

PRÉSENTATION DE L'EPN P@M de Folelli en 2017

Un EPN, c'est quoi ??

Ouvert à tous, un Espace Public Numérique (EPN) permet d'accéder, de découvrir, de s'informer, d'échanger, de créer et de s'initier aux outils, aux services et aux innovations liés au numérique dans le cadre d'actions diversifiées : rencontres, débats, ateliers collectifs d'initiation ou de production, médiations individuelles, libre consultation, etc.

Les EPN proposent des accès à l'Internet, ainsi qu'un accompagnement qualifié pour favoriser l'appropriation des technologies et des usages de l'Internet fixe et mobile.

Les EPN sont des centres de ressources pour le développement numérique des territoires. Ils mettent à disposition des équipements. Ils proposent des méthodes d'accompagnement de projets coopératifs. Ils organisent des ateliers et des parcours d'initiation accessibles à l'ensemble des citoyens.

Les EPN sont des lieux d'expérimentation et de diffusion des nouveaux services et des nouveaux usages liés au numérique, ainsi que des lieux d'animation de projets collaboratifs de proximité (co-construction, participation, partenariats, etc.).



ATELIERS & PUBLICS EN 2017

Ateliers d'initiation adulte

Des séances de perfectionnement informatique et d'initiation sont mises en place pour les personnes isolés, seniors ou public éloigné des villages.

Tout les lundis matin, un groupe avance ensemble sur des thématiques actuelles, se perfectionne ou en apprend un peu plus sur l'écosystème numérique.



Open p@m

Un de nos ateliers les plus demandé. Il permet aux différents publics membres de l'association de venir demander une aide technique, résoudre des problèmes, apprendre de nouveaux usages ou découvrir en profondeur l'informatique.

En effet ces ateliers sont créés suite aux demandes du public. Les séances sont donc construites avec l'apport des personnes.



C'est La fin du cycle TAP. Il s'agissait d'ateliers de découverte ludique autour de l'informatique et de la robotique de premier niveau pour des enfants du cycle 2 et 3.

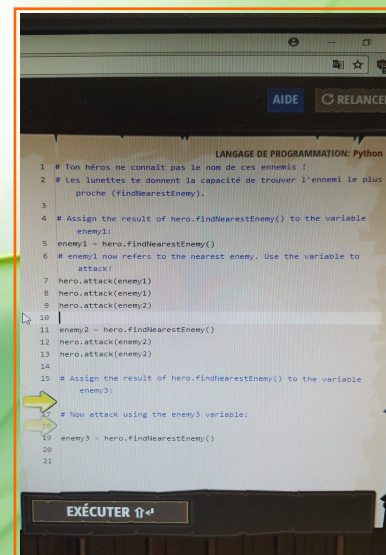
De nombreux ateliers à portée scientifique ont également été mis en place (Initiation à l'électricité et l'énergie en général, microscope électronique, robots thymio et evo3, bricolage, apprentissage du code...)

Un partenariat a également eu lieu avec l'institutrice de la classe de Cm2 afin de former les élèves à l'utilisation d'une suite bureautique mais aussi à l'apprentissage des composants à l'intérieur d'une tour informatique (Processeur, Disque dur, Mémoire, carte vidéo, carte mère.....)

Quelques exemples de séances réalisés au cours de l'année qui seront désormais reportés sur l'ALAE :

- L'heure de code : Fabriquer son propre jeu en ligne de code avec des astuces en vidéo
- Agrandit le monde : Découverte du microscope électronique
- Coding Party : Découverte du python en langage de programmation
- Apprentissage du Pixel Art : Design et fabrication d'éléments en bloc façon Pixel Art dans un monde 3D.
- Thymio : Découverte et pratique de la robotique à travers des robots éducatifs

...



ALAE : Accueil de loisir associé à l'école

Dans le cadre de l'école des ateliers sont également mis en place pour les temps d'accueil de loisir du mercredi matin et du jeudi et vendredi soir.

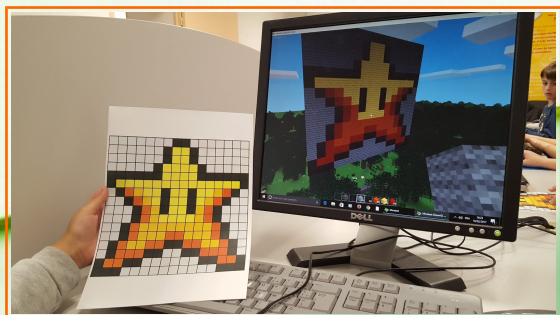
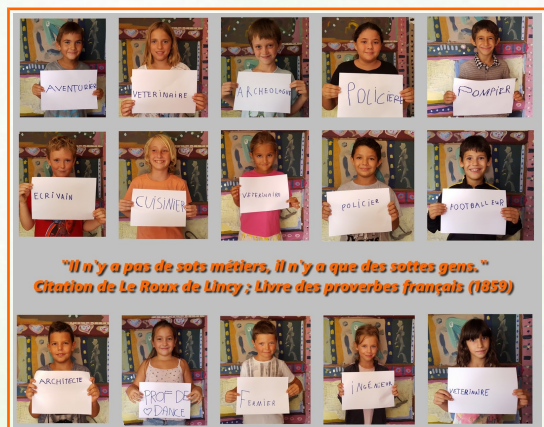
Au sein de ces ateliers on peut distinguer deux grandes familles :

- Les ateliers Ordina'TIC qui visent à l'amélioration des compétences informatiques des enfants à travers des séances d'initiation sur logiciel ou matériel.
- Les ateliers [Ludop@m](#), tournés vers le ludique et le divertissement avec en toile de fond la sauvegarde du patrimoine vidéoludique et la découverte des grands titres depuis les années 80.

Quelques exemples de séances réalisés au cours de l'année :

- Découverte de la borne d'arcade Astro City et du format JAMMA
- Fabrication d'une machine d'arcade pour la salle ALAE
- Jeux en réseau sur monde 3D avec fabrication d'une ville dans MINETEST
- Pixel Art et intégration dans un monde ouvert
- Concours en équipe sur le jeu TEEWORLD
- Championnat par équipe de jeux vidéos divers lors des séances du vendredi

.....



Dans le cadre du centre de loisir, des ateliers multimédias ont été mis en place pendant les différentes phases de vacances pendant l'année.

Durant ces ateliers informatiques les enfants ont pu faire :

- Des Jeux en réseau et constructions de cabanes
- De la Collaboration en ligne sur MINETEST
- Des petits Concours
- Du Détournage et apprentissage de l'outil Photofiltre 7 pour réaliser des montages photos des enfants.
- Création de story board en ligne pour fabriquer des mini histoires



Les usages liés à l'emploi sont en 2017 toujours gratuits au sein de notre espace malgré le manque de moyen mis à disposition par POLE EMPLOI.

Les usagers peuvent trouver de l'aide sur leurs démarches numérique mais également imprimer leurs documents gratuitement.

Dans le cadre des démarches de retour vers l'emploi, des ateliers ont été mis en place au cours de l'année.

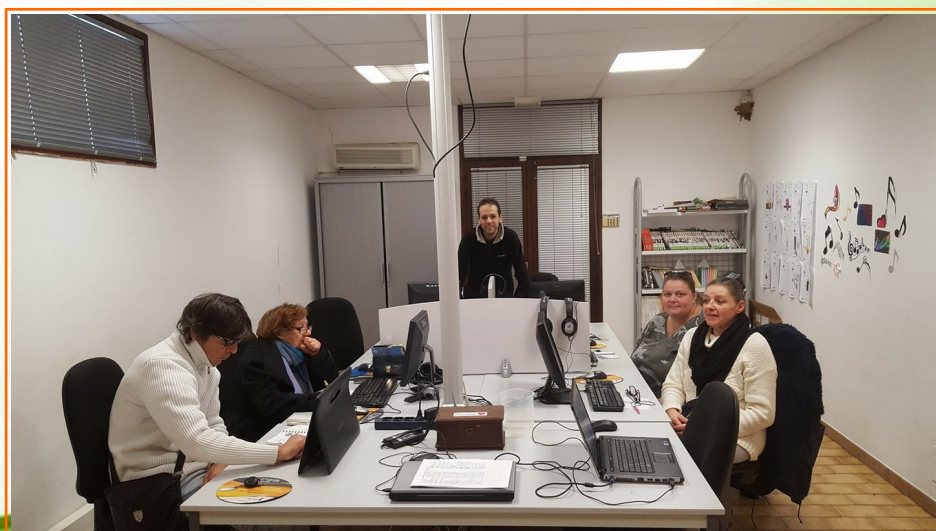
L'objectif de ces ateliers est de rendre autonome le public pour qu'il puisse plus facilement réaliser ses démarches.

En 2017, les démarches sont de plus en plus informatisées et l'utilisation d'un ordinateur, dans le cadre de la dématérialisation des documents administratifs, devient indispensable.

Exemples d'ateliers emploi :

- Création d'un courrier
- Création et utilisation d'une boîte mail de type webmail
- Apprentissage général des systèmes informatiques
- Découverte du site POLE EMPLOI
- Découverte du logiciel CVITAE pour la création de CV

...



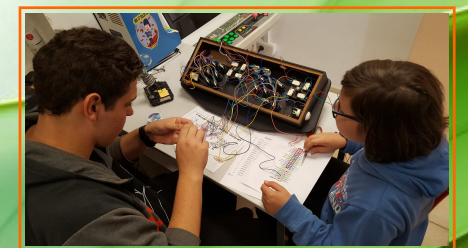
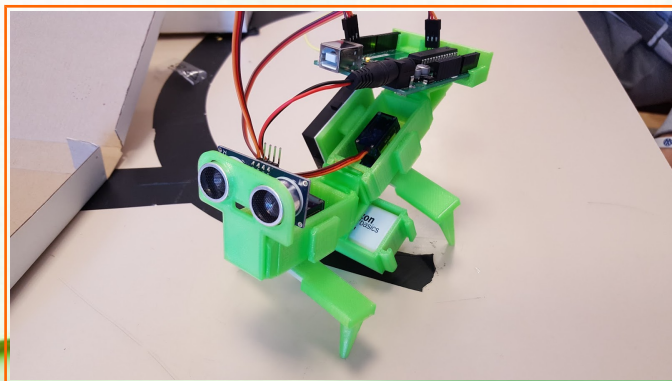
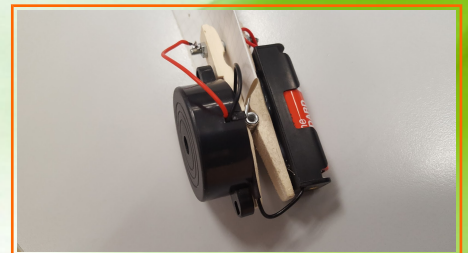
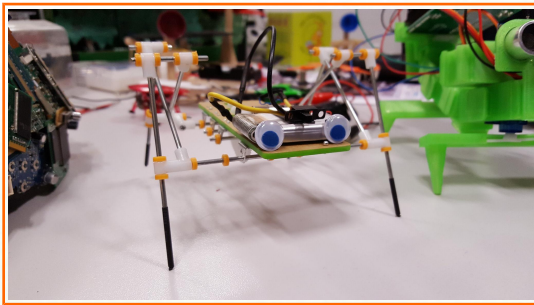
ROBOTIQUE

Depuis Janvier, nous recevons des ados au sein du [p@m](#) à raison d'une séance par mois, le mercredi après midi.

Nous avons démarré l'année avec les ROBOBOX, des box mensuelles permettant de découvrir et de fabriquer des robots à l'aide des technologies Arduino.

Les ados ont pu expérimenter et découvrir cette technologie tout au long des 6 premiers mois.

A Partir de septembre le groupe robotique à basculé sur l'apprentissage des systèmes d'arcades et de retrogaming à travers des composants de type Raspberry pi et ce jusqu'en décembre où ils ont pu finaliser une machine d'arcade intégré à un panel deux joueurs.



PROJET DRONE



L'été s'est lui déroulé sous le signe des drones avec la mise en place d'ateliers de fabrication et de découverte de ces objets volants.

Un groupe de jeune issue de la plaine mais également de La porta nous ont rejoint afin d'apprendre à utiliser le drone MAVIC dans lequel le [p@m](#) à pu investir cette année grace au soutien de la DDCSPP.

Dans le cadre de ce projet, les ados ont pu découvrir deux types de drones :

- Les RTF qui permettent des prises de vues de grande qualité et une très bonne stabilité le tout avec une autonomie plutôt longue mais qui sont tout de même assez fragiles
- Les FPV qui sont plus tournés vers la course, les défis aériens et l'acrobatie en caméra embarquée et sont donc beaucoup plus robustes mais aussi beaucoup plus légers et donc moins autonome

6 séances de deux heures ont ainsi été mise en place pour la création et l'utilisation des drones avec également une matinée découverte à la rivière du fium'alto. Un film a été monté pour terminer ce projet, il est disponible sur la page facebook du point d'accès multimedia.

Divers

Tout au long de l'année 2017, des ateliers d'actions spécifiques ont été mis en place.

Ateliers Associatifs

Réseaux sociaux dangers et opportunités.

Une séance de découverte autour des réseaux sociaux et plus précisément de facebook pour les associations.

Un groupe associatif a pu apprendre à utiliser les différentes facettes du réseau social en atelier.

Saturday party Ado

Une journée Ado a été mise en place courant Mars. Il s'agissait de réunir au sein de l'école un groupe de jeunes afin d'organiser une après midi autour du jeu vidéo et renforcer le lien social entre les jeunes qui préparaient un voyage.

Coup de pouce connexion

Un groupe MSA a pu venir se former durant 12 séances à la pratique numérique et à l'utilisation des outils MSA.

L'objectif de ces séances a été de recréer du lien social et de permettre de guider les usagers vers une autonomie dans l'utilisation et la pratique de l'outil informatique.

Dans le cadre des semaines thématiques, plusieurs actions ont été mise en place en 2017 :

La semaine de l'internet Libre (Mars / Avril):

Découverte de l'outil numérique et de la pratique du logiciel libre à travers l'utilisation de LIBRE OFFICE et FIREFOX.

Présentation du raspberry pi et de la distribution LINUX RASPBIAN

La semaine de l'internet sans crainte (Février) :

Présentation aux enfants de primaire des dangers liés au numérique et à la pratique des réseaux sociaux.

Actions à partir du site Safer Internet Day, jeux, quizz, concours.

L'objectif est de rendre l'environnement numérique des enfants plus sûr en leur donnant les clefs de compréhension des dangers qui peuvent se cacher sur internet et dans la pratique globale du numérique.

La semaine de la science (Septembre / Octobre) :

Associé à l'action robotique des démonstrations robotiques, constructions diverses des enfants ont eu lieu.

Cette année nous avons utilisés le microscope électronique dans les différentes classes pour faire découvrir le monde du minuscule aux enfants.



Module/Atelier ou Journée thématique
janvier
Ateliers d'initiation adulte
Open p@m
TAP : Temps périscolaire : Agrandit le monde
ALAE : Accueil de loisir associé à l'école
Ateliers emploi
Robotique ADO
Atelier association : Réseaux sociaux dangers et opportunités.
février
Ateliers d'initiation adulte
Open p@m
TAP : Temps périscolaire : 1 heure de code
ALAE : Accueil de loisir associé à l'école : Pixel Art
Ateliers emploi
Robotique ADO
mars
Ateliers d'initiation adulte
Open p@m
TAP : Temps périscolaire
ALAE : Accueil de loisir associé à l'école
Ateliers emploi
Robotique ADO
Saturday party Ado
Coup de pouce connexion
Cabane & cabanon : ALSH centre de loisir
avril
Ateliers d'initiation adulte
Open p@m
TAP : Temps périscolaire
Robotique ADO
Ateliers emploi
mai
Ateliers d'initiation adulte
Open p@m
TAP : Temps périscolaire, La Corse, île de lumière
Robotique ADO
Ateliers emploi
Atelier CM2 Initiation / partenariat institutrice
juin
Serious games & logiciels libres
Wiki & recherches enfants
Tournoi de fin d'année
Parcours Emploi
Open p@m
juillet
Alsh : La tête dans les étoiles
Open p@m
Objectif Drone : Parcours Ado
Parcours Emploi
août
Objectif Drone : Parcours Ado
Open p@m

Module/Atelier ou Journée thématique
septembre
Open p@m
Prise en main des outils numérique
Atelier du mercredi
Atelier Ordina'TIC
Ludo p@m
Action Emploi
Robotique Ado
octobre
Open p@m
Prise en main des outils numérique
Atelier du mercredi
Atelier Ordina'TIC
Ludo p@m
Action Emploi
Robotique Ado
novembre
Open p@m
Prise en main des outils numérique
Atelier du mercredi
Atelier Ordina'TIC
Ludo p@m
Action Emploi
Robotique Ado
décembre
Open p@m
Prise en main des outils numérique
Atelier du mercredi
Atelier Ordina'TIC
Ludo p@m
Action Emploi