

UNIVERSITÉ DES MÉTIERS
BAYONNE PAYS BASQUE

11 MAI 2023

LES RENCONTRES
NUMÉRIQUES
PAYS BASQUE

table ronde,
échanges,
ateliers

1^{RES} APPROCHES POUR
UN NUMÉRIQUE PLUS
RESPONSABLE ET
ACCESSIBLE DANS
L'ENSEIGNEMENT

GUIDE PRATIQUE

rencontres.antic-paysbasque.com



GUIDE PRATIQUE

DANS L'ENSEIGNEMENT, LE NUMÉRIQUE RESPONSABLE N'EST PAS UNE OPTION

Les Rencontres Numériques Pays Basque sont l'événement phare organisé par l'**antic Pays Basque** pour sensibiliser le plus grand nombre aux bonnes pratiques du numérique.

Depuis 14 éditions, elles informent sur des outils et services nouveaux, mettent en lumière des témoignages d'expériences menées sur d'autres territoires en matière d'usages numériques pertinents et aident à la décision les acteurs.rices locaux.ales en charge du développement de ce territoire ou d'initiatives innovantes publiques ou privées.

Depuis 2021, ce sont les usages numériques responsables, raisonnés et utiles qui sont prônés dans **les Rencontres Numériques Pays Basque**, en phase avec la labellisation "**Numérique Responsable**" de l'**antic Pays Basque** (agence du numérique de la Communauté Pays Basque).

Le 11 mai 2023, les Rencontres Numériques Pays Basque, organisées à l'**Université des Métiers de Bayonne**, ont capté l'attention des acteur.rice.s de l'enseignement: **de la formation professionnelle à l'université**, en passant par **les écoles primaires, les collèges, les lycées**. Pour que soient généralisés les achats responsables et l'enseignement des usages durables, éthiques, inclusifs et accessibles.



antic Pays Basque,
1^{ère} structure du territoire
labellisée Numérique Responsable



DANS L'ENSEIGNEMENT, LE NUMÉRIQUE RESPONSABLE N'EST PAS UNE OPTION

Cette table ronde réunit des expert.e.s et des acteur.rice.s de l'éducation pour discuter du Numérique Responsable dans l'enseignement. Les intervenant.e.s abordent les pratiques éco-responsables et les enjeux éthiques et sociaux liés à l'utilisation de technologies numériques en éducation. La modération est assurée par Bela Loto Hiffler, experte dans le domaine de l'éducation et du Numérique Responsable. Cette table ronde permet de sensibiliser les acteur.rice.s de l'éducation à l'importance du Numérique Responsable dans l'enseignement, et de favoriser une réflexion collective sur les moyens de promouvoir des pratiques durables et responsables dans l'utilisation des technologies numériques dans les établissements.

CONSEILS EXPRESS

- **Se documenter** pour mieux appréhender les impacts environnementaux et sociétaux du numérique.
- **Ne pas hésiter à faire des 1^{rs} pas en Numérique Responsable** pour se lancer au fur et à mesure.
- **Monter un groupe de travail** dans la collectivité ou l'établissement avec les référent.e.s numérique, ceux des achats et du développement durable.
- **Questionner les demandes numériques matériel et logiciel** avec les 3U : Utile - Utilisé - Utilisable ; avec moins ou sans le numérique.

POUR ALLER PLUS LOIN...
**DANS L'ENSEIGNEMENT,
LE NUMÉRIQUE RESPONSABLE
N'EST PAS UNE OPTION**



■ LIENS UTILES

- **Le replay de la table ronde**
<https://rencontres.antic-paysbasque.com/>
- **Ressources**
<https://www.academie-nr.org/>
<https://www.fun-mooc.fr/fr/cours/impacts-environnementaux-du-numerique/>
<https://www.actes-sud.fr/catalogue/nature-et-environnement/larchipel-des-gafam>
- **Stratégie Numérique pour l'éducation et DINUM**
<https://www.education.gouv.fr/strategie-du-numerique-pour-l-education-2023-2027-344263>
<https://ecoresponsable.numerique.gouv.fr/>
- **EcoMicro**
<https://www.ecomicro.fr/>
- **Prof en Poche**
<https://profenpoche.com/>
- **UPPA-IUT Bayonne Pays Basque**
<https://www.iutbayonne.univ-pau.fr/presentation.html>
- **Point de M.I.R.**
<https://www.point-de-mir.com/>
<https://www.point-de-mir.com/le-salon-de-lecture>

■ IELLES ONT PARTICIPÉ À CETTE TABLE RONDE

- **Bela Loto Hiffler** – Point de M.I.R.
- **Claudio Cimelli** – Direction du numérique pour l'éducation
- **Patrick Nguyen** – UPPA-IUT de Bayonne Pays Basque
- **Julien-Maxime Maranon** – Ecomicro
- **Nicolas Tirel** – GreenAI UPPA / Prof en Poche



■ AMPHITHÉÂTRE - Université des Métiers Bayonne Pays Basque ATELIER #1

LE MATÉRIEL NUMÉRIQUE : COMMENT GÉRER DES ACHATS RESPONSABLES ?

Cet atelier vise à sensibiliser à l'impact environnemental et social de l'utilisation de matériel numérique, et donner des conseils pour adopter des pratiques d'achats responsables, notamment dans le cadre des achats publics. Vous pourrez apprendre à choisir des équipements informatiques durables et éco-responsables, à évaluer leur performance énergétique, et comment rendre durable le matériel existant. Des expert.e.s du réemploi et du recyclage partageront les bonnes pratiques et les démarches concrètes pour agir de manière responsable pour l'achat de matériel numérique.

■ CONSEILS EXPRESS

- **Sensibiliser**, former les équipes à l'achat numérique responsable.
- **Sensibiliser les utilisateur.rice.s, enseignant.e.s et élèves** aux bonnes pratiques d'usage des matériels.
- **Monter un groupe de travail** dans la collectivité ou l'établissement avec les référent.e.s numérique, ceux des achats et du développement durable.
- **Lister les clauses Numérique Responsable** utiles à l'établissement.
- **Ouvrir le dialogue** et les échanges avec les fournisseur.euse.s.
- **Solliciter les structures** autour de votre établissement comme les entreprises du circulaire, les associations, les clusters et services publics qui travaillent sur le Numérique Responsable.



POUR ALLER PLUS LOIN...
LE MATÉRIEL NUMÉRIQUE :
COMMENT GÉRER DES ACHATS
RESPONSABLES ?

LIENS UTILES

- **Les bonnes pratiques**
<https://ecoresponsable.numerique.gouv.fr/publications/guide-pratique-achats-numeriques-responsables/>
- **EcoMicro**
<https://www.ecomicro.fr/>
Webinaire Rencontres Numériques 2021
https://www.youtube.com/watch?v=S7hGPieSpSg&list=PL3wUak2I-gTgUnRt4ZhCclAXiSISAFvs_&index=36
- **Util'eco**
<https://util-eco.fr/>

■ À CONTACTER EN CAS DE BESOIN

- **Nathalie Sauzeau** – antic Pays Basque
nsauzeau@antic-paysbasque.com
- **Marc-Antoine Lasarte** – Util'Eco
m.lasarte@util-eco.fr
- **Katleen Hordequin** - Ecomicro
katleen.hordequin@ecomicro.fr



Votre expert Numérique Responsable sur votre territoire :
contact@antic-paysbasque.com

LES RENCONTRES
NUMÉRIQUES
PAYS BASQUE



Université des Métiers Bayonne Pays Basque
■ ATELIER #2

LE KIT D'ACCOMPAGNEMENT PEPPY :
ACCOMPAGNER LES JEUNES EN
TRANSITION OU EN DÉCROCHAGE

PEPPY vise à initier une dynamique éducative et pédagogique territoriale, pour renforcer l'autonomie de chaque jeune, en les faisant travailler sur des projets d'entreprises ou organisations du territoire.

Le but est de leur permettre d'acquérir des compétences d'adaptation durables et de les engager dans un processus qui construit, renforce et développe continuellement leurs compétences pour répondre au défi permanent de l'emploi.

PROMOUVOIR
L'ÉDUCATION,
LA PARTICIPATION
ET LES PROJETS
DES JEUNES



Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne



Document sous licence

LES RENCONTRES
NUMÉRIQUES
PAYS BASQUE

LE KIT D'ACCOMPAGNEMENT PEPPY : ACCOMPAGNER LES JEUNES EN TRANSITION OU EN DÉCROCHAGE



LE KIT D'ACCOMPAGNEMENT PEPPY : ACCOMPAGNER LES JEUNES EN TRANSITION OU EN DÉCROCHAGE

CONSEILS EXPRESS

POUR MOTIVER LES JEUNES

- **Sortir les jeunes de leur environnement physique d'apprentissage** : en trouvant des lieux ou des configurations insolites, attractifs et/ou extérieurs aux établissements institutionnels.
- **Favoriser des défis/projets très concrets et porteurs de sens** qui permettent que les jeunes puissent voir l'impact de leurs efforts.
- **Adapter les séquences de travail à la réalité de chaque jeune** en prenant en compte les horaires des transports en commun, de leurs temps d'études ou de stages.
- **Laisser une liberté d'organisation** en laissant la possibilité de travailler dans différents espaces physiques.
- **Créer un climat de confiance** par des temps de présentation communs aux tuteur.rice.s et aux jeunes ainsi que des temps de convivialité.
- **Alterner les accompagnements** en présentiel par des rendez-vous face à face réguliers et en autonomie à distance via des outils de visioconférence et de planification.
- **Prévoir «un après défi»** pour amener les jeunes à prendre du recul sur leur expérience et réfléchir sur leur projet personnel.

CONSEILS EXPRESS

À DESTINATION DES TUTEURS

- **Mettre en place une équipe de tuteur.rice.s** afin qu'il y ait toujours au moins un.e encadrant.e toujours disponible mais aussi pour croiser les regards et les approches.
- **Adopter une posture de guide et non de « sachant »** : responsabilité des tâches à accomplir, encouragement, disponibilité permanente des tuteur.rice.s, bien prévoir un scénario d'accompagnement au regard du kit Peppy, s'adapter en cours de route.
- **Penser le numérique** comme un outil de facilitation pour s'organiser, s'adapter et produire des livrables.
- **Trouver des commanditaires** disposés à confier des projets aux jeunes en priorisant les acteurs publics (intérêt général et appétence pour les partenariats jeunesse), le secteur médico-social (souvent en manque de ressources) ou les entreprises et organisations travaillant dans le domaine de la transition écologique ou qui cherchent un regard neuf.
- **Organiser une visite** chez les commanditaires pour que les jeunes comprennent la réalité de leurs métiers et de leurs contraintes.



Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne



Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne



LES RENCONTRES
NUMÉRIQUES
PAYS BASQUE



Votre expert Numérique Responsable sur votre territoire :
contact@antic-paysbasque.com



Document sous licence

LES RENCONTRES
NUMÉRIQUES
PAYS BASQUE

POUR ALLER PLUS LOIN...

LE KIT D'ACCOMPAGNEMENT PEPPY : ACCOMPAGNER LES JEUNES EN TRANSITION OU EN DÉCROCHAGE



■ LIENS UTILES

Kit et outils du projet PEPPY

- Guide méthodologique d'accompagnement des jeunes en mode projet
- Plan d'actions stratégique de mobilisation des jeunes et des acteurs.rices du territoire
- Guide de formation aux marqueurs de compétences et à l'autodiagnostic personnel

<https://peppy-project.eu/ressources/>

■ À CONTACTER EN CAS DE BESOIN

- Emmanuel Arrechea - antic Pays Basque (Bidart)
- Laurent Pourtau - Gaïdo Lab (Anglet)
- Thierry Nodenot - UPPA-IUT de Bayonne Pays Basque (Anglet)
- Marta Toribio Fontenla - UPPA-IUT de Bayonne Pays Basque (Anglet)
- Patrick Nguyen - UPPA-IUT de Bayonne Pays Basque (Anglet)

 infos@peppy-project.eu



Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne



LES RENCONTRES
NUMÉRIQUES
PAYS BASQUE



Votre expert Numérique Responsable sur votre territoire :
contact@antic-paysbasque.com

■ AMPHITHÉÂTRE - Université des Métiers Bayonne Pays Basque ATELIER #3

COMMENT INTÉGRER LE NUMÉRIQUE DANS VOS ENGAGEMENTS DÉVELOPPEMENT DURABLE DE L'ÉTABLISSEMENT ?

Cet atelier a pour objectif de montrer comment le numérique peut être intégré aux pratiques de développement durable dans les établissements. On y apprend que les structures Numérique Responsable, ce sont des organisations qui prennent conscience des impacts environnementaux et sociaux directs, indirects et systémiques de leurs activités numériques. Cela s'inscrit dans une démarche globale de réduction des impacts négatifs et d'adaptation au changement climatique et à l'évolution de la société.

Des 1^{rs} conseils adaptés pour adopter des pratiques durables sont proposés, associés à des exemples concrets de réussite pour s'inspirer.

■ CONSEILS EXPRESS

- **Sensibiliser les équipes à l'impact écologique et sociétal** du numérique pour mieux intégrer les enjeux du numérique dans le cadre de Objectifs de Développement Durable (ODD).
- **Faire rencontrer les équipes** référentes au numérique et celles du développement durable autour du sujet numérique responsable.
- **Solliciter les référent.e.s académiques** pour évoquer les actions et critères de sélection des labels E3D ou Label numérique.
- **Solliciter les structures autour de votre établissement** comme les associations, cluster et services publics qui travaillent sur le Numérique Responsable.
- **Solliciter et sonder** les éco-délégué.e.s, les élèves, étudiant.e.s qui peuvent aider.



Document sous licence

POUR ALLER PLUS LOIN... >

LES RENCONTRES
NUMÉRIQUES
PAYS BASQUE

POUR ALLER PLUS LOIN...

COMMENT INTÉGRER LE NUMÉRIQUE DANS VOS ENGAGEMENTS DÉVELOPPEMENT DURABLE DE L'ÉTABLISSEMENT ?



■ LIENS UTILES

- **Les bonnes pratiques**
<https://ecoresponsable.numerique.gouv.fr/publications/bonnes-pratiques/>
- **Les ODD et le numérique**
<https://lebondigital.com/numerique-responsable-et-objectifs-de-developpement-durable-odd/>
- **Événement dédié**
<https://www.ludovia.org/>
Édition 2022
<http://culture.numerique.free.fr/index.php/espace-de-publication/117>
- **Retour d'expérience au collège**
<https://www.youtube.com/watch?v=z7KyjdpjgEw>

■ À CONTACTER EN CAS DE BESOIN

- **Marc Freslier** - CDN 30 - DRANE Montpellier
dane@ac-montpellier.fr
- **Hélène Casaux** - Chargée de mission - DRANE Toulouse
drne@region-academique-occitanie.fr
- **Guillaume Gallon / Architecte Numérique**
guillaume.gallon@gmail.com
- **Nathalie Sauzeau - antic Pays Basque**
nsauzeau@antic-paysbasque.com

Université des Métiers Bayonne Pays Basque

■ ATELIER #4

COMMENT SENSIBILISER SES ÉLÈVES AU NUMÉRIQUE RESPONSABLE ?

Cet atelier vise à aider les enseignant.e.s, éducateur.rice.s à sensibiliser leurs élèves aux enjeux du Numérique Responsable via des outils pédagogiques adaptés à chaque niveau scolaire. Pour les élèves du Cycle 2 (CP, CE1, et CE2) nous proposons de travailler sur la littératie numérique tout en expérimentant la sociabilité numérique dans un cadre sécurisant. Pour les élèves du Cycle 3 (CM1, CM2 et 6^{ème}) nous suggérons d'aborder la sensibilisation aux déchets électroniques et à leurs conséquences, et au réemploi. Pour les collégien.ne.s et les lycéen.ne.s, une réflexion autour la publication sur Internet peut être entamée en promouvant des modèles de contributions vers les communs numériques qui bénéficient à tous. tes et pas seulement à soi ou aux seuls grands groupes du Net.

■ CONSEILS EXPRESS

- **S'intéresser à toutes les activités numériques des enfants**
- **Anticiper sur les problématiques** des groupes classes et accompagner très rapidement sur les contenus choquants
- **Sensibiliser sans culpabiliser** sur les mécanismes de captation de l'attention des réseaux sociaux
- **Développer une culture du développement durable** en intégrant les notions de cycle de vie complet du matériel numérique, de finitude des métaux, des bonnes pratiques pour prolonger la durée d'utilisation des outils.
- **Se renseigner sur les pratiques et les coutumes des communs numériques** qu'on souhaite faire découvrir aux jeunes en se faisant aider par leur communauté d'utilisateur.rice.s
- **Privilégier les outils mobiles et ludiques** pour aborder les communs numériques

POUR ALLER PLUS LOIN...
**COMMENT SENSIBILISER SES ÉLÈVES
AU NUMÉRIQUE RESPONSABLE ?**

■ LIENS UTILES

- **PODCAST « Loin des yeux, loin du cœur »**
<https://audioblog.arteradio.com/blog/191250/loin-des-yeux-loin-du-coeur>
- **Projet ResoLab**
<https://resolab.eu>
- **Éducation à la citoyenneté numérique**
<https://eduscol.education.fr/3289/l-education-la-citoyennete-numerique>
- **Vikidia en classe**
https://fr.wikidia.org/wiki/Vikidia:Projets_p%C3%A9dagogiques
- **Wikipédia en classe**
<https://www.wikimedia.fr/wikipedia-en-classe>
- **OpenStreetMap en classe**
<https://www.openstreetmap.fr/les-bonnes-pratiques-pour-contribuer-a-openstreetmap-en-snt/>
<https://dane.ac-lyon.fr/spip/bonnes-pratiques-osm-en-snt>

■ À CONTACTER EN CAS DE BESOIN

- **Gilles RIBA** – AdoEnia, la Maison des Ados du Pays Basque
griba@ch-cotebasque.fr - <https://adoenia.fr>
- **Bela Loto-Hiffler** – Association Point de M.I.R
bela.loto@point-de-mir.com - <https://www.point-de-mir.com>
- **Vincent Bergeot** – OpenStreetMap France
v.bergeot@teritorio.fr - <https://www.openstreetmap.fr>
- **Emmanuel Arrechea** – antic Pays Basque
earrechea@antic-paysbasque.com



Votre expert Numérique Responsable sur votre territoire :
contact@antic-paysbasque.com

LES RENCONTRES
NUMÉRIQUES
PAYS BASQUE



SALLE FORCO - Université des Métiers Bayonne Pays Basque
■ ATELIER #5

FRESQUE DU NUMÉRIQUE

La Fresque du Numérique est un atelier ludique et collaboratif d'une demi-journée avec une pédagogie similaire à celle de **La Fresque du Climat**. Le but de ce «serious game» est de sensibiliser et former les participant.e.s aux enjeux environnementaux du numérique. L'atelier vise aussi à expliquer les grandes lignes des actions à mettre en place pour évoluer vers un numérique plus soutenable, puis à ouvrir des discussions entre les participant.e.s sur le sujet. Cet atelier permet de se rassembler pour apprendre ensemble. C'est un atelier sous licence Creative Commons, BY-NC-ND, créé par Aurélien Déragne & Yvain Mouneu.

Animé par Sophie Saubion

SIMPLON
.CO

■ CONSEILS EXPRESS

- **Apprendre** : Le numérique n'a rien de dématérialisé ou de virtuel, il est très matériel. Ce qui a le plus d'impact environnemental, ce sont les terminaux utilisateur.rice.s. Il faut extraire d'énormes quantités de minerais pour fabriquer un équipement. Le recyclage n'est pas efficace, c'est une solution très partielle. Les ressources en métaux et en énergies fossiles sont limitées et se raréfient. À cause de l'effet rebond, la technologie seule ne résout pas les problèmes. Un autre numérique est possible.
- **Agir** : en mettant en place des actions au niveau individuel comme au niveau de l'entreprise et surtout contribuer aux choix collectifs.
- **Diffuser le message** : en indiquant à votre entourage qu'il peut participer à une fresque du numérique. Sachez que vous pouvez aussi devenir animateur.rice !



Document sous licence

POUR ALLER PLUS LOIN... >

LES RENCONTRES
NUMÉRIQUES
PAYS BASQUE

POUR ALLER PLUS LOIN... FRESQUE DU NUMÉRIQUE



SALLE BAIONA - Université des Métiers Bayonne Pays Basque UN ESPACE FORUM OUVERT À L'ÉCHANGE ET À LA PRÉSENTATION DE DÉMONSTRATEURS POUR ENSEIGNER LE NUMÉRIQUE RESPONSABLE AUTREMENT

■ LIENS UTILES

- **Le Mooc de l'INRIA**
<https://learninglab.gitlabpages.inria.fr/mooc-impacts-num/mooc-impacts-num-ressources/index.html>
- **Ressources d'actions**
https://drive.google.com/file/d/1E2S_HspnPAcRDb2Z3qF8mUB5rXXJvKRE/view
- **Participer à une Fresque du Numérique proche de chez vous**
<https://fresquedunumerique.org/>

■ À CONTACTER EN CAS DE BESOIN

- **Sophie Saubion** - Simplon Euskadi / Nouvelle-Aquitaine
ssaubion@simplon.co - 06 33 56 29 50
- **Nathalie SAUZEAU** - antic Pays Basque (Bidart - 64)
nsauzeau@antic-paysbasque.com - 05 32 09 11 99

■ « 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 auteur.rice.s 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 14^e édition des Rencontres numériques une «mini bibliothèque éphémère» pour présenter des œuvres utiles pour compléter ces connaissances Numérique Responsable dans l'enseignement.

- **Demander la liste des ouvrages présentés :**
toki-toki@bidart.fr - contact@antic-paysbasque.com



■ LE JEU DES 7 FAMILLES DE L'INFORMATIQUE

présenté par l'UPPA-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 acteur.rice.s 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 ». À l'IUT de Bayonne Pays Basque (Anglet) 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 » exposées dans l'Espace Forum de cette 14^e édition des Rencontres Numériques Pays Basque dans «le coin des échanges » sont visibles par tous.te.s les participant.e.s.

- **Plus d'infos :**
<https://interstices.info/jeu-de-7-familles-de-linformatique/>
contact@iutbayonne.univ-pau.fr



Votre expert Numérique Responsable sur votre territoire :
contact@antic-paysbasque.com



Document sous licence

LES RENCONTRES
NUMÉRIQUES
PAYS BASQUE

UN ESPACE FORUM OUVERT À L'ÉCHANGE ET À LA PRÉSENTATION DE DÉMONSTRATEURS POUR ENSEIGNER LE NUMÉRIQUE RESPONSABLE AUTREMENT



L'antic Pays Basque est l'agence de développement des usages numériques de la Communauté d'Agglomération Pays Basque depuis 1999.

Association loi 1901, elle est composée de membres adhérent.e.s : communes, acteurs publics, acteurs de la formation, de l'éducation et de la jeunesse, associations, acteurs du social et médico-social, entreprises privées... Cela la positionne au plus près des besoins du territoire avec un temps d'avance sur les évolutions des pratiques numériques et les réponses aux problématiques de son bassin de vie. L'antic soutient les initiatives et projets du Pays Basque, dans lesquels le numérique apporte de la valeur ajoutée.

2, Terrasses Claude Shannon - Technopole Izarbel 64210 BIDART
Tél. 05 32 09 11 99 / www.antic-paysbasque.com

LE PROJET EDUC'KOOP

Un kit pédagogique pour sensibiliser à l'entrepreneuriat coopératif présenté au déjeuner



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'acteur.rice.s. « *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* », commente 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 acteur.rice.s impliqué.e.s 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* » ajoute Amandine Lafferrairie.

• Contacts :

contact@antic-paysbasque.com
kontaktua@talaios.coop

LE MOT DU PRÉSIDENT

“Depuis 3 ans les Rencontres Numériques Pays Basque se sont concentrées sur l'acculturation aux enjeux du Numérique Responsable et Accessible (2020), aux bons gestes du quotidien pour agir concrètement (2021), et aux stratégies et outils spécifiques à mettre en place pour de grand.e.s utilisateur.rice.s numériques : les professionnel.le.s du Tourisme (2022).



Pour l'édition 2023, c'est le secteur de l'enseignement et de la formation qui a été ciblé par cette 14^e édition.

S'il y a bien un secteur où les usages numériques se sont intensifiés ces dernières années c'est bien dans celui de l'enseignement : de la formation professionnelle à l'université en passant par les écoles, les collèges et les lycées, et du point de vue des équipes pédagogiques ou des apprenant.e.s. Or, la nécessité d'un numérique plus sobre et durable se pose dès aujourd'hui et c'est ce qu'a décrypté ces Rencontres Numériques organisées dans l'Université des Métiers à Bayonne ce 11 mai 2023.

Merci à tous les acteur.rice.s de l'enseignement et de la formation investi.e.s dans cette journée et en particulier à nos partenaires locaux du projet européen PEPPY, je veux parler de l'IUT Bayonne Pays Basque de l'UPPA et de Gaïdo Lab,

Merci à la Chambre des Métiers Nouvelle-Aquitaine-64 qui nous a accueillis et faits confiance,

Merci à la Communauté Pays Basque et tous les partenaires de la manifestation pour leur soutien.”

Olivier ALLEMAN



14^e ÉDITION

LES RENCONTRES NUMÉRIQUES PAYS BASQUE

événement organisé par



dans le cadre du projet



Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne



avec le soutien de

LA COMMUNAUTÉ D'AGGLOMÉRATION PAYS
BASQUE - **CHAMBRE DES MÉTIERS ET DE
L'ARTISANAT NOUVELLE-AQUITAINE 64** -
RÉGION NOUVELLE-AQUITAINE - **DÉPARTEMENT
64** - FIBRE 64 - **ATELIER LAN BERRI** -
SIMPLON.CO - **TOKI TOKI** - LA FRESQUE
DU NUMÉRIQUE - **TERITORIO** - ETCHARRY
FORMATION DÉVELOPPEMENT - **EDUC'KOOP
MICRO-PROJET DE L'EURORÉGION NAEN**

