

# CULTURE NUMERIQUE

les activités des  
**Petits Débrouillards**



## Qui sont les Petits Débrouillards ?

Les Petits Débrouillards sont des gens curieux, dynamiques, et passionnés de sciences. Pour nous, la curiosité n'est pas un vilain défaut. C'est par les questions que nous grandissons. Cette perspective permet à tout un chacun, grâce à des sens en éveil, d'observer et d'appréhender son environnement direct, de mieux se l'approprier, d'agir, de s'engager.

## Nos animations

Nous proposons à nos jeunes publics diverses activités, dans différents cadres (scolaires, périscolaires, loisirs, événements, animations de rue, ...) toute l'année.

Cela permet aux jeunes de découvrir et pratiquer des activités scientifiques et techniques à travers une approche ludique et participative. Ils s'approprient les expériences, les démarches d'investigation et mises en situation proposées, découvrent, à leur rythme, différents phénomènes, débattent et font les liens avec des problématiques de la vie quotidienne et de leurs préoccupations.

Une animation peut intégrer des rencontres avec des chercheurs et des visites de sites (laboratoires, musées, etc.).

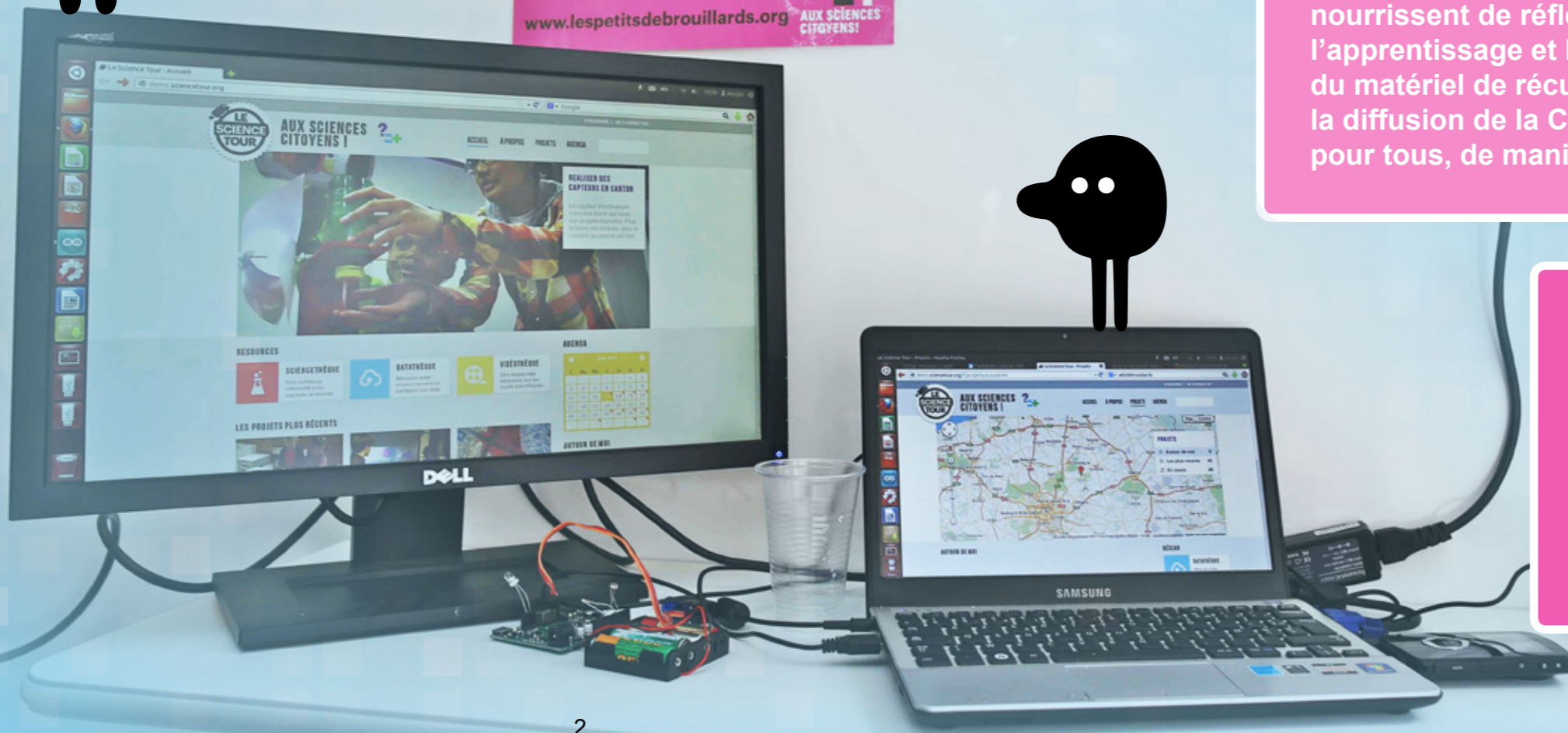
Les petits débrouillards sont aussi des adultes, et proposent des actions de formation et de l'animation d'échanges de pratiques entre professionnels.

## La démarche des Petits Débrouillards

Basées sur la démarche scientifique et plus particulièrement expérimentale, les activités des Petits Débrouillards se nourrissent de réflexions contemporaines sur l'éducation, l'apprentissage et les loisirs. Nous nous efforçons d'utiliser du matériel de récupération, ou peu coûteux, pour favoriser la diffusion de la Culture Scientifique et Technique partout, et pour tous, de manière ludique et participative.

## Ce catalogue

Notre catalogue « Culture numérique » vous présente les multiples dimensions dans lesquelles se déploie notre curiosité, et vous propose des ateliers d'animation, des clubs ou des formations, espérant répondre à vos propres besoins! Parcourez-le et prenez contact avec nous?





# EDUCO MEDIA

## ACTIVITÉS AUTOUR DES MÉDIAS ET RÉSEAUX SOCIAUX

### ATELIERS D'ÉVEIL ET DE DÉCOUVERTE ..... Pages 6 et 7

Fakenews et désinformation  
Internet comment ça marche  
Cyberharcèlement  
Big data/données personnelles quel est l'enjeu ?  
Identité numérique et e-citoyenneté

### PETITS STAGES ..... Page 8

Vidéo et citoyenneté  
Médias et citoyenneté

### POUR ALLER PLUS LOIN ..... Page 9

No filter ! Clubs de jeunes en jumelage  
Ok boomer !;) Formation // Echange de pratiques entre acteurs éducatifs

# EDUCO DATA

## ACTIVITÉS AVEC L'INFORMATIQUE

### ATELIERS D'ÉVEIL ET DE DÉCOUVERTE ..... Pages 14 et 15

Numérique débranché  
Coding goûters  
Jeux vidéos avec Scratch  
Twine

### POUR ALLER PLUS LOIN ..... Page 15

Club d'informatique à Billom

# SOMMAIRE

# EDUCO LABO

## ACTIVITÉS DE FABRICATION AO

### ATELIERS D'ÉVEIL ET DE DÉCOUVERTE ..... Pages 10 et 11

Ateliers faciles // Initiation impression 3D, découpeuse vinyl  
Débrouillo'city  
Laser goûter  
Formation aux machines à commande numérique

### PETITS STAGES ..... Page 12

Fabriquer des robots dansants  
Ouvrez la boîte aux robots  
Débrouillolab //accompagnement de projets

### POUR ALLER PLUS LOIN ..... Page 13

Club émulations électroniques  
Makerspace hebdomadaire avec le Réseau°Effervescients à Chamalières

### APPLICATIONS GÉOGRAPHIQUES ..... Page 16

Open Street Map  
Géographie numérique // accessibilité // mobilité fine

### AUTRES FORMATS DISPONIBLES ..... Page 17

Café des sciences  
Médiation numérique

# EDUCO MEDIA

## ACTIVITÉS AUTOUR DES MÉDIAS ET RÉSEAUX SOCIAUX

Nous proposons des activités de création et des jeux de société pour comprendre l'image, les réseaux sociaux et les nouveaux médias : leurs grandes possibilités et donc bien entendu leurs grandes responsabilités!



### ATELIERS D'ÉVEIL ET DE DÉCOUVERTE

#### Fakenews et désinformation

Cette animation est une succession d'ateliers de pratiques afin de se construire un point de vue critique sur nos rapports aux médias : échanges sur la fabrication de l'information, la manipulation de l'image, le rapport image/texte ou encore les conditions de développement de la rumeur.

**Format** : ateliers d'une demi journée  
**Âge conseillé** : 10 ans et plus

#### Internet comment ça marche

Un florilège de petites activités puzzle, memory, quizz, chronoweb pour comprendre ce qu'est Internet.

**Format** : ateliers d'une demi journée  
**Âge conseillé** : 8 à 12 ans

#### Cyberharcèlement

Le cyber-harcèlement est le fait d'utiliser les technologies d'information et de communication pour porter délibérément atteinte à un individu, de manière répétée dans le temps. Les objectifs de cet ateliers sont premièrement de comprendre quelques notions en jeu dans les situations de cyberharcèlement et deuxièmement d'avoir des éléments pour pouvoir agir.

**Format** : ateliers d'une demi journée  
**Âge conseillé** : 12 ans et plus

#### Big data/données personnelles quel est l'enjeu ?

Big data est un jeu de cartes de sensibilisation aux questions de protection des données personnelles. Ce jeu permet d'acquérir des connaissances et des pratiques numériques responsables et citoyennes.

**Format** : ateliers d'une demi journée  
**Âge conseillé** : 12 ans et plus

#### Identité numérique et e-citoyenneté

Ces activités proposent de répondre à ces questions et de réfléchir individuellement et collectivement à notre identité numérique.

**Format** : formation d'une journée  
**Âge conseillé** : 12 ans et plus





# EDUCO MEDIA

ACTIVITÉS AUTOUR DES MÉDIAS ET RÉSEAUX SOCIAUX

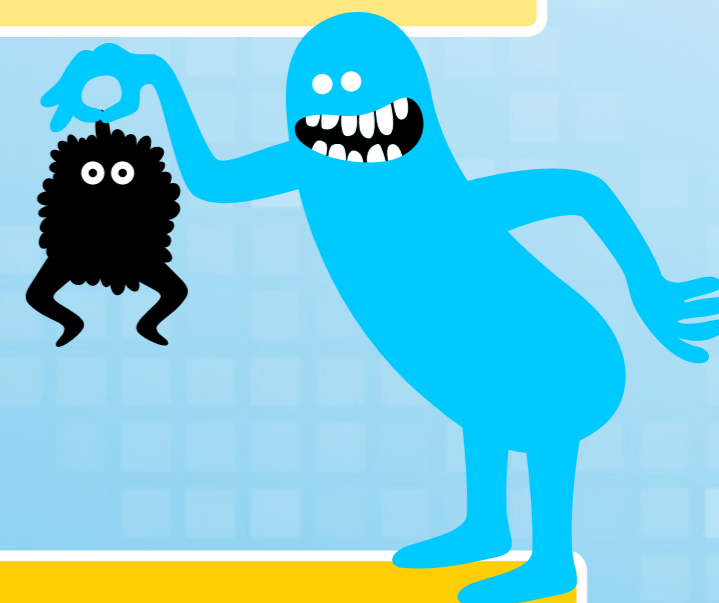


POUR ALLER PLUS LOIN SUR LES QUESTIONS DE MÉDIAS ET DE RÉSEAUX SOCIAUX

## No filter ! Clubs de jeunes en jumelage

Une série de rencontres entre jeunes pour qu'ils puissent échanger entre eux sur leurs pratiques d'internet et sur les réseaux sociaux, sans devoir répondre d'abord aux questions que les adultes se posent pour eux... Nous organisons une conversation entre groupes par échange de capsules vidéos [avec le soutien des Promeneurs du Net]

**Format** : ateliers d'une journée  
**Âge conseillé** : ado only!



## Ok boomer !;) Formation // Echange de pratiques entre acteurs éducatifs

Ateliers menés à partir du visionnage des capsules vidéos produites par les clubs de jeunes, et de l'expérience de chacun.

**Format** : ateliers d'une journée  
**Âge conseillé** : adultes

## PETITS STAGES



### Vidéo et citoyenneté

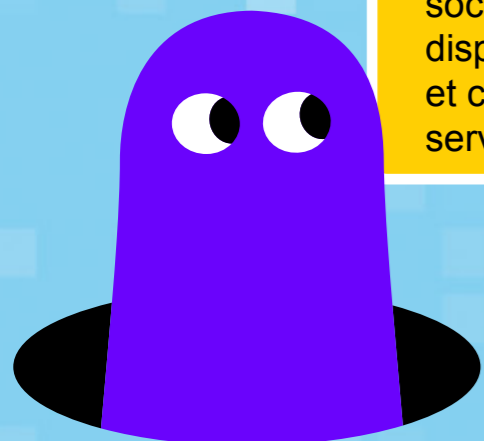
Réaliser un petit film ; s'interroger en citoyen sur la notion de montage vidéo ; aussi disponible en format « formation civique et citoyenne » pour les volontaires en service civique.

**Format** : 2 jours  
**Âge conseillé** : ado et plus

### Médias et citoyenneté

Explorer les médias et les réseaux sociaux avec un regard citoyen ; aussi disponible en format « formation civique et citoyenne » pour les volontaires en service civique.

**Format** : 2 jours  
**Âge conseillé** : ado et plus



# EDUCO LABO

## ACTIVITÉS DE FABRICATION AO

Nous proposons des ateliers au cours desquels on peut fabriquer des objets, des images, des robots qui dansent ou font de la musique... Nous arrivons avec le matériel spécifique qui peut être nécessaire.

Un espace labo très complet est proposé en tiers-lieu à Clermont Ferrand : le Débrouillo'Lab



## ATELIERS D'ÉVEIL ET DE DÉCOUVERTE



### Débrouillo'city\*

Fabriquer une grande maquette de ville en miniature avec les machines du fablab ! En stages d'une semaine pendant les vacances.

**Format** : en stage ou en série de plusieurs ateliers

**Âge conseillé** : 10 ans et plus

### Ateliers faciles // Initiation impression 3D, découpeuse vinyl

Une animation pour découvrir le fonctionnement d'une imprimante 3D ou d'une découpeuse vinyl et apprendre à concevoir des objets avec un logiciel dédié.

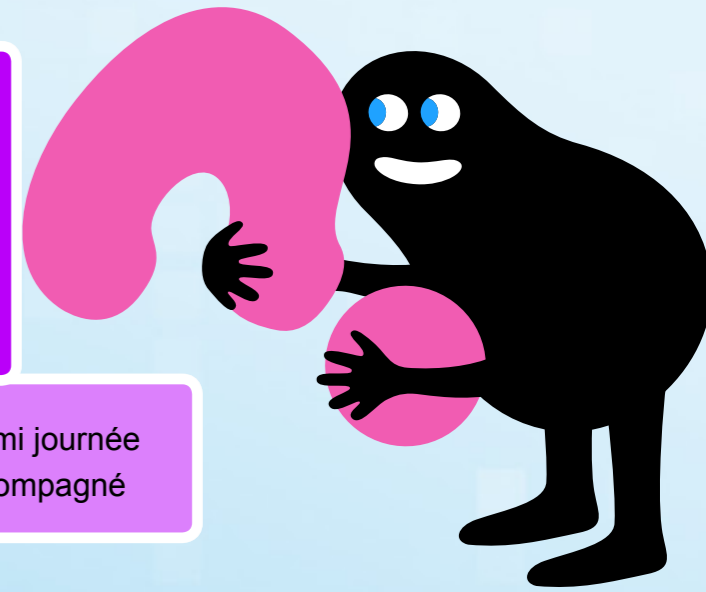
**Format** : ateliers d'une demi journée  
**Âge conseillé** : 10 ans et plus

### Laser gouter\*

Découvrir les possibilités des machines à commande numérique du fablab, en binômes parents + enfants.

**Format** : ateliers d'une demi journée

**Âge conseillé** : 6 ans accompagné



### Formation aux machines à commande numérique\*

Pour apprendre à piloter ces machines en autonomie : imprimante 3D, découpeuse vinyl, graveuse/découpeuse laser.

**Format** : ateliers d'une demi journée au Débrouillo'Lab

**Âge conseillé** : Ado et plus





# EDUCO LABO

## ACTIVITÉS DE FABRICATION AO

### PETITS STAGES

#### Fabriquer des robots dansants

Penser la programmation, les mécanismes, le design d'un objet intelligent.

**Format** : en stage ou en série de plusieurs ateliers

**Âge conseillé** : 10 ans et plus

#### Ouvrez la boîte aux robots!

Résoudre des énigmes pour assembler un robot!

**Format** : ateliers d'une demi journée

**Âge conseillé** : 10 ans et plus

#### Débrouillolab // accompagnement de projets\*

Accompagner une personne, et faire aboutir, évoluer au mieux son idée.

**Format** : ateliers d'une demi journée

**Âge conseillé** : 10 ans et plus

### POUR ALLER PLUS LOIN

#### Club émulations électroniques\*

Un club bi-hebdomadaire à Billom pour fabriquer un instrument de musique électronique et explorer le son.  
En cours : synthetiseurs / cigarbox guitar

**Format** : en série de plusieurs ateliers à La Perm'

**Âge conseillé** : 10 ans et plus

#### Makerspace hebdomadaire avec le Réseau°Effervescients à Chamalières

Se regrouper autour de projets commun  
Partager des connaissances - (mercredi)

**Format** : en série de plusieurs ateliers à la Maison des Jeunes

**Âge conseillé** : 15 ans et plus

# EDUCO DATA

## ACTIVITÉS AVEC L'INFORMATIQUE

Pour découvrir le code et l'informatique !

### ATELIERS D'ÉVEIL ET DE DÉCOUVERTE

#### Numérique débranché

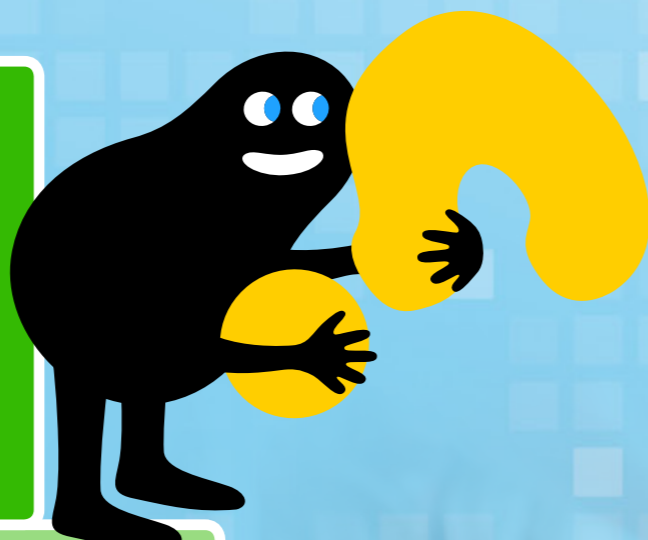
Un florilège d'activités pour découvrir le code sans ordinateur : gagner aux dames à tous les coups avec hexapions, coder du texte avec la cle USB en carton, trier rapidement des données, mesurer l'impact des pièces jointes...

**Format** : ateliers d'une demi journée  
**Âge conseillé** : 8 ans et plus

#### Coding goûters

Découvrir le langage numérique, écrire ses premières lignes de code!  
En binôme adulte/enfant.

**Format** : ateliers d'une demi journée  
**Âge conseillé** : 10 ans et plus



#### Jeux video avec scratch

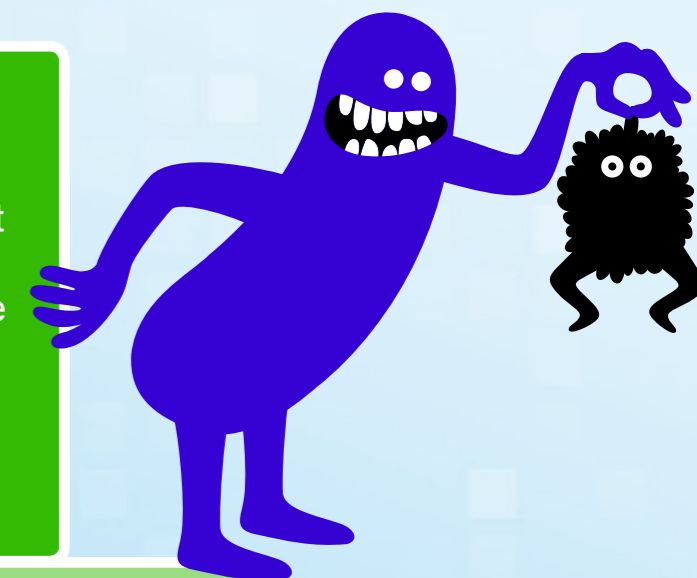
Cette activité de création et de codage permet d'appréhender les jeux vidéo non plus en tant que joueur mais en tant que concepteur. Cette activité peut-être à la source de projets plus longs sur l'univers du jeu vidéo. Conception, réflexion sur les types de jeux, étude des gaming...

**Format** : ateliers d'une demi journée  
**Âge conseillé** : 10 ans et plus

#### Twine

Apprendre à faire un jeu dont vous êtes le héros!

**Format** : ateliers d'une demi journée  
**Âge conseillé** : 12 ans et plus



### POUR ALLER PLUS LOIN

#### Clubs d'informatique à Billom\*

Se regrouper autour de projets commun  
Partager des connaissances - (samedi)

**Format** : en série de plusieurs ateliers  
à La Perm'  
**Âge conseillé** : 10 ans et plus





# EDUCO DATA

## ACTIVITÉS AVEC L'INFORMATIQUE

## APPLICATIONS GÉOGRAPHIQUES

### Openstreetmap

Découvrir et contribuer à la carte collaborative mondiale sur différentes thématiques (nature, accessibilité, mobilité, street art...)

**Format** : ateliers d'une demi journée  
**Âge conseillé** : 10 ans et plus

### Géographie numérique // accessibilité // mobilité fine

Savoir lire une carte, prendre ses repères, construire la maquette 3D d'un bâtiment, utiliser des outils numériques pour l'orientation personnelle mais aussi contribuer à des outils collectifs pour faciliter la mobilité fine et l'accessibilité dans une démarche de participation citoyenne... une série de jeux, d'expériences et de petites missions pour découvrir la géographie moderne!

**Format** : en série de plusieurs ateliers  
**Âge conseillé** : 10 ans et plus

## AUTRES FORMATS DISPONIBLES

### Café des sciences

Rencontre avec un.e chercheur.se mais pas en mode conférence : on s'approprié les informations par quelques expériences!

**Format** : ateliers d'une demi journée  
**Âge conseillé** : 12 ans et plus

### Médiation numérique

résolution de problèmes courants (boîtes mails, mots de passe...) et accès aux loisirs numériques.

**Format** : ateliers d'une demi journée  
voir les lieux existants : [mednum63.fr](http://mednum63.fr)



# INFOS

## MODALITÉS D'INSCRIPTIONS ET TARIFS

### ● Formation pour les acteurs éducatifs

Ces activités peuvent être proposées à la formation si vous souhaitez pouvoir les développer vous-mêmes!

Par exemple :

découvrir et contribuer à openstreetmap  
animer un atelier de fabrication de robots

...

### ● Chez vous ou chez nous ?

On vient chez vous : toutes nos activités peuvent être proposées dans vos locaux, sauf celles marquées d'un \*, pour lesquelles c'est vous qui devez venir chez nous!

### ● Adresses :

**Débrouillo'Lab** : en tiers lieu Trait d'Union du Quartier St-Alyre au 14, rue ste Claire à Clermont Ferrand - debrouillolab.org

**Clubs de Billom** : en tiers lieu La Perm', ancien collège de Billom, rue du Collège, 63160 Billom

**Club de Chamalières** : à la Maison des Jeunes, 6 rue Paul Lapie à Chamalières effervescients.org

**Médiation numérique** : voir les sites sur mednum63.fr

### ● Tarifs

**Tarifs indicatifs** : appelez-nous pour un devis ajusté et plus précis, notamment pour les séries et les stages!

Un atelier : 220€

Un animateur supplémentaire : 100€

1 animateur pour 12 enfants + de 6 ans

1 animateur pour 8 enfants - de 6 ans

Hors frais de déplacement

**Nous cherchons nous-mêmes des moyens pour agir, au titre de l'utilité sociale ou en participant à de grands programmes : nous pouvons chercher ensemble !**

### ● Tous renseignements :

Vous voulez construire une station météo mais cela ne figure pas dans ce catalogue? Il n'est là que pour vous donner des idées : nous avons d'autres ressources, appelez-nous!

### ● Et pour toute question :

32 rue du pont naturel

63000 clermont ferrand

ouvert du lundi au vendredi : 9h00-17h00

tel.09 83 87 78 78

contact@lespetitsdebrouillards-aura.org

lespetitsdebrouillards-aura.org







les petits débrouillards

**AUX SCIENCES  
CITOYENS!**