



Petit-déjeuner de l'inclusion numérique

**LE NUMÉRIQUE,
LEVIER D'ÉPANOUISSEMENT
ET DE DÉVELOPPEMENT
DE COMPÉTENCES SOCIALES ET SCOLAIRES**



L'ASSOCIATION

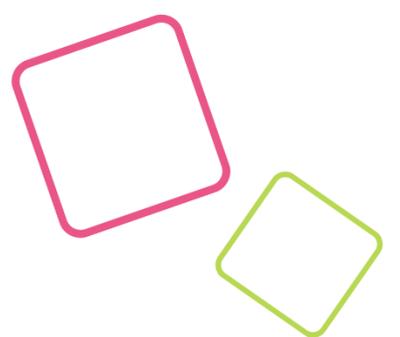
L'association est née, en 2010, d'une volonté commune, de plusieurs acteurs éducatifs de

***permettre l'épanouissement de l'enfant et sa réussite éducative,
en (r)établissant les liaisons entre les familles, l'école et le quartier.***

Collectif d'acteurs éducatifs : parents, enseignants, psychologues, accompagnantes familles, formateurs, ludothécaire, animatrices socio-culturelles, etc.

L'ARRE propose alors de :

- **former** des professionnels et des bénévoles,
- **accompagner** des structures et des territoires,
- **concevoir et animer** des projets avec les acteurs de la communauté éducative,
- **mettre en réseau** les acteurs éducatifs.



OBJECTIFS

- Remettre le parent au centre de la question des écrans : agir sur les peurs et tensions que les usages numériques peuvent générer au sein de la famille ou dans la relation à l'école,
 - Sensibiliser sur les effets positifs et capacitants du numérique, accompagner les parents à s'approprier les codes du numérique
 - Aider les acteurs éducatifs (dont les parents) à s'approprier le numérique comme outil d'épanouissement de l'enfant et de développement de compétences sociales et scolaires
 - Agir auprès des jeunes pour les accompagner dans le développement durable de compétences grâce aux outils numériques.
- 

MODALITÉS

- **Accompagnement de 5 structures partenaires sur Roubaix et Lille :**
 - Centre Social Le Nautilus (avec école élémentaire Condorcet) ;
 - Centre Social Assia Djebbar (avec collège Lebas ?)
 - Centre Social Fresnoy-Mackellerie (avec école élémentaire Littre)
 - Association Fil de l'Epeule (avec collège Sevigne)

+ Projet en construction avec un centre social de la ville de Lille

Pour chaque structure :

- 5 ateliers à destination des enfants,
- 5 ateliers à destination des parents,
- 5 ateliers parents/enfants.

QUELQUES EXEMPLES DE THÉMATIQUES

APPRENDRE A APPRENDRE



Aide à l'attention

Outils anti-distracteurs
et de gestion des habiletés attentionnelles

Aide à l'organisation

Kanban et autres
outils de gestion du temps/d'objectifs

Aide à la mémorisation

Cartes mentales
Flash-cards
Sketchnoting
Testing

Aide à la régulation des émotions

Outils pour réguler ses émotions et gérer
son stress

ATELIERS ACCOMPAGNEMENT A LA SCOLARITÉ

APPRENDRE A APPRENDRE

Outils pour adaptation
aux Besoins Educatifs Particuliers

Outils d'éditeur de texte ou
de facilitation vocale

Ludopédagogie pour développer
les fonctions exécutives

Activation
Planification
Mémoire de travail
Inhibition
Flexibilité cognitive



ATELIERS ACCOMPAGNEMENT A LA SCOLARITÉ

APPRENDRE AVEC PLAISIR

Ludopédagogie pour renforcer
des compétences fondamentales
/ remobiliser des savoirs

Jeux en ligne, jeux vidéos éducatifs,
escape game...

Faciliter l'apprentissage de
la lecture

Applications pour l'entrée dans la lecture ou
pour publics allophones

ATELIERS ACCOMPAGNEMENT A LA SCOLARITÉ

APPRENDRE A VIVRE ENSEMBLE

Éducation aux médias et à l'information

Outils de sensibilisation à la fabrique
de l'information,
prévention cyberharcèlement...

Apprendre à débattre

Serious games

Apprendre à faire ensemble par l'utilisation d'outils collaboratifs

Outils de partage: murs, tableaux
Outils d'écriture collaborative,
de création de bandes dessinées,
capsules vidéos...

ATELIERS ACCOMPAGNEMENT A LA SCOLARITÉ

APPRENDRE A S'ORIENTER

Développer le sentiment
de confiance en soi

Outils pour avoir conscience de soi,
prendre des décisions....

Tester ses softs-skills et identifier les
domaines / compétences professionnelles

Outils pour se tester et être informés
pour construire des projets
professionnels

Développer ses compétences
sociales

Outils pour communiquer de façon
constructive,
développer des relations
constructives, résoudre des
problèmes

DEVELOPPER LE MIEUX-ETRE EN FAMILLE

Favoriser le faire-ensemble,
le partage en famille

Faciliter les apprentissages
pratiques du quotidien

Construire le cadre positif aux
usages des écrans des
enfants/jeunes

Développer les compétences
socio-émotionnelles
enfants/adultes

Prendre appui sur des
alternatives aux écrans



PRÉSENTATION DE PROJETS



"Utiliser les ressources numériques pour accompagner les familles dans la transition GS/CP"
en partenariat avec le CS Le Nautilus

"Faire autrement avec les écrans en famille"
(Action n°1) en partenariat avec le CS Assia Djebar