

Numérique et Education au Développement Durable (16.06.18)

Cette rencontre vise à faciliter les échanges entre les ONG, leurs membres, les institutions et les acteurs de l'Éducation au Développement Durable, ici et là-bas, sur les potentialités offertes par les outils numériques dans l'EDD. La présentation de nombreuses études de cas permettra de découvrir une large gamme d'outils existants et de débattre des potentialités et des limites de leurs usages avec leurs initiateurs !

Mots Introductif des trois présidents: René LONGET, Benoît LECOMTE et Théo BONDOLFI

René Longet, président de la FGC (Fédération Genevoise de Coopération)

Brièvement, je vais commenter les 3 éléments du titre, numérique, éducation et développement durable,

D'abord le Développement Durable : Depuis que les objectifs du DD sont reconnus par le monde du développement comme un horizon partagé, on ne peut plus séparer développement et développement durable. Les ODD ont remplacé les objectifs du millénaire depuis 2016, ils ont consacré un agenda global qui répond au souci du monde du développement et de la coopération, d'avoir une cohérence, parce que l'on ne peut plus penser Sud sans penser Nord et que l'on ne peut plus penser Nord sans penser Sud. Les ODD officialisent quelque part cet horizon partagé au niveau géographique, du territoire sur lequel nous agissons qui est indiscutablement la planète mais en même temps en terme de contenus. Nous disons d'ailleurs aux collectivités locales qui nous soutiennent à Genève qu'il ne peut pas y avoir de DD sans une pensée du développement, les collectivités locales pensent le DD mais elles doivent aussi penser le développement, il ne peut y avoir développement sans durabilité.

Deuxième terme du titre : Education

Là on peut déjà commencer par aborder un enjeu du DD car l'agenda mondial 21 de Rio + 20 aborde 2 aspects : le droit à l'éducation qui fait partie des fondamentaux du développement dans le sens où cela s'inscrit dans le pacte des Nations Unies sur les droits économiques, humains et sociaux. Second aspect, l'accès à l'éducation sans lequel il n'y a pas de développement.

*Fondation d'utilité publique pour formation
et recherche en culture numérique*

Enfin le numérique ;

C'est quelque chose d'assez génial par rapport à l'émergence d'une citoyenneté, à l'émergence d'une capabilité comme l'appelait Amartya Sen, à l'émergence d'une capacité d'interaction, une capacité d'exercer ses droits parce que ce sont des outils conviviaux, bon marché, efficaces, disponibles partout. Ils permettent de se documenter facilement, alors qu'avant il fallait passer par des équipements, de grosses machines, passer par des éditeurs. Aujourd'hui tout le monde peut être à la fois consommateur et émetteur d'informations. Il y a un côté assez génial pour beaucoup de pays du Sud qui sautent directement de l'analphabétisme au numérique, pas besoin d'installer des câbles des réseaux lourds comme on l'a fait en Europe, en Afrique une antenne suffit.

Comme toute révolution technologique, elle n'est jamais sans ambivalence et l'informatique a besoin d'un dedans. Il y a parfois une euphorie qui peut se justifier, je viens d'en citer quelques aspects, mais en même temps, cette liberté qui produit tout et son contraire a aussi ses effets pervers, nous le savons tous, qui se sont focalisés sur certains sujets très problématiques, comme les campagnes électorales où le côté viral sert au meilleur comme au pire. Également, il est faux de dire que l'informatique n'est que virtuelle car il a un poids considérable en terme de consommation d'énergie, en terme d'utilisation de matériaux et aussi parce que le volume de déchets toxiques ont des conséquences et qu'il n'y a pas de stratégie de substitution de ces matériaux toxiques; alors que de toute évidence c'est un enjeu de développement durable et il est donc problématique de prôner une numérisation à outrance et d'ignorer la trace matérielle de ce qui en résulte. Ce n'est peut être pas le sujet de travail d'aujourd'hui ici mais c'est une conscience que l'on doit garder. Par ailleurs des ONG de la Fédération Genevoise de Coopération s'engagent comme Terre des Hommes au Burkina Faso sur l'exposition et le travail des enfants qui trient en brûlant des plastiques et respirant des odeurs toxiques. Donc, n'oublions pas que la libération des consciences laisse des traces visibles sur la terre et battons nous pour solliciter des solutions, que je ne connais pas, mais sollicitons les techniciens, les scientifiques car je pense que si on les pousse dans la bonne direction ils sont capables de miracles, ils nous ont bien amenés sur la lune, pour rendre l'informatique éco-compatible.

Et puis enfin n'oublions pas que le livre n'est pas mort (sourire). Merci.

Benoît Lecomte, président du GRAD (Groupe de Réalisations de d'Accompagnement pour le Développement) :

Très heureux de vous accueillir avec Yinternet.org, ce d'autant que nous avons des angles d'approches différents, donc les débats n'en seront que plus riches !

*Fondation d'utilité publique pour formation
et recherche en culture numérique*

Merci à la FGC qui nous accompagne aujourd'hui et dans le cadre plus large de nos 40 ans. Nous avons d'ailleurs la chance d'avoir une des co fondatrice du GRAD dans la salle, merci à elle.

Notre métier de producteurs d'outils pour l'EDD a beaucoup évolué durant ces 40 ans, ainsi par exemple, nous avons vu passer et produit sur une dizaine de supports différents !

Depuis une dizaine d'année, malgré les énormes biais du numérique que le Président vient de citer, nous essayons d'intégrer différents aspects du numérique dans nos productions ! Pas mal d'essais, beaucoup de tâtonnements, quelques échecs d'ailleurs !

Nous avons la chance, et cela nous tire aussi fortement vers le numérique, d'avoir comme 2ème métier, celui d'ONG, et j'en profite pour saluer la présence dans la salle de Joël OUEDRAOGO, Président de la FNGN, une Organisation Paysanne du Burkina de 700 000 membres qui vient de fêter elle ses 50 ans et est l'un de nos plus anciens partenaires.

Si chez nous, le papier n'est pas mort comme nous pouvions l'envisager il y a quelques années, dans certains pays africains, il n'est pas vraiment né ! Et nos partenaires ouest africains sont en train de passer d'une culture orale à une culture numérique en sautant cette étape du papier !

La première question que l'on nous pose d'ailleurs quand on y expose nos livres, c'est : « Où trouve t'on votre document en version numérique ? »

Nous sommes donc de part notre métier d'ONG à cheval entre ses deux états du numérique.

La vision de l'EDD qui nous guide depuis 40 ans est une version très large, englobant Nord et Sud, et tous les âges ! Et je pense d'ailleurs que l'Education ne concerne pas seulement les enfants ! D'autant plus que nous adultes sommes tous conscients de l'état de notre planète, sans pour autant passer enfin à l'action ! Cette incitation à passer aux actes est pour moi le défi de l'EDD d'aujourd'hui !

Le public de cette journée est d'origine très variée et le niveau de compétences numériques l'est aussi, mais personne ne doit avoir peur de poser ses questions, même si elles vous paraissent naïves ou hors sujet ; laissons nous aussi surprendre par la richesse et la variété des expériences présentées et par la richesse des usages, car je pense que nous n'avons pas de mode d'emploi à vous donner tellement ces outils sont révolutionnants et c'est justement ça qui fait la richesse de notre rencontre d'aujourd'hui !

Ce qui me paraît intéressant à souligner aussi, c'est qu'en matière de numérique aujourd'hui, la créativité vient de l'Afrique, que celle-ci est en avance sur nous. Et que comme je le dis souvent dans mes cours sur les usages des smartphones au service du développement, ce petit outil est en train de rééquilibrer les chances de chacun. Un condensé de technologie qui sera dans les mains de tous d'ici peu et qui pour 30 000 FCFA (50.- Frs) (alors qu'il

*Fondation d'utilité publique pour formation
et recherche en culture numérique*

incorpore pour près de 5 000 000 (10'000.- Frs) d'équipement en valeur d'il y a 5 ans !) permettra à chacun de faire plein de choses. Cet outil entraîne des révolutions en matière d'inclusion financière, de santé, de transfert des savoirs, ... et notre vision d'ONG doit changer ... ce n'est désormais très clairement plus nous qui amenons ! On y va pour apprendre !

Je vois le numérique comme un accélérateur de développement, comme un outil qui va permettre à nos amis du Sud de prendre un « raccourci pour nous doubler » et pourquoi pas de viser d'autres types de développements.

Theo Bondolfi, président de la Fondation Yinternet.org :

Enjeux du développement durable dans un angle plus large (réflexion sur l'éducation et changement profond que le numérique induit dans la transmission des compétences)

1ère histoire: Theo part au Sénégal après avoir monté des centres d'informations sur internet en Suisse. Etude de projet réalisée pour mettre en place un réseau social. Création d'un vrai réseau social qui permet aux ONG africaines de coopérer sans dépendre par le Nord. Ce qui était demandé c'est d'amener des ordinateurs en Afrique et de faire des formations, mais cela n'aurait pas apporté pas de vraie valeur ajoutée. Ce qui a été fait à la place c'est de développer un modèle économique : pour que la formation ait une approche d'internet par la culture du libre, la compréhension du netizenship, etc.

Le 2ème défi était de trouver le mode d'emploi; à l'époque aucun livre ne parlait des enjeux d'internet. Notre livre "Citoyen du Net" est né après 10 ans de bénévolat pour mettre en place des règles d'usage sur internet.

Un exemple concret du code du citoyen du net : 1. Dans une communauté, il y a toujours 1% de contributeur actifs, 9% de contributeurs ponctuel et 90% de contributeurs passifs.

Propriétés du numérique : l'instantanéité, la multilatéralité, la décentralisation, la persistance et la synchronicité.

Présentation d'Initiatives numériques pour l'Éducation au Développement Durable (EDD)

1. Une seule planète (par Valentin Prélat, (CRID France))

Le CRID : Un collectif de 50 ONG françaises. On cartographie beaucoup les initiatives. La thématique était de trouver des alternatives. Grâce à un outil on peut raconter une campagne à un cercle serré dans un premier temps, puis dans une démarche éducative, pour former d'autres acteurs.

L'outil en soit c'est un parcours numérique (Web documentaire) : alternatives concrètes de ressources documentaires. On arrive d'abord sur l'introduction, puis sur chaque étape et on pourra toujours y relier des alternatives (ressources en plus, etc.). On a une navigation par plan ou par récit narratif (historique). Les trois rubriques sur le côté sont contributives, tout le monde peut donc être acteur et peut enrichir le travail initial. Dans un réseau de bénévoles par ex, on aura une architecture de base et tout le monde pourra y partager ses connaissances sur le sujet.

Alternatives : A retrouver dans une carte et qui liste tous les exemples de comment faire autrement.

Outils pédagogiques : Trames d'animation qui permet de sensibiliser. L'enjeu c'est qu'elles soient contributives. Chaque contributeur peut entrer ses outils, le but est de créer une véritable communauté.

Ressources documentaires : Infographies, album photos, articles de presse, vidéo, etc...

2. Wiki Loves Africa (par Thanasis Priftis (Fondation Yinternet.org))

Jeux introductif : Trois photos et on doit voter pour laquelle est la mieux. Le thème du concours 2017/2018 est le travail. 50 pays ont participé (concours Wikipédia avec Wikimedia Fondation) pour amener les gens à être producteur tout en apprenant. Inciter les africains à être des auteurs concernant la culture africaine (Source: <https://tools.wmflabs.org/wikiloves/africa>).

Wiki en général : Les personnes sont acteurs grâce à la publication, à la modification, au chat, etc. Chaque projet a sa page et on trouve toutes les informations concernant les participants, le projet, les budgets, etc. Le but est d'enrichir un article qui est déjà présent. On aide au lieu de recréer. Certains projets sont pour utiliser une technologie post projet (on a vu que ça fonctionne, on va tenter de lancer le projet plus loin). Notre projet vit dans une communauté et évolue dans cette dernière.

Questions-Réponses : Toutes les photos sont en libre accès et gratuites (attention à la problématique du don). Les droits sur la photos sont là pour permettre de réutiliser.

*Fondation d'utilité publique pour formation
et recherche en culture numérique*

Wikipédia est très accessible et facilement utilisable par tous. On a des centres qui aide les personnes à s'approprier son contenu et à uploader les photos. Il n'y a pas forcément le problème d'infrastructure. Les limites c'est de voir si on est toujours dans les zones privatisée ou si on est dans une culture de partage. L'infrastructure c'est beaucoup améliorée (il existe des journées de formation concernant ça). L'ordinateur n'est pas un problème en Afrique. C'est un projet Wikipédia, pas un projet photo ou infrastructurelle.

Présentation de Plateformes d'échanges et de partage

3. Plateforme de formation "Genre et développement" (par Liliana Soler Gomez (IHEID Genève))

Cette plateforme s'inscrit dans le programme DPP, qui travaille avec 3 régions du monde (4 langues) pour donner des outils d'analyse aux personnes travaillant dans le domaine du développement afin d'améliorer leurs capacités de leadership.

Profil des candidats : 54% femmes, 46% hommes. 558 étudiants provenant de 59 pays différents du monde.

Objectifs pédagogique : Développer l'intérêt et sensibiliser les participants à l'importance et l'utilité d'une approche Genre dans leur pratique professionnelle.

Faciliter la compréhension et l'application, par les participants, des concepts, de la théorie, des outils pédagogiques de cette approche dans le secteur du développement.

Dynamique de la formation :

* 1 er module : On introduit de quoi il s'agit, on informe, on présente les documents pour savoir comment fonctionne la formation, quel est le but de cette dernière, qui va la donner et de quelle manière elle va être reçue. On présente la plateforme, ils essaient les codes d'entrées, etc. Même si c'est basique il faut commencer par ça.

* 2 ème module : La participation des étudiants aux 5 sessions (5 semaines) est obligatoire (travail des étudiants 4 h / semaine). Les participants animent l'une des cinq sessions à distance. Les étudiants contribuent activement à la dynamique des cinq forums en ligne (réponses aux questions par thématique, lecture des commentaires et échanges avec les participants).

* 3 ème module : Clôture de la formation à distance : atelier de 8h.

Leçons apprises après 10 années : L'investissement au niveau de l'accompagnement et du suivi de la formation est très conséquent. Au début le suivi n'était pas mis en place, maintenant il existe un support technique et "humain". Des règles claires ont été mises en place par écrit afin de faciliter la prise en main.

1. Qualité de l'accompagnement et du suivi (y compris technique).
2. Qualité de l'information.
3. Prise en compte des difficultés au niveau de la connexion internet.

*Fondation d'utilité publique pour formation
et recherche en culture numérique*

4. Combiner la formation présentielle à distance.
5. Outil simple (moodle). Bon système d'évaluation.
6. Importance d'une excellente coordination entre les parties.
7. Prise en compte de l'investissement (RH, outil).
8. Remise en question et adaptation.

Questions-Réponses: QUID de la collaboration ? Il existe des fiches collaboratives ainsi que des forums de discussion entre les participants.

Contribution des trois continents ? Problématique de la langue.

[4. Groupe Facebook sur la Consommation locale en Afrique](#) (par Benoit Lecomte [\(GRAD\)](#))

Ouvert il y a cinq ans avec deux acteurs : une ONG spécialisée sur la promotion de la consommation local au Togo et un supermarché des produits locaux sénégalais. L'objectif est de faire la promotion de la consommation locale en Afrique de l'Ouest. C'est un grand problème dans cette région de trouver des produits locaux, ils sont assez dévalorisés et cela coûte des milliards de dollars en importations.

Dans ce groupe il y a 13'500 participants qui viennent de 40 pays (85% de l'Afrique de l'Ouest). **“Consommer local en Afrique, c'est possible et ... même indispensable et bon”**. Le but est de réfléchir et de partager (recettes, astuces, nouveautés, etc... mais aussi liens avec l'économie et le politique) sur les différents aspects de la consommation locale.

Nous aurions pu choisir de faire un autre type d'outil (une BD par ex) et ce sont les avantages et désavantages des groupes Facebook comme outils que nous présentons ici :

Avantages de l'outil :

C'est un outil évolutif, contrairement à un support papier.

C'est un groupe et donc un outil contributif, tous les membres ont la possibilité de publier quelque chose sur Facebook.

Les groupes peuvent s'autonomiser (sous réserve qu'ils sont encore modérés par nous)

Dans celui-ci actuellement 50% des informations viennent par les administrateurs et 50% par les membres.

C'est un outil à l'impact immédiat, pas besoin d'attendre sa sortie 2 ou 3 ans comme pour un livre comme Luna.

Durable, certains groupes ont 12 ans et plus d' 1 000 000 de membres !

On peut le rendre plus pédagogique ou plus ludique. Et le ludique, les recettes par ex, permet d'attirer des gens vers des contenus plus pédagogiques, voire plus politiques.

Pour cela l'animation de la communauté et le ton sont importants

Les gens échangent entre eux, soit via les commentaires, soit en mode privé par la suite.

Sur ce groupe clairement les gens apprennent pour ensuite passer à l'action.

Points négatifs de l'outil :

Son côté éphémère (si on ne regarde pas tout les jours, on en perd).

Recherche de posts du passé compliquée.

Impossibilité de stocker localement, tout est dans le “Cloud” et donc entre les mains des multinationales US, les GAFAS et de leurs algorithmes pas toujours très stables.

En conclusion :

*Fondation d'utilité publique pour formation
et recherche en culture numérique*

C'est un outil qui est à la mode en Afrique (plus qu'ici). C'est un outil transfrontières, sous régional ouest africain, mais qui enrichit et s'enrichit aussi d'acteurs du Nord.

Outil de statistique intégré intéressant pour mieux suivre.

Travail à distance, discontinu et en équipe possible, sous traitable à des relais passionnés et "partageux" à tout moment.

Les personnes qui interagissent le plus dans le groupe, sont les personnes qui sont le plus isolé géographiquement parlant.

On est parmi les premiers à faire des groupes de ce type pour le renforcement des compétences des acteurs du pays africains.

C'est un vrai outil au service des acteurs. La communauté est bel et bien existante dans ce type d'outil.

Questions-Réponses :

Faire un archivage des connaissances et des données de Facebook du groupe ? C'est en cours de développement pour stocker/classer les informations les plus importantes sur un CRM.

Chronophage ? Certes, d'où l'idée de faire 16 groupes thématiques différents à la fois (en une seule et même veille)

Plusieurs co administrateurs derrière ces groupes !

Possibilité pour chacun de faire connaître le groupe et d'y inviter ses amis, mais aussi pour les admin d'y inviter des acteurs de façon proactive !

Mot de Theo Bondolfi:

La décentralisation : une loi qui contraindrait à donner la possibilité aux utilisateurs Facebook de récupérer en un clic toutes leurs données ailleurs. Cette loi n'existe pas, car c'est la liberté de commerce qui entre en conflit avec la liberté d'expression. L'idée d'une grande migration comme clé de succès pour une société de développement durable. Imaginez une société où l'on utilise les réseaux sociaux, dans un environnement éthique (soit en payant pour être utilisateur, et l'argent va dans les sociétés en voie de développement). Ces veilleurs de l'éthique numérique amène l'entier des utilisateurs à migrer dans un système de réseaux sociaux éthiques. L'autre élément pour stimuler cette migration c'est les rewards. Lorsqu'on reçoit de l'argent pour animer un site web, est-ce que c'est éthique alors que les meilleures contributions sont faites par des bénévoles. Le mieux serait de verser cet argent à un fond qui en a besoin.

Débat suite aux trois interventions:

Maintenant on sait utiliser les outils collaboratifs, l'enjeu c'est de comment faire pour créer et animer une communauté. Quelles seraient les règles pour que la communauté grandisse?

Premièrement il n'y a pas de règles fixes, cela dépend au cas par cas. C'est à chacun de nous d'aller chercher des réponses et des solutions pour mettre en place des règles. Il faudrait savoir comment Facebook connecte toutes les données qu'il a et comment il les mets en relation. Facebook a tellement d'argent, c'est ce qui lui permet de mettre en lien une telle communauté.

Et de multiples autres usages à découvrir

5. Applications : Terredeluna.com (par Cassandre Poirier ([Myth'n](#)))

Projet depuis 6 ans, mise en place d'une application. Ca a permis de concevoir l'application en même temps que le livre, ce qui a permis la même mise en page, la même typographie etc. C'est une série pour les adolescents qui traite à chaque fois d'un thème différent en rapport avec l'environnement. L'idée est de faire comprendre le monde (comme chaque livre est dans un pays différent, chaque livre va être un petit monde à part entière). Il y a des cartes de jeux d'aventures pour rappeler le fait que les adolescentS jouent beaucoup aux jeux vidéos. L'utilisateur va avancer dans la carte au fil de son avancement dans la lecture. La Terre de Luna c'est une représentation symbolique de notre terre en plus petite pour que les ados puissent se la représenter.

Il y a une partie roman et une partie références pédagogiques. Le but est de permettre l'ouverture à certains moments pour avoir plus d'informations (infographie et dossiers scientifiques disponibles en tout temps, plutôt qu'en bloc à la fin).

Disponibilité d'un quizz et d'un jeu de rôle à la fin où l'on demande à l'adolescent "Et toi tu aurais fait quoi ?".

En ce moment on travaille sur l'adaptation pour smartphone, parce que pour le moment c'est uniquement disponible sur Ipad. Pour le moment l'application est uniquement faite pour la Terre de Luna, contrairement à un e'book. L'application est gratuite, avec le premier tome inclus et les suivants sont à acheter à l'unité.

*Fondation d'utilité publique pour formation
et recherche en culture numérique*

Questions-Réponses: Quelle est la charge de travail concernant l'édition ? Gros travail de



coordination pour transposer de l'écrit au numérique et voir ce qui est réalisable ou non.

6. Smartphones : www.swissaid.ch/fr/macho-sauti (par Milena Wiget (Swissaid))

Projet : Une application open source pour smartphones et web. Création collaborative de documents multimédia. Durée: 01.09.16-31.08.20. Sauti ya wakuima (2011). Conceptualisé et développé par ETH. Mis en oeuvre et adapté par SWISSAID Tanzanie. Sous-projet. Financement: fondation privée et donateurs, contribution au programme de la part de la Coopération Suisse.

Projet produit en Tanzanie dans 3 localisations différentes. Swissaid à repris le dossier pour le modifier et le mettre en pratique.

Objectifs : Soutien et dissémination des meilleures pratiques agroécologiques

Partenaires : Institut Fédéral Suisse de Technologie, Expert et programmeurs, consultant technologique, alliance tanzanienne pour la Biodiversité - Agriculture durable Tanzanie et 8 organisations locales de paysans.

Bénéficiaires : Petits paysans, institutions, organisations agro-écologiques, chercheurs, mouvement agroécologique.

Concept: en trois points.

1. **L'application macho (= yeux) sauti (= parole)**: Les paysans peuvent prendre des photos et partager (pour demander de l'information).
2. **L'application WEB** : tous les messages vont sur la plateforme web, et après on peut retrouver un historique des différentes questions. Les fermiers peuvent trouver de l'information par rapport aux sujets qui les intéressent. Les experts jouent des rôles de modérateur, en voyant ce qui est posté et en régulant. Ils n'ont pas le temps de répondre aux différentes questions, car souvent les paysans ont déjà répondu. Les fermiers sont organisés en groupes et de ce fait ils peuvent choisir dans quel groupe poser quelle question. Les fermiers peuvent poser des questions, commenter des réponses et même noter l'information qu'ils ont reçu. On voit aussi d'où le post à été écrit. Les fermiers sont avertis directement par SMS lorsqu'ils reçoivent une réponse.
3. **Formation sur le terrains**: Ils ont distribué les téléphones parmi les agriculteurs pour qu'ils puissent communiquer entre eux et avec les différentes ONG. Ce sont des animateurs qui ont des téléphones et qui sont responsable d'environ 15 personnes et qui vont d'un endroit à l'autre pour animer les discussions. Ils créent des écoles de terrain qui permette de reprendre les bases au moment où le fermier travaille (haute saison). Maintenant ils apprennent à se rencontrer hors de la saison principale pour interagir et renforcer la formation

Défis : Mauvaise utilisation des téléphones, recharge (crédit) des téléphones, propriété des téléphones, accès à internet, problèmes techniques, maniement et compréhension de l'app, conflits entre les animateurs et les paysans, configuration du téléphone.

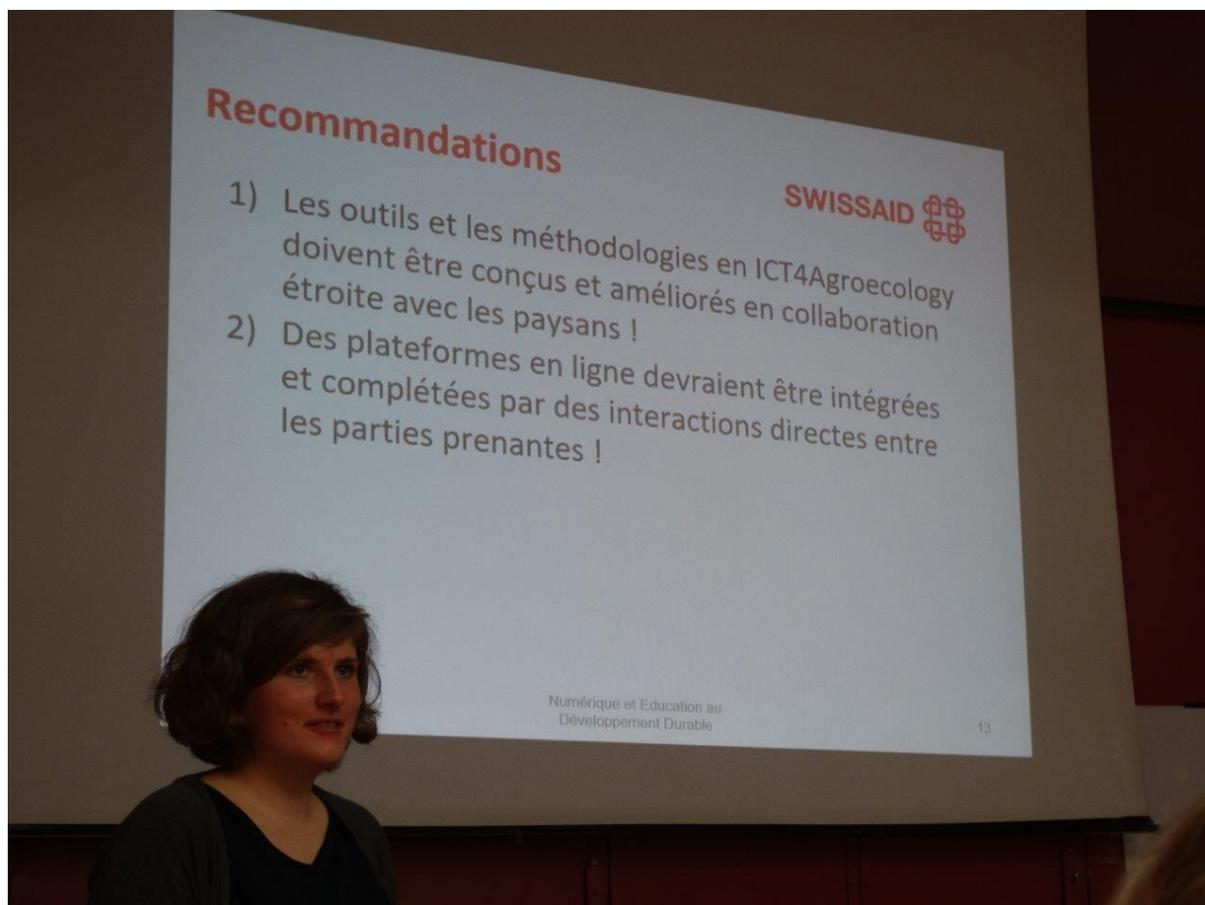
*Fondation d'utilité publique pour formation
et recherche en culture numérique*

Impacts : Responsabilisation des paysans / Meilleure interaction entre les paysans, les chercheurs et les experts / Maîtrise des pratiques de l'agroécologie / Compréhension de la situation et des conditions locales.

Recommandations : Les outils et les méthodologies en ICT4 Agroecology doivent être conçus et améliorés en collaboration étroite avec les paysans. Des plateformes en ligne devraient être intégrées et complétées par des interactions directes entre les parties prenantes.

Vidéo: [Macho Sauti " - les nouvelles technologies au service de l'agroécologie](#)

Web: <https://machosauti.or.tz/ojovoz.php>



Échanges en 3 groupes autour de questions transversales

Avec la présence de : Thanasis Priftis, Benoît Lecomte, Theo Bondolfi, Valentin Prelat, Jacques Maire ([Editions Jouvence](#)), du [CETIM](#), Christophe Vadon, [Cassandra Poirier](#), [Dominique Bénard](#), ...

Les trois ateliers qui ont été votés :

Atelier A. Quels modèles économiques nouveaux sont possibles ?
Facilitateur Théo Bondolfi

La liste des questions posées :

- A. Comment financer un ebook à moindre coût et sécurisé ?
- B. Comment permettre un X approprié et durable et à moindre coût des produits pédagogiques ?
- C. Comment vivre du numérique quand on est un éditeur ?
- D. Comment appliquer les conditions GRDP quand on est une petite entité éditrice ?
- E. Le numérique ayant un coût, comment le financer ?
- F. Possibilité de financement participatif, pour admin de groupes d'entraides et formation réciproque ?
- G. Hébergement de FB, quelle alternative pour diffuser mes infos ?
- H. Comment créer une communauté ?
- I. Donation pour contribuer à des contenus "libres", quelle politique individuelle et associative avec des maigres moyens ?
- J. Comment échapper aux modèles économiques des services quantitatifs qui revendront aux usagers (GAFA) ?
- K. Comment aider les X à comprendre le DD à l'ère du numérique ?

Les réponses en bref :

Les plateformes utilisées et utiles
Vendre un livre déjà acheté sur le net, écologique
Modèles économiques --> avec la méthode agile

*Fondation d'utilité publique pour formation
et recherche en culture numérique*



Atelier 2. Tous producteurs de connaissance et d'outils ? Facilitateur
Thanasis Priftis.

“Faisons tous du stop !”

Prison, zone de confort

Ecole : silos, pas forcément dans les livres, connaissance non pratique et non

Wikipédia : participatif

Créer une communauté vivante, vraie, avec des events concrets

Fondation d'utilité publique pour formation
et recherche en culture numérique



Atelier 3. Quels outils numériques pour quels publics ? Facilitateur
Dominique Bénard.

Définir un public cible et des objectifs spécifiques pour répondre de manière adaptée à
chacun des besoins.

=====

Conclusions générales :

1. Framasoft : comme outil conseillé à utiliser et découvrir

Fondation d'utilité publique pour formation
et recherche en culture numérique

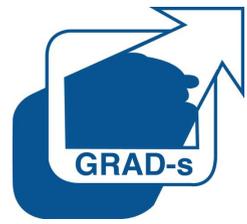
2. Hashtags : étiquetage de texte, fait parler des causes réelles
3. Fais ton linux : event avec conférences à Lausanne et Genève, vidéos intéressantes
4. François Elie : philosophe qui parle d'éducation et d'école

Liste des participants :

Nom	Organisation et fonction	Adresse e-mail
Benoit LECOMTE	GRAD	benoit_lecomte@hotmail.com
John Michael ROSE	Unil - Étudiant (MA Humanités Numériques)	rosejohnmichael@gmail.com
Emmanuelle GERMOND	CH-Open et ICT-A	emmanuelle@egermond.ch
Caroline RITTER	Fundación Capital - product manager	ritter.carooline@gmail.com
Maurice GRABER	Fondation Ethique et Valeurs - Directeur de projet	mauricegraber@hotmail.com
Renée et Bernard LECOMTE	GRAD	bernard-lecomte28@orange.fr
Pierre HARRISSON	Indépendant	ph@consultharrison.com
Melik OZDEN	CETIM, Directeur	contact@cetim.ch
Irina BOUTHILLIER	Project assistant chez Yinternet.org	irina.bouthillier@yinternet.org
Athanasios PRIFTIS	Directeur de Yinternet.org	thanasios.priftis@yinternet.org
Theo BONDOLFI	Président de la fondation Yinternet.org	theo.bondolfi@zen3.org
Noemi CARRARA	Responsable communication et ressources (La Smala)	noemi.carrara@lasmala.org
Leonor AFONSO	Assistante de projet de Yinternet.org	leonor.afonso@yinternet.org
Suzel LEUBA		s.leuba@hotmail.com
Sylvain LEUTWYLER	Directeur de projet Fondation Éthique et Valeurs	sylvain.leutwyler@gmail.com
Dominique BENARD	GRAD	dbenard@mac.com
Philippe EGGER	IRED	p3hegger@gmail.com
Christophe VADON	GRAD	cvetcg@gmail.com
Christelle INIHAGBE	Stagiaire GRAD	christelle.inihagbe@gmail.com
Liliana SOLER GOMEZ	IHEID Genève	liliana.soler@graduateinstitute.ch
Valentin PRELAT	CRID France	v.prelat@crid.asso.fr

*Fondation d'utilité publique pour formation
et recherche en culture numérique*

René LONGET	Président FGC	longet@bluewin.ch
Cassandra POIRIER	Myth'n	cassandra@mythn.ch
Milena WIGET	Volontaire Swissaid	miwiget@student.ethz.ch
Jacques MAIRE	Editions Jouvence	j2.maire@editions-jouvence.com
Alexandra MELLE	GRAD	alexmelle@yahoo.fr
Geneviève PILLET	GRAD	gmlps@bluewin.ch
Joel OUEDRAOGO	FUGN	joelouedraogo@yahoo.fr
Jean Maxime KABRE	Etudiant	pjmaximekabre@yahoo.fr



*Fondation d'utilité publique pour formation
et recherche en culture numérique*

