

LES D-CODEURS

Des volontaires engagés pour l'inclusion numérique



Un grand programme de service civique

sous le Haut-Marrainage d'Axelle Lemaire,
Secrétaire d'État chargée du Numérique et de l'Innovation



LUTTER CONTRE LES INÉGALITÉS D'ACCÈS ET D'USAGE

Payer ses impôts sur Internet, chercher un emploi grâce à une application, suivre un cours en ligne, poster des photos sur les réseaux sociaux : les usages d'Internet ont considérablement évolué ces 10 dernières années. Comprendre et utiliser le numérique dans la vie courante, à la maison, au travail et dans la collectivité sont devenus déterminants pour trouver une place dans la société.

Outil d'émancipation, le numérique peut aussi être un facteur d'exclusion :

Seulement **18 %** des plus de 65 ans utilisent Internet en France contre 65 % au Danemark et 68 % en Finlande.

Contrairement au mythe des Digital Natives, les pratiques numériques des jeunes se limitent à quelques usages précis, souvent **ludiques**.

Un Français sur cinq n'utilise pas Internet. Cette précarité numérique peut générer de la misère sociale et produire de l'exclusion.

➤ **Favoriser l'inclusion des personnes rencontrant des difficultés d'accès et d'usage des outils numériques est donc une priorité éducative, citoyenne et démocratique.**



500 volontaires pour mener des actions d'inclusion au numérique

Dans le cadre du grand programme D-Codeurs, les fédérations de la Ligue de l'enseignement et leur réseau d'associations et structures publiques affiliées accueilleront plus de 500 volontaires en 2017 sur tous les territoires.



Trois publics prioritaires



LES POPULATIONS PEU CONNECTÉES

Animation d'ateliers sur les lieux de médiation numérique de proximité : espaces publics numériques, maisons de quartier, espaces de coworking, tiers lieux, Fablabs...



LES PUBLICS SCOLAIRES ET PÉRISCOLAIRES

Accompagnement des acteurs éducatifs à la mise en place d'activités d'initiation aux différents usages du numérique au sein des écoles, des centres de loisirs, des bibliothèques,...



LES SENIORS

Actions de sensibilisation au numérique dans les maisons de retraite, les clubs de 3ème âge, les associations d'aide à domicile,...

© meir-Patrick Védune



AXELLE LEMAIRE,

SECRÉTAIRE D'ÉTAT CHARGÉE DU NUMÉRIQUE ET DE L'INNOVATION

« Dans une société où le numérique joue un rôle de premier plan, chaque citoyen doit pouvoir y accéder et tirer pleinement profit de son potentiel. L'enjeu est de permettre à la société civile de se mobiliser massivement pour aider les populations peu connectées à s'approprier ces nouveaux outils. Ce programme de la Ligue de l'enseignement est une pierre de plus dans la construction d'une république numérique inclusive. »



Tous acteurs de l'inclusion numérique

Pour démultiplier l'impact de leurs actions, les D-Codeurs pourront s'appuyer sur des communautés de citoyens et citoyennes bénévoles souhaitant participer à la diffusion de la culture numérique près de chez eux.



Des ateliers d'initiation au numérique

Usages d'Internet et des réseaux sociaux, éducation aux enjeux du numérique, jeux vidéo collaboratifs, apprentissage de la programmation.



Une animation et des ressources clés en main

- **15 formations**
délivrées par des expert.e.s de la médiation et de l'éducation au numérique
- **1 cycle de webinaires**
proposé par les professionnels de la Ligue de l'enseignement
- **100 heures d'activités**
didacticiels en ligne, logiciels, fiches activités
- **1 regroupement national**
des volontaires pour échanger sur leur mission et leur projet d'avenir



Comment s'engager dans le programme D-Codeurs ?

Pour les organismes d'intérêt général et les jeunes éligibles au service civique, un coordinateur du service civique peut vous renseigner dans chaque fédération départementale de la Ligue de l'enseignement.



Les **D-Codeurs** ne sont pas seuls, ils agissent **avec des partenaires** dont l'appui est décisif.

En intégrant et en renforçant la communauté des **Voyageurs du Code** (Bibliothèques Sans Frontières), les D-Codeurs bénéficient du soutien d'un réseau déjà riche de plusieurs centaines de bénévoles. Grâce au programme **Internet Sans Crainte** dont ils sont des ambassadeurs, ils bénéficient de ressources pour mieux sensibiliser les enfants et les jeunes aux enjeux d'Internet. Le savoir faire éducatif des **D-Clicks numériques**, la qualité des démarches de l'**ANLCI** en matière de lutte contre l'illettrisme, l'impulsion donnée par l'**Agence du Numérique** sont également déterminants.

En 2016, 150 JEUNES se sont déjà engagés dans des missions d'inclusion par le numérique.

ALEXANDRE

anime des ateliers d'initiation au code avec des élèves d'école primaire

« Mes parents me disaient que les jeux vidéo ne menaient à rien. Je pense que s'ils avaient été informés des métiers et des savoirs liés à la création de jeux, ils auraient pensé les choses autrement. Durant ma mission, j'ai accompagné la création d'un jeu vidéo porté par les élèves : au fil des séances, ils retenaient à chaque fois de nouvelles notions de programmation et de création numérique. Cela leur a également permis de développer leur sens de l'observation ou leur expression écrite. La dimension collective du projet a été très satisfaisante : ils se sont tousentraîdés et étaient impressionnés par le résultat. »

YOUEN

accompagne les résidents d'un EHPAD à utiliser les médias sociaux pour communiquer avec leur famille

« Ma mission a consisté à renforcer le lien entre les résidents de l'EHPAD et leur famille. Nous les avons accompagnés à l'usage d'outils numériques pour favoriser un contact rapide, malgré les distances. J'ai d'abord accompagné quelques résidents, puis le bouche à oreille a généralisé la pratique de cet outil, auprès des familles notamment. Certains résidents sont devenus autonomes et ont pris de nouveaux réflexes pour communiquer avec leurs proches plus facilement. C'était émouvant de les voir si heureux d'avoir des nouvelles instantanées de leurs enfants et de leurs petits enfants. »

LE SERVICE CIVIQUE À LA LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT

La Ligue de l'enseignement constitue le premier réseau associatif d'accueil de volontaires engagés en service civique : depuis sa création en 2010, **16 000 jeunes** de 16 à 25 ans ont choisi de s'investir au sein de nos fédérations et associations affiliées.

Présent sur tous les territoires, notre mouvement propose **une grande variété de missions** et dispose **d'un savoir-faire important** pour répondre aux attentes des jeunes comme des responsables associatifs.

De la définition de la mission à l'accompagnement des volontaires, la Ligue de l'enseignement **s'engage à vos côtés** pour un service civique utile aux jeunes, utile aux associations, utile à la société.

Qu'est-ce que la Ligue de l'enseignement ?

Mouvement laïque d'éducation populaire, la Ligue de l'enseignement réunit des associations et citoyen.nes engagé.es au quotidien pour l'accès de tous à l'éducation, la culture, les loisirs ou le sport. Nos 103 fédérations départementales, en métropole et outre-mer, assurent l'accompagnement de proximité de centaines de milliers de bénévoles, volontaires et professionnel.les engagé.es dans près de 30 000 associations locales.

LE SERVICE CIVIQUE À LA LIGUE DEPUIS 2010

3 000
associations
accompagnées

8 mois
durée moyenne
des missions

16 000
jeunes accueillis

21 ans
âge moyen
des volontaires

13 000
tuteurs.trices
formé.es

formation assurée
avec Unis-cité dans le cadre
d'une délégation de service public
confiée par l'Agence du Service Civique

40
nationalités
représentées

Ce grand programme est placé sous le Haut-Marrainage d'Axelle Lemaire,
Secrétaire d'État chargée du Numérique et de l'Innovation.

Il est développé en partenariat avec l'Agence du service civique, l'Agence nationale du numérique,
Internet sans crainte, Bibliothèques sans frontières, Les voyageurs du code,
les D-Clics numériques et l'Agence nationale de lutte contre l'illettrisme.

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



L'AGENCE DU
NUMÉRIQUE

Internet
Sans
Crainte

Bibliothèques
Sans Frontières
Libraries Without Borders

Les
Voyageurs
DU CODE

D-Clics
NUMÉRIQUES
Découvrir Décrypter Diffuser

anlci