

Comment animer au mieux ses ateliers ?

Comment organiser un atelier multimédia dans un EPN ? C'est l'une des questions primordiales posées à l'animateur. Cette fiche ne prétend pas répondre à tous les cas de figure possible, mais propose une sorte de boîte à outils pour un animateur déjà rompu par la pratique et mû par une pratique consciente de son métier. Que ce métier, encore neuf et en devenir, ne soit pas toujours reconnu à sa juste valeur ne doit pas nous empêcher pas d'en être fiers, et satisfaisants pour les usagers qui en bénéficient.

I – Problématique

L'animation pédagogique ne va pas de soi : elle s'apprend. Plus que la technique informatique, c'est la capacité à permettre que les usagers s'approprient les outils et leur usage, qui caractérise le véritable animateur. On pourrait même avancer que, sans être hyper-compétent, celui qui arrive à mettre en situation les usagers pour qu'ils apprennent et produisent avec l'informatique, le multimédia ou Internet, est un bon animateur.

Les nouveaux « professeurs » reproduisent bien souvent les situations durant lesquelles ils ont eu l'impression d'apprendre le plus : les situations scolaires. C'est oublier qu'une très grande partie des apprentissages de la vie est réalisée en autodidacte. C'était d'ailleurs le cas pour la plupart des animateurs pionniers, dans les premières années des espaces multimédia, lorsqu'il n'existait pas de formation spécifique correspondant à ce métier émergent.

L'animateur n'est pas seulement là pour transmettre, mais pour mettre en condition d'apprendre et de réaliser, afin que les usagers puissent ensuite se passer de lui : tel est le paradoxe d'une pédagogie réussie. Donner au public les moyens d'acquérir des connaissances, d'exercer son esprit critique, et les techniques que celui-ci pourra mettre en pratique de manière autonome.

II - La démarche pédagogique

Qu'est ce que l'animateur ?

Un formateur, un référent technique, un tuteur, un médiateur ? Un peu de tout cela à la fois, et c'est ce qui constitue à la fois la difficulté et l'intérêt de ce travail.

- **Un formateur ?** Certainement, car il transmet des connaissances et anime le groupe à qui il les transmet. C'est aussi un producteur de contenus de formation.
- **Un référent technique ?** Il n'est pas nécessairement pointu dans tous les domaines et thèmes d'atelier, mais il est malgré un référent technique pour ce qui concerne l'environnement de travail. : c'est ainsi qu'il est en tout cas perçu par les usagers. A lui de s'assurer que tout fonctionne, et s'il ne connaît pas la réponse à chaque interrogation technique, sans parler des inévitables bugs, il doit savoir comment aborder les problèmes pour les résoudre.

- **Un tuteur ?** Un peu aussi. Souvent l'animateur, connaît ou a mis en place le parcours pédagogique de l'utilisateur en fonction du projet, du contexte... Son rôle dépasse en général la seule animation de l'atelier. Il est garant de la cohésion des activités par rapport au projet défini.
- **Un médiateur ?** Oui, aussi ! L'atelier est un tremplin et doit aider chaque participant à devenir lui aussi autonome, aussi bien dans la réalisation technique que dans la capacité à apprendre et à résoudre les problèmes par lui-même et ou avec d'autres.

On peut jouer un rôle de médiateur en étant celui qui favorise les échanges entre participants, en encourageant les uns à expliquer aux autres, quitte à prendre la place de l'animateur et lui laisser les rênes. Une personne n'a pas forcément besoin d'avoir la bonne réponse pour expliquer aux autres, mais de pouvoir expliquer sa démarche de recherche. Cela encourage la confrontation des démarches, et cela permet aussi de changer le rapport au formateur, en ne le considérant pas comme puits de science dans lequel vient inlassablement puiser l'apprenant.

Partant de ces différentes facettes, on conçoit que les postures pédagogiques de l'animateur sont multiples et se superposent. Le contexte, le public font que l'on met un ou une autre facette au avant à un moment donné..

Spécificité des ateliers multimédia

Pourquoi parle-t-on d'«ateliers» plus volontiers que de «stages» ou «sessions de formation» ? Le terme a son importance.

Le Larousse définit l'atelier comme « groupe de travail constitué autour d'une activité, d'un thème, etc., en particulier dans le domaine de l'enseignement, d'un congrès scientifique, etc.», ou comme «ensemble des collaborateurs, aides ou élèves d'un artiste ; unité d'enseignement, ensemble des élèves d'un même maître dans une école d'art, une académie», voire «échange d'informations entre professionnels d'un ou de plusieurs secteurs d'activités sur les problèmes les concernant». Aucune de ces définitions, on le voit, ne correspond exactement à la définition d'un atelier informatique dans un EPN, pourtant on y retrouve des mots qui pourront servir de guides dans l'animation d'ateliers : groupe de travail, thème commun, ensemble de collaborateurs, échange d'informations...

Une particularité des ateliers informatiques dans un EPN, par rapport à des stages organisés par des organismes de formation par exemple, est que les sessions sont limitées dans le temps en général (de 2 à 3 heures récurrentes ou pas), rassemblent un public diversifié et qu'en général ces ateliers servent de tremplin à une activité ou projet qui peut éventuellement se dérouler en liaison avec le même EPN.

Un atelier peut être découpé en plusieurs séances sur une durée plus ou moins longue selon les contextes (par exemple, atelier de robotique et programmation logo qui peut se prolonger en fonction de la nature du projet défini), ou constituer une «balise» intégrée dans un parcours pédagogique modulable (par exemple : savoir utiliser une messagerie qui est nécessairement limitée dans le temps de par la nature de l'objectif pédagogique).

Ainsi, l'atelier est à la fois un lieu d'acquisition de compétences mais aussi un lieu de production et d'expression partagées.

Quelques bonnes questions à se poser

Idéalement on recherchera une méthode pédagogique qui soit la plus participative possible. Il faut évidemment composer avec la réalité du terrain. Pour ce faire, une méthode consiste à se poser chaque fois quelques questions :

- L'animateur devra t-il obligatoirement recourir à la méthode "j'explique/je montre comment faire" pour une étape donnée ou bien est-ce que l'on pourra remplacer/combiner cette méthode avec d'autres techniques ?
- Est-ce que l'on peut construire des outils pour travailler sur une pédagogie constructive, faire appel à des supports existants ?
- Est-ce que l'atelier est prévu pour un public bien délimité (par exemples enfants, pas entièrement francophone...) auquel cas la méthodologie doit être adaptée à ce public ?
- Faut-il laisser les participants construire ensemble ou séparément leur-savoir faire en délimitant des activités ? A partir d'outils, de lignes directrices, de recherches et/ou de phases de production ?
- Faire travailler les participants ensemble, comment, pourquoi et à quel(s) moment(s) ?
- Laisser la main à un ou plusieurs participants pour des explications ?
- Quelle proportion entre le temps de parole de l'animateur et celui des participants, leur temps de recherche et production ?
- Cette liste n'est bien sûr pas exhaustive...

Un exemple. Dans le contexte d'un atelier «HTML - les bases», on s'est fixé un objectif : savoir déterminer ce qui relève des méta-informations et des informations effectivement affichés sur une page HTML.

On utilise une méthode démonstrative pour expliquer rapidement la différence entre méta-données (qui définissent la page) et données (média qui s'affichent sur la page) en utilisant une page HTML affichée sur écran. Pour permettre une appropriation et différenciation entre les deux types de données, on s'appuie sur des outils ayant une dimension ludique.

On rédige en amont, on met en ligne une page HTML avec images, puis on construit un jeu de cartes avec un recto et un verso. Au recto, on indique une donnée de la page (par exemple, le titre de la page) et au verso l'utilisateur indique en cochant une case s'il s'agit d'une information figurant sur la page <body> ou définissant la page <head>. Le jeu consiste à distribuer les cartes aux différents participants et ils doivent compléter en rassemblant toutes les cartes correspondant à la page et en remplissant les cases à cocher.

Dans cet exemple on voit qu'en construisant des outils, on peut réduire la partie théorique et privilégier le temps de construction et d'intégration par l'apprenant en utilisant des outils et la collaboration entre les participants.

III - En amont

Diagnostics préalables

Animer un atelier est aussi une question d'équilibre : il s'agit de trouver l'adéquation entre l'EPN avec ses possibilités, qui peuvent être nombreuses, mais jamais illimitées, et un public. C'est pourquoi un double diagnostic est nécessaire.

Les moyens dont on dispose

Dans tous les cas de figure, il est judicieux de recenser des ressources pédagogiques et/ou techniques qui permettront de construire son propre savoir pendant et après l'atelier. On remplit ainsi un double objectif : permettre une réelle appropriation technique et développer la capacité à apprendre. Les ressources peuvent être sur différents supports en ligne, sur livre ou brochure papier, CD-Rom...

Dans l'exemple d'atelier déjà cité («HTML - les bases»), un sous-objectif est dédié à la recherche de ressources sur Internet (recherche syntaxes/balises HTML). On recensera donc ces ressources dans la grille d'atelier.

Mais les moyens, cela ne désigne pas seulement la documentation, le nombre de postes, les outils complémentaires tels que vidéo-projecteur et autres supports.

L'aspect juridique éventuel doit aussi être pris en compte. Est-ce qu'on utilise seulement des logiciels libres ? Si l'on crée un site Web, faudra-t-il acheter un nom de domaine ? Si l'on constitue une base de données des usagers, prévoir une déclaration à la CNIL ? Ne pas oublier non plus les questions de droits d'auteur et de droit à l'image...

Enfin, l'animateur peut juger opportun de faire appel, à un moment ou l'autre de l'atelier, à un intervenant extérieur : il s'agit alors de prévoir les modalités de rémunération, de transport, voire d'hébergement.

Le public cible

Il importe de savoir à l'avance à qui l'on va s'adresser : d'où partent les usagers, et où ils peuvent arriver. Il faut pour cela évaluer le nombre de participants (souhaitable et possible), et en dégager un profil général : tranche d'âge éventuelle (jeunes, seniors...), besoins spécifiques (insertion sociale et/ou professionnelle), mais surtout déterminer quels sont leurs compétences de départ (comme par exemples la capacité à effectuer une recherche sur Internet, le degré de maîtrise de la bureautique) : c'est ce qu'on appelle les pré-requis. Bien sûr, tous ne seront pas d'un niveau exactement identique, mais un minimum d'homogénéité est nécessaire, pour que l'atelier soit pédagogiquement efficace. Il faut donc procéder à une évaluation : voir le module évaluer / <http://jeudisepn.org/spip.php?article71>

Fixer des objectifs et des sous-objectifs

Une fois le double diagnostic établi, on peut définir les objectifs de l'atelier. Ces objectifs, que l'on prendra soin d'annoncer aux usagers, sont divers et variés, mais se rapportent le plus souvent à une forme de savoir, théorique ou technique : cela peut être un savoir-faire, et même un savoir-être. Pour plus de clarté, on distinguera un objectif principal, et des étapes intermédiaires, qu'on appellera les sous-objectifs.

Si l'on poursuit notre exemple d'atelier HTML, on pourra fixer comme objectif final mettre en ligne une page rédigée en HTML sur son site.

Puis, on délimitera les sous-objectifs :

- Savoir déterminer ce qui relève des méta-informations et des informations effectivement affichés sur une page HTML
- A partir de balises "head" données, remplir les variables (auteur, titre, descriptif...) d'une page HTML
- A partir de média texte et images donnés sur carte papier, placer ces média/cartes papier dans l'ordre et la position souhaités
- Comprendre la structuration des dossiers HTML
- A partir des variables "head" délimitées, saisir sur un gabarit HTML vierge les méta-informations en HTML
- Gérer l'affichage des texte sur une page HTML
- Utiliser internet pour rechercher syntaxes/balises HTML non données
- Insérer des hyperliens sur du texte
- Placer une image sur une page HTML
- Mettre en ligne une page HTML

L'aspect technique est certes important, car il est immédiatement visible aux yeux de l'animateur comme de l'utilisateur. Mais plus généralement, et c'est particulièrement vrai lorsqu'on s'adresse aux plus jeunes, on peut aussi fixer des objectifs au-delà de cet aspect. Par exemple, un atelier vidéo ne consiste pas seulement à apprendre la prise en main d'une caméra et ensuite d'un logiciel de montage, mais aussi l'écriture scénaristique, la collaboration au sein d'une équipe de tournage, etc. De même, l'initiation à l'image peut s'accompagner d'une analyse critique de celle-ci, un atelier réseau d'une certaine mise en garde sur les données privées, sans oublier la sensibilisation à des sujets comme les enjeux du logiciel libre, la notion de creative commons entre autres...

Concevoir la séquence

Les objectifs fixés et validés, vient ensuite la phase d'élaboration de la séquence pédagogique proprement dite. Il s'agit de construire un parcours en plusieurs étapes.

On peut distinguer par exemple :

- Des phases d'apprentissage (qui peut débuter par une forme de «cours» au sens classique)
- Des exercices
- Une ou plusieurs phases récréatives (plus ludique, qui peut être liée à l'évaluation...)
- Un temps d'échange et de débat...

On mettra à profit une {veille documentaire} sur le contenu, afin de préparer les ressources (sites, vidéos) et on n'oubliera pas de faire une estimation de timing de chaque séance.

Inscription dans un calendrier

La séquence bien sûr s'insère dans le calendrier de l'espace numérique. Le planning est modulable selon les saisons. L'été par exemple, on privilégie ce qui se rapproche du fun et qui rappelle de près ou de loin les vacances : loisirs, réseaux sociaux, tchat, photo... A contrario, l'automne est plus favorable aux activités de bureautique et aux activités liées aux besoins professionnels, techniques de recherche d'emploi, etc.

Pour plus de détails sur cette question, voyez la fiche «programme d'activités» <http://jeudisepn.org/spip.php?article68> / sous l'onglet «périodicité et progression».

Communiquer sur l'atelier

Il s'agit à présent de faire savoir aux usagers que l'atelier va avoir lieu. On ne s'étendra pas sur la communication, qui a déjà fait l'objet d'une fiche spécifique : <http://jeudisepn.org/spip.php?article64>

Rappelons simplement que la façon dont va être formulé l'intitulé de l'atelier est capitale. Prenez le temps, au besoin lors d'un brainstorming collectif, de bien peser les mots. Il faut donner envie, le thème doit être valorisant, accrocheur, et adapté au public visé.

On a vu par exemple un atelier intitulé «réaliser une veille documentaire» qui n'a pas déplacé grand monde. Une fois rebaptisé «J'organise mon bureau virtuel avec Netvibes», le même atelier a attiré beaucoup de jeunes. Prenez le temps de rédiger un communiqué attractif, sans négliger l'aspect visuel.

IV - Quelles méthodes pour quel public ?

Cette partie reprend la synthèse d'un atelier organisé dans le cadre des rencontres d'Autrans 2002. Ses participants ont été en majorité des animateurs d'EPN venus pour la première fois à ces rencontres.

Il a été proposé de partir des pratiques de terrain exposées par les animateurs multimédia présents, et de les re-situer parmi les courants pédagogiques. Chaque courant abordé est rapidement décrit et quelques applications caricaturales sont exposées, ainsi que ses avantages et inconvénients. Les animateurs se sont prêtés au jeu très facilement.

Nous sommes partis du cas très concret de l'apprentissage du maniement d'un logiciel simple. Des animateurs se sont exprimés et ont raconté comment ils s'y prenaient pour aborder les premiers pas des usagers dans le traitement de texte.

NB : Pour pouvoir resituer les pratiques dans des courants, la présentation de ceux-ci a été délibérément caricaturale, dans un souci de simplification.

J'explique / je montre comment faire.

Il s'agit d'un courant transmissif ou "d'enseignement traditionnel". Le principe en est que l'apprenant est un réceptacle à informations qu'il faut lui transmettre. Le "professeur" a un rôle hégémonique. Les applications les plus connues sont le cours magistral ou les travaux dirigés.

Cette méthode présente l'avantage d'être très rapide et peu coûteuse en moyens. Elle est plutôt élitiste parce qu'elle ne convient qu'aux "élèves" ayant un profil "scolaire". Il y a complète hétéronomie (le contraire de l'autonomie) de l'apprenant vis-à-vis de l'animateur. Cette méthode peut être efficace pour des connaissances notionnelles (des informations), mais ni procédurales (savoir-faire), ni cognitives (savoir-savoir). C'est une pratique "naturelle" d'enseignement. Mieux vaut y réfléchir un peu plus. On oublie souvent qu'il est possible d'apprendre en consultant une documentation ou une aide en ligne ou encore en demandant à quelqu'un parce qu'on en a besoin...

Je donne une suite d'exercices simples à réaliser.

Cette pratique s'apparente à l'associationnisme. Le principe en est que l'on apprend par les conséquences de nos actes. Il s'agit d'un conditionnement.

C'est souvent le principe des didacticiels, les exercices dirigés, les QCM, les quizz...

Il peut y avoir interactions et échanges, mais tout est programmé par l'animateur.

Méthode rapide, efficace quand les notions sont très délimitées. Pas de réflexion sur ces savoirs. Hétéronomie de l'apprenant, pas de différenciation au style. Dépendance de l'apprenant au formateur qui organise tout, guide...

Je défie les apprenants de réaliser un document. Je les aide à dépasser l'obstacle. Je propose un nouveau défi plus compliqué et on recommence.

Le principe de cette méthode est qu'on apprend à partir du groupe, avec l'aide de l'animateur, ce qu'on pourra faire seul plus tard (zone de proche développement). Ce sont les courants médiationnels. Il faut prévoir dès la départ ce qui sera confié aux apprenants et ce qui sera divulgué (désétayage). L'animateur est un médiateur. Chacun a l'occasion de s'exprimer, d'apporter ses compétences ; il y a autonomie des apprenants. Cela favorise la remise en cause des solutions (entre autres choses). Il faut beaucoup de temps pour le collectif puis pour chaque individu pour réinvestir seul.

J'invite les usagers à réaliser un dossier sur un sujet qui les intéresse. Ils vont apprendre en faisant ce dossier.

Cela ressemble beaucoup à de la "pédagogie de projet" qui est lente mais confère aux apprenants un rôle d'acteur. Cette méthode est une suite logique du constructivisme (on apprend par l'action réelle dans et surtout sur l'environnement). On peut avoir recours à des ateliers de libre découverte, d'outils de simulation, de tâtonnement expérimental. L'apprenant est autonome et peut facilement réinvestir ses acquis dans sa pratique. Cette méthode prend du temps et des moyens.

La suite logique de cette méthode a été le socio-constructivisme (ou psychologie sociale génétique) qui fait intervenir la dimension collective et l'affectif dans le processus. Le principe en est qu'on apprend grâce à la confrontation avec les pairs. Les applications sont nombreuses : apprentissage coopératif, débats, échanges, projets collectifs... Il y a autonomie du groupe, l'animateur a un rôle important pour poser le climat détendu nécessaire. Cela demande de la préparation, du temps et des moyens.

Réaliser un document sur un sujet décidé par l'apprenant. On apprend en faisant, au fur et à mesure, lorsqu'on en a besoin.

La prise en compte de la motivation et de l'affectif est assez récente. La théorie de la motivation humaine prend comme principe que l'apprentissage est avant tout gouverné par un projet ou un but. L'apprenant fait parti du processus de formation. Il accepte les efforts parce qu'il a un but qu'il a décidé d'atteindre. Ce principe peut prendre la forme de l'autoformation, de formation individualisée. Il faut prévoir à l'avance des contenus adaptables.

Puis une question a suivi, partant d'une constatation simple

La plupart des gens ont appris l'informatique de manière autodidacte. Est-ce que cela correspond à un modèle d'apprentissage?

On pourrait dire que cela correspond à la théorie de la motivation humaine, mais il serait plus juste de s'écarter des modèles pédagogiques pour s'orienter vers des modèles politiques ou sociaux.

Ces modèles communautaires ou humanistes ne cherchent pas l'acquisition de compétences, mais la qualification sociale. En plus des expériences individuelles majoritaires, les expériences organisées sont par exemple les réseaux d'échanges de savoir, les projets socioculturels, les politiques de publics, les lieux ouverts/ressources. Le principe en est que chacun a sa place dans une société qui bouge. Ce type d'approche n'est possible que s'il n'y a pas un projet plus global que le simple multimédia dans la structure ou sur le territoire. C'est une négation du "pédagogique" ou du "didactique" pour privilégier l'apprentissage "naturel", comme le pratique le grand frère qui apprend à sa petite sœur. On peut remarquer que ces modèles ressemblent beaucoup au fonctionnement de l'internet non commercial : le développement coopératif des logiciels libres, les mise à disposition des travaux et les échanges entre universitaires, les "initiatives d'actions citoyennes"...

Alors, quelle méthode employer, quelle est la meilleure?

Et bien sans doute un peu de toutes, suivant les contraintes, les objectifs socioculturels, l'envie. Chaque méthode peut présenter un intérêt à un moment. Les conditions dans lesquelles travaillent les animateurs dans les EPN ne sont pas identiques, les publics accueillis non plus ; les possibilités offertes seront limitées à certaines méthodes. Aucune méthode ne peut être qualifiée de "meilleure". C'est une question de choix pédagogique, donc politique (au sens large). L'animateur a une grande responsabilité dans la relation pédagogique. Mieux vaut souvent qu'il soit à l'aise avec une méthode qu'il a choisie ; plutôt que récalcitrant en pratiquant une méthode qu'on lui impose. Cela n'empêche nullement l'expérimentation, il faut bien s'essayer et mettre au point sa pratique avant qu'elle fonctionne bien.

V - La fin de l'atelier

Encore un peu de communication

Comme nous l'avons posé au départ, l'une des finalités de l'atelier est de faire gagner à l'utilisateur le maximum d'autonomie. On prendra donc soin :

- d'orienter les usagers vers des médias qu'ils pourront retrouver eux-mêmes (documentation diverse, sites ressources...) de prévoir des prolongations possibles de l'atelier : autres ateliers, et/ou suivi individuel.

Par exemple, notre atelier «HTML - les bases» peut ouvrir sur des ateliers de développement Web sous les formes qu'on lui connaît aujourd'hui (mise en ligne média images, blogs et CMS, animation Web...).

Il faut donc prévoir avec quoi les usagers repartiront à la fin de l'atelier : une «mallette pédagogique», un guide ou un mémo... et le calendrier des prochains ateliers.

Une double évaluation

1) Evaluation des usagers

Cela paraît à certains superflu... Et pourtant, comment s'assurer que les usagers savent qu'ils savent ? En procédant à une évaluation des compétences.

Autant que peut se faire, une autoévaluation est la meilleure formule pour éviter l'idée de sanction. Tous les moyens sont bons : exercices, QCM, échanges... La référence aux objectifs énoncés en début d'atelier s'impose généralement pour montrer la cohérence de l'ensemble. Ce qui importe surtout, c'est que l'utilisateur puisse mesurer lui-même le chemin parcouru, ce qu'il a acquis depuis le début de l'atelier. A eux ensuite de continuer la pratique de ce qui a été élaboré lors de l'atelier pour ancrer les nouvelles compétences.

2) Évaluer la satisfaction des usagers

Il importe aussi de questionner la satisfaction des usagers. Leur avis compte, autant qu'ils le sachent, et cela les mêle davantage à la vie de l'espace. Cela est vrai pour tous les publics, même de jeunes enfants. Éventuellement, l'animateur pourra l'inclure dans son bilan pédagogique.

Toutes les formes sont possibles, en privilégiant de préférence la mise en commun de ces avis. Ce peut être une simple question orale de l'animateur vers le groupe, ou un questionnaire type.

Quelques exemples de questions possibles :

- L'atelier a-t-il permis d'atteindre les objectifs de production?
- D'acquérir les compétences pour y arriver?
- Est-ce que la manière dont s'est déroulé l'atelier a convenu aux participants?
- Est-ce que cela leur a permis d'envisager des applications pratiques, des projets?
- Pensent-ils avoir les moyens de prolonger l'activité entamée au-delà du temps de l'atelier?

VI - A éviter

- ➔ Le matériel non testé. Ordinateurs, logiciels, câbles d'alimentation, lecteurs de cartes : vérifiez tout avant, même la carte SD de votre caméra HD de poche!
- ➔ Les méthodes pédagogiques inadaptées au public. Par exemple, un usager de faible niveau de qualification et ayant connu l'échec scolaire n'appréciera pas une forme de pédagogie de type «scolaire» ou «associationniste» qui lui rappellera de funestes souvenirs... N'oubliez jamais à qui vous adressez. Vérifiez régulièrement le suivi des usagers, leur motivation...
- ➔ L'indélicatesse, sous quelle forme que ce soit. Chacun ses blessures, et la fracture numérique n'est pas un simple slogan, comme vous avez pu le constater... Faites preuve de tact et de diplomatie. Valorisez les progrès, même lents, et infimes. Ménagez les susceptibilités et montrez-vous prévenant en cas d'échec.

- ➔ Le jargon. On ne s'en rend pas forcément compte, mais le vocabulaire des animateurs multimédia peut être parfois effrayant pour une personne à qui se mettre à l'informatique a déjà demandé pas mal de courage. RSS, IP, FAI, CGM... : limitez vos sigles au strict indispensable, préférez-leur les mots entiers, que vous prendrez le soin de traduire s'ils sont initialement en anglais. A moins que l'acquisition de vocabulaire fasse partie des sous-objectifs ? Dans ce cas, dressez une liste des termes à retenir.
- ➔ Monopoliser la parole (et aussi le feutre, le vidéo-projecteur...)
- ➔ Et oui, le bon animateur doit savoir s'effacer. L'utilisateur est d'ailleurs tout sauf un spectateur. Sachez passer la main, n'oubliez pas que la responsabilité mène à l'autonomie...
- ➔ La rigidité. Un planning précis ne doit pas empêcher une certaine flexibilité. Par exemple, une question imprévue peut amener une digression intéressante pour tout le groupe. A vous de juger !
N'hésitez pas à raccourcir, voire sacrifier un exercice, une étape finalement moins pertinente. Inversement, si vous avez pris un peu d'avance sur votre timing, cela peut être l'occasion de donner plus de temps au dialogue... Bref, soyez pragmatique !
- ➔ N'oubliez pas les temps de pause. C'est un moment qui fait partie de l'atelier, il permet parfois aux usagers des échanges personnels fructueux...

VII - Ça a marché ailleurs

Dans tous les cas de figure, il faut tenter d'imaginer la plus-value que l'atelier EPN peut apporter au public par rapport à des formules déjà existantes ou pas. Une fois de plus, poser les bonnes questions :

- Qui est ce public ?
- Quels sont leurs besoins ?
- Pourquoi n'y a-t-il pas à l'heure actuelle de réponse(s) à ces besoins ?
- Est-ce que ce public fréquente d'autres structures locales ?
- Existe-t-il des antécédents de partenariat avec ces structures et quels enseignements ?

On citera quelques exemples de réalisation qui ont pour particularité de s'adapter à des objectifs et publics spécifiques.

Exemple 1 :

Public : demandeurs emploi

Besoins : pouvoir se former aux techniques informatiques pour pratiquer la recherche d'emploi, disposer de matériel adéquat et bénéficier d'un accompagnement par des spécialistes de l'insertion.

Il n'y a pas de réponse toute faite dans le domaine. La recherche d'emploi est un usage important dans les EPN (avec des variations selon la localisation, mais c'est une constante). Un autre constat est la limite atteinte par les traditionnels ateliers "faire son CV", "écrire sa lettre de motivation" qui restent trop ponctuels pour coller à la réalité de la recherche d'emploi, souvent une démarche de moyen terme, hélas trop souvent solitaire.

Ci-dessous, le descriptif d'une action expérimentale d'atelier, menée en partenariat avec spécialiste de l'emploi, alternant temps d'ateliers collectifs avec suivi et démarches individuelles.

Vous trouverez à la fois des références sur la construction pédagogique : [->47] mais aussi des retours chiffrés mais aussi sous forme de témoignages de la part des différents participants : <http://arobase.pierrefitte93.fr/v3/spip.php?article211>

Exemple 2 :

Public : enfants de 6 à 12 ans fréquentant les centres de loisirs

Besoins : participer à des actions multimédia à la fois ludiques mais avec une valeur éducative

On note que les réponses en termes d'atelier que l'on peut faire sont liées au public et au contexte (centres de loisirs). Les enfants ont tendance à fréquenter les centres de loisirs de manière régulière. On peut donc envisager des actions dans la durée plutôt que ponctuelles (ce qui n'empêche pas les ateliers ponctuels...). L'accent doit être mis sur l'aspect ludique et la qualité d'éveil éducatif de l'atelier. L'aspect «formation aux techniques multimédia» est secondaire et n'est qu'un moyen pour atteindre les objectifs précédemment cités.

Pari quelques initiatives d'atelier à l'attention de ce public parmi les nombreuses mises en place : <http://arobase.pierrefitte93.fr/v3/spip.php?article52>

Le jeu et les outils multimédia pour les centres de loisirs maternels ou comment rendre les enfants autonomes dans la pratique de jeux ludo-éducatifs
<http://arobase.pierrefitte93.fr/v3/spip.php?article37>

Ressources

- Vous trouverez des ressources en ligne depuis la fiche sur le site web.
> <http://jeudisepn.org/spip.php?article73>



Fiche Communiquer par l'association Jeudis des EPN

avec le soutien de la DUI – Délégation aux Usages de l'Internet

2011 – Jeudis des EPN – Licence CC BY-SA

Trouvez d'autres supports en lien avec cette fiche,
<http://ressources.jeudisepn.org>