



TIC ÉTHIQUES

5 ATELIERS POUR UN MEILLEUR INTERNET

► JUIN À OCTOBRE 2020

LES ATELIERS TIC ÉTHIQUES

Les ateliers TIC éthiques sont de retour !

TIC éthiques, c'est une série d'ateliers d'informations, de débats et d'échanges de ressources destinés aux animateurs, formateurs, enseignants, actifs dans le domaine du numérique. Ce programme gratuit est proposé par Média Animation, Technofutur et le centre de ressources des EPN de Wallonie et s'inscrit dans le projet européen B-Bico, qui propose une série d'outils pour favoriser un meilleur internet. Les ateliers TIC éthiques seront organisés dans les cinq provinces de la Région wallonne de juin à octobre 2020.

OBJECTIFS

- Favoriser une approche citoyenne d'Internet
- Développer un regard critique par rapport aux usages du numérique
- Identifier les enjeux relatifs au numérique, dans une approche actualisée, et les comprendre
- Discuter des pistes méthodologiques pour approcher les usages du numérique selon son contexte et ses publics
- Partager les bonnes pratiques de chacun et les enrichir

INFOS

PUBLIC : Animateurs (EPN, jeunesse, insertion sociale et professionnelle, etc.), formateurs, enseignants, ...

TARIF : GRATUIT (lunch-sandwichs offert)

HORAIRE : 9h30-16h30 (accueil à partir de 9h)

INSCRIPTION OBLIGATOIRE (PLACES LIMITÉES)

RENSEIGNEMENTS ET INSCRIPTIONS

EMAIL

i.desousa@media-animation.be

TÉLÉPHONE

04 344 48 81 (lu, ma, ve)
081 24 08 36 (me, je)

FORMULAIRE

<https://media-animation.be>

ADRESSES DES ATELIERS

LIÈGE : EPN MEDI@TIC (CENTRE MULTIMÉDIA DON BOSCO)

Rue des Wallons, 59 – 4000 Liège

MARCHE : CENTRE DE SUPPORT TÉLÉMATIQUE (CST)

Rue des Carnes, 22 – 6900 Marche-en-Famenne

MONS : EPN DE LA BIBLIOTHÈQUE COMMUNALE DE MONS

Rue de la Seuwe, 24 – 7000 Mons

NAMUR : EPN MÉDIA ANIMATION

Rue du Séminaire, 11b – 5000 Namur

WAVRE : EPN DU CPAS

Av. Henri Lepage, 5 – 1300 Wavre

PROGRAMME 2020 À LA CARTE

LIBRE CHOIX DES THÈMES ET LIEUX



Comprendre et accompagner les usages numériques des jeunes

Le jeu, l'information et la socialisation sont au cœur des pratiques juvéniles numériques. Celles-ci sont de plus en plus précoces, sur des supports qui se diversifient et à l'appui d'applications ou de services ciblés que développent des entreprises. Comprendre ces pratiques spécifiques et les mettre en regard des besoins des adolescents permet de les situer par rapport aux préoccupations éducatives, de prévenir les dérives et de cerner les potentialités des écrans.

MONS : lundi 22 juin
NAMUR : vendredi 26 juin
LIÈGE : lundi 29 juin



La culture du Web est-elle devenue la culture tout court ?

Qu'est-ce qu'Internet a fait à la culture ? L'atelier proposera un passage en revue des impacts forts de cette technologie, notamment sur la circulation des œuvres et des savoirs tout en identifiant les enjeux économiques, politiques et sociaux qui se dessinent dans ce nouveau paysage. Assiste-t-on à une globalisation inédite de la culture ? Le divertissement est-il au cœur des pratiques ? Quelles sont les spécificités de la culture web et quel est leur impact sur les formats traditionnels ?

NAMUR : mercredi 10 juin
LIÈGE : lundi 5 octobre



Cinq approches critiques de l'info sur le Web

Faire preuve de pensée critique face aux actualités en ligne paraît aller de soi... Pourtant l'exercice est complexe et ne se limite pas à vérifier l'exactitude des faits. L'atelier propose d'identifier 5 postures critiques complémentaires. Partant d'une méthode d'exploitation des usages des internautes, l'atelier présente des cas concrets autour des notions de *fact-checking*, d'analyse médiatique, de propagande, de biais cognitif et de médias sociaux. La finalité de l'atelier est de découvrir des outils critiques quant à l'information, aux *fake news* et autres théories du complot.

WAVRE : vendredi 11 septembre
MARCHE : mardi 15 septembre
MONS : jeudi 15 octobre



Les jeux vidéo, entre objets de loisirs et outils citoyens

Dans nos sociétés connectées, le jeu vidéo évolue dans ses usages mais aussi dans le rôle qu'il endosse en tant que nouveau média, oscillant entre objet de loisir, œuvre d'art et outil de citoyenneté. Cet atelier a pour objectif d'identifier les paramètres qui structurent l'expérience vidéoludique et d'examiner sous quels aspects elle se prête à des processus éducatifs, à des ambitions militantes et comment elle est mobilisée dans les dispositifs de gamification. Finalement, quel regard critique peut-on porter sur les multiples facettes des jeux vidéo ?

LIÈGE : lundi 21 septembre
WAVRE : vendredi 16 octobre



Les géants du web, leurs algorithmes et moi

Nous utilisons quotidiennement les outils proposés par les entreprises géantes du Web. Devenues banales, voire discrètes ou automatiques, ces pratiques dissimulent pourtant d'énormes enjeux économiques, politiques et sociaux. Comment fonctionnent les algorithmes qui gèrent les moteurs de recherches ou les grandes plateformes de contenus ? Quels sont les enjeux autour des données privées collectées à tout heure par ces applications ? Pouvons-nous reprendre le contrôle de tous ces services ?

WAVRE : vendredi 18 septembre
NAMUR : mardi 22 septembre

Ces ateliers sont pris en charge par l'équipe éducative de Média Animation ASBL, organisation d'éducation permanente et centre de ressources en éducation aux médias reconnu par la Fédération Wallonie-Bruxelles.

Cette initiative est organisée dans le cadre du projet européen « Belgium Better internet Consortium » (www.b-bico.be) et est cofinancée par l'Union Européenne, dans le cadre du programme Connecting Europe Facility – Telecom.

