériaux tels que des graines de tapioca, du riz, des chaînettes, des plumes, ou même des liquides, disposés sur une surface transparente et dont les mouvements sont suivis, les Tapioca Toys créent de la musique, des formes animées ou encore des paysages virtuels. Ils sont nés du concept d'interfaces "sales", ou "bruitées": des interfaces du monde réel, qui tirent parti de toute la palette de nuances qu'elles engendrent naturellement.

Cette démonstration vous permettra de cerner la notion d'interface tangible ainsi que le concept d'interface "sale" ou "bruitée", et de découvrir les usages d'interfaces de cette catégorie en psychomotricité, notamment dans l'accompagnement du développement de l'intégration sensorielle chez des enfants atteints de Troubles du Spectre Autistique (TSA).

→ AVEC
Matthieu Savary, designer de services numériques au sein de Smallab Collective et de User Studio
Gabrielle Heynen, directrice artistique, designer de services numériques au sein de Smallab Collective et de User Studio

Le village des émotions : accompagner les tout-petits à reconnaître et nommer les émotions

15H45 À 16H45 - DÉMO N.0

Nous le savons tous, les jeunes enfants regardent des dessins animés et dans cette découverte médiatique d'histoires sensationnelles, ils vivent de nombreuses émotions, qu'ils ont bien souvent du mal à qualifier et à gérer. Pour cette nouvelle édition de Super Demain, Fréquence écoles a décidé de concevoir un nouveau dispositif qui s'intéresse aux images qui bougent, à ce qu'elles font vivre aux jeunes enfants et à la manière dont nous pourrions aider les professionnels de l'éducation, de la culture, de l'enfance à intervenir sur ce sujet.

Cette démonstration permettra de vous faire découvrir le village des émotions, un dispositif pédagogique qui s'appuie sur des extraits de dessins animés, adapté pour les enfants de 3 à 6 ans, pour qu'ils apprennent à nommer les émotions ressenties par les autres et qu'ils soient capables de repérer les signes physiques visibles de l'émotion.

→ AVEC
Gaëtan Bailly,formateur et médiateur numérique au sein de Fréquence écoles

Découvrir des outils pour la parentalité numérique

12H À 13H - DÉMO N.0

Près d'un parent sur deux ne se sent pas suffisamment accompagné dans l'encadrement des pratiques numériques de son enfant. Face aux défis de la parentalité à l'ère du numérique, le CLEMI, centre pour l'éducation aux médias et à l'information, a lancé une campagne de sensibilisation et un kit de médiation sur l'usage des écrans, conçus pour les professionnels qui conseillent et soutiennent les parents.

Cette démonstration vous permettra de découvrir le contenu du kit et les premières pistes pour s'en saisir dans le cadre de son activité professionnelle.

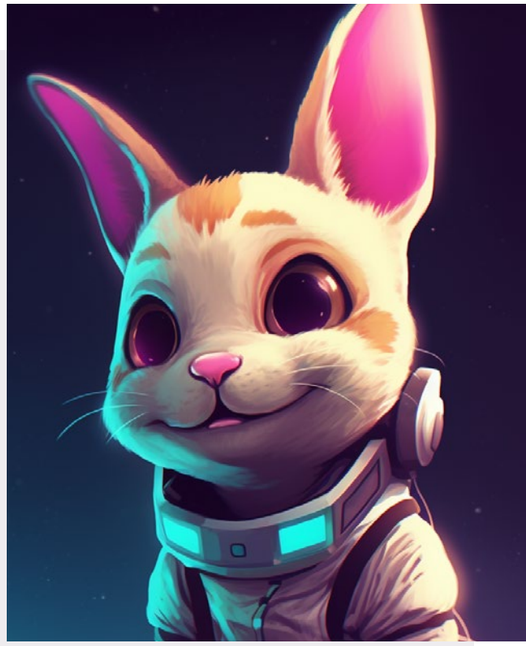
→ AVEC
Stéphanie Valade, chargée de parentalité numérique et Thomas Rouchié, chef de projet des cités éducatives, au CLEMI (Centre pour l'éducation aux médias et à l'information), organisme en charge de l'éducation aux médias et à l'information (ÉMI) dans l'ensemble du système éducatif français.

Accompagner l'égalité entre les filles et les garçons, avec "Chill & Play, quand les ados font genre"

12H À 13H - DÉMO N.0

Comment les loisirs connectés des ados varient-ils selon le genre ? Les jeunes sont-ils exposés aux mêmes interactions et comportements sur Internet ? Quels sont les enjeux en termes d'un meilleur Internet pour tous et toutes ?
« Chill&Play » est un outil d'animation développé par Media Animation pour aborder les enjeux d'égalité de genre dans les pratiques numériques récréatives des jeunes. L'animation fut menée dans le cadre d'une recherche-action auprès de 80 ados de la Fédération Wallonie-Bruxelles. Les résultats ont ainsi mis en lumière plusieurs différences dans la façon dont les jeunes investissent leurs loisirs en ligne, que ce soit sur les réseaux sociaux ou dans les jeux vidéo, en fonction de leur identité de genre.

Cette démonstration vous permettra de découvrir les résultats de la recherche-action menée par Media Animation sur le sujet de l'égalité, de présenter la ressource Chill&Play et d'aborder l'impact de ce dispositif en matière d'éducation aux médias.



→ ANIMÉ PAR
Anne-Claire Orban, coordinatrice de projets européens, **Simon Hurd,** chargé d'études, au sein de Média Animation.

DÉCOUVRIR LE PROGRAMME D'ATELIERS POUR LES FAMILLES

L'équipe de Fréquence écoles, pour réussir le pari de la mobilisation grand public, s'est attelée à la production de nouveaux dispositifs éducatifs pour développer les compétences numériques des enfants et de leurs parents.

36 ateliers seront ainsi déployés durant deux jours pour accueillir 4000 personnes et leur faire vivre des expériences ludiques et apprenantes apprenantes, au sein de 5 espaces différenciés :

4

espaces adaptés aux différents âges des enfants

1

espace consacré aux émotions vécues dans les mondes médiatiques et numériques

UN ESPACE CONSACRÉ AUX ÉMOTIONS,

POUR DÉCOUVRIR ET S'AMUSER AUTOUR DU SUJET DE CETTE ÉDITION DE SUPER DEMAIN

Une création originale de Fréquence écoles. Pour tous et toutes, à partir de 3 ans

5 ÉTAPES = 1 ÉMOTION

Un atelier ludique pour découvrir les 5 étapes du processus émotionnel, en les remettant dans l'ordre.

LE JUSTE MOT

Un jeu de classement pour aider les enfants à découvrir le vocabulaire des émotions et les mots adaptés pour formuler l'intensité.

LA ROUE DES ÉMOTIONS

Un atelier ludique pour aider les familles à utiliser la roue des émotions autour de leur expérience du numérique à la maison.

MES ÉMOTIONS, LES AUTRES ET MOI

Une expo interactive pour découvrir comment les enfants apprennent à réguler leurs émotions et le rôle que les adultes "co-régulateurs" ont à jouer.

LES PETITS THÉÂTRES DES ÉMOTIONS

Un espace spectacle pour mimer les émotions afin de les faire reconnaître à leur public.

3 EXEMPLES DE DISPOSITIFS AU CŒUR DE L'ESPACE DES TOUT-PETITS

POUR ACCOMPAGNER LES PREMIERS PAS DE L'ÉDUCATION AU NUMÉRIQUE.

Cette année encore l'espace petite enfance, permettra aux parents d'aller à la rencontre de professionnels formés pour échanger sur la place du numérique à la maison. Sans compter que les plus jeunes, pourront découvrir dans un lieu "sans chaussure" des activités qui allient tangibles et numériques.

LE VILLAGE DES ÉMOTIONS

Ce dispositif propose aux jeunes enfants de découvrir au coeur de 4 cabanes, une émotion : la joie, la tristesse, la surprise et la peur. A l'intérieur des maisonnettes, un montage vidéo met en scène des personnages de dessins animés et permet aux enfants d'identifier l'émotion associée. Enfin, au centre du village, un médiateur engage une discussion sur les images et les mécanismes utilisés pour susciter des émotions, entamant ainsi le début de l'éducation à l'image !

Conçu par Fréquence écoles.

SEQUENCY

Avec Sequency, les enfants peuvent apprendre les concepts de base de la logique informatique de manière ludique et interactive avec un robot et des blocs connectables.

Un dispositif conçu par Théo Schlegel et Antoine Adamy.

TAPIOCA TOYS

En participant à diverses activités telles que des jeux de lumière ou en utilisant une table interactive où les enfants manipulent des graines de tapioca pour créer des sons, les enfants améliorent leurs capacités sensorielles en interagissant avec des dispositifs technologiques.

Un dispositif conçu par User Studio.

13 ATELIERS ORIGINAUX

POUR ÉDUQUER AUTREMENT AU NUMÉRIQUE ET AUX MÉDIAS.

ROBOTPARK

Robotpark est un véritable parc d'attraction pour découvrir, en s'amusant, comment le fonctionnement des robots et leurs différents degrés "d'intelligence" : de l'algorithmie, à la découverte des capteurs jusqu'à l'intelligence artificielle. Grâce à une interface très accessible, les enfants vont pouvoir devenir de réels programmeurs et programmatrices de robots. Autour de défis, en développant leur logique et leur créativité, les enfants vont tester les limites de petites voitures robotisées jusqu'à s'interroger sur l'utilité des machines .

Dès 6 ans.
Conçu par Fréquence écoles en collaboration avec Arthur Baude.

MA PETITE AGENCE

La publicité est le premier contenu médiatique auquel sont exposés les jeunes enfants. Ma Petite Agence les invite à poser un regard critique sur les messages qu'elle leur adresse et à expérimenter la retouche d'image pour questionner la confusion entre les images et la réalité. À travers l'analyse de publicités, les enfants décryptent comment les publicités utilisent nos émotions pour susciter l'adhésion à la marque et favoriser l'achat. Accompagnés par des professionnels de l'image, les enfants sont invités à fabriquer eux-même une publicité en passant par la prise de vue, la retouche et la formulation d'un slogan.

Dès 6 ans.
Conçu par Fréquence écoles.

LA MACHINE À TRIER

Six joueurs se transforment en données numériques dans un ordinateur. Au départ, ils sont mélangés et grâce à un code algorithmique, les joueurs vont finir par être classés. Ce jeu permet la compréhension du fonctionnement des machines et de leur capacité à traiter d'énormes volumes d'informations.

Dès 6 ans.
Une activité imaginée à partir des travaux de Pixees.

YOUTUBEURS YOUTUBEUSES

L'atelier Youtubeur. Youtubeuse. permet de découvrir la création de contenu par la pratique. Des étapes du tournage au montage vidéo, accompagnées d'explications sur l'histoire de YouTube et le modèle économique de la plateforme, les enfants se mettent dans la peau de ces vidéastes qui génèrent des revenus en publiant des vidéos sur YouTube.

Dès 8 ans.
Conçu par Fréquence écoles en collaboration avec Sébastien Bertholet.

INTERFACES CASSE-TÊTE

Les interfaces casse-tête viennent perturber nos habitudes inconscientes dans l'utilisation que nous faisons des outils numériques. Ces mini jeux permettent de ressentir une grande frustration en voyant à quel point quelque chose de si simple, peut devenir si compliqué ! Ils pourront ainsi s'interroger autour des codes de nos outils numériques, tout en se mettant à la place d'une personne qui ne serait pas encore en pleine maîtrise de ces outils.

Dès 8 ans.
Conçu par Fréquence écoles.

ROBOT & ÉMOTION

Un jeu interactif et familial inspiré des jeux télévisuels pour apprendre à utiliser les bons mots clés sur un moteur de recherche, débusquer les pièges tendus par l'animateur et comprendre comment mieux chercher en ligne.

Dès 8 ans.
Conçu par Fréquence écoles.

PLUS OU MOINS

Le jeu de cartes «Plus ou moins» vise à aider les enfants à prendre conscience des stéréotypes de genre présents dans les dessins animés et les médias en général. En classant leurs personnages de dessins animés favoris en fonction de leur genre ou de leur apparence, les enfants apprennent progressivement comment les images que nous voyons influencent notre perception du monde et des individus.

Dès 6 ans.
Conçu par Fréquence écoles.

LES DESSOUS D'INTERNET

Les dessous d'Internet propose de rendre accessible à tous les mondes cachés du numérique. Par la manipulation et la mise en action avec des défis simples, ce dispositif permet de décrypter le chemin des données, de comprendre la réalité matérielle d'Internet pour rendre visible ce monde invisible et appréhender le stockage des données numériques.

Dès 8 ans.
Conçu par Fréquence écoles.

PLAYROOM "SPÉCIALE ÉMOTION"

L'espace Playroom, offre l'opportunité de jouer en famille à une sélection de jeux méticuleusement préparée.
Les parents et leurs enfants peuvent ainsi faire l'expérience d'une émotion en particulier (rire, apaisement, peur, frustration ou stress), de discuter ensuite de ce que génère cette émotion dans le jeu, ou d'exprimer une émotion en découvrant comment les jeux vidéo peuvent être des espaces d'expression ou d'apaisement.

Dès 6 ans.
Conçu par Fréquence écoles en collaboration avec Gautlhier Gomes-Leal.

RÉPONSE À TOUT

Un atelier interactif pour comprendre les relations - étranges - que nous nouons avec les robots et les machines, et la manière dont les émotions que nous ressentons face à eux et celles qu'ils imitent, agissent finalement sur nos relations avec nos outils numériques, et ce dès l'enfance.

Dès 8 ans.
Conçu par Fréquence écoles.

IL ÉTAIT DES FOIS

Il était des fois est un monde merveilleux où les enfants sont les auteurs d'histoires : la distribution des rôles, le choix du personnage principal, la confrontation des narrations. Grâce à une application et à quatre activités tangibles, les enfants explorent la notion de point de vue et la difficulté de comprendre une information sans considérer différentes perspectives. En prenant la place à la fois de la princesse, du prince et du dragon, les jeunes enfants développent également leur capacité d'empathie.

Dès 6 ans.
Un atelier conçu par le designer Valentin Gall.

MOJI-MOJI

Avec cet atelier consacré aux émojis, les enfants pourront comprendre comment les emojis véhiculent des émotions en se substituant à la communication non-verbale, et la façon dont leur usage et leur interprétation peut transformer la signification d'un texte.

Dès 10 ans.
Conçu par Fréquence écoles en collaboration avec Nicolas Caussade.

DATAGIGA

L'atelier Datagiga permet de sensibiliser les enfants de plus de 8 ans à l'écologie du numérique de manière ludique et interactive. À l'aide de sable et de balance, les enfants sont invités à matérialiser des données numériques et à comparer leur poids.

A partir de 10 ans.
Un atelier conçu par la designer Lou Vettier.

QUI SOMMES-NOUS ?

SUPER DEMAIN & FRÉQUENCE ÉCOLES

En 2023, 12 salariés et plusieurs collaborateurs travaillent en équipe au sein de l'ensemble du territoire national, intervenant auprès de 12 000 jeunes, 800 professionnels de l'action éducative, et 3 000 parents chaque année.

Née en 1991 pour sensibiliser les jeunes à une société de l'information et de la communication alors en plein essor, l'association Fréquence écoles animait historiquement des ateliers de radio.

Puis le développement incroyable du numérique a profondément modifié nos réalités de travail, d'intervention et de formation : rôle central des réseaux sociaux, accès à l'information facilité, big data, transformation du modèle économique des médias...

Aujourd'hui, notre collectif d'experts du numérique, du journalisme, du design, de l'éducation, de la parentalité partagent leurs regards et approches pour développer une éducation au numérique capacitante comme l'inclusion de toutes et toutes dans la société numérique, au sein de l'association Fréquence écoles comme de sa filiale Futur Composé.

Nos manières d'agir ? La conception de ressources de médiation innovantes, l'organisation d'évènements capacitants (Super Demain & Numérique en commun(s)), l'accompagnement de territoires (Brest, Bourges, Gennevillers...), l'intervention et la formation auprès des publics. Par ailleurs, nous avons lancé une activité de recherche et de développement pour penser l'impact de l'éducation au numérique.

L'association Fréquence écoles est reconnue d'intérêt général, et certifiée organisme de formation (Qualiopi).

DES ÉTUDIANTS IMPLIQUÉS

CETTE ANNÉE ENCORE, SUPER DEMAIN S'APPUIE AUSSI SUR LA PARTICIPATION D'ÉTUDIANTS POUR RÉALISER UN ÉVÉNEMENT IMPLIQUANT ET CAPACITANT.

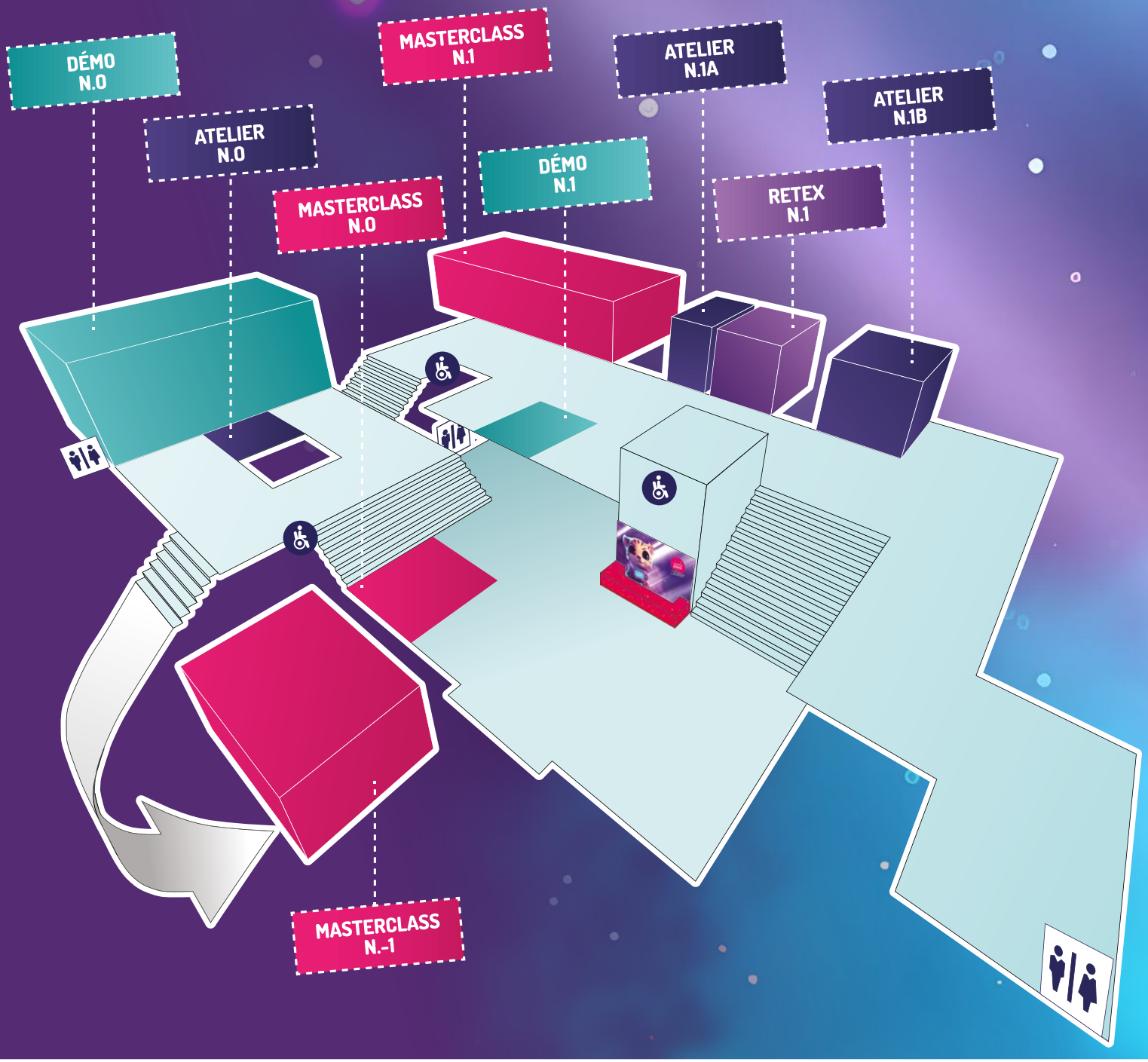
→ Nous avons pu compter sur l'engagement de l'ICOM au sein de l'Université Lumière Lyon 2, avec les étudiants du Master MUSE (Médiations Urbaines, Savoirs et Expertises)

→ Nous avons engagé un double partenariat avec l'École Supérieure de Design de Villefontaine :

- 14 étudiants et étudiantes du DN MADe (Diplôme National des Métiers d'Art et du Design) designer-maker ont conçu 4 dispositifs interactifs sur les émotions ressenties face aux machines. À l'aide de capteurs, de leds et d'actionneurs, l'émerveillement est garanti pour les 3-6 ans, la surprise pour les 6-8 ans, la frustration pour les 8-10 ans et enfin l'excitation pour les 10-12 ans.

- 5 équipes d'étudiants et d'étudiantes, du DN MADe (diplôme national des métiers d'art et du design) en design graphique ont conçu des installations originales pour datavisualiser nos publics et revenir sur leurs pratiques numériques.

LE SUPER PLAN



#SUPER DEMAIN