

Place du Numérique dans les ACM

*Mardi 9 décembre 2014
Alençon (14)*

Le Bureau Information Jeunesse de l'Orne

Le BIJ de l'Orne Ë 3 structures en 1

- " Le Bureau Information Jeunesse de l'Orne
- " Un espace public numérique à Alençon
- " Un espace public numérique mobile dans l'Orne



Ouvert 42 heures/semaine en accès libre et gratuit à tous les publics

**Bureau Information Jeunesse
de l'Orne**

4/6 Place Poulet Malassis
61000 Alençon

☎ **02 33 80 48 90**



Le Bureau Information Jeunesse de l'Orne

Une présence forte sur internet et les réseaux sociaux du BIJ et un travail de prévention sur les RS mené depuis 2010

BUREAU INFORMATION JEUNESSE DE L'ORNE

Navigation: BIJ Orne, Emploi, Logement, Orientation, A l'étranger, Outils, Bons plans, Documentation, Pro, Contact

Newsletter
Adresse e-mail: [input]
[S'inscrire]

Twitter
Tweets: [input] [Retweet] [Follow]

Vendredi 24/10
9:00 - 18:00
Closure BIJ

Facebook
Rejoignez-nous sur Facebook
Bureau Information Jeunesse de l'Orne

Tavidado, le Blog des ados ornaïs!
Plein d'idées de sorties,
des reportages vidéos,
des idées de métiers.

En ce moment :

- @h... Social! 2.0
- Tu cherches un logement? Logement
- Besoin d'argent de poche? Babysitting
- Tu aimes l'animation? BAFA - BAFD

Ailleurs dans le Réseau Information Jeunesse :

- CRIJ Basse-Normandie**
Wizbil t'offre une bourse de 550€(€820); pour payer tes études! (Oct 21, 2014 09:09)
Le réseau social Wizbil
- JcomJeunes**
Les bourses au mérite résistent! (Oct 23, 2014 14:59)
Bonne nouvelle : les bourses au mérite , qui devaient être supprimées cette année, ont été rétablies ! Cette mesure permet
- CIDJ**
Du 23 au 26 septembre 2014, c'est la Semaine de l'insertion professionnelle au CIDJ (Aug 13, 2014 15:37)
Semaine de l'insertion professionnelle au CIDJ 2014
- Europa**
Le groupe de haut niveau de l'UE demande un financement ciblé pour stimuler l'utilisation

Chat avec le BIJ ! +

www.bij-orne.com



Le Bureau Information Jeunesse de l'Orne

Une présence forte sur internet et les réseaux sociaux du BIJ et un travail de prévention sur les RS mené depuis 2010



www.facebook.com/BIJ.Orne



Un Google+



https://twitter.com/BIJ_Orne



<http://ask.fm/BIJOrne>



Le Bureau Information Jeunesse de l'Orne

Depuis septembre 2014, une nouvelle stratégie de présence sur les réseaux sociaux avec la création d'un compte par animateur du BIJ en complément de l'animation de la Fan-Page

Romain BijOrne

Fabien BijOrne

Ludovic BijOrne

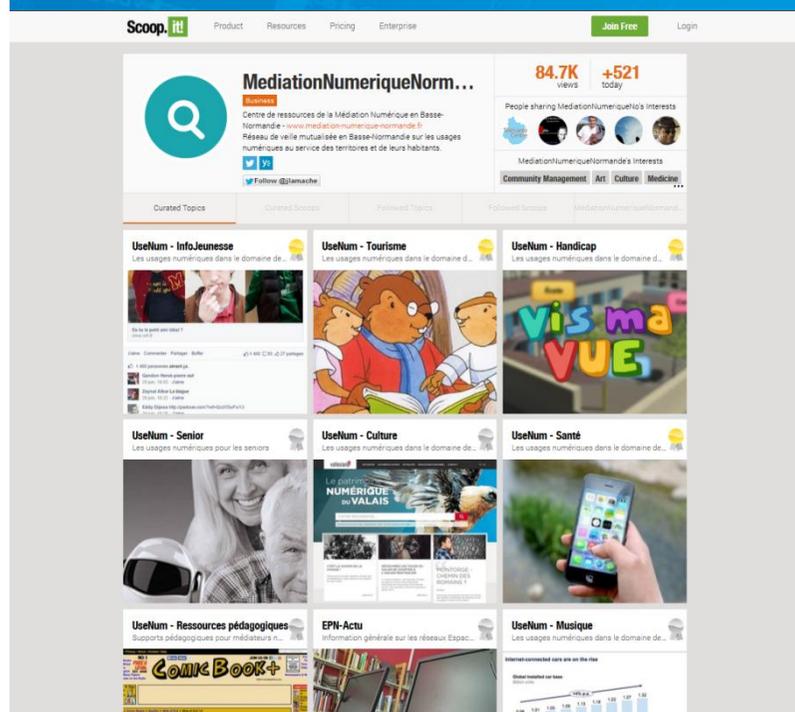
François BijOrne

Ana BijOrne



Le Bureau Information Jeunesse de l'Orne

Veilleur sur les thématiques **réseaux sociaux** et **information-jeunesse** dans le cadre du réseau de veille mutualisée de la région Basse-Normandie



The screenshot shows a Scoop.it profile page for 'MediationNumeriqueNorm...'. The page features a search icon, a description of the profile as a center of resources for digital mediation in Basse-Normandie, and a grid of curated topics. The topics include:

- UseNum - InfoJeunesse**: Les usages numériques dans le domaine de...
- UseNum - Tourisme**: Les usages numériques dans le domaine d...
- UseNum - Handicap**: Les usages numériques dans le domaine d...
- UseNum - Senior**: Les usages numériques pour les seniors
- UseNum - Culture**: Les usages numériques dans le domaine de...
- UseNum - Santé**: Les usages numériques dans le domaine de...
- UseNum - Ressources pédagogiques**: Supports pédagogiques pour médiateurs n...
- EPN-Actu**: Information générale sur les réseaux Espac...
- UseNum - Musique**: Les usages numériques dans le domaine de...

www.scoop.it/u/mediationnumeriquenormande



Le programme de la journée

Tour de table

Vous et le numérique dans votre ACM

Etes-vous à l'aise avec le numérique ?

L'utilisez-vous ?

Quelle expérience du numérique dans votre ACM ?



Aspects réglementaires liés au numérique dans votre ACM

Le droit à l'Image – Principes de base

Le droit à l'image s'appuie principalement et indirectement sur **l'article 9 du Code Civil : *«Chacun a droit au respect de sa vie privée»***

De fait, la personne dont l'image a été divulguée sans autorisation a la possibilité d'agir en justice. **Il faut donc obtenir l'autorisation expresse d'une personne physique si on souhaite diffuser son image sur n'importe quel support.**

L'accord écrit n'est pas une obligation mais une vraie sécurité. En cas de litige, le diffuseur de l'image doit apporter la preuve de l'autorisation.

Le droit à l'Image & L'Autorisation

L'autorisation de publication de l'image doit ainsi comporter :

- **La finalité de diffusion** (Expositions, réalisation de documents de communication, réalisation d'un clip vidéo). Si une utilisation de la photo à titre commercial est prévue, elle doit être précisée.
- **La nature des prises de vue et les supports de diffusion**
- **Durée d'utilisation des prises de vue** (Temps limité ou illimité)
- **Eventuelle cession des prises de vue à des tiers** (dans quel but ? Et à quelle condition ?)
- Pour les mineurs, **signature et Autorisation des deux parents de l'enfant** (si les deux sont titulaires de l'autorité parentale)

Le droit à l'Image & L'Audiovisuel

Modèles d'autorisation de diffusion

Autorisation Vidéo Ceci n'est pas du BJJ

Autorisation Prise de Vue Ateliers Informatiques

Le droit à l'Image Ë Exception

Le droit à l'Information peut supplanter le droit à l'Image à certaines conditions. Dans le cadre d'un journal ou blog d'infos réalisés par les jeunes, vous pouvez diffuser des photos d'individus sans accord à condition que :

- L'image doit être en lien avec le texte qu'elle illustre
- Elle doit être publiée dans un délai proche de l'événement ou lors d'une reprise logique de l'événement
- Elle doit être pertinente par rapport à son importance et sa place dans la relation de l'événement
- Elle doit préserver la dignité de la personne

Utilisation de contenus téléchargés sur internet

Internet permet le téléchargement gratuit et totalement légal de certains contenus (Texte, images, vidéos) ou logiciels

La licence la plus célèbre est **Creative Commons**. Le Creative Commons (CC) est une organisation à but non lucratif dont le but est de proposer une solution alternative légale aux personnes souhaitant libérer leurs œuvres des droits de propriété intellectuelle. Malgré tout il existe des règles d'utilisation de ces contenus.

 **creative
commons**

L'utilisation de contenus téléchargés sur internet

PROTÉGER SES TRAVAUX AVEC DES LICENCES LIBRES



CC-by-sa-3.0 | Creative Commons Attribution CC-by-sa-3.0 France

Vous êtes libre de partager (reproduire, distribuer et communiquer) l'œuvre, de la remixer (adapter) et de l'utiliser à des fins commerciales. Selon les conditions d'attribution et de partage dans les mêmes conditions.



CC-by-3.0 | Creative Commons Attribution CC-by-3.0 France

Vous êtes libre de partager (reproduire, distribuer et communiquer) l'œuvre, de la remixer (adapter) et de l'utiliser à des fins commerciales. Selon les conditions d'attribution et de partage dans les mêmes conditions.



CC-by-nd-3.0 | Creative Commons Attribution CC-by-nd-3.0 France

Vous êtes libre de partager (reproduire, distribuer et communiquer) l'œuvre et de l'utiliser à des fins commerciales. Selon les conditions d'attribution et sans d'œuvres dérivées.



CC-by-nc-nd-3.0 | Creative Commons Attribution CC-by-nc-nd-3.0 France

Vous êtes libre de partager (reproduire, distribuer et communiquer) l'œuvre. Selon les conditions d'attribution, pas d'utilisations commerciales et pas d'œuvres dérivées.



CC-by-nc-3.0 | Creative Commons Attribution CC-by-nc-3.0 France

Vous êtes libre de partager (reproduire, distribuer et communiquer) l'œuvre et de la remixer (adapter). Selon les conditions d'attribution et pas d'utilisations commerciales.



CC-by-nc-sa-3.0 | Creative Commons Attribution CC-by-nc-sa-3.0 France

Vous êtes libre de partager (reproduire, distribuer et communiquer) l'œuvre et de la remixer (adapter). Selon les conditions d'attribution, de partage dans les mêmes conditions et pas d'utilisations commerciales.



CC CC0 1.0 universel | Creative Commons Attribution CC0-1.0 France

La personne qui a associé une œuvre à cet acte a dédié l'œuvre au domaine public en renonçant dans le monde entier à ses droits sur l'œuvre selon les lois sur le droit d'auteur, droit voisin et connexes, dans la mesure permise par la loi. Vous pouvez copier, modifier, distribuer et représenter l'œuvre, même à des fins commerciales, sans avoir besoin de demander l'autorisation.

Boîte à outils pour la gestion quotidienne de mon ACM

Boîte à outils É Google

Le célèbre moteur de recherche propose différents services pouvant être pratiques au quotidien.



Google Calendar É Permet la gestion d'un agenda collaboratif pour l'ensemble de l'équipe de l'ACM. Possibilité également de créer un calendrier exportable sur son site ou blog pour son ACM avec les activités à venir.

Google Drive É Permet la création de documents collaboratifs (Textes, tableaux). Permet aussi la création de formulaires d'inscriptions de manière simplifiée.



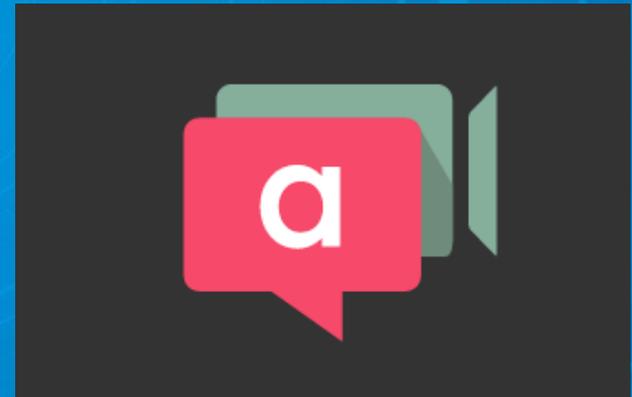
Blogger É Un outil simple et intuitif pour la gestion d'un blog.



Boîte à outils É Réunion

Doodle® Doodle É Outil d'aide à la planification de réunion.

Appear.in É Outil de visioconférence gratuit pouvant réunir jusqu'à 8 personnes sans inscription et sans installation.



Boîte à outils È Billetterie



Eventbrite È Il s'agit d'un service de billetterie qui permet la planification d'événement et la réservation de places par le public. Le service est entièrement gratuit pour la structure à partir du moment que l'entrée est gratuite.

Si les entrées sont payantes, le site se rémunère via une commission.

Boîte à outils É Réseaux sociaux pro

Les réseaux sociaux professionnels reprennent les codes de Facebook notamment. Cependant, ils sont entièrement fermés et étanches. Ils ne vous sont ouverts qu'après invitation par un Administrateur.

yammer
The Enterprise Social Network



Whaller

Des réseaux sociaux et des jeunes

Panorama des réseaux sociaux

VIDEO



YOUTUBE



DAILYMOTION



VINE



INSTAGRAM
VIDEO

GENERALISTES



FACEBOOK



GOOGLE +

PRO



LINKEDIN



VIIDEO

PHOTO



INSTAGRAM



SNPACHAT



PINTEREST

BLOGGING / MICRO BLOGGING



TWITTER



TUMBLR



ASK.FM



MYSFACE

GEOLOCALISABLE



TINDER



HAPPN

MESSAGERIE INSTANTANEE



WE CHAT



SKYPE



WHATSAPP



KIK



Les jeunes et les réseaux sociaux

99%

Des 12 à 24 ans sont connectés à internet
(Source CREDOC à Juin 2013)

98%

Des 12-17 ans possèdent une connexion internet à domicile
(Source CREDOC à Juin 2013)

82%

Des 12 - 17 ans utilisent internet chaque jour (91 % pour les 18 à 24 ans)
(Source CREDOC à Juin 2013)



Sur les réseaux sociaux

79%

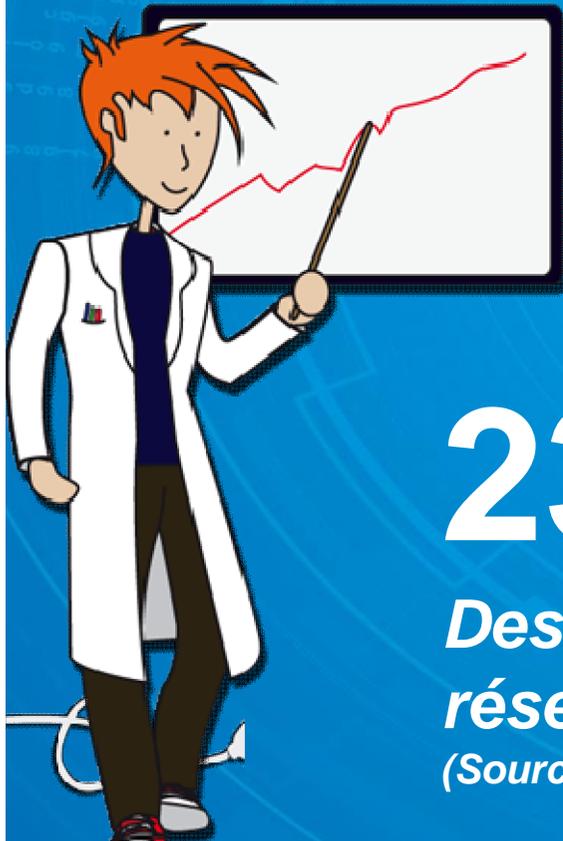
De sociaunautes en France
(Source Social Life 2014 - Harris Interactive)

76%

**Des 12 - 17 ans participent à un réseau social (86 %
des 18 - 24 ans)**
(Source CREDOC - Juin 2013)

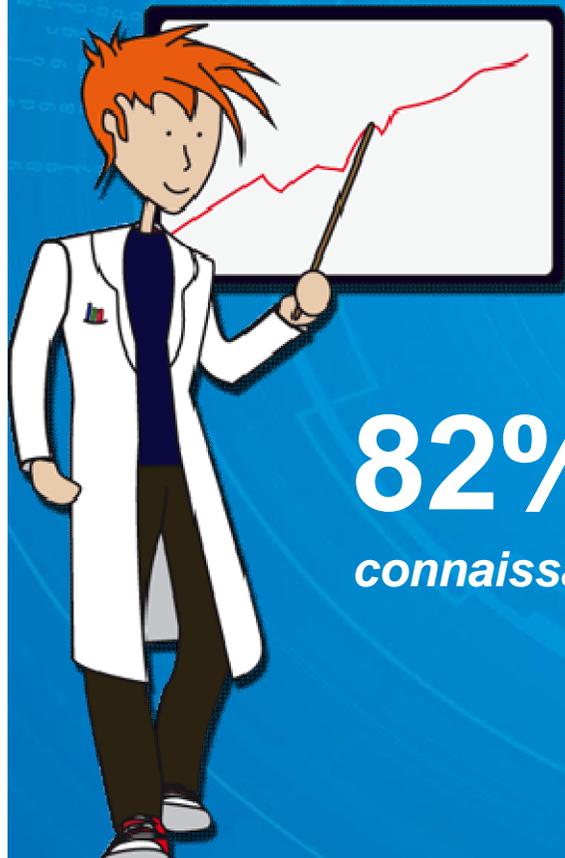
23%

**Des 13-24 ans sont sur plus de 4
réseaux sociaux**
(Source Médiamétrie)



Les jeunes et les réseaux sociaux

Facebook pour garder contact !



88% des collégiens utilisent Facebook pour communiquer (Source Æ CLEMI Dijon 2012)

82% des collégiens utilisent Facebook pour retrouver des connaissances (Source Æ CLEMI Dijon 2012)

Les grands chiffres des réseaux sociaux

27%

*Du temps passé sur internet est sur un réseau social
(Source Etude Experian 2012)*

2,8

*Nombre moyen de réseaux sociaux auxquels appartient
un Français
(Source IFOP)*

315

*Milliards d'euros comme le chiffre d'affaires de la
commercialisation des données personnelles en 2011*

(Source 01 Net É 31 mai au 12 juin 2013)



Les jeunes et les réseaux sociaux

L'arrivée des smartphones et des tablettes redistribue les cartes !

79,2 % des 15 à 24 ans possèdent un Smartphone

(Source Médiamétrie à 1^{er} Trimestre 2014)

Des impacts prévisibles

- ” Hyper-réactivité à l'instantané
- ” Diversification des contenus (photos à vidéos)



Débat

Quelle place sur les réseaux sociaux pour un ACM ? Quelle posture pour les animateurs ?

Débat

Temps d'échanges en groupes

15 à 20 mns

Des mots et Débat

INTERACTIVITE

REACTIVITE

EDUCATION

REFERENT

MULTI-SUPPORT

INTIMITE

INFORMATION

COMPTE PRO

EXEMPLARITE

SECRET

**PROMENEURS DU
NET**

COMPTE PERSO

E-REPUTATION



Des outils pour aborder les réseaux sociaux

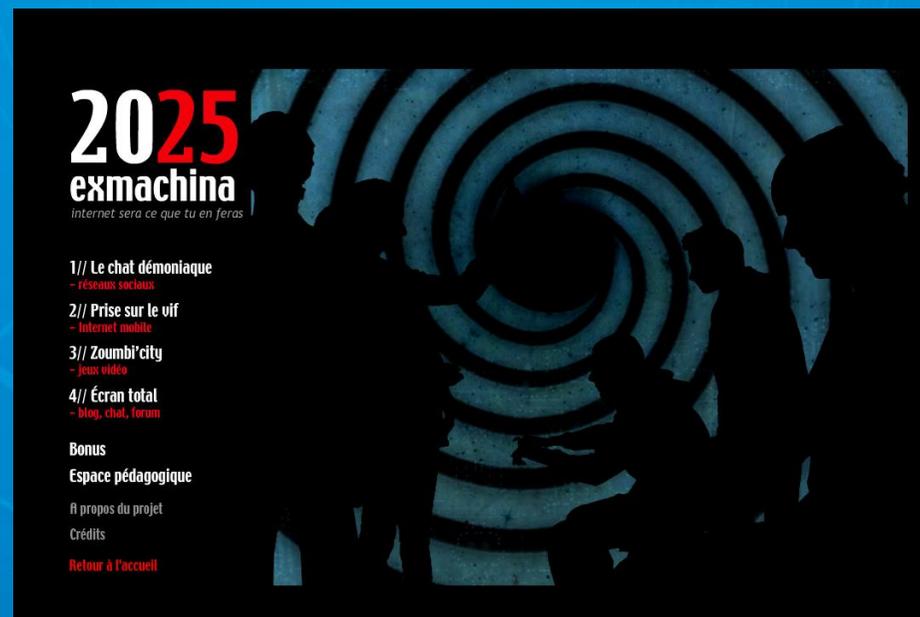
Des outils - 2025, ExMachina

2025 ExMachina est un Serious Game d'éducation critique à Internet pour les ados (12-16 ans).

En 2025, Fred, Anais, Hugo et Morgane voient leur vie chamboulée par des informations publiées sur Internet alors qu'ils étaient lycéens.

Vous êtes NetDetective, ils vous appellent à l'aide

Utilisation gratuite du Serious Game



Des outils - Sociorezo

SocioRezo est un serious game qui apporte une réflexion sur les différentes problématiques du rapport à l'autre et sur des thèmes sous-jacents comme : le respect de la vie privée, l'usage des réseaux sociaux, accès à la violence ou la pornographie sur internet

Le jeu met en scène les rapports entre les adolescents sur les différents médias, et donne des éléments (informations, situations) pour inciter le joueur (cible 11 / 16 ans) à avoir une réflexion personnelle.

Commercialisation par IWFVCV È 150 ÖHT la première licence



Des outils - Soyez net, sur le net

«Soyez net sur le net» (<http://ereputation.paris.fr/>), un site internet de la Mairie de Paris.

Le site internet propose des fiches pratiques mais surtout un **test qui permet de jauger son e-reputation** à partir de son compte Facebook ou Twitter en 2 minutes.

Test gratuit en accès libre (Nécessite un compte Facebook ou Twitter)



«SOYEZ NET SUR LE NET !

| LE TEST | LES FICHES PRATIQUES | LES LIENS UTILES | LE BLOG

**«SOYEZ NET !
SUR LE NET !**

MAIRIE DE PARIS

L'E-RÉPUTATION EN QUELQUES MOTS

FICHES PRATIQUES
Des tutoriaux pour anticiper et résoudre les problèmes

LIENS UTILES
Pour contacter les autorités compétentes en cas de souci

"Mieux vaut prévenir que guérir"
C'est pour cette raison que vous devez tester votre e-reputation.



@hÅ Social 2.0

@hÅ Social ! 2.0 est un jeu de plateau reproduisant un véritable réseau social avec ses profils, ses publications, ses commentaires. Seule différence notable : **l'absence de écran entre les joueurs !**

L'objectif du jeu est comme sur les réseaux sociaux de **devenir le plus populaire possible MAIS en maintenant un niveau de prudence suffisant.**

Le jeu permet d'aborder de manière ludique la législation liée à internet (droit à l'image notamment), les questions de paramétrage de compte, l'actualité des réseaux sociaux..

*En vente au prix de 60 € auprès du
Bureau Information Jeunesse de l'Orne*



Des outils - @miclik

@miclik est un serious game destiné à aider les enfants de 9 à 12 ans à utiliser de manière raisonnée les réseaux sociaux « et à en percevoir les risques et les limites. ». Il a été créé par La **Direction des Services Départementaux de l'Éducation nationale (DSDEN)** du Loiret

Conçu comme un jeu de rôle, l'enfant est invité à accomplir des **missions** qui mettent en pratique les différents aspects et fonctionnalités d'un réseau social.

Le jeu comprend une succession de missions à réaliser pour naviguer sur un réseau social en toute sécurité. Celles-ci ne s'effectuent pas forcément en continu. Au sein d'@miclick, les enfants incarnent un personnage imaginaire : un avatar dont ils créent le profil.

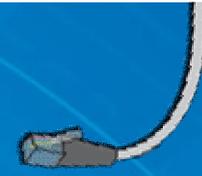
Gratuit *↳ Nécessite une inscription par mail au préalable*



Débat

Quelle place pour le numérique dans les animations de mon ACM ?

Des mots et Débat



REALITE AUGMENTEE

SERIOUS GAME

CODE

LIGHT PAINTING

GEOCACHING

WEB RADIO

3D

VIDEO

JOURNAL
MULTIMEDIA

PHOTO

GRAPHISME

TACTILE



Débat

Temps d'échanges en groupes

15 à 20 mns

Des exemples d'animations liées au numérique

Des logiciels gratuits pour développer les activités numériques autour de l'Image et du son

- **GIMP** - *Retouche Photos et Traitements d'images*



- **Inkscape** . *Dessin Vectoriel*



- **Sketchup** . *Outil de 3D*



- **Audacity** . *Enregistrement et montage audio*



Des exemples d'animations liées au numérique

Le Light painting où comment mêler art et numérique. C'est une technique de prise de vue photographique. Elle consiste à utiliser un temps d'exposition long dans un environnement sombre en y déplaçant une source de lumière ou en bougeant l'appareil photo.



Besoins matériels : Appareil photo numérique . Un trépied . Une lampe de poche

Des exemples d'animations liées au numérique

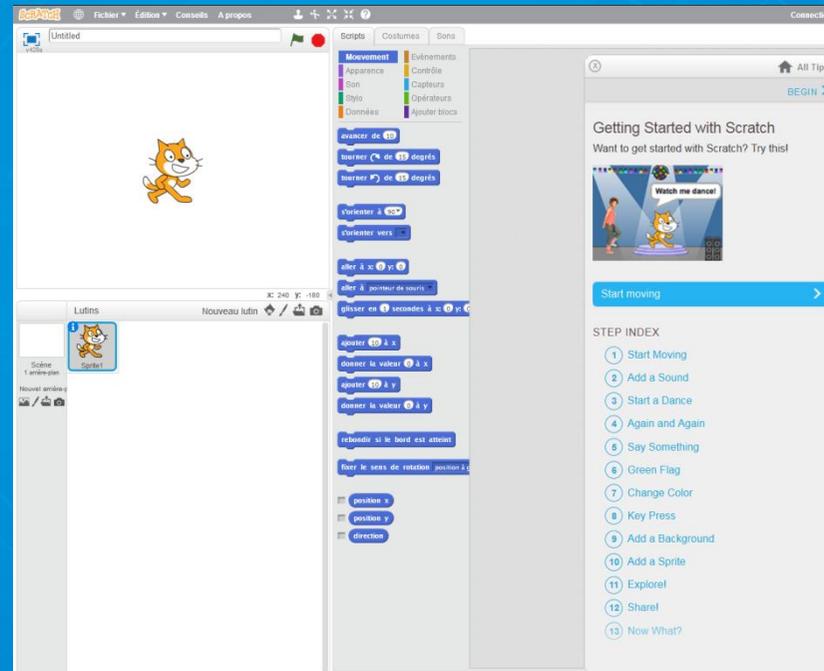
Et si vous mixiez sur écran tactile avec le logiciel [Partycloud](#). Partycloud est un logiciel de mixage simple d'utilisation. Branché sur un écran tactile, vous pouvez vous prendre pour un véritable DJ.



Besoins matériels : Un ordinateur possédant un écran tactile

Des exemples d'animations liées au numérique

Travaillez les concepts fondamentaux de mathématiques et d'informatique dès 8 ans en s'amusant avec [Scratch](#).



Besoins matériels : Un ordinateur

Des exemples d'animations liées au numérique

Après-midi découverte autour de la réalité augmentée. L'exemple du Centre de Loisirs de La Barre de Semilly en partenariat avec l'EPN de Saint-Lô



L'exemple de Colar Mix

Besoins matériels : Une tablette tactile

Des exemples d'animations liées au numérique

Une chasse au trésor nouvelle génération avec le Geocaching



<https://www.geocaching.com>

Besoins matériels : Aucun

Des exemples d'animations liées au numérique

Des Serious Games variés pour apprendre de manière ludique. Des Serious Games sur des domaines variés (Culture, Santé, Informatique)



Besoins matériels : Un ordinateur

Des exemples d'animations liées au numérique

Créer un journal multimédia en ligne sur vos activités avec Joomag



Besoins matériels : Un ordinateur

Des exemples d'animations liées au numérique

Ouvrir un blog nouvelle génération avec Tumblr

Video Tag 61

Graphisme, peinture, danse, théâtre, cirque... tout part d'une feuille blanche ! Notre collectif de jeunes s'est fixé une mission simple : investir les réseaux sociaux pour vous faire découvrir l'envers du décor et les coulisses de la création artistique. Du travail de l'ombre à la lumière des projecteurs, suivez notre aventure et passez avec nous de l'autre côté du rideau.

Le mime était trop bavard

On croirait un titre de roman d'espionnage ou un thriller ! Il faut dire que lorsque l'on a décidé de kidnapper un mime, on s'est dit qu'il serait certainement difficile de le faire parler. Quoi de plus difficile que de faire s'exprimer dont l'art consiste principalement à se taire tout en véhiculant son message par l'expression corporelle.

Est-ce le stress du kidnapping ? Le fait de voir des visages figés et inexpressifs derrière nos masques ? Reste que le mime est vite passé à table et s'est montré plutôt loquace pour parler de son processus de création.

itw d'Emilien Gobard

“Avant de dire quelque chose, il faut s'assurer que le silence ne soit pas plus important.”

— Marcel MARCEAU (1923 - 2007) - Mime

Tel est pris qui croyait prendre

Toi le spécialiste de l'image et de la vidéo trop souvent caché derrière ta caméra ou derrière ton banc de montage, aujourd'hui Vidéotag te réserve une surprise.

Ce jour, nous Videotag avons kidnappé Thomas RATHIER, vidéaste de son état, pour qu'enfin il passe devant la caméra afin de devenir notre acteur et qu'il nous livre ses secrets de création.

itw Thomas Rathier

“La musique est la langue des émotions.”

— Emmanuel KANT (1724 - 1804) - Philosophe

itw Paul Levis

Elle fait parfois peur. Elle est de temps en temps stressante. Elle est souvent envoûtante. Elle reste des heures dans nos têtes. Elle est là, mais on la voit jamais. Elle fait

Videotag.tumblr.com

Besoins matériels : Un ordinateur