

S'INFORMER SUR LA CULTURE INFORMATIQUE, FAIRE DE LA MÉDIATION SCIENTIFIQUE

Sélection de ressources

Rédaction du BBF

Le *Bulletin des bibliothèques de France* a sélectionné des ressources utiles à tout professionnel de l'information investi dans des activités de médiation ainsi que des ressources permettant de suivre les enjeux informationnels inhérents au numérique et à l'informatique. Il ne s'agit donc pas d'une sélection dédiée aux logiciels libres en bibliothèques.

Les ressources pédagogiques ciblant des jeunes publics peuvent aussi être adaptées aux publics plus âgés. Les activités « débranchées » peuvent ainsi s'intégrer dans une stratégie d'actions pour soutenir l'inclusion numérique car elles permettent de démystifier des notions, en levant la barrière des prérequis techniques.

DES RESSOURCES POUR LES ACTIVITÉS DE MÉDIATION

Les ressources pédagogiques Pixees

Le site Pixees donne accès à des ressources pédagogiques clés en main sur un vaste panel de sujets liés au numérique et à l'informatique : intelligence artificielle, programmation informatique, etc. Les ressources sont produites par des professionnels de la médiation scientifique, en collaboration avec des chercheurs de l'Institut national de recherche en sciences et technologies du numérique (Inria).

- En savoir plus : <https://pixees.fr/utiliser-une-ressource/>

Class'Code, un programme de formation à la pensée informatique

Porté par l'Institut national de recherche en sciences et technologies du numérique (Inria), le projet Class'Code est soutenu par les associations professionnelles de l'informatique et des réseaux d'éducation, réunis par la Société informatique de France (SIF).

Le site web propose des dizaines de ressources éducatives libres pour former les jeunes publics à la pensée informatique. Le module « Manipulez l'information », par exemple, explique pourquoi le code informatique est omniprésent dans nos sociétés informationnelles et les principes de base comme l'encodage, les enjeux de big data. Le plus : les activités pédagogiques proposées peuvent être conçues en mode « débranché », pour une approche *low tech* de sujets technologiques.

- En savoir plus : <https://pixees.fr/classcode-v2/>

La main à la pâte avec Scratch, langage d'initiation à la programmation

Scratch a été conçu, développé et est géré par la Fondation Scratch, une organisation à but non lucratif.

« Scratch est spécialement conçu pour les enfants de 8 à 16 ans, mais il est utilisé par des personnes de tous les âges. Des millions de gens créent des projets avec Scratch dans un large éventail de situations, y compris les maisons, les écoles, les musées, les bibliothèques et les centres communautaires. »

« La capacité à programmer constitue une part importante de l'apprentissage dans la société actuelle. Lorsque des personnes apprennent à coder en Scratch, elles apprennent des stratégies importantes pour résoudre des problèmes, concevoir des projets et communiquer des idées. »

- En savoir plus : <https://scratch.mit.edu/about>

ACTUALITÉS DU NUMÉRIQUE ET DE L'INFORMATIQUE

Le blog Binaire

« Binaire est un blog de vulgarisation sur l'informatique, indépendant, tenu par des académiques, qui parle aussi bien de la technologie que de la science, d'enseignement, de questions industrielles, d'algorithmes rigolos, d'algorithmes pas rigolos, de gentilles data, de méchants bugs, bref, de tous les sujets en lien avec le monde numérique qui nous entoure. »

- En savoir plus : <https://colibris.link/OPezC>

Le bulletin de la Société informatique de France (SIF)

« L'ambition de ce bulletin est de disposer d'une revue qui montre l'informatique – science et technologie – et qui s'adresse à tous les informaticiens : aux lycéens d'ISN et à leurs professeurs, aux ingénieurs et techniciens qui, en entreprise, se reconnaissent en tant qu'informaticiens, aux enseignants-chercheurs et aux chercheurs qui, dans les laboratoires de recherche, en université, dans les centres de recherche ou dans les écoles, ont chacun un domaine précis qu'ils maîtrisent mais veulent pouvoir avoir une vision plus globale de la discipline. Ce bulletin, qui paraît deux fois par an (printemps et automne), est adressé sous format papier aux adhérents de la SIF. »

- En savoir plus : <https://www.societe-informatique-de-france.fr/bulletin/>

Le blog Django Girls :

« We inspire women to fall in love with programming »

Django Girls est une structure à but non lucratif dédiée à l'encapacitation des femmes dans le domaine de l'informatique, trop souvent présenté comme un univers masculin. Django Girls organise des formations gratuites durant lesquelles un public féminin apprend les bases de Python, CSS ou HTML. Certaines manifestations sont mixtes, mais la priorité est donnée à un public féminin, cis-genre ou non.

Depuis 2014, Django Girls a organisé plus de 900 manifestations et s'appuie sur un réseau international de plus de 2 000 volontaires. Le blog Django Girls publie régulièrement des portraits de programmeuses et décrypte l'actualité sous l'angle de la place des femmes dans le numérique et l'informatique.

- En savoir plus : <https://blog.djangogirls.org/>

Le chapitre «Comment fonctionne Internet» du tutoriel en français de Django Girls explique en termes accessibles à tous publics les bases techniques. Les métaphores mobilisées permettent de mettre des mots sur des situations parfois difficiles à expliquer aux publics les plus éloignés du numérique et de l'informatique.

- En savoir plus : https://tutorial.djangogirls.org/fr/how_the_internet_works/

Les autres chapitres du tutoriel permettent aussi de se former en autonomie aux bases de la programmation, mais aussi à Git et GitHub, des outils répondant à des besoins majeurs des professionnels de l'information.

QUELQUES ASSOCIATIONS

Association francophone des utilisateurs de logiciels libres (AFUL)

Depuis 1998, l'AFUL a pour but de promouvoir le logiciel libre, en particulier les systèmes d'exploitation (comme GNU-Linux ou les systèmes BSD libres), et aide à la diffusion de standards ouverts. L'AFUL est une organisation à but non lucratif (association loi 1901) qui réunit des utilisateurs, des professionnels, des entreprises et d'autres associations situées dans plus de dix pays et régions francophones (France, Belgique, Suisse, Luxembourg, Québec, pays d'Afrique francophone, etc.).

- En savoir plus : <https://aful.org/association>

Association pour la promotion et la recherche en informatique libre (April)

« Pionnière du logiciel libre en France, l'April, constituée de 3 921 adhérents (3 619 personnes physiques, 302 entreprises, associations et organisations), est depuis 1996 un acteur majeur de la démocratisation et de la diffusion du logiciel libre et des standards ouverts auprès du grand public, des professionnels et des institutions dans l'espace francophone. »

- En savoir plus : <https://www.april.org/>

Association des développeurs et utilisateurs de logiciels libres pour les administrations et les collectivités territoriales (ADULLACT)

« Fondée en 2002, l'ADULLACT a pour objectifs de soutenir et coordonner l'action des Administrations et Collectivités territoriales dans le but de promouvoir, développer et maintenir un patrimoine de logiciels libres utiles aux missions de service public. »

- En savoir plus : <https://adullact.org/>

Les Petits Débrouillards

Le réseau des Petits Débrouillards participe du renouveau permanent de l'éducation populaire. Par une éducation aux démarches scientifiques, expérimentales et raisonnées, il contribue depuis 1986 à développer l'esprit critique, et à élargir les capacités d'initiatives de chacune et chacun. Son objectif est de permettre aux jeunes et moins jeunes de s'épanouir individuellement et collectivement, par des parcours de citoyenneté active et démocratique.

- En savoir plus : <https://www.lespetitsdebrouillards.org/?rub=qui>

Résumé

Le BBF a sélectionné pour vous des ressources pour s'informer sur la culture informatique, faire de la médiation scientifique.