

COMMUNIQUÉ DE PRESSE



Les inscriptions de la 14^{ème} édition des **Rencontres Numériques Pays Basque** sont **ouvertes !** Cet événement organisé par l'Agence de Développement des Usages Numériques, antic Pays Basque, se déroulera le **11 mai 2023**, à l'Université des Métiers Bayonne Pays Basque.

Cette journée de **sensibilisation et d'apprentissage au Numérique Responsable** est dédiée cette année aux acteurs du **secteur de l'éducation et de la formation**. Un temps fort, ouvert à tous et libre d'accès, proposera, comme chaque année, des ateliers, une table ronde retransmise également en direct, et des échanges autour de la thématique suivante : « **Dans l'enseignement, le Numérique Responsable n'est pas une option** ». Le projet européen Erasmus+ PEPPY, à destination des jeunes en décrochage ou en transition sera aussi à l'honneur pour un 1er bilan.

Sensibiliser les professionnels pédagogiques au Numérique Responsable

Ces Rencontres Numériques s'adressent particulièrement cette année aux responsables d'établissements scolaires, aux personnes en charge des achats de matériel, aux enseignants, aux équipes pédagogiques, aux intervenants de l'Education Nationale, aux communes et administrations qui gèrent les établissements.

« L'objectif de cette journée est de démontrer aux 350 établissements du territoire comment le Numérique Responsable peut être utile pour lancer ou compléter efficacement leurs démarches de Développement Durable. Il est aussi de leur permettre de mesurer la force du Numérique éthique, inclusif, accessible, ouvert, coopératif, créateur de valeurs et révélateur de talents », souligne Olivier Alleman le président de l'antic Pays Basque, et Conseiller Délégué Numérique et Territoire intelligent à la Communauté d'Agglomération Pays Basque et à la ville de Bayonne.

L'informatique fait partie du quotidien du monde éducatif depuis les années 80. Dès lors, les usages et les outils numériques n'ont cessé de se développer. Mais comme dans les autres secteurs, l'intensification des usages numériques augmente l'impact écologique et sociétal. Alors que les sujets de controverse sont nombreux concernant le numérique à l'école et chez les jeunes, entre le temps d'écran souvent critiqué et les nouveaux usages comme ChatGPT, il était important de consacrer une édition des Rencontres Numériques Pays Basque au secteur de l'éducation. C'est dans ce cadre que l'antic a choisi cette thématique et décidé de s'adresser, cette année, aux établissements scolaires et de formation. " En plus des ateliers sur la gestion responsable du matériel informatique, nous présenterons notamment les outils et discours qui peuvent être utilisés par les encadrants pour lutter contre le cyberharcèlement et le décrochage scolaire » souligne également Olivier Alleman.

événement organisé par



Dans le cadre du projet :



LES RENCONTRES
NUMÉRIQUES
PAYS BASQUE

COMMUNIQUÉ DE PRESSE

Un premier bilan du projet PEPPY

Le projet européen PEPPY* découle du projet YESict (Developping Young Entrepreneurial Skills thanks to information and communication technologies), également mené par l'antic, entre 2015 et 2018. Il a pour ambition de donner aux jeunes en difficulté (en décrochage scolaire ou éloignés du monde de l'emploi) des clés pour « *qu'ils puissent se débrouiller par eux-mêmes, s'adapter à l'univers professionnel, et rebondir en cas d'échec ou de changement d'envies* », explique Emmanuel Arrechea, de l'antic Pays Basque, en charge du projet.

Pendant trois mois, une soixantaine de jeunes de moins de 26 ans a été sélectionnée pour acquérir des compétences entrepreneuriales et numériques. Ils ont pu ainsi renforcer leur autonomie et mieux répondre au défi de l'emploi. « *L'idée est de remobiliser ces jeunes, de leur permettre d'acquérir des compétences informelles, un savoir-être plutôt qu'un simple savoir-faire* », précise Emmanuel Arrechea. Ce parcours s'organise en défis proposés par des entreprises, des collectivités, des associations. Par exemple, la création d'un logo, d'une application mobile pour les jeunes, la modernisation d'un site internet, etc. Entourés de tuteurs qui les aident à trouver une solution, ces jeunes ont pu utiliser une plateforme numérique afin de travailler sur les projets sélectionnés et synthétiser leurs connaissances.

Le projet PEPPY comprend une partie innovante : en tant que partenaire, l'IUT de Bayonne Pays basque a fourni à ces jeunes des outils informatiques à la demande. « *C'est là que le numérique responsable intervient : offrir le juste outil au bon endroit, au bon moment* », note le chargé de projet. Grâce à la méthode suisse CHQ, ces jeunes ont pu autoévaluer leurs compétences, mais aussi travailler à la construction de leur projet professionnel et se projeter vers l'avenir.

La 14e édition des Rencontres Numériques Pays Basque sera aussi l'occasion de dresser un premier bilan du projet Erasmus+ PEPPY, en tant qu'expérience inédite, et de mettre en avant sa méthodologie dans un atelier dédié à 10h15. (Atelier #2 - Amphithéâtre)

* Le projet PEPPY (Promouvoir l'Éducation, la Participation et les Projets pour les jeunes) est co-financé par le programme ERASMUS+ de l'Union Européenne.

événement organisé par



Dans le cadre
du projet :



LES RENCONTRES
NUMÉRIQUES
PAYS BASQUE

COMMUNIQUÉ DE PRESSE



Des ateliers pour apprendre les bonnes pratiques et repartir avec des contacts

En plus d'un atelier dédié au bilan du projet PEPPY, trois autres ateliers apprenants seront proposés entre 9h et 17h, à commencer à 9h, par celui destiné aux personnes en charge des achats de matériel informatique dans leur établissement. Cela concerne aussi les communes qui dotent les écoles primaires en matériel numérique. 45min pour savoir ce qu'est un achat responsable, quelles sont les clauses adaptées dans le cadre d'un marché public ou encore comment mieux gérer la fin de vie d'un matériel encore fonctionnel. Deux acteurs régionaux et locaux viendront témoigner Katleen Hordequin d'Eco-Micro (St Loubès) et Marc Antoine Lasarte d'Util'éco (Bidos).

A la reprise à 14h30, après le déjeuner proposé sur place, l'après-midi débutera par un atelier qui encourage à intégrer le numérique responsable dans les projets de développement durable. En effet les responsables d'établissements et leurs équipes dédiées s'attèlent depuis de nombreuses années via les labels existants (E3D) ou avec les éco-délégués, à inscrire le développement durable au sein de leur projet d'établissement. Le numérique responsable peut prendre une place non négligeable dans ces actions fortes d'un établissement ! Un retour d'expérience de Marc Freslier et ses collègues de l'Académie de Montpellier et Toulouse sera également proposé pour mieux comprendre comment cela peut se mettre en place.

Et pour conclure, à 15h45 un atelier sur des exemples concrets de "Comment sensibiliser ses élèves ou étudiants au Numérique Responsable" avec les présentations d'une part des ateliers de l'association M.I.R. sur les déchets électroniques, puis du réseau RESOLAB initié par Le Centre Hospitalier de la Côte Basque, qui permet aux enfants du territoire de mieux apprendre les usages des réseaux sociaux, et enfin de Teritorio qui évoquera la publication sur Internet de façon contributive pour une utilisation par tous, permettra d'aborder les usages numériques qui ont du sens.

3 ateliers apprenants spécifiques sont proposés à 9h, 14h30, 15h45 à l'Amphithéâtre de l'Université des Métiers et de l'Artisanat et à chaque fin d'atelier une grande séance de discussion de 30min est ouverte dans l'Espace Forum pour mieux interagir avec les participants. Enfin, un guide pratique sera remis avec les essentiels de la thématique abordée et des 1ers conseils pratiques, sans oublier des liens utiles et des contacts pour aider à passer à l'action.

événement organisé par



Dans le cadre
du projet :

Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne



LES RENCONTRES
NUMÉRIQUES
PAYS BASQUE

COMMUNIQUÉ DE PRESSE

Une table ronde pour prendre de la hauteur avec des spécialistes sur les sujets

"Dans l'enseignement, le numérique responsable n'est pas une option", c'est autour de cette approche que les débats vont se dérouler sur ce temps d'échanges au format table-ronde.

L'informatique fait partie du quotidien du monde éducatif depuis les années 80. Dès lors, les usages et les outils numériques n'ont cessé de se développer. Mais comme dans les autres secteurs, l'intensification des usages numériques augmente l'impact écologique et sociétal. Alors que les sujets de controverse sont nombreux concernant le numérique à l'école et chez les jeunes, entre le temps d'écran souvent critiqué et les nouveaux usages comme ChatGPT, il sera très enrichissant et apprenant d'entendre Bela Loto Hiffler, modératrice de cette table ronde mais aussi formateur-consultant numérique « plus » responsable, Patrick Nguyen Ingénieur système à l'IUT de Bayonne Pays Basque, Julien-Maxime Maranon gérant et CEO d'Eco Micro, Claudio Cimelli du Ministère de l'éducation nationale en charge de la stratégie numérique pour l'éducation et Nicolas TIREL collaborateur de l'intelligence artificielle de soutien scolaire Prof en Poche.

Jean Bernard Viven, Président de la Chambre des Métiers et de l'Artisanat Nouvelle-Aquitaine 64 et Olivier Alleman, Président de l'antic Pays basque, Conseiller Délégué Numérique et Territoire intelligent à la Communauté d'Agglomération Pays Basque et à la Ville de Bayonne ouvriront à 11h30 cette 14e édition des Rencontres Numériques Pays Basque et lanceront la table ronde pour un temps d'échange d'1h30 autour de la thématique "Dans l'enseignement, le numérique responsable n'est pas une option".



événement organisé par



Dans le cadre
du projet :



LES RENCONTRES
NUMÉRIQUES
PAYS BASQUE

COMMUNIQUÉ DE PRESSE

Un espace forum ouvert à l'échange et à la présentation de démonstrateurs pour enseigner le numérique responsable autrement.

"Le comptoir des livres" éphémère proposé par Toki Toki, bibliothèque de la ville de Bidart



La bibliothèque municipale de Bidart, Toki Toki a consacré le dernier trimestre 2022 à des actions autour du numérique et de l'environnement et a pu consolider son fonds documentaire sur ces sujets. Après avoir également travaillé avec l'antic Pays basque pour solliciter des auteurs spécialistes du sujet, l'équipe de Toki Toki a invité Bela Loto Hiffler pour un atelier en décembre 2022. Riches de ces lectures et actions, l'antic et Toki Toki ont souhaité proposer pour la 14e édition des Rencontres numériques une "mini bibliothèque éphémère" pour présenter des œuvres utiles pour compléter ces connaissances Numérique Responsable dans l'enseignement.

Le comptoir des livres avec les sélections de Toki Toki et l'antic Pays Basque, est ouvert de 9h à 17h dans l'Espace Forum pendant toute la durée de l'événement.

Le jeu des 7 familles de l'informatique présenté par l'IUT Bayonne Pays Basque

Le « jeu des 7 familles de l'informatique » a été créé en 2019. Il permet de mettre en lumière 42 (+1) personnalités, et de montrer que l'Histoire de l'informatique ne se résume pas à celle des ordinateurs. Les auteurs* expliquent que "Les personnalités ont été sélectionnées sur la base de plusieurs critères : créer un équilibre entre la représentation des hommes et des femmes, en essayant de ne pas limiter notre panorama à la seule histoire occidentale même si les Français sont bien présents, tout en cherchant à donner une perspective historique de la dynamique scientifique." Aujourd'hui à l'IUT de Bayonne Pays Basque de grandes affiches de toutes les cartes du jeu sont exposées dans le hall de l'université pour rappeler surtout que les femmes ont toute leur place dans les métiers de l'informatique et de montrer le champ des possibles des différents métiers de l'informatique et du numérique (informatique, IA, algorithmes, systèmes et réseaux...)

Les affiches du "Jeu des 7 familles de l'informatique" seront exposées dans l'Espace Forum de cette 14e édition des Rencontres Numériques Pays Basque dans "le coin des échanges" ouvert après chaque atelier.

Plus d'infos : <https://interstices.info/jeu-de-7-familles-de-linformatique/>

*Le projet a été initié par l'équipe du site interstices.info, dans la dynamique de la [fondation Blaise Pascal](#). Le projet a reçu le soutien financier de cette fondation, ainsi que de [Inria](#), institut national de recherche dédié aux sciences du numérique, de l'[Université de Lorraine](#) et de la [Société Informatique de France](#) (SIF). Le projet a été porté par [Maxime Amblard](#), maître de conférences en informatique à l'Université de Lorraine (Loria), responsable scientifique adjoint d'interstices.info.

événement organisé par



Dans le cadre
du projet :



LES RENCONTRES
NUMÉRIQUES
PAYS BASQUE

COMMUNIQUÉ DE PRESSE

Un espace forum ouvert à l'échange et à la présentation de démonstrateurs pour enseigner le numérique responsable autrement.

Le projet Educ'Koop présenté au moment du déjeuner entre 13h et 14h30



Educ'koop, un kit pédagogique pour sensibiliser à l'entrepreneuriat coopératif

C'est l'antic Pays Basque et Talaios Koop qui sont à l'origine de cette démarche. L'idée est simple : informer les jeunes grâce à l'intercoopération de nombreuses entreprises françaises et espagnoles, afin de créer une dynamique collective autour de l'Économie Sociale et Transformatrice (EST). Le projet est soutenu par l'appel à microprojets de la coopération transfrontalière des Pyrénées, cette initiative rassemble un large panel d'acteurs. « *Au travers de cette démarche, nous avons deux objectifs principaux : valoriser l'entrepreneuriat coopératif auprès des jeunes, et illustrer la dimension sociale que peuvent avoir les entreprises dans la résilience économique de notre territoire* », commence Amandine Lafferrairie, vice-présidente de l'antic Pays Basque.

Car finalement, dans ce projet, l'un ne va pas sans l'autre... En effet, suite à deux séminaires d'ingénierie pédagogique en 2022 et 2023, les acteurs impliqués dans le projet ont pu construire, ensemble, un contenu à destination des jeunes sans barrière de langue, l'outil ayant été élaboré en français, en espagnol, et en basque.

Cette année, entre septembre et novembre, les ateliers seront testés de chaque côté des Pyrénées. « Dans un premier temps, ce sont les partenaires qui les animeront. Nous filmerons ces interventions pour alimenter le kit et permettre aux enseignants d'utiliser Educ'koop en toute autonomie. C'est aussi pour cela que l'on documente beaucoup le projet, afin qu'il puisse être diffusé en licence libre, et donc utilisable par tous ».

Car au final, ce sont des collégiens et des lycéens qui profiteront de cet outil pédagogique. « L'objectif c'est de pouvoir les sensibiliser à ces méthodes d'entrepreneuriat juste avant qu'ils aient la possibilité de créer leur propre structure. Qu'ils aient les cartes en main avec des exemples concrets sur leur bassin de vie, dans tous les secteurs d'activité ! » conclut Amandine Lafferrairie.

La vice-présidente au Collège Utilisateurs de l'antic Pays Basque, présentera vers 14h dans l'Espace Forum, les détails de ce projet Educ'Koop dont les actions déjà réalisées et celles à venir pour que le kit soit disponible dès la rentrée scolaire 2023 auprès des Collèges et Lycées du Pays Basque.

événement organisé par



Dans le cadre
du projet :



LES RENCONTRES
NUMÉRIQUES
PAYS BASQUE

COMMUNIQUÉ DE PRESSE

Les partenaires de l'événement

La Communauté Pays Basque rassemble depuis janvier 2017, les 158 communes du territoire Pays Basque. Elle est à l'initiative de la création de l'antic Pays Basque.

La Chambre des Métiers de Nouvelle-Aquitaine 64 conseille, accompagne et forme les entreprises artisanales, aide au développement économique et au soutien des entreprises tout au long de leur existence, et promeut les métiers de l'artisanat.

Atelier Lan Berri est une société coopérative dédiée à promouvoir la création d'activités, accompagner les porteur.e.s de projets.

Fibre 64 est un syndicat mixte dédié au déploiement de la fibre sur le département 64.

Teritorio regroupe des experts dans la création de cartes numériques et papier adaptées, à partir de cartes produites par la communauté OpenStreetMap.

Etcharry Formation Développement, centre de formation aux métiers du social et du médico-social, accompagne les projets d'innovation sociale et d'évolution des compétences.



A RETENIR

14^{ème} édition des Rencontres Numériques Pays Basque

Le 11 Mai 2023

Université des Métiers Bayonne Pays Basque

Thème : Dans l'enseignement, le Numérique Responsable n'est pas une option

- Inscription et programme sur rencontres.antic-paysbasque.com
- Live proposé pour la Table Ronde à 11h30 : lien à obtenir via inscription
- Bibliothèque éphémère proposée par Toki Toki, bibliothèque de Bidart

Contact presse, pour obtenir les vidéos, photos, logos et compléments

nsauzeau@antic-paysbasque.com - +33(0)6 62 36 87 46

événement organisé par



Dans le cadre
du projet :



Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne



LES RENCONTRES
NUMÉRIQUES
PAYS BASQUE

COMMUNIQUÉ DE PRESSE

Retours sur Les Rencontres Numériques Pays Basque 2022 - 13e édition

Le Jeudi 29 septembre 2022, c'est sur 4 lieux du Pays Basque que se sont ouvertes les Rencontres Numériques Pays Basque : Technocité à Bayonne, Lycée Saint Joseph d'Hasparren, Médiathèque de Mauléon-Licharre, Pôle Sud communautaire à Urrugne.

Une table ronde réunissant des intervenants experts du Numérique Responsable, de la cartographie numérique, et de la communication en particulier pour les acteurs du Tourisme, a lancé les échanges et les réflexions sur la thématique du jour : « Quel numérique plus responsable et accessible pour le tourisme basque ? ». La matinée a également bénéficié à quelques initiatives locales mises en lumière pour illustrer les propos de la table ronde. L'après-midi a été plus pratique et découpée en ateliers adressés spécifiquement à des publics du secteur : les socio-professionnels et offices de tourisme pour comprendre comment communiquer de manière plus sobre et responsable via les outils numériques, les municipalités pour savoir comment rendre son site Internet accessible et conforme à l'obligation légale d'accessibilité des sites publics, etc.

[Le bilan de l'événement en vidéo](#) - [Les replays sur la chaîne dédiée](#)

Retours sur Les Rencontres Numériques Pays Basque 2021 - 12e édition

Les 1^{er} et 2 juillet 2021, à ESTIA 3 sur la Technopole Izarbel à Bidart, Les Rencontres Numériques ont invité l'ensemble des acteurs du secteur du numérique (professionnels, institutionnels, start-ups...) et le grand public à échanger autour du **numérique plus responsable et accessible : comment faire ?** Cet événement gratuit de l'antic Pays Basque accueillait également l'Etape de l'Innovation NOVAQ en collaboration avec ADI-NA et a été organisé en présentiel le 1^{er} juillet et en ligne le 2 juillet avec une vingtaine de webinaires thématiques. Dans la continuité de l'édition 2020 qui présentait les différents aspects d'un « numérique d'avenir plus accessible, plus propre, plus durable », les Rencontres Numériques Pays Basque 2021 ont présenté un maximum de solutions et de méthodes pour acter concrètement au quotidien en faveur d'un numérique responsable.

[Le bilan de l'événement en vidéo](#) - [Les replays sur la chaîne dédiée](#)

Retours sur Les Rencontres Numériques Pays Basque 2020 - 11e édition

Avec les usages accrus du numérique de ces derniers mois, il est apparu évident de consacrer cette 11^e édition aux **solutions numériques d'avenir plus accessibles, plus propres et plus durables**, une thématique qui résonne en faveur d'un numérique raisonnable, utile et responsable. Les ateliers et tables rondes ont traité, entre autres, de l'accessibilité web et du numérique qui accélère la solidarité. On a examiné aussi comment mieux gérer ses données, comment palier la fracture numérique, ou encore choisir les technologies intelligentes pour une ville durable et ainsi diminuer les forts impacts sur nous-même et sur la planète. Un temps d'échanges avec des contributeurs aguerris a été consacré à l'open data et aux biens communs numériques qui valorisent également les territoires. Cette édition a été mutualisée avec Les Interconnectés en accueillant l'IntercoTour Nouvelle-Aquitaine 2022

[Le bilan de l'événement en vidéo](#) - [Les replays sur la chaîne dédiée](#)

antic Pays Basque : [Lien vers le site Internet de l'Agence de développement des usages numériques](#)

ANTIC est une association à but non lucratif créée en 1999 par l'Agglomération Pays Basque et soutenue par elle depuis lors. Considérant la technologie numérique comme une opportunité pour son territoire, elle est engagée depuis de nombreuses années dans le développement de ses usages, la diffusion de la culture numérique et la mise en place de projets expérimentaux. Sa mission la positionne comme une structure qui ACCOMPAGNE, INNOVE et SENSIBILISE. L'association est labellisée Numérique Responsable depuis janvier 2022. Elle est la 1^{ère} structure à obtenir ce label national sur les Pyrénées Atlantiques et elle déploie depuis 2020 une feuille de route pour déployer un numérique plus responsable et accessible sur le territoire. ANTIC a une longue expérience en tant que partenaire ou coordinateur sur différents projets financés par des programmes européens : ABILA.NET 2002-2004 (FEDER 2000-2006), SILOgraphic 2004-2006 (Leonardo Da Vinci), Espace Entreprises Numériques 2009-2010 (FEDER 2007-2013), Transcreativa 2012-2014 (SUDOE 2007-2013), YESict 2015-2018 (Erasmus +), EKIN 2018-2022 (POCTEFA 2014-2020), PEPPY 2020-2023 (Erasmus +), CO-ART 2021-2023 (Erasmus +), DiGiPORT 2021-2023 (Erasmus +).

événement organisé par



LES RENCONTRES
NUMÉRIQUES
PAYS BASQUE