

Promouvoir la compréhension et l'utilisation par les jeunes des outils numériques à des fins citoyennes, éthiques et responsables

PROJET DE MOBILITÉ ERASMUS+ POUR LES ANIMATEURS DE JEUNESSE
2024-1-FR02-KA151-YOU-000214174

17 - 21 FÉVRIER 2025, BRUXELLES (BELGIQUE)

RAPPORT



INDEX

PROJET	2
ORGANISATION.....	2
CONTEXTE	3
MOBILITÉ DES TRAVAILLEURS DE JEUNESSE.....	3
PARTENARIAT.....	3
DURÉE	5
THÈME.....	5
OBJECTIFS.....	5
PARTICIPANTS.....	5
FRANCE	6
BELGIQUE.....	6
PROGRAMME DES ANIMATEURS DE JEUNESSE.....	7
PROGRAMME	7
JOURNAL DE BORD.....	8
JOUR 1 - LUNDI 17/02/2025.....	8
JOUR 2 - MARDI 18/02/2025.....	8
INTRODUCTION	8
ATELIER "INITIATION À L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE ET AUX TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION"	8
VISITE "DATAWALK.....	9
JOUR 3 - MERCREDI 19/02/2025	9
ATELIER "MARATHON DES RESSOURCES SUR LA CULTURE NUMÉRIQUE"	9
VISITE ET PRÉSENTATION DE LA COMMISSION EUROPÉENNE	10
JOUR 4 - JEUDI 20/02/2025	11
VISITE ET PRÉSENTATION DU FABLAB'KE.....	11
CO-WORKING TIME "SWOT ANALYSIS" (ANALYSE DE RENTABILITÉ)	12
TEMPS DE CO-WORKING "CO-CONSTRUCTION DE SOLUTIONS COMMUNES"	14
ÉVALUATION, BILAN ET CLÔTURE DU PROGRAMME DE MOBILITÉ.....	14
CERTIFICATS YOUTHPASS	16
JOUR 5 - VENDREDI 21/02/2025.....	16

Promouvoir la compréhension et l'utilisation par les jeunes des outils numériques à des fins citoyennes, éthiques et responsables.

PROJET DE MOBILITÉ ERASMUS+ POUR LES ANIMATEURS DE JEUNESSE - 2024-1-FR02-KA151-VOUS-000214174

PROJET

ORGANISATION

[La Ligue de l'Enseignement \(France\)](#) est un mouvement laïque d'éducation populaire qui propose des activités éducatives, culturelles, sportives et de loisirs. Elle vise à garantir l'accès à l'éducation pour tous et à promouvoir une société laïque, la solidarité entre les citoyens et une citoyenneté active, la laïcité. Le mouvement défend une idée, fondée sur l'égalité des droits, face à la transformation de la société française en une société multiculturelle.



L'association [Ligue de l'Enseignement Nouvelle-Aquitaine \(France\)](#) - LENA - est l'union régionale de 12 fédérations. Elle est affiliée/membre du centre confédéral Ligue de l'Enseignement et partage les mêmes objectifs :

- Former des citoyens responsables,
- Lutter contre toutes les inégalités,
- Construire une société plus juste et plus indépendante.

La LENA intervient dans les nombreux domaines de l'éducation permanente qui permettent le progrès démocratique et le plein exercice de la citoyenneté. L'association est composée de 4 départements :

- Formation professionnelle,
- Actions culturelles,
- Camps de vacances et formation des animateurs,
- Développement d'activités régionales (Domaines : Education, Jeunesse, Numérique, Programmes européens KA1 et KA2)

La LENA a une vocation initiale et historique, la jeunesse, qu'elle soit ou non en milieu scolaire et à tous les stades de son développement. Elle cherche à promouvoir l'éducation civique des jeunes, leur capacité à vivre ensemble et à prendre des responsabilités, à s'impliquer dans leur territoire de vie. Elle s'implique donc dans :

- Le domaine de l'éducation populaire et non formelle,
- Le cadre de développement local,
- Le domaine du numérique, de la citoyenneté et de l'engagement,
- Le domaine de l'animation de son réseau pour développer et promouvoir des actions en faveur des jeunes.

Son action vise notamment à :

- Proposer et mutualiser des outils pour faciliter la mise en œuvre de projets régionaux et européens ;
- Créer des ressources innovantes pour les animateurs du réseau ;
- Soutenir la formation continue des animateurs de jeunesse de son réseau ;
- Mettre en place des espaces d'échanges entre animateurs sur leurs pratiques et leurs projets.

L'association souhaite donner à tous les jeunes les mêmes chances de se construire, de réussir leur parcours éducatif et personnel, de s'insérer socialement et professionnellement, de s'émanciper, d'être autonomes et de devenir des citoyens.

Promouvoir la compréhension et l'utilisation par les jeunes des outils numériques à des fins citoyennes, éthiques et responsables.

CONTEXTE

Accréditée Erasmus+ dans le domaine de la jeunesse depuis 2022, LENA développe la mobilité européenne pour les jeunes de son réseau. En [2022](#) et [2023](#), la mobilité des jeunes européens a été intégrée à la rencontre " [Les Jeunes Néo-Aquitains s'Engagent](#) ", événement annuel que la LENA organise depuis 2017. En 2024, afin de développer le partenariat entre les structures européennes de jeunesse qui ont travaillé ensemble en 2022 et 2023, la LENA a proposé à [Learning Seeds \(Grèce\)](#) d'accueillir un échange de jeunes.

Pour la première fois, en 2025, la LENA a organisé une mobilité d'animateurs de jeunesse dans le domaine des compétences, de la compréhension et de l'utilisation du numérique pour les jeunes afin de l'utiliser à des fins civiques, éthiques et responsables. Cette première expérience a été menée par la LENA avec le soutien de La Scientothèque, en Belgique, qui a accueilli le groupe.



MOBILITÉ DES ANIMATEURS DE JEUNESSE

Le projet a été

- Soutenu par le [programme Erasmus+ Jeunesse et Sport \(France\)](#) et la [région Nouvelle-Aquitaine](#)
- Mis en œuvre par la [Ligue de l'Enseignement Nouvelle-Aquitaine \(France\)](#) en partenariat avec [La Scientothèque \(Belgique\)](#)

PARTENARIAT

La LENA a développé ce projet en fonction des besoins et des idées d'un groupe de travail déjà constitué dans le cadre d'un projet régional ([Robotique et Education Populaire](#)), avec des personnes sélectionnées et intéressées par la mobilité.

L'ensemble du groupe, piloté par le LENA, a décidé de prendre contact avec La Scientothèque, structure belge bien connue dans le domaine de l'éducation numérique. Il s'agissait de la première collaboration entre la LENA et [La Scientothèque](#).

Les objectifs principaux étaient de :

- Sceller un nouveau partenariat franco-belge durable dans le temps
- Promouvoir une approche interculturelle pour renforcer la compréhension mutuelle et la coopération entre les travailleurs de jeunesse des deux pays
- Innover dans les approches pédagogiques, les méthodes d'apprentissage et la conception de projets en combinant des idées et des perspectives provenant de pays différents mais parlant la même langue.

Promouvoir la compréhension et l'utilisation par les jeunes des outils numériques à des fins citoyennes, éthiques et responsables.

PROJET DE MOBILITÉ ERASMUS+ POUR LES ANIMATEURS DE JEUNESSE - 2024-1-FR02-KA151-VOUS-000214174

La Scientothèque est une organisation à but non lucratif dont la mission principale est de réduire les inégalités sociales. Son projet consiste à soutenir les jeunes de 4 à 20 ans sous la forme d'ateliers scolaires et extrascolaires en utilisant une approche multidisciplinaire STEAM (sciences, technologie, ingénierie, arts, mathématiques) basée sur l'expérimentation.

Leurs écoles de devoirs (ESD) et les activités qu'elles proposent visent à donner aux jeunes du sens et du plaisir dans leurs apprentissages, à développer leur créativité et à les éduquer à la citoyenneté tout en favorisant l'émancipation sociale.

C'est aussi un lieu d'innovation qui leur permet de développer des ressources et des pratiques pédagogiques du 21^{ème} siècle. En réponse aux demandes des professionnels de l'éducation, ils ont adapté ces ressources et imaginé des dispositifs à effet démultipliateur. Ils ont développé des méthodes d'accompagnement des enseignants et des animateurs des écoles de devoirs, en termes de mise en place d'activités STEAM, et des outils numériques en lien avec les nouveaux référentiels Maths, Sciences.

Leurs objectifs :

- Contribuer à la promotion d'un enseignement attractif, de qualité et accessible à tous
- Prévenir les risques de décrochage scolaire
- Susciter l'intérêt pour les sciences, les technologies et le numérique
- Réduire les inégalités liées au genre et aux milieux d'origine
- Favoriser la construction chez le jeune d'une estime de soi positive
- Faire émerger le sentiment d'autonomie et de compétence
- Renforcer la maîtrise de la langue d'enseignement
- Familiariser les jeunes à une démarche collaborative
- Inciter les enseignants et leurs élèves à mener une réflexion critique et citoyenne transposable à tous les domaines
- Partager notre savoir-faire avec les enseignants et les acteurs du monde associatif
- Proposer des ateliers innovants dans des quartiers où l'offre est trop peu diversifiée

Leur méthodologie :

- Concevoir du matériel pédagogique innovant et créatif en lien avec les sciences et les technologies
- Eveiller la curiosité pour permettre aux jeunes de prendre plaisir à s'approprier les savoirs scolaires et trouver du sens à l'école
- Construire des activités basées sur une approche par projet STEAM
- Organiser des activités en collaboration avec des partenaires académiques
- Mettre en contact notre public avec des personnes ayant une expertise dans le domaine des sciences et des technologies
- Amener les jeunes à rendre compte de leurs expériences à l'écrit comme à l'oral : cahiers d'expériences, affiches, exposés...
- Encourager le travail en équipe
- Transmettre la méthodologie de la démarche scientifique : observation, formulation d'hypothèses, expérimentation, interprétation, vérification
- Co-construire avec les enseignants ou les animateurs dans la mise en place d'activités innovantes pour les groupes d'apprenants.

Promouvoir la compréhension et l'utilisation par les jeunes des outils numériques à des fins citoyennes, éthiques et responsables.

La Scientothèque et la Ligue de l'enseignement partagent de nombreuses valeurs, objectifs et méthodes qui justifient le choix de ce partenariat et sa pertinence.

DURÉE

La mobilité a eu lieu du **lundi 17 au vendredi 21 février 2025**. Elle comprenait 2 jours de voyage et 3 jours d'activités.

Elle s'est déroulée :

- Dans les locaux de la Scientothèque
- A la Commission Européenne
- Au Fablab'ke
- Dans le centre ville de Bruxelles

Les participants ont été logés dans un hôtel du centre-ville : l'[hôtel Villa Royale](#).

THÈME

Le thème de la mobilité des animateurs de jeunesse était : **Promouvoir la compréhension et l'utilisation par les jeunes des outils numériques à des fins citoyennes, éthiques et responsables.**

Ce thème a été défini par le groupe de travail français, en lien avec les préoccupations des animateurs de jeunesse.

OBJECTIFS

La mobilité des travailleurs de jeunesse était composée d'ateliers, d'activités non formelles, de visites, de travail partagé et de temps de réflexion.

Les objectifs étaient les suivants :

- Encourager les gens à se connaître et à connaître les outils, les projets et les ressources développés par les 2 organisations principales et les participants.
- Découvrir des lieux, des ressources, des pratiques et des personnes inspirantes, par exemple des centres de médiation numérique, des institutions politiques et des espaces d'exposition à Bruxelles.
- Co-construire des solutions basées sur les besoins et les enjeux identifiés par les organisations en lien avec le thème de la mobilité : comment encourager les jeunes à comprendre et à prendre en main la technologie numérique à des fins civiques, de manière éthique et responsable ?

A travers des visites, des rencontres, des activités et des temps de travail collaboratif, l'objectif de la mobilité était de permettre aux animateurs de découvrir de nouvelles pratiques et ressources, de se questionner, de se former et de se mettre en réseau, afin de développer à court, moyen et long terme de nouvelles pratiques avec les jeunes qu'ils encadrent.

PARTICIPANTS

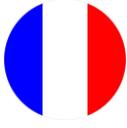
La mobilité des animateurs de jeunesse impliqués :

- Une animatrice/facilitatrice: Layla Mourtada (La Scientothèque, Belgique)
- une cheffe de groupe / animatrice / facilitatrice : Sarah Gourvil (LENA, France)
- 20 animateurs des 2 pays européens (étudiants, salariés, bénévoles).

Promouvoir la compréhension et l'utilisation par les jeunes des outils numériques à des fins citoyennes, éthiques et responsables.

PROJET DE MOBILITÉ ERASMUS+ POUR LES ANIMATEURS DE JEUNESSE - 2024-1-FR02-KA151-VOUS-000214174

FRANCE



10 animateurs de différentes organisations : [Espace Numérique Sud Charente](#), [Ville de La Jarrie](#), [Ligue de l'enseignement de la Gironde](#), [Ligue de l'enseignement des Landes](#), [Ligue de l'enseignement de la Corrèze](#), [Récréasciences](#), [TUCSS](#), [Biblio.Gironde](#), [Médiathèque d'Izon](#).

BELGIQUE



10 animateurs de jeunesse de différentes organisations : [La Scientothèque](#), [CRÉDASC](#), ASBL Super Etudiant, [FOR'J](#).

PROGRAMME DE LA MOBILITE

PROGRAMME

Jour 1 17/02/2025	Arrivée des participants français Dîner et installation à l'hôtel	
Jour 2 18/02/2025	Matinée	<ul style="list-style-type: none">● Introduction Série de jeux dynamiques et brise-glace Présentation du programme (calendrier des activités et ateliers, objectifs et résultats attendus) Présentation des participants Présentation de l'organisation hôte
	Après-midi	<ul style="list-style-type: none">● Atelier d'initiation à l'intelligence artificielle et à l'informatique Présentation et expérimentation des ateliers réalisés par La Scientothèque● Visite "Datawalk » Une "Datawalk" à travers Bruxelles : identifier et analyser les objets/infrastructures qui collectent des données auprès des citoyens dans le centre de Bruxelles (par exemple, des caméras de surveillance, des panneaux interactifs, etc.)
	Soirée	<ul style="list-style-type: none">● Dîner belge typique
Troisième jour 19/02/2025	Matin	<ul style="list-style-type: none">● Atelier "Marathon des ressources" Présentation d'outils, de projets et de ressources intéressants utilisés et conçus ou non par les organisations participantes, suivie d'une application pratique. Création d'un padlet commun.
	Après-midi	Visite et présentation de la Commission européenne " <i>DESSINER L'AVENIR DE L'EUROPE : LA COMMISSION EUROPEENNE EN ACTION</i> " par Julia CALAY (SCIC), membre de l'équipe d'orateurs internes de la direction générale de la communication. " <i>SE PREPARER ET AGIR POUR DEVELOPPER UNE EDUCATION NUMERIQUE A LA HAUTEUR DES DEFIS : POLITIQUE ET ACTIONS EUROPEENNE</i> " par Alain THILLAY (DG EAC) Gestionnaire politique, DG Éducation, Jeunesse, Sport et Culture
	Soirée	<ul style="list-style-type: none">● Dîner
Jour 4 20/02/2025	Matinée	<ul style="list-style-type: none">● Visite et présentation du Fablab'ke, un espace de fabrication numérique équipé de machines et d'outils tels que des imprimantes 3D, des découpeuses laser, des brodeuses numériques, etc. Un espace qui promeut les méthodes d'enseignement STEAM et se concentre sur l'apprentissage par la pratique pour les 8-25 ans.● Temps de co-working sur les pratiques et ressources découvertes avec la méthode SWOT pour répondre à la question "quelles sont les faiblesses, les forces, les opportunités et les menaces communes à la culture numérique des jeunes en France, en Belgique et plus largement en Europe".
	Après-midi	<ul style="list-style-type: none">● Temps de travail en commun : co-construction de solutions basées sur les besoins et les problèmes identifiés en matière de culture numérique pour les jeunes Brainstorming pour développer des solutions créatives aux problèmes identifiés la veille, les présenter et en discuter.
	Soirée	<ul style="list-style-type: none">● Évaluation, bilan et clôture du programme de mobilité● Dîner
Jour 5 21/02/2025	Départ des participants français	

JOURNAL D'ACTIVITÉ

Promouvoir la compréhension et l'utilisation par les jeunes des outils numériques à des fins citoyennes, éthiques et responsables.

PROJET DE MOBILITÉ ERASMUS+ POUR LES ANIMATEURS DE JEUNESSE - 2024-1-FR02-KA151-VOUS-000214174

JOUR 1 - LUNDI 17/02/2025

Le lundi 17 février, l'équipe française a pris le train depuis différentes villes de Nouvelle-Aquitaine jusqu'à Bruxelles, puis a dîné et s'est installée à l'hôtel.

JOUR 2 - MARDI 18/02/2025

INTRODUCTION

Après quelques jeux pour apprendre à se connaître, la mobilité des animateurs de jeunesse a commencée.

La LENA a démarré par une présentation du programme, le calendrier des visites et des ateliers, les objectifs et les résultats attendus de la mobilité. Les participants ont ensuite eu l'occasion de se présenter à l'aide d'une présentation PowerPoint commune préparée à l'avance. Enfin, la structure d'accueil a été introduite par sa directrice, Patricia Corieri, et ses activités ont été présentées par



d'autres participants de La Scientothèque.

ATELIER "INITIATION À L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE ET À L'INFORMATIQUE"

L'équipe de La Scientothèque nous a présenté quelques jeux et ateliers qu'elle réalise autour de l'intelligence artificielle et de l'informatique. Nous avons eu la possibilité d'expérimenter :

- Jeux sur la compréhension des algorithmes
- Frise chronologique sur l'IA et discussion autour des enjeux

L'objectif était de présenter aux participants des jeux éducatifs simples qu'ils pourraient utiliser avec leur



public sur ce sujet, et de leur donner des conseils sur la manière de les animer.

Promouvoir la compréhension et l'utilisation par les jeunes des outils numériques à des fins citoyennes, éthiques et responsables.

PROJET DE MOBILITÉ ERASMUS+ POUR LES ANIMATEURS DE JEUNESSE - 2024-1-FR02-KA151-VOUS-000214174

VISITE "DATAWALK »

L'objectif d'une "DATAWALK" est d'identifier et d'analyser les objets et les infrastructures qui collectent des données auprès des citoyens dans les environnements urbains, afin d'apporter aux participants une compréhension critique de la manière dont les villes modernes fonctionnent comme des écosystèmes de collecte de données. Cette approche éducative innovante combine l'exploration physique et la culture numérique, encourageant les participants à prendre conscience de la nature omniprésente de la collecte de données dans les espaces urbains contemporains. Dans le cas présent, nous nous sommes rendus dans le centre de Bruxelles, où nous avons effectué une visite guidée à travers divers quartiers et espaces publics où la collecte de données est permanente. Au cours de notre promenade, nous avons fait des arrêts stratégiques autour d'infrastructures clés de collecte de données, y compris des caméras de surveillance, des panneaux d'information interactifs, des feux de circulation intelligents, des points d'accès Wi-Fi et d'autres dispositifs urbains connectés qui font partie de l'infrastructure numérique de la ville. Chaque arrêt a été l'occasion d'examiner de près ces technologies et de comprendre leur fonction au sein de l'écosystème urbain au sens large. Le guide, un participant expérimenté de La Scientothèque, a apporté une expertise précieuse à l'expérience en expliquant le fonctionnement de ces machines, leurs spécifications techniques et leur intégration dans les systèmes de gestion de la ville. Au-delà des aspects techniques, le guide a animé une discussion intéressante et stimulante sur la sécurité et la surveillance, en explorant l'impact de ces technologies sur la vie quotidienne et en s'interrogeant sur leurs implications pour la liberté des citoyens et le droit à la vie privée. Cette expérience d'apprentissage interactive a encouragé les participants à réfléchir de manière critique à l'équilibre entre l'efficacité urbaine, la sécurité publique et la protection de la vie privée. Les discussions ont soulevé des questions importantes sur le consentement, la transparence et le contrôle démocratique des technologies de surveillance, aidant les participants à développer une compréhension plus nuancée de la relation complexe entre la technologie, la gouvernance et les libertés civiles dans les villes européennes modernes.



JOUR 3 - MERCREDI 19/02/2025

ATELIER "MARATHON DE RESSOURCES SUR LA CULTURE NUMÉRIQUE"

Présentation d'outils, de projets et de ressources intéressants utilisés et conçus ou non par les organisations participantes, suivie d'une application pratique. Création d'[un Padlet commun](#) pour regrouper toutes les ressources intéressantes présentées ainsi que des ressources complémentaires, toutes classées par thèmes.

Voici la liste des ressources/projets/outils présentés par les participants :

- La plateforme [code.org](#) par la Médiathèque l'Aïga d'Izon
- Le projet [Step by Step](#) par la FAL19
- Le projet [Robocup junior](#) par la Ville de La Jarrie
- Le projet UCIA par la Ligue de l'enseignement Gironde
- L'application [Dessine ton jeu](#) par Biblio.Gironde
- La plateforme [Citizen Code](#) par la Ligue de l'enseignement des Landes
- Le projet [#Diversity.x #CrlActivity.x](#) par FOR'J

Promouvoir la compréhension et l'utilisation par les jeunes des outils numériques à des fins citoyennes, éthiques et responsables.

- Le jeu de société Data Escape par La Scientothèque
- Le projet [DIGCOMP AE](#) par la LENA
- Le jeu de société [Web runners](#) par la LENA.



VISITE ET PRÉSENTATION DE LA COMMISSION EUROPÉENNE

Nous avons eu l'occasion de suivre 2 présentations différentes :

1. " *DESSINER L'AVENIR DE L'EUROPE : LA COMMISSION EUROPEENNE EN ACTION* " par Julia CALAY (SCIC), membre de l'équipe des intervenants internes de la Direction Générale de la Communication.

Cette présentation nous a permis de comprendre le cadre institutionnel et les processus décisionnels de la Commission européenne, offrant aux participants une vue d'ensemble du fonctionnement de cette institution européenne clé. Nous avons pu explorer la manière dont les politiques de l'UE sont élaborées, mises en œuvre et communiquées dans les États membres, ce qui nous a permis d'acquérir une connaissance approfondie des mécanismes complexes qui régissent l'élaboration des politiques européennes.

La session nous a également permis de mieux comprendre le rôle central de la Commission dans la définition des priorités stratégiques et de l'orientation future de l'Europe, démontrant ainsi comment le leadership européen s'attaque aux défis et aux opportunités contemporains.

En outre, nous avons découvert les stratégies de communication sophistiquées utilisées pour impliquer les citoyens et les parties prenantes dans la gouvernance européenne, en comprenant comment la Commission comble le fossé entre la prise de décision institutionnelle et la participation du public.

Enfin, cette présentation nous a permis de découvrir les possibilités de carrière et les parcours au sein des institutions européennes, en fournissant des conseils pratiques à ceux qui souhaitent exercer des fonctions professionnelles dans le cadre de l'Union européenne.

2. " *PRÉPARER ET AGIR POUR DÉVELOPPER UNE ÉDUCATION NUMÉRIQUE DÉFIANTE : politique et action européennes* " par Alain THILLAY (DG EAC) Policy Manager, DG Education, Jeunesse, Sport et Culture

Promouvoir la compréhension et l'utilisation par les jeunes des outils numériques à des fins citoyennes, éthiques et responsables.

PROJET DE MOBILITÉ ERASMUS+ POUR LES ANIMATEURS DE JEUNESSE - 2024-1-FR02-KA151-VOUS-000214174

Cette présentation nous a permis d'examiner l'approche globale de l'Union européenne en matière de transformation numérique de l'éducation, en fournissant une compréhension approfondie de la façon dont l'UE aborde stratégiquement les besoins évolutifs des systèmes éducatifs modernes. Nous avons acquis des connaissances précieuses sur le plan d'action pour l'éducation numérique et sa mise en œuvre dans les États membres, en apprenant comment ce cadre ambitieux se traduit par des actions concrètes aux niveaux national et régional.

La session nous a également permis d'explorer la manière dont la politique européenne aborde spécifiquement les lacunes en matière de compétences numériques et promeut la culture numérique, démontrant ainsi l'engagement de l'UE à s'assurer que tous les citoyens sont dotés des compétences numériques essentielles.

En outre, nous avons découvert les différents mécanismes de financement et les programmes de soutien disponibles pour les initiatives d'éducation numérique, en comprenant comment les ressources financières sont allouées pour stimuler l'innovation et l'accessibilité dans la technologie éducative. La présentation a permis de discuter des défis et des opportunités liés à l'intégration de la technologie dans les systèmes éducatifs, offrant ainsi une perspective équilibrée sur les complexités de la transformation numérique dans l'éducation.

Enfin, nous avons pu analyser les meilleures pratiques et les approches innovantes de la pédagogie numérique en Europe, en examinant les études de cas réussies et les tendances émergentes qui façonnent l'avenir de l'apprentissage numérique à travers le continent.



JOUR 4 - JEUDI 20/02/2025

VISITE ET PRÉSENTATION DU FABLAB'KE

Le [Fablab'ke](#) est un espace de fabrication numérique équipé de machines et d'outils tels que des imprimantes 3D, des découpeuses laser, des machines à broder numériques, etc. C'est un espace qui promeut les méthodes d'enseignement STEAM et se concentre sur l'apprentissage par la pratique pour les 8-25 ans. La structure est membre du réseau de La Scientothèque et est implantée à la Maison de la Culture et de la Cohésion Sociale de Molenbeek.

Promouvoir la compréhension et l'utilisation par les jeunes des outils numériques à des fins citoyennes, éthiques et responsables.

PROJET DE MOBILITÉ ERASMUS+ POUR LES ANIMATEURS DE JEUNESSE - 2024-1-FR02-KA151-VOUS-000214174

Nous avons été accueillis par les deux employés qui nous ont expliqué leurs projets et nous ont donné l'occasion d'essayer certaines machines, comme la machine à broder numérique par exemple.



TEMPS DE TRAVAIL COMMUN "ANALYSE SWOT"

Nous avons travaillé ensemble, par groupe avec la méthode du "world café", sur les pratiques et les ressources découvertes avec la méthode SWOT pour répondre à la question "quelles sont les faiblesses, les forces, les opportunités et les menaces communes à la culture numérique des jeunes en France, en Belgique et plus largement en Europe".



Promouvoir la compréhension et l'utilisation par les jeunes des outils numériques à des fins citoyennes, éthiques et responsables.

PROJET DE MOBILITÉ ERASMUS+ POUR LES ANIMATEURS DE JEUNESSE - 2024-1-FR02-KA151-VOUS-000214174

FORCES

- Connaissance du public jeune de la formation des acteurs au numérique
- Partage de connaissances entre acteurs et analyse de pratique
- Projets en interne
 - Accès aux ressources et maîtrise des outils
 - Adaptation au public ↳ Ressources pédagogiques variées et adaptées
 - Diversité des acteurs jeunesse / diversité des formations de qualité (thématique et de base) niveau 2024 Ecarts, parents des partenaires (collectivités, institutions)
 - Confiance des jeunes envers les acteurs jeunesse
- ATTRAIT POUR LES JEUNES "CELA LUI PARLE"
 - ↳ Quotidien / 1. omniprésence
- COMPÉTENCE et connaissance Numérique des acteurs jeunesse
- ÊTRE en électronique
- ENGAGEMENT & MOTIVATION DES TRAVAILLEURS JEUNESSES
- QUALITÉS HUMAINES & RELATIONNELLES

FAIBLESSES

- Temps consacré à la sensibilisation limité (Espace des réseaux sociaux / IA)
- Non jugement des parents
- Animateurs et travailleurs sociaux peu formés + INCONFORT = peur du numérique
- Manque de compétences des jeunes au numérique
- (Poisson illimité des GAFAM)?
- MOYENS € + MATÉRIEL + HUMAINS + LOCALS
 - ↳ DONT BÉCILES DE FINANCEMENT DES PROJETS
 - ↳ DONT TOURN-TOUR
- LES COMPÉTENCES PÉDAGOGIQUES + POSTURES?
 - APPELS A PROJET SPECIFIQUE SUR DES THÉMATIQUES EN FONCTION DES PARENTS TANDIS QUE NOUS AVONS BESOIN D'INTERVENIR SUR PLUSIEURS THÉMATIQUES
 - FINANCEMENTS DIFFÉRENTS POUR LA CRÉATION D'INGÉNIERIE ET ANIMATION
 - MANQUE DE PERSONNE FIXE POUR LA COMMUNICATION ET POUR VALORISER LES ACTIONS (Site Internet, Réseaux Sociaux, Flyers...)

Financiers
RH
Matériel

OPPORTUNITÉS

- FORMATION
- APPELS A PROJET
- CO-COCONSTRUCTION
- RESEAU AGGRÉGATE
- TRANSMISSION DE SAVOIR FAIRE - ECHANGES DE PRATIQUES - NOBILITÉS ERREURS
- IMPORTANCE DU NUMÉRIQUE
- NUMÉRIQUE & PROJET EU INDUSTRIEL
- METTRE EN VALEUR LES POTENTIALS, COMPÉTENCES / RÉSULTATS LA CRÉATIVITÉ
- RAPPORT ACCOMPAGNATEUR ↔ JEUNES SUR UN SUJET DANS LEQUEL LES DEUX BAISSENT
- PARTENARIATS / INTERVENANTS (avec leurs matériels)
- RESSOURCES PARTAGÉES → OPEN SOURCE
- Budget fédérateur - Recoup
- Préparation des jeunes à la vie adulte et à certains métiers liés au numérique. (réseaux sociaux, etc...)
- Facilitateur de compréhension dans tous les domaines
- Faire découvrir tout le potentiel numérique

MENACES

- Financements en baisse / Appel à projet chronophage
- Accès au matériel inégal
- Instrumentalisation / vision? des politiques
- Méconnaissance des enjeux de la part des parents, des institutionnels, des jeunes, des établissements scolaires
- "Diabolisation" du numérique
- non confiance sur l'utilisation du numérique
- Manque de formation (mise à niveau) pour les travailleurs?
 - ↳ exclud. rapide des technologies
- Manque de coopération solide entre les travailleurs - pour partager les bonnes pratiques
- ↳ manque de tps. / ~~coopérationnel inégal~~ partage
- Fracture numérique
- Stéréotype de genre
- Hyperpuissance des GAFAM
- Danger des réseaux sociaux: Fake news, cyberharcèlement, Arnaque
- Manipulation de l'OPINION publique par les politiques
- Plus de modération sur les réseaux sociaux
- Forme Grande quantité de débats et de ressous
 - ↳ Comment s'y retrouver?

Promouvoir la compréhension et l'utilisation par les jeunes des outils numériques à des fins citoyennes, éthiques et responsables.

TEMPS DE TRAVAIL COMMUN "CO-CONSTRUCTION DE SOLUTIONS COMMUNES"

L'objectif de ce temps de travail était de co-construire des solutions basées sur les besoins et les problèmes identifiés en matière de culture numérique pour les jeunes. Par groupe, les participants ont fait un brainstorming pour développer des solutions créatives aux problèmes identifiés, les présenter et en discuter.

Ils ont travaillé directement en ligne sur notre présentation commune.

Sensibilisation et formation des professionnels "Formation STEAM"

Partenaires : Associations et collectivités jeunesse partenaires ressources pour la mise en place de projets STEAM (ex lablab)	Budget et financement: européen
Objectifs : <ul style="list-style-type: none">• Former les animateurs à la mise en place d'ateliers STEAM• Identifier les partenaires ressources de proximité• Réduire la fracture numérique• égalité des chances• Partage du savoir-faire• Création de la certification // commission européenne	Ressources à mobiliser :

Mobiliser les parents

Partenaires : Associations dans le domaine de l'accompagnement à la parentalité Associations de parents d'élèves Caisse Allocations Familiales	Budget et financement: Erasmus + CAF
Objectifs : Collecter des témoignages (parents, animateurs, jeunes) pour établir un état des lieux. Organiser des temps d'échange entre professionnels pour synthétiser les informations. Créer un outil ou une méthode pour mobiliser les parents	Ressources à mobiliser : Partenaires identifiés Espaces adaptés à l'échange et la transmission Matériel adapté (ordinateurs, projection, etc.) Plateforme d'échange des ressources à distance. Accès à internet.

Impact the future together

Faire en sorte que les décideurs publics soient au courant de la réalité des usages du numérique des jeunes et de l'action des acteurs jeunesse

Partenaires : <ul style="list-style-type: none">- Administration- Associations d'éducation au numérique ET acteurs jeunesse- INEP- La quadrature du net- Les promoteurs du Net	Budget et financement: Appel à projet / Fonds européens / Entreprises / Communication
Objectifs : <ul style="list-style-type: none">- Monter en compétence sur les enjeux du numérique- Sensibiliser les institutionnels aux enjeux du numérique- Impliquer les représentants politiques dans nos actions- Rencontrer les décideurs publics pour faire du lobbying	Ressources à mobiliser : <ul style="list-style-type: none">- DigiComp pour les compétences- Enjeux : esprit critique- Enquête d'utilisation du numérique des jeunes ex: CRAJEP- Communication (RS, Médias...)- Les jeunes et l'Educat. Nat- Matériel informatique / locaux ...



ÉVALUATION, APPRÉCIATION ET CLÔTURE DU PROGRAMME DE MOBILITÉ

Enfin, pour évaluer leur participation à la mobilité des animateurs de jeunesse, les participants ont pris part à une activité de réflexion en groupe avec le soutien de la plateforme "BEEKAST".

Voici un résumé des questions et des réponses :

- La mobilité a-t-elle répondu à vos attentes ?

Les participants ont tous répondu "oui" à cette question. Ils se disent satisfaits d'avoir pu rencontrer des animateurs d'un autre pays, d'avoir pu échanger des idées et découvrir de nouvelles façons de travailler, de nouvelles ressources, expériences, lieux et approches professionnelles. Ils ont dit que cela leur avait permis de réaliser que la France et la Belgique étaient confrontées à des réalités et à des problèmes similaires. Ils ont également trouvé que la mobilité était bien organisée.

- Avez-vous été satisfaits du contenu ?

Les participants ont répondu "oui" à 73% et "pas tout à fait" à 27%. Les réponses "pas tout à fait" peuvent s'expliquer par la déception suscitée par la visite à la Commission européenne (présentation trop promouvoir la compréhension et l'utilisation par les jeunes des outils numériques à des fins citoyennes, éthiques et responsables).

descendante et pas assez participative) et par le manque de temps pour explorer toutes les ressources présentées.

- **Avez-vous été satisfait des méthodes utilisées ?**

Cette question a reçu un score de 4,47/5. Les participants ont estimé que le temps était bien réparti, à l'exception de la présentation des structures (le mardi matin), qu'ils ont trouvée un peu redondante et longue.

- **Allez-vous utiliser le contenu que vous avez découvert dans votre pratique professionnelle ?**

Les participants ont répondu à 73% "oui" et à 27% "je ne sais pas". Ils ont beaucoup apprécié les présentations sur l'IA et les algorithmes proposées par la Scientothèque, et certains envisagent de les réutiliser dans un futur proche, en les adaptant éventuellement à leur public. Certains d'entre eux ont déclaré qu'ils n'allaient pas réutiliser directement les contenus qu'ils avaient découverts, mais qu'ils les partageraient avec des collègues susceptibles d'être intéressés.

- **Souhaiteriez-vous mettre en œuvre l'une des solutions imaginées ensemble ?**

80% ont répondu "oui", 20% "non". Grâce à un système de vote, nous avons pu définir le projet qui les intéressait le plus, à savoir le développement d'un projet européen basé sur la méthode STEAM pour les animateurs de jeunesse.

- **Qu'avez-vous pensé des conditions de mobilité (lieu, logement, repas) ?**

Cette question a reçu une note moyenne de 4,79/5. Dans l'ensemble, les participants ont été ravis des conditions d'hébergement.

- **Compétences utilisées/développées**

- Coopération, médiation (16%)
- Travail en réseau (16%)
- Travail d'équipe (16%)
- Collaboration interculturelle (13%)
- Communiquer de manière significative (12 %)
- Gestion des ressources (9%)
- Concevoir des programmes d'apprentissage (7%)
- Évaluer et mettre en œuvre le changement (6 %)
- Plaidoyer (5%)

Ces compétences identifiées ont été utilisées pour délivrer le Youthpass à chaque participant.

- **Aspects positifs et négatifs de la mobilité dans son ensemble**

Points positifs mentionnés par les participants :

- Convivialité
- Intense
- Apprendre à se connaître
- L'organisation

Promouvoir la compréhension et l'utilisation par les jeunes des outils numériques à des fins citoyennes, éthiques et responsables.

PROJET DE MOBILITÉ ERASMUS+ POUR LES ANIMATEURS DE JEUNESSE - 2024-1-FR02-KA151-VOUS-000214174

- Rencontre interculturelle
- De belles rencontres enrichissantes
- Partage de ressources
- Échange de compétences
- Visite de sites culturels
- La communication
- Bruxelles
- Partage
- Échanges entre participants
- Échange de pratiques
- Culture
- Ressources pédagogiques
- Rencontre avec des professionnels
- Partager des connaissances
- Découvrir des outils et des ressources intéressants
- Temps informel pour échanger des idées et faire connaissance
- Une organisation de qualité
- De belles rencontres
- La culture
- Découverte de nouvelles ressources
- Rencontre avec d'autres acteurs
- Nouvelles connaissances Nouvelles approches Activités variées
- Rencontres avec des travailleurs belges <3
- Partage d'idées et de revendications
- Bonne alternance entre découverte et moments d'échange
- Nourriture et hébergement
- Organisation : MERCI Sarah et Layla
- Bonne organisation
- Moyens pédagogiques
- Le groupe
- Sensibilisation culturelle
- Visite de la Commission européenne, même si différente de nos attentes
- Terrain d'entente, partage d'idées, défense du travail de jeunesse, mobilité, sorties, ressources pratiques, accessibilité, contact
- Le Fab lab
- Mise en perspective de différents contextes socioculturels, administratifs et politiques.
- La bière
- La promenade du matin
- Les frites
- Le piment <3
- La gestion du groupe (merci Sarah, merci Layla !)

Les points négatifs relevés par les participants :

- Intense
- Le froid
- Problèmes similaires
- Trop COURT
- Manque de temps
- Temporalité
- Peu de temps

Promouvoir la compréhension et l'utilisation par les jeunes des outils numériques à des fins citoyennes, éthiques et responsables.

- Trop peu de temps (seulement 3 jours)
- Très dense
- Plus de temps pour découvrir les ressources en détail
- Temps de voyage (partir plus tôt ?)
- Pas assez de temps pour approfondir
- Pas assez de temps, frustration, pas de débat, pas de représentation de l'action jeunesse lors de la visite de la Commission européenne

- **La mobilité en 1 mot**



Mots et nombre d'occurrences

- Rencontre 3
- Équipe 2
- Chouette 1
- Cohésion 1
- Convivialité 1
- Découverte 1
- Intense 1
- Mobilisant 1
- Nouveauté 1
- Parfait 1
- Progrès 1
- Ressources 1
- Richesse 1
- Super 1
- Échanges 1

- **Commentaires supplémentaires**

- M E R C I
- Super
- à l'année prochaine

Promouvoir la compréhension et l'utilisation par les jeunes des outils numériques à des fins citoyennes, éthiques et responsables.

PROJET DE MOBILITÉ ERASMUS+ POUR LES ANIMATEURS DE JEUNESSE - 2024-1-FR02-KA151-VOUS-000214174

- Merci pour toute l'organisation !
- Merci beaucoup Sarah et Layla pour cette organisation de folie ! A l'année prochaine !
- Quand est-ce que l'on recommence
- Plus de jours pour en profiter, découvrir plus de professionnels et pouvoir pratiquer !
- Merci pour l'organisation !
- Une super expérience !
- Merci à tous pour ces moments d'exception ! Allez, maintenant on va boire une bière ??

Le programme de mobilité a atteint avec succès ses principaux objectifs, à savoir faciliter les échanges professionnels internationaux, le développement des compétences et le partage des ressources entre les travailleurs de jeunesse. Malgré les contraintes de temps, les participants se sont montrés très satisfaits et enthousiastes à l'idée de participer à l'avenir, ce qui témoigne de l'importance du programme pour le développement professionnel et la collaboration internationale dans le domaine du travail de jeunesse.

La journée s'est terminée par une présentation du Youthpass et du document que les participants allaient recevoir après la mobilité, ainsi que par la clôture du programme de mobilité par La Scientothèque et LENA.

JOUR 5 - VENDREDI 21/02/2025

Tous les participants français sont partis en train le vendredi 21 février.

Promouvoir la compréhension et l'utilisation par les jeunes des outils numériques à des fins citoyennes, éthiques et responsables

PROJET DE MOBILITÉ ERASMUS+ POUR LES ANIMATEURS DE JEUNESSE
2024-1-FR02-KA151-YOU-000214174

17 - 21 FÉVRIER 2025, BRUXELLES (BELGIQUE)

RAPPORT

CONTACT ET INFORMATIONS



[Ligue de l'Enseignement Nouvelle-Aquitaine - LENA \(France\)](#)

Sarah GOURVIL, Chargée de mission éducation, jeunesse et numérique
sgourvil@liguenouvelleaquitaine.org



[La Scientothèque \(Belgique\)](#)

Layla MOURTADA, responsable pédagogique et chef de projet
layla@lascientotheque.be