

CONTACT :

PAULINE BEGRAND

Responsable Pôle Vie associative & Culturelle

Tél. : 04.79.33.85.53 / 29.18

Portable : 06.33.10.89.74

Mail : pbegrand@fol73.fr

CAMILLE MONTORIO

Chargée de mission Numérique

Tél. : 04.79.33.85.53 / 29.18

Portable : 06.49.07.28.19

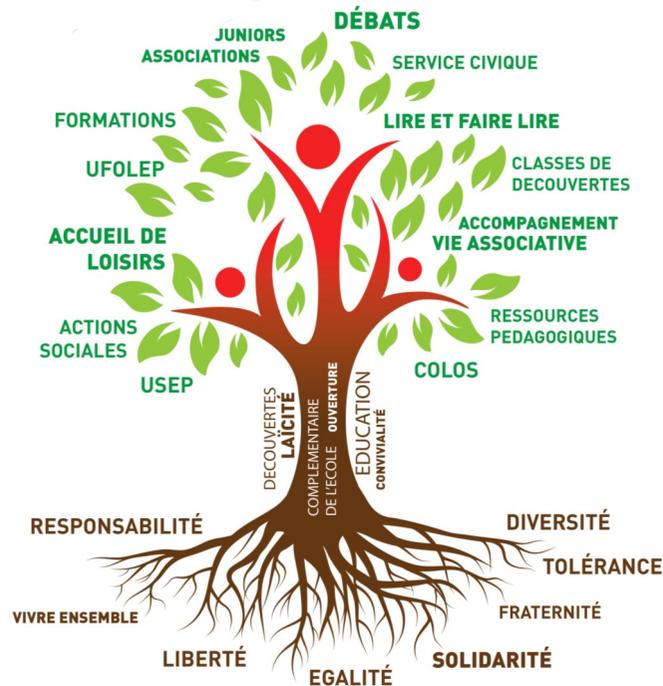
Mail : cmontorio@fol73.fr



Des valeurs fortes qui nous enracinent, pour faire grandir nos principes et vivre nos actions de terrain !



UNE ASSOCIATION D'ÉDUCATION POPULAIRE AU SERVICE DU TERRITOIRE ET DES SAVOYARD(E)S DEPUIS 1926 !



NOS ACTIONS NUMÉRIQUES

2019 / 2020



La FOL Savoie est la composante départementale de la Ligue de l'Enseignement.

la ligue de l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire.

LA LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT EST UN MOUVEMENT ASSOCIATIF né en 1866 de la volonté de Républicains tel Jean Macé de permettre à tous d'accéder à l'éducation, aux sports et à la culture. Elle est un grand mouvement d'éducation populaire qui contribue à former des citoyens autonomes et responsables en développant une véritable solidarité dans une République laïque.

la ligue de l'enseignement
un avenir par l'éducation populaire.



ufolep
TOUS LES SPORTS AUTREMENT
SAVOIE

WWW.FOL73.FR

NOS OBJECTIFS

LE NUMÉRIQUE COMME OUTIL D'ÉMANCIPATION !

Accompagner et soutenir les initiatives des acteurs associatifs sur le territoire

1. EDUQUER AU numérique,
2. EDUQUER PAR le numérique,
3. Mobiliser les habitants et les associations pour une Société numérique plus inclusive

Comprendre les grands enjeux citoyens et éthiques (culture du libre, espace privé/public, application du droit sur internet...) pour être un citoyen responsable.

& RÉFÉRENCES



Hub pour l'Inclusion Numérique en AURA

Projet mené dans le cadre de l'appel à projet HUB FRANCE CONNECTÉE de la Banque des territoires, HINAURA a pour objet de développer et consolider la médiation numérique en Auvergne Rhône-Alpes.

En lien avec le plan national pour un numérique inclusif de la mission Société Numérique, nous souhaitons avec notre action, contribuer à :

- Former tous les professionnels à accompagner les usages numériques de leurs publics.
- Développer un réseau "Numérique Inclusif" en aidant à la structuration d'une politique publique adaptée aux enjeux de la dématérialisation.
- Produire des ressources, les recenser, les rendre accessibles et les diffuser pour qu'elles soient utiles aux professionnels, aux publics et aux territoires.

Projet propulsé par un consortium, constitué d'Agate, Fréquence Ecoles, La ligue de l'enseignement et Zoomacom. *Plus d'information sur www.hinaura.fr*

La MedNum

La Ligue est membre fondateur de la MedNum, coopérative qui porte une dynamique d'accompagnement des citoyens grâce à des méthodes et outils renouvelés



www.enjeuxmedias.org

Partenaire du collectif (CEMEA, FRANCAS, FCPE) pour promouvoir l'éducation aux médias, à l'information et au numérique, pour tous les enfants et les jeunes, et tout au long de la vie.

Les Promeneurs du net

Une trentaine de fédérations départementales de la Ligue de l'Enseignement ont été sollicitées par les CAF pour coordonner le dispositif Les promeneurs du Net sur leur territoire.



NOS PROJETS

D-Clics
Numériques

D-Clics
NUMÉRIQUES

Un projet coordonné par la Ligue de l'enseignement, en partenariat avec 7 acteurs éducatifs, associatifs et publics, qui a pour but de permettre à tous de disposer des ressources nécessaires pour devenir acteurs critiques de leurs pratiques quotidiennes.

Thématiques : Médias Sociaux, Robotique, Jeux vidéo, Photo, Vidéo, Web radio, etc.
Plus d'info : www.d-clicsnumeriques.org

TRALALERE



Tralalère &
Milan Presse

Nos partenariats avec Tralalere ou Milan Presse permettent de disposer d'outils clefs en main et d'apports théoriques pour l'éducation citoyenne au numérique (Vinz et Lou sur internet, Internet sans crainte, 2025 ex Machina ...)



Les
D-Codeurs

Un programme de Service Civique en faveur de l'inclusion numérique.

Les volontaires agissent auprès de trois publics : les populations peu connectées, en leur proposant des ateliers dans des lieux de médiation numérique de proximité ; les publics scolaires et périscolaires en accompagnant les acteurs éducatifs dans la création d'actions d'initiations aux usages numériques ; les seniors grâce à des actions mises en place au sein de maisons de retraite ou de clubs de 3ème âge.

Les veilleurs
de l'info

Un projet mené dans le cadre du plan d'ensemble pour lutter contre la désinformation et avec le soutien du ministère de la Culture.

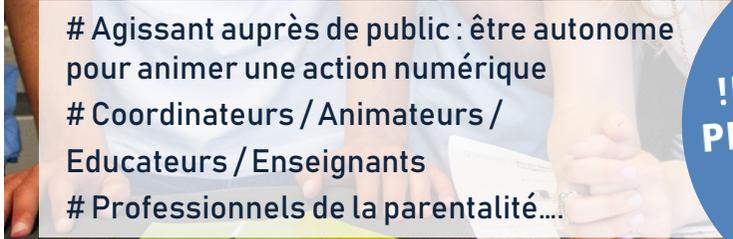
Le but de ce parcours est de développer l'esprit critique et d'analyse des jeunes face à l'information : savoir analyser une image, une information, savoir chercher et vérifier une information, etc.

NOS PUBLICS & STRUCTURES



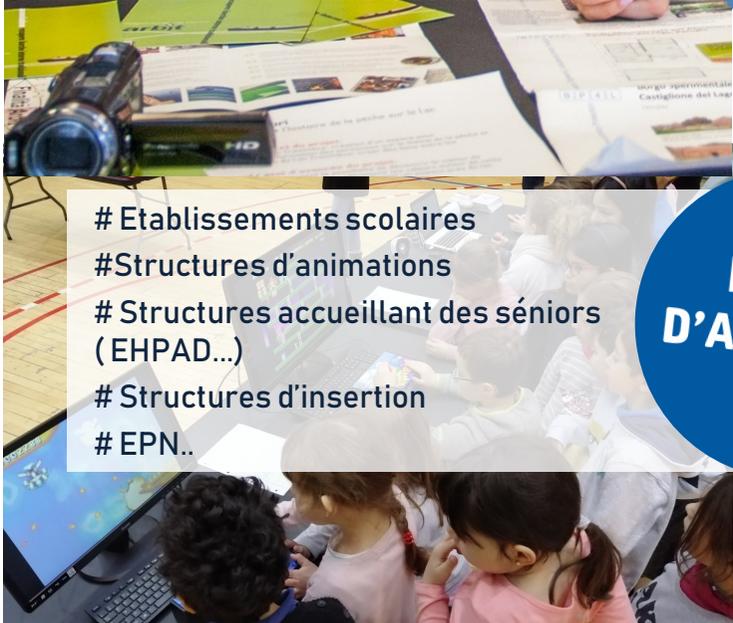
- # Scolaires ou périscolaires
- # Adultes et seniors
- # Bénévoles et salarié.es
- # Personnes éloignées des pratiques

**NOS
PUBLICS**



- # Agissant auprès de public : être autonome pour animer une action numérique
- # Coordinateurs / Animateurs / Educateurs / Enseignants
- # Professionnels de la parentalité...

**INTERVENANTS
PROFESSIONNELS**



- # Etablissements scolaires
- # Structures d'animations
- # Structures accueillant des seniors (EHPAD...)
- # Structures d'insertion
- # EPN..

**LIEUX
D' ACTIONS**

NOS FORMATS D'INTERVENTIONS

Nos formations

TRANSMETTRE des parcours ludiques clés en main aux acteurs éducatifs pour qu'ils soient ensuite en mesure d'animer des ateliers auprès des publics

ACCOMPAGNER des structures pour développer leur stratégie de communication interne et externe (communication, réseaux sociaux, outils collaboratifs, site internet, travail en équipe, etc.)



Nos ateliers

ANIMER des ateliers de prévention sur une thématique avec des outils ludiques et des temps de discussion

MENER des ateliers de création numérique (créer son jeux vidéo, programmer son robot, découvrir la réalité virtuelle, créer son film, etc.)



Nos conférences

ANIMER une conférence sur un thème spécifique, dans le but d'accompagner les acteurs éducatifs, les habitants ou encore les professionnels, dans leurs quotidiens et leurs pratiques.

