





CHARTE INTERACTIK

ci-après nommée « La Charte »

ARTICLE 1 - OBJET DE LA CHARTE

La Charte est l'objet constitutif des quatre coopératives pédagogiques numériques départementales du living lab Interactik. Elle a pour but de définir les conditions de contribution et d'adhésion aux valeurs des coopératives dont les objectifs principaux sont :

- de mobiliser les acteurs du territoire, leurs compétences et leurs moyens afin de faire vivre les coopératives qui s'appuient sur la coopération et l'intelligence collective;
- de favoriser l'inclusion numérique, l'acquisition d'une culture numérique pour tous et l'émergence de nouvelles richesses culturelles, éducatives et sociales s'appuyant sur les technologies numériques ;
- de rendre visibles les dynamiques numériques territoriales et d'y contribuer ;
- de consolider un maillage de « sites de coopérative » de proximité disposant d'une capacité d'animation et de mutualisation pour répondre au plus près aux besoins du territoire :
 - o découverte et expérimentation de nouveaux usages pédagogiques numériques,
 - o amélioration des apprentissages,
 - o échanges de pratiques,
 - o conception et création pédagogiques,
 - o développement de projets individuels et collectifs.

Dans le cadre du *living lab* Interactik, chaque coopérative propose une charte graphique qui peut être utilisée par chaque adhérent pour sa communication et veille à faire connaître et à promouvoir son réseau d'acteurs engagés dans le domaine du numérique éducatif.

La Charte est susceptible d'évoluer pour privilégier son caractère vivant dans une approche ascendante et collaborative. Les membres seront tenus informés des mises à jour éventuelles et la version en vigueur est téléchargeable en ligne depuis le site Interactik (www.interactik.fr).

ARTICLE 2 - CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES D'UNE COOPÉRATIVE

Chaque coopérative se fixe l'objectif de permettre au plus grand nombre de maîtriser les technologies numériques, de comprendre leurs enjeux et leurs usages, c'est à dire développer la culture numérique de tous, pour leur permettre d'être acteurs dans une société numérique.

Elle procède par un accompagnement de proximité des individus et des organisations de son territoire dans des situations facilitant l'appropriation des outils numériques et la dissémination des connaissances.

Elle favorise les coopérations utiles aux réalisations et aux innovations en faveur du bien commun en s'appuyant sur un apprentissage actif entre pairs. Elle encourage et accompagne la réalisation concrète de projets, d'actions, d'expérimentations et de co-constructions au service de l'inclusion numérique.



ARTICLE 3 - ADHÉSION À LA CHARTE

L'adhésion à la charte des coopératives est gratuite.

Peut adhérer à la Charte toute personne physique ou morale (établissement scolaire, collectivité territoriale, établissement public, association loi 1901, entreprise privée du domaine de l'éducation numérique, collectif, etc.) souhaitant bénéficier des actions des coopératives et participer à leur fonctionnement.

L'objectif de chaque adhérent est de contribuer, à hauteur de ses possibilités, au fonctionnement des coopératives en proposant des actions en lien avec leurs objectifs, afin de participer à la transmission des connaissances qu'il aura pu acquérir en bénéficiant des actions des coopératives.

L'adhésion se matérialise par l'inscription en ligne sur le site Interactik.

ARTICLE 4 - CONTRIBUTION DES ADHÉRENTS

4.1 Personne morale

L'adhérent favorise, sur le lieu qu'il a défini et qui devient « **site de coopérative** », la mise en relation avec les autres membres des coopératives et les transferts de connaissances et de compétences ainsi que l'échange de pratiques et des savoirs critiques sur les usages numériques.

Pour l'animation de son site, il peut s'appuyer sur les exemples fournis en annexe.

Ses propositions de contribution sont précisées dans le formulaire d'adhésion qui donne lieu au référencement de l'adhérent et à sa géolocalisation sur le portail Interactik.

Chaque adhérent s'engage à communiquer sur son statut de « site de coopérative » et d'en préciser les modalités d'accès en s'appuyant sur la charte graphique Interactik

4.2 Personne physique

L'adhérent participe à l'animation d'un ou de plusieurs « site(s) de coopérative » de son choix et à la diffusion de ses pratiques.

Pour la participation à l'animation d'un site et la diffusion de ses pratiques, il peut s'appuyer sur les exemples fournis en annexe.

Ses propositions de contribution sont précisées dans le formulaire d'adhésion qui donne lieu au référencement de l'adhérent et à sa géolocalisation sur le portail Interactik.

ARTICLE 5 - ACTIONS DE COMMUNICATION DES ADHÉRENTS

Les adhérents s'engagent à tout mettre en œuvre pour assurer la bonne visibilité des coopératives et du *Living Lab* Interactik à travers leur propre stratégie de communication.

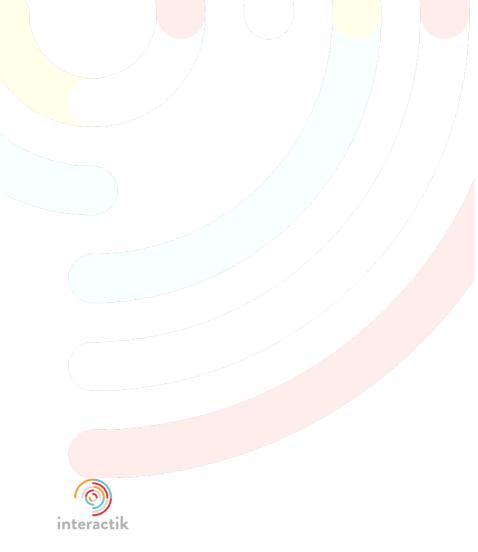


Chaque adhérent veillera à apposer le logo de la coopérative sur son propre site Internet et sur tout document lié à un événement ou à une production en lien avec les coopératives et à l'exposer, aussi visiblement que possible, à l'entrée et sur les portes du ou des lieux dédiés sur son « site de coopérative ».

ARTICLE 6 - COMITÉ DE GOUVERNANCE DE LA CHARTE

Le comité de gouvernance de la Charte réunit une fois dans l'année des représentants de l'académie de Rennes, des collectivités territoriales et les laboratoires de recherche universitaires impliquées dans le projet, des établissements scolaires, des entreprises, des associations, des institutions publiques et privées du secteur, des représentants des citoyens et tout particulièrement de jeunes et de mouvements de jeunesse.

Les membres du Comité assurent le suivi et l'évolution dans la durée des valeurs de la Charte.



CHARTE INTERACTIK

ANNEXE

ORGANISER UN LIEU D'ACCUEIL ET METTRE EN OEUVRE DES ACTIONS D'APPROPRIATION DES TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES

L'objectif est de proposer sur un lieu identifié un accompagnement humain pour permettre aux plus grand nombre d'accéder à la culture numérique et de s'approprier les technologies numériques.

La gestion et l'animation du lieu d'accueil sont assurées localement de façon collective afin de permettre à chaque acteur d'exprimer ses suggestions et de co-construire les règles de fonctionnement. La posture d'animateur d'un lieu ou d'un projet est de la responsabilité de tous, même si un individu peut être désigné pour assurer la coordination du lieu.

Il s'agit par exemple, sans exhaustivité:

- d'assurer une fonction d'accueil pour la découverte et l'expérimentation des technologies numériques fixes et mobiles au service des apprentissages ;
- de proposer à un large public (notamment aux parents) des ateliers d'apprentissage à l'utilisation des technologies numériques fixes et mobiles, de la photo numérique, de la fabrication numérique, etc. ;
- d'organiser auprès d'un large public, notamment des parents, des ateliers d'apprentissage et d'appropriation de l'Internet et d'éléments de culture numérique ;
- d'être un lieu de vie quotidienne permettant l'accès d'un large public,
- d'être un espace facilitateur de création pédagogique, de compréhension et d'appropriation des technologies numériques et de réflexion sur leurs usages ;

METTRE EN PLACE DES RELATIONS FAVORISANT LES ÉCHANGE DES PRATIQUES SUR LES INNOVATIONS ET LES USAGES PÉDAGOGIQUES NUMÉRIQUES

L'objectif est de proposer un lieu de rencontres, d'échange de pratiques et de savoirs qui doit favoriser les transferts de connaissances et de compétences, et leurs processus de partage et de diffusion.

Il s'agit par exemple, sans exhaustivité :

- d'être un lieu qui contribue à rompre les barrières sociales, à offrir la possibilité aux personnes issues de différents milieux/origines/cultures de se rencontrer et de collaborer de façon physique ou immatérielle (espace ou blog collaboratif, wiki, etc.);
- de s'inscrire dans une démarche collective, transversale et transdisciplinaire en lien avec le territoire, qui favorise la rencontre de compétences, de conditions, de cultures, de savoirs divers ;
- de privilégier les mécanismes de partage et de diffusion des savoirs, de faciliter les productions communes contribuant au décloisonnement entre générations, catégories socioprofessionnelles, niveaux d'âge;
- de favoriser la mutualisation des moyens numériques, des projets, des personnes ressources, etc. dans des lieux d'accueil physique et/ou sur des plateformes en ligne afin de les rendre accessibles au plus grand nombre ;
- d'organiser des actions « hors les murs » sous forme d'ateliers itinérants.



PARTICIPER A LA DIFFUSION DE SES PRATIQUES

Il s'agit par exemple, sans exhaustivité:

- de publier des retours d'expérience dans Cartoun (cartoun.education.fr) ou sur l'agora numérique (www.interactik.fr);
- de créer et publier des ressources en Creative Commons (tutoriels, scénarios pédagogiques, vidéos, etc.);
- d'animer des wébinaires ;

• / ...

ACTIONS POUVANT ÊTRE MISES EN PLACE

Cette liste n'est pas exhaustive. Elle a pour but de proposer des pistes de réflexion pour l'animation d'un « site de coopérative ».

Développement d'une culture numérique pour tous

- Participer à la formation des professeurs et des personnels de l'Éducation nationale et de l'enseignement supérieur pour leur permettre d'acquérir ou de développer un socle de connaissances, de compréhension des enjeux, du fonctionnement et de l'utilité des outils numériques dans les pratiques pédagogiques.
- Organiser des journées de sensibilisation et de formation pour les élus et acteurs de terrain sur les enjeux des technologies numériques.
- Contribuer à la réalisation de projets collaboratifs destinés à faciliter l'appropriation des technologies numériques à travers des initiatives sociales et citoyennes locales.
- Former les citoyens pour leur permet<mark>tre d'acquérir ou de développer un socle</mark> de connaissances, de c<mark>ompréh</mark>ension des enjeux, du fonctionnement et de l'utilité des outils numériques.
- Produire et partager des ressources pédagogiques numériques et faciliter leur appropriation.
- Développer et valoriser la dimension culturelle des technologies numériques à la fois comme outils d'accès à la culture et au savoir et comme outils d'expression et de création.
- Encourager la création artistique et culturelle numérique et sa valorisation en mettant à disposition de tous les outils de création numérique ainsi que les outils de diffusion culturelle : webradio, webdocumentaire, webTV.

Développement d'une citoyenneté numérique pour tous

- Contribuer à la prévention relative au harcèlement, à l'incitation à la discrimination dans toutes ses dimensions et au repli communautariste utilisant les réseaux sociaux.
- Sensibiliser les citoyens aux enjeux et risques juridiques liés aux usages du numérique : respect des droits d'auteur, de la vie privée, protection des mineurs, des règles protectrices des libertés publiques, issues du droit de la responsabilité éditoriale, etc.
- Développer des activités d'éducation aux médias, à l'image, à la vidéo, aux technologies numériques, etc. introduisant des valeurs citoyennes de recul critique et aidant des projets patrimoniaux et liés aux collectes de mémoires et à la pluriculturalité.
- Assurer un accompagnement aux réflexions et aux actions sur les libertés numériques des utilisateurs et sur la construction de leur identité numérique.



Sensibiliser aux enjeux de la donnée et de sa valorisation.

Développement d'une approche territoriale sociale et patrimoniale avec le numérique

- Organiser des rencontres interculturelles et intergénérationnelles de tous ordres grâce à divers outils numériques.
- Accompagner les acteurs économiques locaux dans l'appropriation des outils numériques et le développement de leurs usages numériques liés à leur activité.
- Participer à la valorisation et au renouvellement du patrimoine naturel, culturel, artistique et historique grâce au numérique.
- Promouvoir la formation à l'utilisation de logiciels et ressources éducatives libres pour favoriser le développement du numérique pour toutes et tous, sans discrimination.
- Sensibiliser le plus grand nombre aux enjeux des « communs numériques » (Wikipédia, OpenStreetMap, Wikimédia commons, etc.), des modèles ouverts et libres de diffusion des œuvres comme les licences Creative Commons, de l'open data et de l'interopérabilité.

Développement de l'inclusion numérique au service de l'épanouissement personnel et professionnel

- Former et faire passer à un large public des épreuves liées à la reconnaissance de compétences numériques en s'appuyant sur la plateforme PIX.
- Proposer des ateliers de formation pour un large public aux usages des services publics en ligne qui permettent d'acquérir l'autonomie suffisante pour utiliser tout service public en ligne.
- Aider les élèves et à leur famille à acquérir une meilleure connaissance du système de formation, du contenu et des débouchés professionnels associés.
- Accompagner les élèves et leur famille dans le tri et l'appropriation de l'information disponible sur l'orientation et la compréhension du monde économique et professionnel ainsi que la diversité des métiers et des formations.
- Aider les élèves à développer leur sens de l'engagement et de l'initiative et à élaborer leur projet d'orientation scolaire et professionnelle.
- Sensibiliser aux enjeux et règles d'e-accessibilité des sites et documents en ligne.
- Proposer des démonstrations entre pairs de matériels pour l'e-accessibilité.
- Construire avec les acteurs du handicap des propositions de médiations numériques adaptées.



Le living lab Interactik est un projet porté par le service public d'éducation en Bretagne

www.interactik.fr

@interactik



