

Départements
04, 83 et 06
10 communes



Lutte contre
les
stéréotypes

Jeunes
de 6 à
12 ans

Le
Numérique
Ludique
Accessible
Interactif

LE SCIENCE TOUR

TERRA NUMERICA

Formation
Ressources

Pérennité

Territoires
Acteurs
locaux

les petits **?**
débrouillards



TERRA
NUMERICA

UN DISPOSITIF MOBILE, POUR TRAVAILLER LE NUMÉRIQUE AU PLUS PRÈS DES TERRITOIRES

Le Science Tour [Terra Numerica](#), est un dispositif incluant un fablab ou laboratoire de fabrication numérique mobile qui, avec ses outils intégrés, permet de développer **une pédagogie qui favorise la participation et la mobilisation du plus grand nombre**, à partir d'une démarche scientifique basée sur l'investigation et l'expérimentation et la co-créativité. Le camion d'animation du Science Tour, véritable laboratoire ambulant, a pour ambition de créer des espaces de questionnement sur les technologies de l'information et des communications, de réflexion autour des pratiques du numérique et de bidouillage, expérimentation et découverte pour mieux comprendre et s'approprier le fonctionnement le fondement des outils numériques qui nous entourent.

Le Science Tour Terra Numerica constitue une véritable force de frappe événementielle et crée une dynamique de territoire au service des collectivités locales, notamment en milieu rural. Point de départ pour **rassembler différentes communautés éducatives**, le Science Tour Terra Numerica crée l'événement pour mobiliser les publics et donner envie de poursuivre grâce à une démarche éducative ludique et innovante. Dans la phase de retour, une deuxième tournée aura pour objectif de pérenniser cette nouvelle dynamique dans la durée en formant les acteurs et actrices locaux et en les outillant d'un kit de ressources adaptés Terra Numerica, afin qu'ils deviennent autonomes dans l'appropriation de la culture numérique.

Le projet est fédérateur et promeut une dynamique originale de culture numérique en région sud. Il rassemble tous les acteurs éducatifs et culturels autour du numérique dans des territoires éloignés géographiquement et/ou culturellement afin d'instaurer une **dynamique pérenne et participative**.

EXEMPLE D'UNE JOURNÉE SCIENCE TOUR



7h : départ pour Ursule le Véhicule accompagné de ses médiateurs.trices scientifiques.

8h : arrivée et installation pour des structures d'accueil et préparation du matériel.

9h : accueil des groupes de jeunes.

10h : Exploration des parcours et rotation des groupes sur les différents stands

13h30 : ouverture au public pour un après-midi de découverte du numérique

15h15 : défis numériques, débat participatif et ludique sur les enjeux du numérique

16h30 : Exploration des outils à disposition pour poursuivre la démarche chez soi ou à l'école

19h : rangement fin de journée et retour au bercail pour Ursule.

CONSTITUTION DE CONSORTIUMS ÉDUCATIFS LOCAUX

10 consortiums locaux dans 3 départements :

Dans les Alpes de Haute Provence, à Manosque, Digne, Château Arnoux, et Forcalquier

Dans le Var, à La Seyne sur Mer, Draguignan, Brignoles et Aups

Dans les Alpes Maritimes, à Breil Sur Roya, Saint Martin de Vésubie

- **Réunion préliminaire et préparatoire :**

- partage des contours du projet, et co-construction de sa mise en œuvre opérationnelle,
- ciblage des attentes et besoins, de la contribution possible de chaque structure

- **Mobilisation du public des structures :**

- réalisation et diffusion des supports de communication
- un appel à contribution matérielle, pour étoffer un cabinet de curiosité numérique
- des petits défis chaque semaine dans les 4 semaines précédant la venue du camion, pour commencer à stimuler la curiosité : image mystère, petit problème à résoudre, premières expériences simples à réaliser sans trop de matériel, petite vidéo à découvrir etc.

- **1ère tournée du Science Tour :**

- possibilité de valoriser des projets
- co-animer les expériences proposées

- **Réunions intermédiaires**

- REX de la 1ère tournée
- 1ères formations si souhaitées
- préparation de la 2^e tournée

- **2e tournée du Science Tour :**

- possibilité de valoriser des projets
- co-animer les expériences proposées

- **Séminaire final et formation**

- un séminaire commun pour évoquer les envies et perspectives
- une formation Terra Numerica
- un kit de matériel fourni en fonction des activités ou thématiques retenues.



LES 4 PARCOURS D'ANIMATION PROPOSÉS

- Le premier parcours, « **Sciences du numérique débranchées** », pour expérimenter les fondements mathématiques et informatiques (ainsi que des applications) **sans ordinateur !** Cela permet notamment de prendre le temps de soulever le capot et de bien comprendre ce qui se passe dans nos machines (e.g. dérouler chaque opération d'un algorithme avec une machine en bois pour gagner au jeu de Nim).

- Le deuxième parcours, « **Programmation et Robotique** », offre au public la possibilité de s'initier de manière récréative à la programmation, à la robotique et à la création numérique.

- Un troisième parcours, « **Décryptons les réseaux : moteurs de recherche, réseaux sociaux, recommandation** », permet de comprendre de manière amusante le fonctionnement des réseaux et également d'y porter un regard critique et avisé.

- Enfin le parcours « **Fabrication Numérique 3D** » donne la possibilité à tout un chacun de s'initier à l'impression en 3D et à l'utilisation de différentes machines à commandes numériques.

Ces parcours sont choisis et adaptés au cas par cas de manière à répondre aux demandes et besoins identifiés par les structures locales partenaires. Ils prévoient tous des prolongements à réaliser au delà du passage du camion. Un cinquième parcours permettra de traiter simultanément et en transversal la question des stéréotypes de genre dans le domaine du numérique.

