



Ateliers numériques

pour vous accompagner
dans vos usages quotidiens

2025

Qui sommes-nous ?

⌚ LA LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT

La Ligue de l'enseignement est une organisation nationale française, à la fois :

- Confédération d'associations, regroupant, à travers 102 fédérations départementales, environ 20 000 associations avec plus d'un million d'adhérents et d'usagers, et,
- Mouvement d'éducation populaire, développant des activités éducatives, sociales, culturelles, artistiques, sportives et de loisirs.

Le centre confédéral, les fédérations départementales et les associations locales comptent plusieurs milliers de salariés et des centaines de milliers de bénévoles. Elles œuvrent comme mouvement d'Éducation permanente et Organisation complémentaire de l'École publique.

Les activités sont développées à tous ces niveaux via des secteurs spécialisés comme l'Usep¹ et l'Ufolep² pour le sport ou Vacances Pour Tous et Vacances Passion pour les séjours de vacances.

Nationalement, la Ligue organise par ailleurs des événements comme le Salon de l'éducation, et des campagnes comme « Pas d'Éducation, pas d'avenir ! » ou les Semaines d'éducation contre le racisme et les discriminations. Elle accompagne également des initiatives telles que « Lire et faire lire ».

¹ Usep : Union sportive de l'enseignement du premier degré
² Ufolep : Union française des œuvres laïques d'éducation physique

⌚ LA FÉDÉRATION DU VAL D'OISE

La Ligue de l'Enseignement du Val d'Oise se présente sous deux aspects :

- Fédération regroupant plus de 150 associations,
- Mouvement éducatif proposant un éventail d'activités et de formations à destination de la population par le canal de son réseau associatif, des établissements scolaires, des collectivités territoriales, etc.

Les associations affiliées sont en grande majorité tournées vers les pratiques sportives dans le cadre de l'Usep (67 associations scolaires du 1er degré) et de l'Ufolep (63 clubs), et pour le reste (56) vers des activités socioculturelles variées.

Les activités mises en place directement par le centre fédéral de la Ligue 95 demandent le concours de salariés, animateurs, intervenants pour 19 équivalents temps plein et implique des centaines de bénévoles au niveau départemental ou local (en particulier pour les activités sportives et pour Lire et faire lire).

⌚ DES ENTREPRISES DE L'ÉCONOMIE SOCIALE ET SOLIDAIRE

Le centre fédéral de la Ligue du Val-d'Oise, comme la quasi-totalité des structures nationales, régionales, départementales et locales de la Ligue de l'Enseignement sont des entreprises de l'économie sociale et solidaire dont les activités reposent sur des valeurs et des principes communs tels que l'utilité sociale de leurs actions, une gouvernance démocratique, et la non lucrativité (leurs membres et leurs dirigeants n'en retirent aucun profit ou avantage financier).



Pourquoi des ateliers numériques ?

Dans le cadre du développement de son projet de médiation numérique, la ligue de l'enseignement du Val d'Oise propose une série d'ateliers collectifs à destination de toutes les personnes souhaitant prendre en main leurs outils numériques en se faisant accompagner par un conseiller numérique.

À travers ces ateliers, vous apprendrez à :

- Prendre en main l'outil numérique pour devenir autonome
- Comprendre les technologies du quotidien
- Développer vos connaissances sur des thématiques ciblées
- Utiliser les opportunités du numérique

Nos ateliers dans vos structures ?

Tous nos ateliers sont programmables directement dans les structures accueillant du public (Maison de quartier, centre social, accueil de loisirs, service jeunesse, maison des associations...).

Dans ce cas, nous intervenons directement sur votre structure avec notre matériel. Seule une connexion Internet est demandée.

Tarif de l'atelier : 120€ pour l'ensemble du groupe (jusqu'à 10 personne selon le thème) par séance de 2 heures.

Vous souhaitez organiser des ateliers pour vos usagers ?

N'hésitez pas à prendre contact avec nous. Des dispositifs d'État peuvent parfois contribuer au financement de l'atelier.

Votre contact :

Virgil CASSIER - 01 30 31 89 37 - virgil.cassier@ligue95.com

Nos ateliers sur Pontoise

S'il s'agit d'une **inscription individuelle** :

Contactez notre conseiller numérique pour connaitre les prochaines dates ouvertes à toutes et tous sur Pontoise.

Grâce au soutien de l'état dans le cadre du dispositif « Conseiller numérique France Services », ces ateliers sont accessible grâce à une simple participation forfaitaire de 30€ (quel que soit le nombre d'ateliers choisi).

Yoann DECAMPS - 01 30 31 89 35

yoann.decamp@ligue95.com

Lieu des ateliers :

Ligue de l'enseignement
Fédération du Val d'Oise
2/4, rue Berthelot
95300 PONTOISE

à proximité de :

Gare de Pontoise
lignes C, H, J

Cergy
(bus - arrêt 1er dragon) »

Initiation à la Programmation

Création d'un jeu-vidéo avec le logiciel Scratch



Les passionnés d'informatique sont de plus en plus jeunes. Parmi eux, certains sont curieux de comprendre comment fonctionnent les logiciels de leur ordinateur et leurs applications sur téléphone. Avec cet atelier, vous pourrez apprendre la logique informatique pour apprendre à programmer à l'aide du logiciel Scratch.

Cet atelier a pour objectif de vous familiariser à l'interface de Scratch et à la pensée informatique (algorithmes) avec comme activité principale la création d'un mini jeu-vidéo. Scratch étant un logiciel gratuit, vous pourrez prolonger l'apprentissage de la programmation à la maison.

Les ateliers :

- 1 Découverte de Scratch et mise en place du projet d'animation
- 2 Finalisation du premier projet d'animation et présentation
- 3 Nouveau projet : mini-jeu vidéo, apprentissage des contrôles
- 4 Mini-jeu vidéo, suite : apprentissage des variables et des conditions
- 5 Finalisation de son mini jeu-vidéo, correction des bugs, présentation

Prérequis : motivation et curiosité

Durée : 5 séances de 2h, à faire dans l'ordre

Renseignements

Yoann DECAMPS - 01 30 31 89 35

yoann.decamps@ligue95.com

Accompagnement sur ordinateur

Apprendre son utilisation pour devenir autonome

Le fossé entre les personnes sachant utiliser les outils numériques et les autres rend la société inégalitaire. Les services autrefois physiques deviennent maintenant numériques. Ne pas pouvoir y accéder peut progressivement engendrer des formes d'isolement.

Cet atelier a été mis en place pour réduire cette fracture et ainsi de vous permettre de devenir autonome avec leur ordinateur. Vous apprendrez en groupe à vous entraider mais aussi à vous débrouiller par vous-mêmes en cas de blocage. Vous êtes débutants ? Vous n'avez jamais touché à un ordinateur (ou presque) ? Cet atelier est fait pour vous !



Les ateliers :

- 1 Savoir utiliser la souris et le clavier
- 2 Comprendre l'organisation des données sur l'ordinateur
- 3 Utilisation d'un navigateur web et compréhension d'internet
- 4 Création d'une boîte mail et prévention sur les risques
- 5 Création de comptes personnels en ligne et savoir gérer ses comptes

Prérequis : aucun

Durée : 5 séances de 2h, à faire dans l'ordre

Renseignements

Yoann DECAMPS - 01 30 31 89 35

yoann.decamps@ligue95.com

Accompagnement sur smartphone

Fonctionnalités de base, Internet et les applications



Comme les ordinateurs, les smartphones (ou téléphones intelligents) sont de plus en plus présents et utilisés par tout le monde. Ces ordinateurs de poches peuvent vous aider à réaliser de nombreuses tâches et démarches dans votre vie quotidienne.

Cet atelier est là pour vous aider à vous familiariser tranquillement avec cette technologie à l'aide d'exercices concrets. Vous apprendrez à mieux comprendre ces appareils, à pouvoir vous débrouiller par vous-même et surtout vous redonner confiance afin de devenir autonome.

Les ateliers :

- 1 Connexion à un réseau WIFI et installation d'application
- 2 Naviguer sur internet, savoir utiliser un moteur de recherche
- 3 Créer et gérer une boîte mail, prévention sur les risques
- 4 Créer un compte personnel en ligne et gérer ses comptes
- 5 Télécharger des fichiers et gérer ses données

Prérequis : aucun

Durée : 5 séances de 2h, à faire dans l'ordre

Renseignements

Yoann DECAMPS - 01 30 31 89 35

yoann.decamps@ligue95.com

Les logiciels professionnels

Les outils numériques au service de l'emploi



Savoir utiliser les logiciels professionnels est un avantage non négligeable sur le marché de l'emploi. En plus de leur utilité dans notre quotidien, ces logiciels sont indispensables pour l'accès à certaines professions.

Les différents ateliers de ce parcours vous permettront d'apprendre à utiliser les logiciels essentiels de la bureautique, libres ou payants, pour effectuer des manipulations de base afin de ne plus vous sentir en difficulté.

Les ateliers :

- 1 Utiliser le traitement de texte (Microsoft Word, LibreOffice Writer, Google Docs)
- 2 Utiliser les feuilles de calcul (Microsoft Excel, LibreOffice Calc, Google Sheets)
- 3 Utiliser les diaporamas (Microsoft PowerPoint, LibreOffice Impress Google Slides)
- 4 Créer un formulaire avec Google Forms
- 5 Réaliser son CV avec le site canva.com

Prérequis : Maîtrise des bases de l'ordinateur (clavier, souris, ...)

Durée : Nombre de séance au choix

Séances indépendantes de 2h (vous n'êtes pas obligé d'avoir fait les précédentes)

Renseignements

Yoann DECAMPS - 01 30 31 89 35

yoann.decams@ligue95.com

Prévention numérique



Créés pour vous sensibiliser aux nouvelles dérives liées au monde numérique, ces ateliers vous apporteront les ressources et connaissances nécessaires pour mieux lutter et mieux comprendre le monde virtuel.

L'objectif n'est pas d'apporter une vision moraliste mais bien de créer une expérience ludique où le dialogue et les échanges seront mis au premier plan. A l'aide de supports pédagogiques, vous vous familiariserez avec des notions qui vous feront réfléchir à vos pratiques !

Ces ateliers sont accessibles aux jeunes... et aux moins jeunes (les parents aussi !)

Les ateliers :

- 1 Education aux médias et à l'information (fake news, réseaux sociaux...)
- 2 Cyberharcèlement : comprendre les mécanismes et les conséquences
- 3 Hyperconnexion : l'effet des écrans sur notre cerveau
- 4 Arnaques en ligne : comment se protéger sur Internet
- 5 Écologie du numérique : comprendre les enjeux et les impacts

Prérequis : aucune connaissance spécifique, mais un intérêt pour la thématique

Durée : 5 séances indépendantes de 2h (vous n'êtes pas obligé d'avoir fait les précédentes)

Renseignements

Yoann DECAMPS - 01 30 31 89 35

yoann.decams@ligue95.com

Création numérique



2 options pour ce parcours :

- GIMP : Retouches et montage photo
- CAPCUT : montage vidéo

Gimp est un logiciel de retouche d'images et de photos gratuit et open source. GIMP s'illustre comme l'alternative gratuite à Adobe Photoshop CC.

Capcut est un logiciel de montage vidéo gratuit. Disponible en version web ou application, il possède certaines fonctionnalités spécialement conçues pour les médias sociaux. de contenus vidéos destinés aux médias sociaux.

Ces ateliers sont cumulables.

Les ateliers :

GIMP

- 1 Les fichiers d'image et outils de sélection
- 2 Les calques et l'utilisation des filtres
- 3 Les outils de dessin, la colorimétrie

CAPCUT

- 1 Les bases du montage vidéo
- 2 Importer des fichiers et sélectionner des séquences
- 3 Découpage, transition, son

Prérequis : aucune connaissance spécifique, mais un intérêt pour la thématique

Durée : 2 options de 3 ateliers consécutifs (nécessité de les faire dans l'ordre)

Renseignements

Yoann DECAMPS - 01 30 31 89 35

yoann.decamps@ligue95.com

Robotique



Les ateliers :

L'atelier robotique vous permettra de découvrir la programmation avec le mBot2.

Ce petit robot monté sur 3 roues est capable de se déplacer, jouer des sons, détecter les couleurs ainsi que des obstacles. Accompagné de sa manette connectée, vous pourrez télécommander ses actions, le laisser parcourir tout seul un tracé dessiné au sol et même le faire danser en groupe !

Grâce à cet atelier, vous pourrez vous familiariser avec le logiciel MakeBlock indispensable pour donner vie à vos idées.

Le concept :

Un projet d'animation clé en main, sur place dans votre structure, matériel fourni, qui initie les participants aux bases de la robotique en manipulant et programmant eux-mêmes de petits robots éducatifs.

- 1 Découverte du robot et de ses capacités
- 2 Mouvements avancés (capteurs, déplacements)
- 3 Télécommander le robot
- 4 La danse des robots
- 5 Le parcours tracé

Prérequis : aucune connaissance spécifique, mais un intérêt pour la thématique

Durée : 5 séances de 2h, à faire dans l'ordre

Renseignements

Yoann DECAMPS - 01 30 31 89 35

yoann.decams@ligue95.com

Ce que nous défendons

Depuis ses origines, la Ligue de l'enseignement a cherché à promouvoir une citoyenneté active dans une société démocratique, laïque et soucieuse de justice sociale.

⌚ LA CITOYENNETÉ

La grande bataille de la Ligue à ses débuts est en faveur de l'École publique, seule manière selon elle de « faire des électeurs, non de faire les élections » selon le mot de son fondateur, Jean Macé. Depuis 1866, cette ambition n'a pas changé, même si elle a pu prendre d'autres formes. Aujourd'hui, à l'heure où nous sommes confrontés aux défis des populismes, de l'abstention, de la violence, cette exigence est plus que jamais d'actualité. Il s'agit toujours de former des hommes et des femmes dotés d'esprit critique, autonomes et capables d'initiatives au service de l'intérêt général et non au bénéfice de quelques uns.

⌚ UNE SOCIÉTÉ DÉMOCRATIQUE

Une société démocratique se nourrit de cette diversité d'engagements citoyens : c'est une société pluraliste, qui garantit à chacun et à chacune une place, reconnaît les spécificités sans enfermer qui-conque dans une identité close, se sait traversée par des conflits, mais fait le pari de les dépasser par le dialogue, la négociation et le compromis. Des institutions républicaines permettent cette vitalité démocratique, mais ne sauraient seules la garantir. C'est en elle-même que la société puise les ressources d'une confiance mutuelle et peut se prémunir contre la défiance et le ressentiment.

⌚ LA LAÏCITÉ

La laïcité est un principe fédérateur, qui garantit à quiconque la liberté de conscience, d'opinion et d'expression (et ne bannit que les actes d'agression que sont les propos insultants ou racistes). Elle récuse toute injonction au nom d'un présumé ordre supérieur et ne reconnaît comme règles partagées que celles issues d'une délibération commune, dont la réciprocité est la meilleure garantie.

⌚ LA JUSTICE

La Ligue place la justice sociale au cœur de ses préoccupations, en veillant à ce que, au-delà de la meilleure répartition possible des richesses communes, des services publics de qualité soient mis au service de l'intérêt général. Elle milite pour la prise en compte des plus défavorisés, afin que personne ne soit exclu, et qu'une dynamique inclusive entraîne l'ensemble de la société. C'est en particulier vrai sur le temps des vacances et des loisirs, dont la Ligue de l'enseignement sait quel effet intégrateur il peut avoir.

⌚ UNE SOCIÉTÉ CIVILE AUTONOME

Avec l'ensemble du mouvement associatif, la Ligue de l'enseignement affirme que seule l'autonomie de la société civile organisée (associations, syndicats) est facteur de cohésion sociale, de responsabilité des acteurs sociaux, de contrôle des institutions et de dynamique démocratique vertueuse. Mais il faut pour cela que l'État et les pouvoirs publics respectent et promeuvent cette autonomie, sans chercher à vouloir l'encadrer.



Avec le soutien de :



ATELIERS NUMÉRIQUES 2025

Ligue de l'enseignement 95

2/4 rue Berthelot
95300 PONTOISE
www.ligue95.com

Service Formation et Numérique

01 30 31 89 37 - virgil.cassier@ligue95.com

Directrice de Publication
Emmanuelle DEKEYSER

FÉDÉRATION VAL D'OISE

