

Le Blog-Book de la Source numérique

« Ce document retrace quelques moments forts menés par
le Pôle de Ressources Numériques Ondaine de cette période »

...

Année 2016

www.lasourcenumérique.fr

...



Pôle Ressources Numériques de l'Ondaine

ville de
Firminy


Roche la Molière

ville d'
Unieux
Porte des Gorges de la Loire




SAINT-ETIENNE
métropole
communauté urbaine

Loire
LE DÉPARTEMENT

zoomacom

Centre social Sous Paulat - La source numérique - 2 chemin Sous Paulat à Firminy

Restons connectés en famille 2016

Et si pendant le temps d'une soirée, parents et enfants s'autorisaient à échanger autour des usages et risques d'Internet ? C'est pour cela, que l'ensemble des centres sociaux de Firminy, la MJC et la Source numérique vous invitent à "restons connectés en famille", il s'agit d'ateliers ludiques et pédagogiques de 30 minutes chacun, qui auront lieu à la Maison de la Culture, vendredi 8 janvier 2016 à partir de 19h30.



Un aperçu de ce qu'on fera :

Impression 3D

Découverte de l'imprimante 3D et d'un logiciel. Les familles comprendront ces nouveaux concepts que cela engendre (fabrication distribuée, open source des produits, etc.).

Retouche photo dans les médias Atelier de sensibilisation, de réflexion autour de l'image dans les médias en utilisant l'application Perfect 365 sur tablettes pour le côté pratique.

Atelier citoyenneté numérique À l'aide d'objets simples du quotidien nous allons expliquer comment enseigner la citoyenneté numérique à des familles.

Quiz collectif On doit, on devrait, on peut pas... Pas si simple des fois. On passe en revue ce qu'on peut et devrait faire sur Internet ?

Théâtre forum Enfin, une mini-pièce de théâtre viendra clôturer la soirée avec comme auteurs et acteurs certains d'entre vous qui auront préparé la pièce en amont. ---- Si vous souhaitez vous inscrire, contactez le centre social de Firminy le plus proche de chez vous. 150 personnes sont attendues, alors n'hésitez pas, les places sont limitées et en plus c'est gratuit.

Ateliers numériques 2016 à l'OPsis

Dans la continuité de notre partenariat avec la commune de Roche la Molière, nous vous proposons de découvrir le nouveau programme, les dates et les modalités d'inscriptions des ateliers thématiques numériques pour la période de janvier à juin 2016. Bien entendu, cela se passe toujours au centre culturel l'Opsis à Roche la Molière :



Médiathèque
Centre culturel
l'Opsis
mediatheque@rochelamoliere.fr

Ateliers numériques

Ateliers accessibles uniquement aux abonnés de la médiathèque.
Les mercredis hors vacances scolaires de 10h00 à 12h00
Sur inscription au 04.77.53.93.60.

6 et 13 janvier ou 20 et 27 janvier
S'approprier et utiliser un équipement informatique

3 et 10 février
Créer et exploiter un document numérique

2 et 9 mars ou 16 et 23 mars
Utiliser les services d'internet

30 mars et 6 avril ou 27 avril et 4 mai
Communiquer et échanger sur Internet

11 et 18 mai ou 25 mai et 1er juin
Les réseaux sociaux

8 et 15 juin ou 22 et 29 juin
Transférer de gros fichiers

Chaque thème est décliné
sur 2 séances.

Inscription obligatoire
sur les 2 dates.



Animés par la Source numérique



Prime d'activité, la Source numérique vous accompagne dans vos démarches

La Prime d'activité est entrée en vigueur le 1er janvier 2016, pour un premier paiement en février 2016.

Elle remplace le Rsa « activité » et la Prime pour l'emploi. Dès à présent, vous pouvez faire une simulation et une demande en ligne.



Si vous ne savez pas comment procéder, l'équipe de la Source numérique se mobilise pour vous accompagner dans cette démarche.

Voici nos horaires d'ouvertures :

La Source numérique au centre social Sous-Paulat, 2 chemin Sous-Paulat à Firminy,
04 77 89 24 64

- Lundi : 9h00 / 12h00 - 14h00 / 17h00
- Mardi : 9h00 / 12h00 - 14h00 / 17h00
- Mercredi : 9h00 / 12h00 - 14h00 / 16h30
- Jeudi : 9h00 / 12h00 - 14h00 / 17h00
- Vendredi : 9h00 / 12h00
-

Pour plus d'informations sur cette prime d'activité, rendez-vous sur le site de la CAF à cette adresse :

www.caf.fr/visite-guidee/la-prime-d-activite

Stage robotique pour le centre social Soleil Levant

Pendant les vacances d'hiver 2016, neuf enfants du centre social Soleil Levant de Firminy ont participé à une journée d'initiation à la robotique à la Source numérique. Avec l'aide de Aymeric et Adel, (deux jeunes aguerris de l'atelier NumériCraft) les enfants ont pu découvrir, construire et tester les différents robots, pour enfin les programmer à leurs guises.



La journée s'est découpée en deux temps forts : Le matin, atelier Thymio : Thymio est un petit robot qui permet de découvrir l'univers de la robotique et d'apprendre le langage des robots. L'après-midi, atelier MOSS : Ce modèle permet aux enfants de se familiariser simplement avec la robotique, en construisant de petits robots parmi les modèles proposés, ou en inventant les leurs !

Pixel Art au CLAJ à Unieux

Encadré par un animateur multimédia de la Source numérique, cet atelier original propose de détourner le jeu Minecraft afin de faire du Pixel Art sur ordinateur. Mais en quoi consiste le Pixel Art ? A l'instar de la manière dont s'affichent les images sur un écran d'ordinateur, cette technique (qui se traduit par l'art du pixel) est un art digital grâce auquel on crée une image pixel par pixel en utilisant un nombre limité de couleurs.



C'est comme cela que certains adolescents du secteur jeunes d'Unieux, ont réalisé le temps d'un après-midi différents modèles de leurs personnages préférés. Pour résumer la technique : un bloc dans le jeu = un pixel à l'écran. À travers ce volet d'action culturelle et de développement des jeunes, nous souhaitons valoriser la capacité des adolescents sur leurs propres pratiques. Ainsi, nous invitons nos publics à se questionner, à détourner leurs habitudes de consommation du multimédia vers des pratiques créatives, faisant place à des postures critiques.

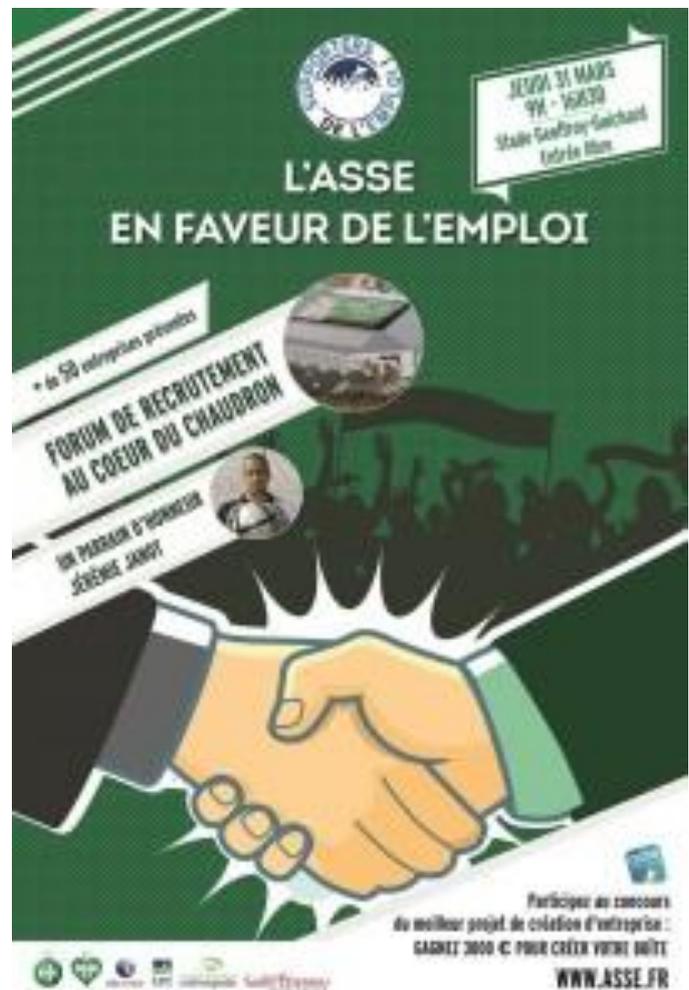
Supporters de l'emploi 2016, coup d'envoi à Geoffroy Guichard !

Le forum de recrutement "Supporters de l'emploi" créé avec la FDJ et la ligue de football professionnel fait son retour le jeudi 31 mars 2016 de 9h à 16h30 au stade de Geoffroy Guichard. Ce rendez-vous vous propose de rencontrer plus d'une cinquantaine d'entreprises partenaires de l'ASSE, de Pôle emploi, de l'association Coeur Vert et de l'ADIE.

Lors de cette journée, vous pouvez aussi suivre différents ateliers directement sur place :

- Des ateliers « coaching ».
- Des stands d'information sur différentes thématiques : Orientation-formation, création-reprise d'entreprise, les mesures pour l'emploi, les métiers du sport...
- Des mini-conférences dont l'une sur l'E-réputation que l'on anime.
- Un cyber espace animé par la Source numérique et des conseillers emplois vous permettront de consulter les offres et travailler sur votre espace emploi.

Aussi les personnes ayant un projet de création d'entreprise peuvent aussi déposer leur dossier pour le concours du meilleur projet.



« Sous la lumière verte », phase de formation numérique pour les jeunes avant l’Euro 2016

Dans le cadre de l’appel à projet « Animations Saint-Étienne Métropole - UEFA EURO 2016™ » le club de l’ASA Chambon-Feugerolles confirme son engagement à mener l’action intitulée « sous la lumière verte ».

L'idée est de proposer aux publics, lors des tournois sportifs et les jours des matchs de l’Euro 2016, de participer à une animation autour de l’outil



numérique photo ou vidéo en créant leur propre montage à partir d’une tablette tactile sur un thème représentant l’un des six pays accueillis à Saint-Etienne.

Plusieurs partenaires sont mobilisés pour cette action dont la Source numérique. L’objectif principal de notre partenariat est de développer des compétences numériques chez les jeunes participants. C’est pour cela que le mercredi 29 avril 2016, six à huit jeunes du club de foot ont reçu une mini-formation sur l’utilisation de la tablette numérique et de l’excellente application "Pic collage".

Grâce aux compétences acquises et différents petits conseils, ces adolescents vont pouvoir animer en toute autonomie les différents ateliers numériques prévus pour le mois de juin et bien au-delà. Si vous voulez être accompagné par les jeunes, passer un bon moment et créer votre montage et repartir avec, venez sans hésiter sur la place Jean Jaurès à Saint-Etienne pendant les jours de matchs de l’Euro 2016.

Jumelage de Roche la Molière avec Sao-Bras de Alporte au Portugal

Depuis le début de l'année 2016, les enfants de l'accueil de loisirs de Grangeneuve à Roche la Molière ont réalisé avec l'aide de la Source Numérique des courts métrages pour présenter leur ville à d'autres enfants de Sao-Bras de Alporte au Portugal.

Pour ce projet de jumelage, il a fallu d'abord trouver les éléments dont nous avons besoin comme réfléchir aux séquences de tournages, écrire les textes pour les incruster à la vidéo, choisir des thèmes musicaux...



Voici donc comment a été réparti le travail :

Avec le secteur enfants : les 12, 13 et 15 avril, réalisation d'une bande annonce de présentation. La totalité des tournages de la vidéo s'est déroulée à Grangeneuve où chaque tranche d'âge s'est présentée à travers de petits ateliers : cuisine, activités manuelles, jeux en plein air...

Avec le secteur jeunes : le 23 décembre, les 11 et 21 janvier, tournage dans différents endroits que les ados aiment fréquenter : les terrains de sports, la médiathèque et le cinéma l'Opsis, les locaux du secteur jeunes... d'autres dates ont été prévu afin de finaliser le court métrage.

Pour vous donner une petite idée de la fréquentation sur ce projet, on a pu compter à chaque fois une dizaine d'enfants et de jeunes.

Ateliers numériques au centre de loisirs de Fraisses

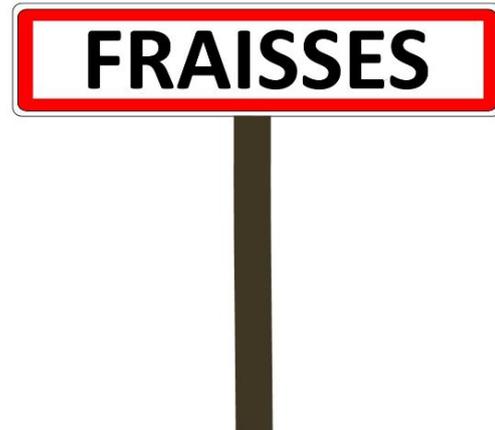
Pendant les vacances d'hiver et de Pâques 2016, la Source numérique a commencé à travailler pour la première fois avec le centre de loisirs de Fraisses.

En effet, trois ateliers de création numérique par le jeu avaient été commandés par la structure.

C'est avec le célèbre jeu Minecraft que les enfants devaient réaliser des personnages façon « pixel art » à l'aide de blocs de différentes couleurs.

Chez la plupart du jeune public, ces ateliers permettent à certains de redécouvrir ce jeu bac à sable, mais aussi de trouver de nouvelles façons de jouer en collaborant avec les autres, reproduire des modèles ou d'en imaginer par la suite... Pour la Source numérique, ces temps de création sont tout simplement de l'art numérique.

On pouvait compter à chaque fois une quinzaine de participants. Grace au succès et à l'engouement que ces temps procurent, d'autres animations seront sans doutes programmées pour les mois à venir.



Le café-cyber du collège Grüner s'invite chez TL7 !

Le lundi 25 avril 2016, pour marquer le dernier rendez-vous du café-cyber 2015/2016 au collège Grüner de Roche la Molière, une visite des locaux de la chaîne de télévision locale TL7 était programmée en soirée. Organisée à l'initiative de Raphaël Basler, responsable du secteur jeunes de Roche la Molière, la sortie était encadrée par la professeure documentaliste du collège, Me Torres et par Farid, animateur multimédia de la Source numérique.



Une dizaine d'élèves accompagnés de leurs parents ont eu le privilège de se faire expliquer l'historique et le fonctionnement de la chaîne avant d'assister à l'émission Sport 7 qui avait lieu en direct et ainsi de constituer le public de l'émission ! Comme à la télé ! Très enthousiasmé et impressionné par le rythme, l'ambiance décontractée très ligérienne mais aussi par les moyens techniques déployés, le groupe de Grüner a en plus eu la chance de participer à une séance photos avec les présentateurs vedettes après l'émission afin de marquer l'évènement et de s'assurer que tout ceci n'était pas qu'un rêve ! Des présentateurs vraiment sympas !



Pendant les vacances de Pâques, nous étions au Centre de Loisirs Jeunes (CLAJ) dans la commune d'Unieux pour un après midi jeux vidéo en réseau avec le logiciel Trackmania forever. Ce jeu, entièrement gratuit vous propose des courses de voitures de type arcade jouables en mode solo ou en réseau.



Pendant deux heures, nos pilotes en herbe ont pu faire des courses avec leurs camarades et tester les différents niveaux du jeu.

Ce temps de détente leur a permis de voir qu'il était possible de jouer à plusieurs dans un même lieu tout en leur permettant de simplement de déstresser et de s'évader le temps de quelques heures. Cet atelier a été proposé effectivement pour rappeler et montrer une autre image des jeux vidéo. Comme de nombreuses autres activités, il suffit de ne pas en abuser pour profiter de ces bienfaits :

Amélioration des capacités visuelles.

- Le jeu en thérapie post-traumatique,
- L'évasion,
- Jouer ensemble,
- Une nouvelle littérature...

N'hésitez pas à consulter l'article des bienfaits des jeux vidéo sur le site www.game-addict.org

En attendant CinémaTIC, soirée projection et inscription

A partir d'octobre 2016, la Source numérique lancera l'atelier cinématographique "CinémaTIC".

Mais qu'est-ce que c'est exactement ? Vous êtes passionnés par le monde du cinéma ? Vous aimez raconter des histoires ? Vous souhaitez réaliser un film, être acteur ou faire partie de l'équipe ?



Rejoignez sans hésiter cet atelier de création cinématographique afin de découvrir, participer et fabriquer un film étape par étape avec les outils numériques. CinémaTIC c'est surtout l'endroit pour s'exprimer, vivre une expérience humaine, rencontrer d'autres personnes, travailler en équipe, partager des savoirs...

Mais en attendant et pour vous faire patienter un peu, nous vous proposons mercredi 25 mai 2016 à partir de 18h00, la projection d'un film amateur "Le ciel pour témoin". En effet, ce long métrage local a été réalisé en partie par Pierre Bruyère. Il sera bel et bien présent lors de cette soirée pour échanger avec vous, ainsi vous pourrez rejoindre son équipe pour le prochain tournage. Vous l'aurez sans doute compris, c'est lui même qui animera les ateliers CinémaTIC.

Numéricraft présente son petit atelier 13 de création artisanale de t-shirts

Comme chacun le sait, notre petit labo des ados est l'endroit où de jeunes passionnés se retrouvent chaque semaine pour imaginer et concevoir des choses avec des machines assistées par ordinateur. Ces dernières semaines, Numéricraft lance son nouvel atelier artisanal pour concevoir des T-shirts personnalisés. C'est une première pour le groupe.



Après avoir suivi une formation technique et plutôt théorique, les jeunes vont passer à la pratique. Pour réussir les différentes réalisations, ils devront respecter scrupuleusement chaque étape et éviter certains pièges techniques.

Voici ci-dessous les 4 étapes de réalisation :

- Recherche ou conception du visuel par ordinateur.
- Mise en page et préparation du visuel avec le logiciel "Silhouette Studio".
- Réglage et mise en marche de l'outil de découpe électronique "Silhouette Cameo 2".
- Flocage avec la presse à chaud "Happy press".



(Pour éviter les risques de brûlures, c'est l'animateur qui se chargera de cette étape).

À la fin de l'atelier les jeunes repartiront avec un T-shirt unique. Mais au delà de cela, ils auront pu s'initier par exemple au métier de sérigraphe : « Le sérigraphe est un spécialiste de l'imprimerie par sérigraphie. Il utilise la technique du pochoir, surface-écran interposé entre l'encre et le support, pour imprimer des motifs ou des lettres sur divers matériaux : papier, carton, bois, métal, verre... »



La Source numérique, une journée au zoo 14

zoo !

Le vendredi 20 mai 2016, une sortie au zoo de Saint Martin la Plaine était proposée aux adultes participant aux activités de la Source numérique (SOS Micro, cours informatiques et Papy Camp). Profitant du retour du beau temps, une dizaine de personnes ont pu découvrir la beauté du site et les quelques 120 espèces qu'il héberge et protège.



L'objectif était également de permettre aux adhérents fréquentant des activités différentes, qui se croisent parfois sans vraiment se connaître, de se rencontrer afin de passer un moment agréable ensemble et ainsi de renforcer les liens.

Le zoo de Saint Martin la Plaine a été fondé en 1972 et est connu principalement pour son groupe de gorille qui se compose de treize individus. Mais il héberge beaucoup d'autres espèces, dont certaines très rares comme la panthère des neiges ou le Drill, singe menacé par la déforestation.

Les passionnés de photo ou de vidéo s'en sont donné à cœur joie comme l'exemple de diaporama proposé ci-dessous et qui a été réalisé par Patrick, un participant aux cours informatiques niveau intermédiaire. Cette sortie était proposée par Farid, animateur multimédia à la Source numérique qui souhaitait faire découvrir ou redécouvrir le zoo et ses pensionnaires, une de ses grandes passions !



Le gorille Kitchoum prenant son repas.

Projet Amiclik au collège Jules Vallès de la Ricamarie 15

La Source numérique est intervenu dans le cadre du « projet Amiclik », un serious game (jeu sérieux) de prévention autour de la problématique des réseaux sociaux.

Ce projet était piloté par Zoomacom, la D.S.D.E.N., Direction des Services Départementaux de l'Éducation Nationale de la Loire et animé par la Source numérique avec le soutien des professeurs référents au projet des classes de 5^{ème} et de l'assistante sociale du collège.



Le principe du projet :

Il s'agissait de former les collégiens de deux classes de 5^{ème} (A et B) au serious game "Amiclik" afin qu'ils puissent intervenir d'une façon autonome et expliquer le fonctionnement du jeu à deux classes d'élèves de C.M.1 de la Ricamarie des écoles de Montrambert et du Centre invitées à venir au collège. Le projet s'est déroulé en quatre rendez-vous : trois pour former les collégiens, plus un pour la venue des écoliers au collège.

Jacques Faverjon, conseiller pédagogique départemental au numérique explique le projet : *"L'objectif était double: Responsabiliser les élèves de 5^{ème} en leur donnant l'opportunité d'accompagner les élèves de C.M. (Cours Moyens) et sensibiliser les uns et les autres aux usages responsables et réfléchis des réseaux sociaux".*

Trois collèges ligériens sont concernés cette année par le projet avec les écoles de leurs secteurs respectifs. Une reconduction dans d'autres collèges est prévue l'an prochain.

Le financement était assuré par le dispositif F.I.P.D.

Lien pour accéder au jeu : <http://amiclik.ac-orleans-tours.fr/php5/amiclik/>

Mise à disposition de nos locaux pour les sélections de la promo Design Tech Académie

16

Ce mercredi 22 juin 2016, la Source numérique a mis à disposition ses locaux pour accueillir l'une des quatre sessions de la première promotion de la Design Tech Académie. Après avoir participé activement au montage du projet, Zoomacom est chargée dans un premier temps de l'organisation de sessions de sélection des candidats, en mobilisant ses partenaires travaillant en direct avec les publics. Puis, dans un second temps, de l'accueil des stagiaires dans les tiers-lieux ligériens, ainsi que d'une partie des cours.



De quoi parle-t-on exactement ? Il s'agit de la déclinaison stéphanoise de la Grande École du Numérique, la Design Tech Académie (DTA) accueillera gratuitement, à la rentrée 2016, une première promotion de 25 personnes en difficulté d'insertion professionnelle, venant en majorité des quartiers prioritaires de la politique de la ville, avec l'objectif de leur permettre en un an soit de se positionner sur le marché de l'emploi dans les métiers du numérique, soit d'y poursuivre des études.

Cette formation courte (10 mois) et qualifiante prépare aux métiers du numérique suivants :

- Codeur / Développeur informatique
- Développeur applications mobiles

Sur les 10 mois que dure la formation, 6 sont consacrés à l'acquisition de compétences fondamentales et 4 à des stages en entreprise. La pédagogie repose sur une approche « projets » avec l'acquisition d'une nouvelle compétence tous les 15 jours.

Deux postes à temps plein sont en cours de recrutement pour assurer cette formation, l'un par Zoomacom, l'autre par Télécom Saint-Étienne...

Sortie au château des Bruneaux

17

Le vendredi 24 juin 2016 de 14h30 à 16h30, une visite guidée du château des Bruneaux était proposée aux Appelous âgés de plus de 60 ans.



Cette action était organisée par la Commission Bien vieillir de Firminy qui regroupe plusieurs acteurs de la commune qui interviennent en faveur des personnes âgées de 60 ans et plus (C.C.A.S., Centres sociaux de Firminy, Office de garde, Petits frères des pauvres, neuropsychologues de l'hôpital Le Corbusier...).

Un groupe de participants à l'activité Papycamp proposée par la Source numérique était présent pour profiter des explications de l'érudit M. Duffy, président de l'association "La société d'Histoire de Firminy".

Les différents lieux restaurés ou reconstitués qui ont été présentés (cuisine, salle à manger, chambres, salle de classe...) ont permis de rapidement s'imprégner, se replonger dans le mode de vie d'antan et de mesurer les évolutions à travers les époques grâce à une riche collection d'objets notamment de jouets, tous dans un état de conservation remarquable.

Pour le groupe de Sous-Paulat, très ému par ce retour vers le passé, l'objectif était double : profiter de la visite mais également s'essayer à réaliser des "Teaser" (bandes-annonces) à l'aide de tablettes numériques et de l'application Imovie qu'ils découvraient pour l'occasion.

Même si au grand dam de certains la visite de la mine-témoin n'était pas au programme, une belle surprise attendait néanmoins les participants, un goûter était proposé pour terminer l'après-midi autour d'un gâteau et du verre de l'amitié pour se remémorer le bon vieux temps !

Pour plus d'informations concernant le château des Bruneaux et les activités qu'il propose :

<http://www.chateaudesbruneaux.fr/>

Après-midi « Environnement » au centre de loisirs de Firminy

Comme chaque année pendant la semaine de l'enfance, les centres de loisirs de la ville de Firminy proposent une après-midi récréative d'activités autour de la thématique de l'environnement.

Objectif : Sensibiliser les enfants au respect de l'environnement à travers des divertissements.

Cette année, c'était le 22 juin de 14h à 17h et six activités étaient proposées aux enfants de la commune en classes de cm1 et cm2.



- Une découverte des insectes et des oiseaux animée par la L.P.O. (Ligue de protection des oiseaux)
- La réalisation d'un moulin à vent en matériaux de récupération
- La réalisation d'instruments de musique en matériaux de récupération
- Un jeu "Kim touche" découverte d'éléments naturels par le toucher (bois, feuilles...)
- Un parcours sportifs en extérieur
- et enfin, la Source numérique était présente pour faire découvrir aux enfants une application ludo-éducative : Morphosis

Les Saisons : Morphosis est une expérience narrative et ludique tirée du long-métrage de Jacques Perrin et Jacques Cluzaud,

Entre la série d'animation et le jeu vidéo, Morphosis vous invite à participer à la grande épopée de notre environnement. Remontez le temps pour découvrir les métamorphoses du paysage. Vivez une aventure fabuleuse en famille, traversez des millénaires d'évolution pour mieux comprendre le monde dans lequel nous vivons. Vous découvrirez comment les espèces animales et végétales se sont adaptées sans cesse au fil des siècles jusqu'à aujourd'hui.

L'après-midi s'est clôturée par un goûter de 17h à 17h30. Une soixantaine d'enfants étaient présents.

Depuis le début de notre création, la Source numérique a défini des principes généraux qui guident nos interventions dans le domaine du numérique social. Parmi ces principes, figure en bonne place l'accompagnement des publics en insertion professionnelle à travers leurs démarches d'accès à l'emploi sur Internet.

Si vous êtes demandeur d'emploi, un animateur multimédia peut vous aider dans plusieurs cas de figures :

- Recherche et consultation d'offres d'emploi sur Internet
- Rédaction et mise en forme de CV (CV classique, CV en ligne,)
- Postuler en ligne
- Diffuser un CV sur Internet
- Organiser un déplacement
- inscription en ligne dans des agences d'intérim
- Impression de documents
- Recherche d'informations en ligne sur l'employeur...



Ça se passe chaque lundi, entre 10h00 et 12h00, c'est sans rendez-vous, l'entrée est libre et on vous accueille aussi en juillet.

Eté 2016 : Stage de programmation avec les enfants d'Unieux

20

Pour la semaine du 25 au 29 juillet nous avons prévu un stage de quatre ateliers afin d'initier les enfants du centre social au code informatique. En effet, nous allons leur mettre le pied à l'étrier en leur faisant découvrir les joies de la programmation avec le logiciel "scratch".

SCRATCH



« Un programme est une suite d'instructions données à l'ordinateur. Elles sont écrites à l'avance par le programmeur. Lorsque vous mettez le programme en marche, l'ordinateur applique en ordre les instructions écrites dans le programme, ce qui donne à l'écran le programme que vous vouliez. »

Scratch est un logiciel libre conçu pour initier les enfants dès l'âge de 8 ans à des concepts fondamentaux en mathématiques et en informatique. Il repose sur une approche ludique de l'algorithmique, pour les aider à créer, à raisonner et à coopérer.

Déroulement de la semaine :

- Lundi (toute la journée) : présentation du logiciel par l'animateur, explication du fonctionnement et prise en main par les enfants.
- Mercredi 14H00 - 16H00 : programmation de scènes avec l'aide de petites cartes explicatives.
- Vendredi 10H00 - 12H00 : la semaine se terminera avec la création d'un petit jeu vidéo.

Eté 2016 : Do It Yourself avec les jeunes de RLM

21

A l'occasion de NumériCraft, ce jeudi 7 juillet 2016, six jeunes adolescents de Roche la Molière avaient rendez-vous à la Source numérique pour un petit projet de conception avec l'imprimante 3D. L'objectif était de réfléchir avec eux sur la conception d'un accessoire afin de fixer une "camera sport" sur un vélo. En effet, lors de leurs prochaines randonnées VTT, ils auront la possibilité d'exploiter ce nouveau matériel et de vivre des sensations uniques lors des visionnages sur grand écran.



Au programme :

- Prise en main du logiciel en ligne Tinkercad, il s'agit d'un logiciel de modélisation 3D sur Internet, très facile d'emploi, qui vous permet de concevoir très rapidement des modèles à partir de formes géométriques simples.
- Il vous est aussi possible de rechercher et de télécharger un fichier de votre objet pour l'imprimer sur l'imprimante 3D. Vous pouvez aussi le modifier et le personnaliser à souhait, en fonction de vos besoins.



Grace à cet atelier, nous étions dans une démarche du "Do It Yourself".

A l'origine, le Do It Yourself ('Faire soi-même') répondait à 2 attentes de la part des consommateurs :

« – Une volonté d'économie, en faisant l'impasse sur la main d'œuvre pour n'acheter que les matières premières nécessaires et assurer la fabrication soi-même – Une volonté de transparence et de traçabilité, comme une remise en cause des processus industriels : ici, en faisant soi-même, on a l'assurance de savoir exactement ce que l'on consomme

...à une quête de personnalisation

– L'un des avantages du DIY qui l'a rendu si désirable était également la volonté de créer un objet exactement adapté à ses besoins, personnalisé selon ses envies et à une aspiration créative »

Eté 2016 : Numéricraft, stage robotique à RLM

22

Les robots seront omniprésents dans notre quotidien à la maison, dans la voiture, au travail, dans les lieux publics... Depuis quelques années, ils deviennent de plus en plus présents et performants. Comprendre et maîtriser ces robots devient indispensable comme savoir lire, écrire et compter. En connaissant leurs fonctionnements et en les programmant, on peut plus facilement les maîtriser.



C'est aussi pour cela que pour les 20 et 27 juillet en matinée nous avons programmés deux stages "robotique" pour quelques jeunes de Roche la Molière via l'atelier Numéricraft. Ces ateliers innovants ont permis plusieurs choses :

- Développer des compétences en informatique et en robotique.
- Amplifier le plaisir d'apprendre.
- Apprendre à travailler en équipe autour de projets.

Ces ateliers où nous mettons en avant la création et l'apprentissage collectifs est une bonne occasion d'apprendre tout en jouant avec des robots.

Eté 2016 : Trucage photo et jeu au CLAJ d'Unieux

23

Cet été les ados du secteur jeunes d'Unieux ont participé à deux ateliers avec la Source numérique :

- Le vendredi 26 juillet, nous avons rendez-vous avec eux pour un atelier retouche photo sur tablette.

Qu'elles soient d'arts, filmées, dessinées, photographiques ou virtuelles, les images sont ancrées dans notre vie qu'on le veuille ou non. Elles nourrissent notre inspiration et le quotidien des médias : la télévision, la presse et depuis plusieurs années Internet. Les images sont bien souvent utilisées à tort et à travers, cependant nul n'est censé ignorer la loi et qu'il s'agisse d'une utilisation à titre informatif ou autre, cela ne change rien au

fait que les utilisations abusives peuvent être illégales. En plus de la première partie sur l'éducation à l'image dans les médias, le groupe a été bluffé par la facilité de manipulation de leur image ! Les applications comme Perfect 365 ou Mixbooth, font très bien le travail.



- Quant au second atelier, il se déroulait le mercredi 31 juillet en soirée, il était consacré cette fois-ci aux jeux de société sur tablette, avec des grands classiques comme Uno, Timeline, Qui veut gagner des millions ? Pendant cette animation les jeunes ont pu se rendre compte qu'il était possible de jouer à plusieurs sur une seule tablette



Les « TAP » temps d'activités périscolaires sur Firminy

Loi des débats passionnés lors de sa mise en place, les élèves appelés ont depuis longtemps pris le bon tempo des nouveaux rythmes scolaires. Les "TAP" comme on les appelle ici pour : temps d'activités périscolaires (dans d'autres communes, ils sont appelés "NAP" pour : Nouvelles activités périscolaires).

La commune de Firminy a cette année encore sollicité et accordé sa confiance à la Source numérique pour la mise en place d'animations autour du numérique.



Les outils numériques permettent en effet de joindre l'utile à l'agréable : le divertissement mais aussi la réflexion, la concentration... qui sont indispensables dans le cadre scolaire.

De 15h45 à 16h, les élèves sortent en récréation puis de 16h à 17h a lieu les activités.

Cette année encore la Source numérique permet aux enfants de découvrir ou redécouvrir des applications ludo-éducatives, gratuites pour la plupart, dont ils sont en général friands ! Téléchargeables librement, ils peuvent donc poursuivre l'expérience et la faire découvrir à la maison.

Pour la première période, voici les établissements concernés :

- Les lundis à l'école primaire de Cordes
- Les mardis à l'école primaire de la Tardive
- Les vendredis à l'école primaire de Fayol

Ateliers numériques à la médiathèque 26

l'Opsis

Vous en avez l'habitude, comme chaque année, le centre culturel l'Opsis de Roche la Molière vous propose de découvrir le nouveau programme des ateliers numériques pour le premier trimestre de cette rentrée 2016-2017. Ces ateliers qui sont animés par la Source numérique se déroulent chaque mercredi (hors vacances scolaires) de 10h00 à 12h00, les inscriptions sont réservées uniquement aux abonnés de la médiathèque.

« Le saviez-vous ? Vous trouverez dans notre site Internet dans la rubrique : "Ressources" / "Thématiques Opsis" tous nos supports vus pendant les différents ateliers. De plus, ils sont sous licence Creative Commons, c'est à dire que c'est une oeuvre collective, libres de droits. Vous pouvez donc les télécharger, les donner, les modifier, les imprimer gratuitement. »

Pour en savoir un peu plus, référez-vous au programme ci-dessous :

Médiathèque

Ateliers numériques

Pôle Culturel
l'Opsis
Médiathèque

NIVEAU DEBUTANT

**Ateliers accessibles uniquement aux abonnés de la médiathèque.
Les mercredis hors vacances scolaires de 10h00 à 12h00
Sur inscription au 04.77.53.93.60.**

28 septembre ET 5 octobre OU 12 octobre ET 19 octobre

S'appropriier et utiliser un équipement informatique

2 novembre ET 9 novembre OU 16 novembre ET 23 novembre

Utiliser les services de l'internet

30 novembre OU 7 décembre OU 14 décembre

Communiquer et échanger sur internet

la Source Numérique
Pôle Ressources Numériques de l'Onislaire

Animés par la Source numérique

Roche la Molière

Reprise des ateliers d'initiation à la Source numérique

27

C'est la rentrée et tout doucement, les ateliers réguliers de notre Pôle Ressources Numériques reprennent du service. En effet, c'est au tour des ateliers d'initiation de faire leurs réapparitions. La Source numérique se veut être à l'écoute et au service des habitants des quartiers en proposant aux personnes intéressées un apprentissage de l'informatique et du multimédia, ainsi que des initiations plus spécifiques. Deux niveaux sont prévus : débutant et confirmé. Lors de ces ateliers collectifs, nous laissons avant tout la place à la pratique. Bien évidemment des supports écrits, des tutoriaux sont distribués pour chaque thème abordé.



Ces ateliers se déroulent dans nos locaux, attention les places sont limitées :

La Source numérique

Centre social Sous Paulat

2 chemin Sous Paulat à Firminy

04 77 89 24 64

Quand : lundi et mardi 10h00 à 12h00

Fréquence : hebdomadaire (fermé pendant les vacances scolaires)

Public cible : tout public (même si ces ateliers sont fréquentés majoritairement par des seniors)

Papy camp 2016/2017

Le Papy-camp reprend les vendredis après-midi de 13h30 à 15h (sauf pendant les vacances scolaires).

Le principe : animé par deux bénévoles confirmés en informatique, Adriana de Firminy et Jean-Marc de Roche la Molière, des débutants sont pris en charge afin de partir à la découverte des bases de l'informatique dans une ambiance conviviale et rassurante.



Bien souvent, café, thé et petits gâteaux sont aussi au rendez-vous !

Au programme : Découverte du clavier, du bureau, recherches sur Internet, adresse e-mail, création de dossier... Farid, animateur multimédia, supervise à distance l'activité et porte assistance en cas de besoin.

Cet atelier gratuit est réservé aux grands débutants et prioritairement aux personnes retraitées.

Pour tout renseignement, vous pouvez nous contacter au 04 77 89 24 64 (places limitées à 7 personnes).

Premiers pas Arduino, avec NumériCraft

Gâce au soutien de la CAF de la Loire, "NumériCraft, le petit labo des ados" va pouvoir faire sa rentrée. Et qui dit rentrée, dit nouveautés ! Pour votre information, grâce à une subvention de la réserve parlementaire 2016, nous avons pu acquérir de nouveaux matériels comme les kits Arduino. L'objectif de ces ateliers Arduino est de faire découvrir aux jeunes la programmation, l'électronique, l'informatique embarquée en utilisant ces petites plateformes de développement.

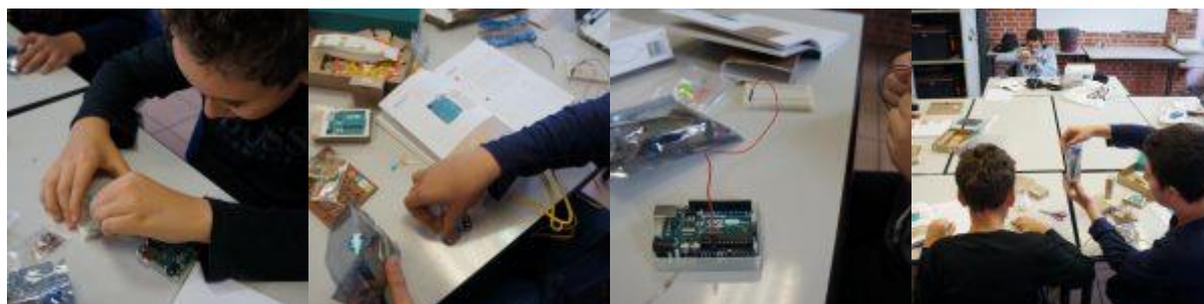
Plusieurs manipulations seront proposées comme apprendre à câbler des éléments sur la carte, positionner correctement les différents composants, faire clignoter des leds, faire tourner des moteurs, actionner des interrupteurs, etc... sans oublier la programmation qui rentre en compte.

L'approche pédagogique de NumériCraft est orientée au maximum sur la pratique. C'est pourquoi la théorie est abordée à travers de petites réalisations concrètes comme par exemple :

- Feux de signalisation
- Indicateur d'humeur
- Clavier musical
- Boule de cristal...

Dès que les jeunes auront atteint un assez bon niveau, ils pourront par la suite réfléchir à une invention en commun en utilisant tout ce qu'ils savent déjà depuis le début de l'aventure NumériCraft (impression 3D, robotique, programmation, machine à découper électronique...).

NumériCraft, c'est pour les jeunes de 11 à 17 ans, c'est chaque mercredi de 14h00 à 16h00 à la Source numérique. Nous proposons aussi des ateliers découvertes pendant les vacances aux structures intéressées. N'hésitez pas à vous renseigner.



REZO, sensibiliser aux bons usages numériques dans les collèges

Cela fait maintenant 5 ans que la Source numérique intervient régulièrement dans les collèges. Voici un petit récapitulatif de l'année scolaire 2016-2017 pour l'opération "REZO, les bons usages de l'Internet" : 8 collèges, 35 classes de cinquièmes soit à peu près 875 élèves de la vallée de l'Ondaine qui ont bénéficié de nos interventions. Elles se répartissent ainsi :



5 classes au collège des Bois de la Rive d'Unieux

7 classes au collège Grüner de Roche la Molière

3 classes au collège Saint-Joseph du Chambon-Feugerolles

5 classes au collège Masseney Fourneyron du Chambon-Feugerolles

5 classes au collège Saint-Firmin de Firminy

4 classes au collège les Bruneaux de Firminy

3 classes au collège Waldeck-Rousseau de Firminy

3 classes au collège Julles Vallès de la Ricamarie

L'objectif de ces rencontres : éduquer les élèves à la pratique du web. Rappelons quand même qu'il s'agit d'un projet lancé par le Département de la Loire et que Fréquence écoles, Zoomacom portent et coordonnent au niveau de la Loire. Voilà comment se découpe l'atelier d'une durée d'1h30 :

La première partie est théorique. Elle permet de découvrir le potentiel et le fonctionnement des réseaux sociaux.

La deuxième partie est pratique et interactive. Elle s'appuie sur des histoires des adolescents dans lesquels les collégiens peuvent se reconnaître.

Depuis début octobre 2016, le S.O.S. Micro à repris du service tous les mardis de 14h à 15h (sauf pendant les vacances scolaires). Toujours sous la forme d'un temps d'échanges autour des petits soucis et questionnements rencontrés lors de l'utilisation des outils numériques...ordinateur, mais aussi de plus en plus souvent tablette et smartphone, des démonstrations courtes sont proposées dans la mesure du possible. L'intérêt est de mettre à profit l'expérience du groupe et de favoriser l'acquisition d'une méthodologie de résolution de problèmes pour savoir gérer ses matériels en autonomie. Réussir une mise à jour, installer une imprimante, sauvegarder ses fichiers, nettoyer les fichiers inutiles...les thématiques et les exemples ne manquent pas ! Rappelons que dans ses missions, la Source numérique n'est pas habilitée à faire concurrence aux acteurs commerciaux et ne peut donc prendre en charge la réparation matérielle. Mais bien heureusement, souvent de petites astuces arrivent à bout de gros soucis ! Public cible : tout public Quand : le mardi de 14h à 15h Où : à la Source numérique au Centre Social de Sous Paulat Conditions : prendre sa carte d'adhésion au Centre Social de Sous Paulat Fréquence : hebdomadaire (fermé pendant les vacances scolaires).



NumériCraft pendant la Toussaint

Comment éduquer nos jeunes au numérique ? Grâce aux ateliers NumériCraft nous avons déjà quelques éléments de réponses. Dans un cadre ludique et créatif, ces ateliers proposent aussi pendant les vacances scolaires des ateliers pédagogiques d'apprentissages dans plusieurs domaines comme : la programmation, la



robotique, l'impression 3D et même le pilotage d'un drone. C'est pourquoi le centre social Sous-Paulat et le centre de loisirs de Roche la Molière ont fait appel à notre équipe pour animer quelques séances. Centre de loisirs jeunes de Roche la Molière : Atelier drone Mardi 25 octobre 10h00 -12h00, Atelier impression 3D Mercredi 10h00 - 12h00

Centre social de Sous Paulat : Atelier robotique mardi 25 octobre 10h00 - 12h00, Atelier robotique vendredi 28 octobre 10h00 - 12h00

Nous soulignons que nous faisons aussi appel à quelques jeunes initiés du noyau NumériCraft pour co-animer les ateliers avec nous. Communiquer, échanger et partager les savoirs c'est aussi ça l'esprit de la Source numérique.

Le centre social de la ville d'Unieux a contacté la Source numérique pour assurer des ateliers d'initiation à l'outil informatique. En effet, depuis octobre 2016, deux ateliers par semaine sont programmés :

- Mardi 14h00 à 15h30
- Jeudi 15h30 à 17h00

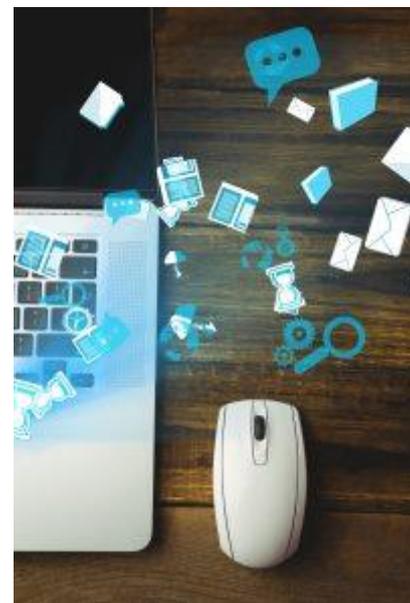
L'initiation est un grand classique des EPN (Espaces de Pratiques Numériques), l'objectif de ces temps est d'apprendre en petit groupe à utiliser un équipement informatique. Ce lieu d'apprentissage et de partage est ouvert à tous les publics débutants ou confirmés. Le contenu des séances varie en fonction des besoins de chacun, mais pour les débutants, nous suivons le référentiel du PIM (Passeport Internet et multimédia), elles sont regroupées autour de 5 grands objectifs :

- S'approprier et utiliser un équipement informatique
- Créer et exploiter un document numérique
- Utiliser les services de l'Internet
- Communiquer et échanger sur l'Internet
- Connaître les droits et les règles d'usage sur l'Internet

Pour plus d'information ou si vous souhaitez vous inscrire veuillez contacter :

Centre social Unieux

11 Rue Salvador Allende, 42240 Unieux
04 77 56 00 99



Le Pass numérique au Foyer laïque du Chambon Feugerolles

33

Le Foyer laïque du Chambon Feugerolles a sollicité la Source numérique pour la mise en place d'une session du Pass numérique qui correspond à une sensibilisation aux nouveaux usages liés au numérique. Ceci afin de répondre aux interrogations et questionnements de certains des adhérents concernant ces nouvelles pratiques.



Quatre rendez-vous correspondant aux quatre thématiques du Pass étaient proposés par le Foyer laïque :

- Le 14 octobre : La vérification et la production d'informations sur Internet
- Le 21 octobre : Les démarches administratives en ligne
- Le 28 octobre : Gérer son identité numérique et protéger sa vie privée
- Le 04 novembre : Contribuer au développement du lien social local

Le dernier rendez-vous a eu lieu dans les locaux de la Source numérique à Firminy afin d'y proposer, pendant la séance, une démonstration du fonctionnement de l'imprimante 3D. Pour réaliser les quelques exercices pratiques du Pass, certains participants avaient apporté leur matériel et des tablettes I-pad étaient également mises à disposition par la Source numérique.

Le dispositif "Pass numérique" conçu par la région Rhône-Alpes existe depuis trois ans et a permis à un grand nombre de Rhônalpins d'être sensibilisés aux nouvelles pratiques numériques qui font désormais et de plus de plus partie de notre vie quotidienne.

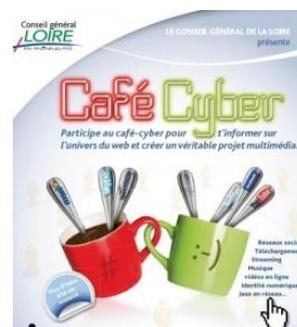
Clôturé en 2016, le dispositif sera évalué par la nouvelle Région Auvergne-Rhône-Alpes pour peut-être en proposer une nouvelle mouture.

De notre côté, la Source numérique a vraiment apprécié animer ce dispositif qui a permis à des gens d'origines sociales, géographiques et ethniques variées de se rencontrer pour échanger et témoigner autour de leurs expériences des pratiques numériques. Que cela soit le degré d'utilisation, de maîtrise des outils... de la conscience de la notion d'identité numérique, de la protection sur les réseaux sociaux, de leurs paramètres... que cela soit les expériences heureuses ou pas lors d'achats en ligne... les thèmes étaient nombreux et les échanges entre participants, dans une ambiance détendue, étaient toujours fructueux et instructifs.

En espérant qu'il y a aura pour 2017 un dispositif Pass numérique 2.0 !

Dans le cadre du dispositif "café-cyber" de l'année scolaire 2016-2017, la Source numérique intervient dans trois collèges de l'Ondaine dont voici les établissements concernés :

- Collège de Massenet Fourneyron au Chambon-Feugerolles,
- Collège de Louis Grüner à Roche la Molière,
- Collège des Bois de la Rive à Unieux



L'objectif de l'action est d'échanger, questionner et développer les pratiques et la culture numérique des élèves mais aussi des adultes encadrants. Sont présents, un professeur documentaliste; un animateur multimédia; un animateur socioculturel plus les adultes de l'établissement intéressés par l'action. C'est avant tout un moment de détente entre midi et deux ! Plusieurs thématiques ont été retenues :

- Les jeux vidéo, la musique en ligne, Les réseaux sociaux, La vidéo en ligne, La recherche sur Internet, Le monde du futur.

La phase une, plus théorique, se poursuit jusqu'au mois de décembre puis la phase deux, de janvier à juin, verra la mise en place d'une réalisation autour du numérique afin de consolider les connaissances et compétences acquises par les élèves.

Le libre accès... le saviez-vous ?

On en parle pas souvent mais au Pôle de Ressources Numériques de l'Ondaine nous mettons (gratuitement) à la disposition du grand public notre équipement numérique pour de la libre consultation. Cet espace est dédié aux utilisateurs autonomes en informatique, aux personnes qui recherchent simplement une connexion Internet, un point wifi, une imprimante multifonction, un téléphone... tout le nécessaire pour pouvoir travailler confortablement... Par ailleurs, nous demanderons une petite participation symbolique pour l'impression de documents.



Les horaires d'ouverture du libre accès sont :

- Lundi : 9h00 - 12h00 et 14h00 - 17h00
- Mardi : 9h00 - 12h00 et 14h00 - 17h00
- Mercredi : 9h00 - 12h00
- Jeudi : 9h00 - 12h00 et 14h00 - 17h00
- Vendredi : 9h00 - 12h00

Animations en résidences de personnes âgées à Firminy 35

En plus de ces animations mensuelles à la maison de retraite publique médicalisée "La Verrerie", la Source Numérique intervient désormais depuis décembre 2016 au foyer résidence municipal du "Mail" à Firminy.

Ces interventions, qui ont débuté en 2014, sont devenues des rendez-vous attendus avec impatience par le petit groupe de résidents qui y participent.

Épaulées par les animatrices Martine (Verrerie) et Anne-Marie (Mail), Farid, l'animateur multimédia propose pendant une heure des animations ludiques à l'aide de tablettes tactiles.

