

## Fiche Ressource 4 Médiateurs

### Organiser une fête du numérique dans un établissement

#### OBJECTIFS

Le principe de cette action « événement » est d'acculturer les parents au numérique via plusieurs actions :

- Soutenir les connexions à l'ENT pour les parents ayant des difficultés ;
- Élargir la perception du numérique en proposant des ateliers numériques « débranchés » de type jeu de société ;
- Permettre aux familles d'essayer des applications numériques éducatives utilisées par leurs enfants

#### PRÉPARATION DE L'ATELIER

Solliciter tous les partenaires (locaux mais pas uniquement) pouvant proposer des ateliers, des ressources, du matériel et des moyens humains nécessaires pour animer cet événement : centres sociaux, maisons de quartier, conseillers pédagogiques, ludothèques, associations de parents d'élèves.

Construire un déroulé de l'événement en fonction :

- Des moyens humains pouvant encadrer les ateliers ;
- Du créneau horaire choisi : temps de classe, temps périscolaire, week-end...;
- Des ateliers disponibles : un atelier « parents », plusieurs ateliers « jeux », un ou plusieurs ateliers « applications numériques éducatives » ;
- Un temps convivial pour inciter les participants à venir ;
- Inviter les parents. Relayer l'information via les canaux de communication adéquats (Éducation nationale, municipalité, presse, associations...)



#### LES ÉTAPES CLÉS

Bien préparer les différents ateliers :

- Penser à imprimer les codes E.N.T des parents non connectés;
- Pour les ateliers ludiques, l'animateur devra s'être familiarisé avec le jeu et anticipé le matériel nécessaire en fonction du nombre attendu de participants.



## RETOUR D'EXPÉRIENCE

Ce type d'événement permet de mobiliser plus facilement et plus largement les parents qui ont des difficultés à se connecter aux outils numériques de l'école. L'idée est en effet d'avoir un temps à la fois convivial et utile avec les parents d'élèves.

Les différents ateliers ludiques permettent de motiver les enfants à venir participer, et par extension leurs parents. Les jeux sont également choisis afin de sensibiliser enfants et parents sur les différents aspects du numérique, qui ne se résument pas aux écrans.

La présence et l'intervention de différents acteurs éducatifs constitue aussi une plus-value, concrétisant ainsi un partenariat de coéducation cohérent où chacun peut tenir sa juste place.

---

## POUR ALLER PLUS LOIN

Vous pouvez, entre autres, utiliser les ateliers clé-en-main suivants :

- ↳ [Le jeu de cartes proposé par la CNIL ;](#)
- ↳ [Le jeu de société Planète Code édité par Réseau Canopé ;](#)
- ↳ Le jeu de memory (à venir) ;
- ↳ [L'atelier de découverte des ressources ludo-éducatives Lalilo & Plume.](#)

---

## L'ATELIER EN VIDÉO

