

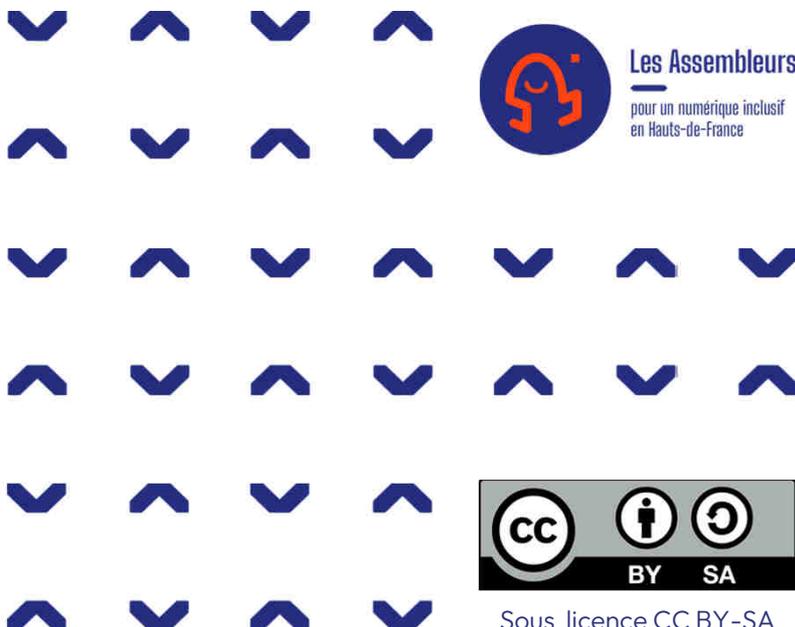
# Le pas en avant du numérique

## Kit outil d'animation

- Faire prendre conscience et sensibiliser aux inégalités existantes face au numérique
- Version adaptée pour le Petit-déjeuner de l'inclusion numérique, avec un atelier créatif



Financement dans le cadre de la réponse de l'Union à la pandémie de COVID-19



**Les Assembleurs**  
pour un numérique inclusif en Hauts-de-France



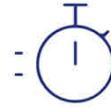
Sous licence CC BY-SA 4.0

# Petit-déjeuner de l'inclusion numérique #5



15/03/2024

## 1. Approfondir la compréhension de l'exclusion numérique au quotidien, grâce à un jeu



20-25 min  
environ

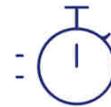
L'atelier est composé de :

- 10 cartes de rôles
- Une liste de situations ou événements à énoncer

A prévoir également :

- Un espace suffisamment vaste pour faciliter un déplacement sur une même ligne

## 2. Réflexion collective en vue de développer une version du jeu adaptée à la vie associative (si le temps le permet)

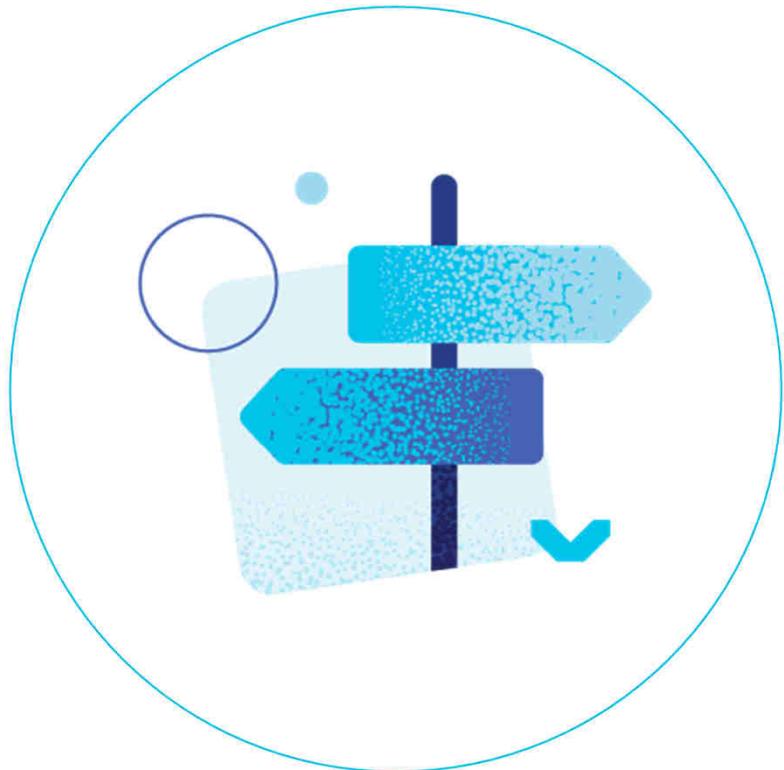
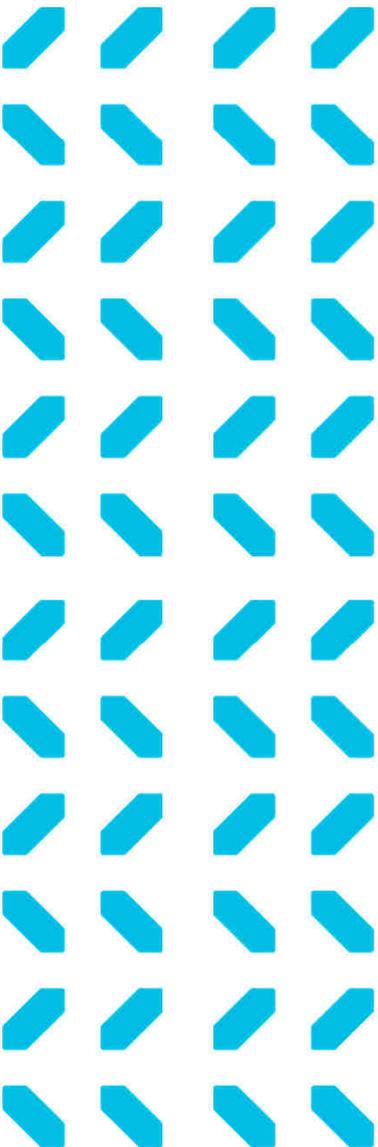


5-10 min  
environ

- a. Réfléchir à des rôles en relation avec un engagement associatif, bénévole ou professionnel
- b. Réfléchir sur la liste de situations ciblées sur la vie associative

1

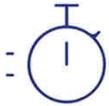
# Approfondir la compréhension de l'exclusion numérique au quotidien grâce à un jeu



# Objectifs et modalités pratiques



10 personnes  
maximum



20-25 min  
environ

## Objectifs

- Faire prendre conscience de l'impact du numérique dans la vie quotidienne
- Sensibiliser aux inégalités existantes face au numérique de manière immersive
- Travailler sur les représentations et déconstruire les stéréotypes

## Modalités pratiques

- Prévoyez un espace suffisamment vaste pour faciliter un déplacement de l'ensemble des participants sur une même ligne
- Un minimum de 6 participants est nécessaire pour permettre un effet visuel impactant

# Déroulé du jeu



1. Inviter les participants à s'installer en ligne à un bout de la salle, puis leur distribuer à chacun une carte de rôle au hasard, sans la montrer aux autres.
2. Demander aux participants de se mettre dans la peau de leur personnage. Insister sur le fait que chacun est libre d'imaginer la vie de son personnage au-delà de ce qui est mentionné sur la carte (lieu d'habitation, famille, mode de vie, occupations, loisirs, objectifs de vie, etc.)
3. Expliquer aux participant.e.s que vous allez leur énoncer une liste de situations. À chaque fois qu'ils sont en mesure de faire ce qui est proposé, ils doivent faire un pas en avant. Dans le cas contraire, ou s'ils ne sont pas concernés, ils restent sur place.
4. Lire toutes les situations une par une, en laissant le temps aux participant.e.s de réfléchir pour avancer ou non entre chaque proposition.
5. À la fin de l'exercice, chacun des participants aura plus ou moins avancé, ce qui créera un décalage dans l'espace, représentant le degré d'éloignement au monde numérique.
6. Retour d'expérience (voir **Fiche d'animation de la phase de debrief** après *Evénements à énoncer* et *Cartes de rôles*)



## Point d'attention

Pour que l'animation fonctionne, les participants doivent faire jouer leur imagination

# Événements à énoncer



1. Vous pouvez aller à la boulangerie à 5 min à pied de chez vous pour acheter un croissant
2. Vous pouvez prendre une douche chez vous
3. Vous prenez systématiquement vos RDV chez le médecin via Doctolib
4. Vous êtes à l'aise avec le fait de mettre à jour votre CV en utilisant Word ou Canva, ou bien avec un modèle gratuit en ligne
5. Vous pouvez suivre une formation en visioconférence pour apprendre à vous exprimer à l'oral avec éloquence
6. Vous êtes équipé et à l'aise avec le fait d'appeler sur Skype votre meilleur ami qui habite à l'étranger
7. Vous êtes capable de renouveler votre passeport en toute autonomie sur le site de l'ANTS
8. Pour voyager, vous avez l'habitude de réserver un billet de train sur SNCF Connect ou de trouver un covoiturage sur Bla Bla car
9. Vous partagez régulièrement des photos auprès de vos amis depuis votre page Instagram
10. Vous êtes tout à fait à l'aise avec le fait d'effectuer une recherche sur un moteur de recherche en ligne
11. Si la situation se présentait, vous seriez prêt à télétravailler en utilisant Zoom pour faire des visioconférences
12. Pour chercher un nouveau logement, vous pouvez et vous êtes à l'aise avec le fait d'utiliser Le Bon Coin ou le site internet des agences immobilières

## Léa - 21 ans

Étudiante en licence de langues étrangères, j'ai une chambre en cité U. J'utilise tous les jours mon PC portable pour prendre des notes pendant les cours. Je n'ai pas de problème pour utiliser un smartphone ou un ordinateur. Je cherche un job pour financer mes études.

## Émilie - 41 ans

Actuellement en poste dans une agence de conseil en politiques publiques, je réfléchis à une reconversion professionnelle dans l'informatique. J'habite dans un bel appartement haussmannien en centre-ville. Au travail comme dans la vie privée, je suis toujours collée à mon smartphone.

## Mathieu - 27 ans

Sans abri depuis 14 mois, je n'ai pas un sou vaillant en poche. Je dors dans la rue ou parfois dans un centre d'hébergement d'urgence pour essayer de prendre une douche. J'ai un téléphone basique avec une carte SIM prépayée. Si j'ai besoin d'Internet, j'ai l'habitude d'aller dans un centre social à côté, et je me débrouille pas trop mal.

## Charlotte - 28 ans

Mère célibataire de deux enfants, je joins les deux bouts en jonglant entre plusieurs petits boulots. J'ai l'impression de ne pas avoir de temps pour moi. J'ai un ordinateur à la maison, mais je ne sais pas vraiment m'en servir. J'utilise essentiellement mon smartphone au quotidien.

## Yves - 62 ans

Bientôt à la retraite, j'ai travaillé toute ma vie chez Danone. L'année dernière, j'ai subi un plan de licenciement, et je dois retrouver du travail pour cotiser suffisamment d'annuités. J'ai un ordinateur fixe à la maison, et même un compte Facebook ! Je bidouille un peu, ou sinon je demande de l'aide à mes enfants quand plus rien ne fonctionne...

## Danielle - 75 ans

J'habite dans une maison à la campagne, dans un tout petit village. A mon âge, je n'ai plus la condition physique pour me déplacer sans aide. Je ne cherche pas un travail, mais j'aimerais bien trouver une mission de bénévolat pour m'occuper quand mes petits-enfants ne sont pas là. Je n'ai pas d'ordinateur ni de smartphone, et je n'ai pas la moindre idée de comment on utilise tout ça !

## Sami - 29 ans

D'origine algérienne, j'ai migré en France dans l'espoir de trouver du travail - peu importe lequel ! Je ne parle pas très bien français. Heureusement, j'ai un smartphone qui me permet d'être autonome au quotidien avec une application de traduction. Je suis logé en structure d'accueil par une association : le confort est rudimentaire mais j'ai un lit, une douche, et même un accès à Internet en bas débit.

## Anna - 36 ans

J'ai quitté l'Ukraine il y a deux mois, avec toute ma famille. Nous sommes logés pour le moment dans un hébergement d'urgence, où il n'y a pas d'accès à Internet. Dans mon pays, j'étais psychologue pour les enfants. Je ne parle pas un mot de français, mais je sais parfaitement utiliser un ordinateur ou un smartphone.

## Guillaume - 44 ans

Non-voyant depuis plus de 20 ans, je me débrouille seul au quotidien. Il me suffit de ma canne pour me rendre au travail. J'ai tout ce qu'il faut pour me connecter avec un clavier en braille sur mon ordinateur et mon téléphone, mais souvent ce sont les sites Internet et les applications qui ne sont pas adaptées...

## Léo - 22 ans

Après une scolarité un peu compliquée, j'ai obtenu un CAP couvreur. Je travaille sur des chantiers toute la journée. Je n'ai pas d'ordinateur, mais j'utilise mon smartphone tous les jours et notamment Instagram, Snapchat, Tik Tok...

# Fiche d'animation de la phase de debrief



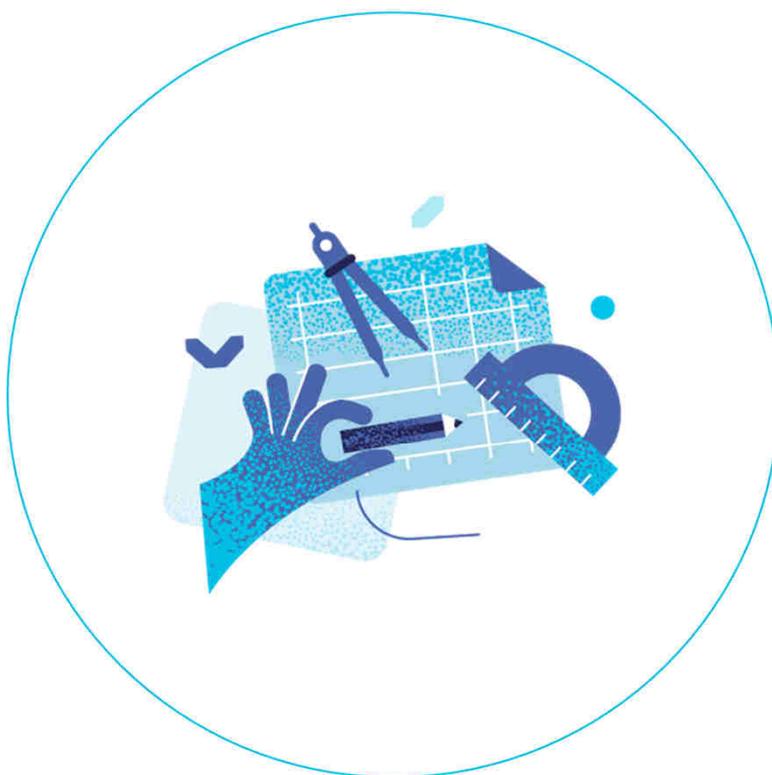
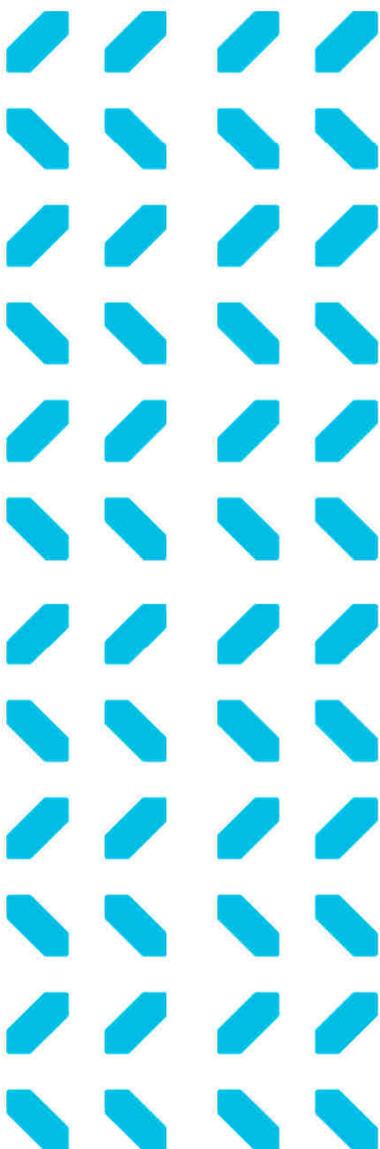
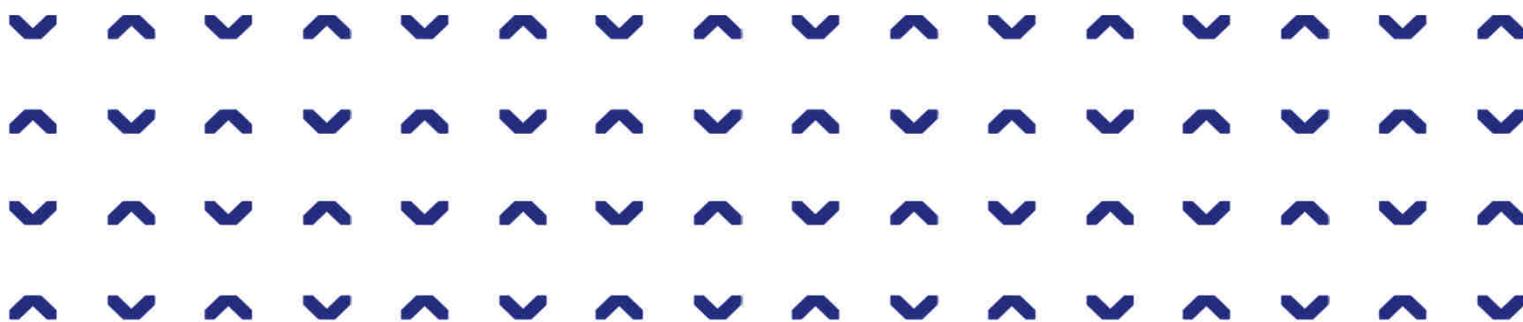
1. Tout le monde reste dans son rôle. En restant sur place, demander à chaque participant “ un adjectif à chaud, sans révéler l'identité de son rôle ” pour exprimer son ressenti
2. Se mettre en cercle et inviter les participants à essayer de deviner l'identité du personnage qui a le plus avancé et de celui qui a le moins avancé, puis de ceux qui ont avancé à un niveau intermédiaire. Débattre des raisons possibles.
3. Inviter les participants à révéler l'identité de leur personnage et à expliquer pourquoi il n'a pas avancé dans telle ou telle situation
4. En cas de besoin pour animer le débat et approfondir les réponses, poser des questions telles que :
  - Comment vous êtes-vous senti face aux différentes situations proposées ?
  - Qu'avez vous pensé en voyant les autres participants avancer et pas vous / ou au contraire en voyant les autres avancer moins vite que vous ?
  - Qu'est-ce que cette expérience révèle ? Qu'est-ce que chaque pas représente ? Qu'est-ce qui vous interpelle ?
  - Est-ce que vous imaginiez qu'il pouvait y avoir de telles disparités ?

## Messages clefs

1. Le numérique impacte aujourd'hui tous les aspects de la vie quotidienne
2. Chacun peut être touché à un moment ou à un autre, quelle que soit sa situation
3. Des disparités très fortes existent et nécessitent un accompagnement

2

Réflexion collective en vue de développer une version du jeu adaptée à la vie associative (si le temps le permet)



# Objectifs et modalités pratiques



10 personnes  
maximum



5-10 min  
environ

## Objectifs

- Développer une version du jeu adaptée à la vie associative
- Faire prendre conscience de l'impact du numérique au regard de l'engagement associatif, sous l'angle des bénévoles comme celui des professionnels
- Travailler sur les représentations et déconstruire les stéréotypes

## Modalités pratiques

L'atelier devra se concentrer sur un des deux éléments du jeu, selon ce qui aura été attribué au responsable de l'animation :

- Les Événements (cf. fiche homonyme)
- Les Cartes de rôles (cf. fiche homonyme)

# Déroulé de l'atelier (événements ou rôles)



1. Rappeler l'objectif de l'atelier :
  - \* événements ;
  - \* rôles.
2. Inviter les participants à réfléchir aux situations vécues par des bénévoles associatifs, au regard, des démarches pour créer une association, des financements, de l'animation des instances associatives, des relations avec les membres, les salariées, etc.
3. Demander aux participants de proposer, selon l'objectif choisi : un profil de bénévole ou de salarié, un événement typique de la vie associative, à partir de leur vécu ou d'une expérience connue
4. Synthétiser les propositions dans la fiche homonyme prévue à cet effet.

## Point d'attention

Il n'y a ni bonnes, ni mauvaises propositions ; l'essentiel est de rester ouvert

# Événements à énoncer (cadre associatif)



1. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
6. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
7. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
8. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
9. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
10. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
11. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
12. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



Financement dans le cadre de la réponse de l'Union à la pandémie de COVID-19



Prénom : \_\_\_\_\_

Age : \_\_\_\_\_

Descriptif du personnage :

Prénom : \_\_\_\_\_

Age : \_\_\_\_\_

Descriptif du personnage :

Prénom : \_\_\_\_\_

Age : \_\_\_\_\_

Descriptif du personnage :

Prénom : \_\_\_\_\_

Age : \_\_\_\_\_

Descriptif du personnage :

Prénom : \_\_\_\_\_

Age : \_\_\_\_\_

Descriptif du personnage :