



LES ATOMES CROCHUS

« Transformer la science en art, en plaisir, en rire et en jeu »



Raconte-moi tes technologies
Et je te dirai qui tu es...

Les porteurs du projet

Les Atomes Crochus

Les Atomes Crochus sont une association interdisciplinaire créée en 2002 à l'Ecole normale supérieure par trois universitaires passionnés de communication scientifique. Agréée Jeunesse et Education Populaire, elle compte désormais 4 salariés. Clowns de sciences, contes scientifiques, ateliers expérimentaux et ateliers-débats, expositions photographiques, concours d'écriture... Ces activités élaborées pour tous âges et niveaux de connaissances.

- 2009 : 3ème prix de la créativité et de l'Innovation - Ministère de l'Education nationale,
- 2010 : Lauréat Culture des Trophées des Associations - Fondatio EDF-DiversiTerre

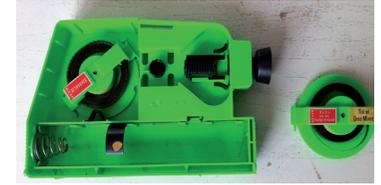
Traces

Traces (Théories et Réflexions sur l'Apprendre, la Communication et l'Education Scientifiques) est un groupe de réflexion sur la science, sa communication et son rapport à la société. Ses activités se déclinent selon trois axes principaux : 1/ La réflexion interdisciplinaire, à la convergence des sciences cognitives, de la sociologie, de l'histoire, de la didactique et de la philosophie des sciences ; 2/ La formation à la communication scientifique et à la pédagogie (médiateurs scientifiques, chercheurs, enseignants...) ; 3/ Le conseil aux organismes de recherche, aux musées de science, aux entreprises et aux collectivités.

E senior

L'association E-seniors a pour objet de proposer aux seniors et aux handicapés, y compris ceux à mobilité réduite, un accompagnement personnalisé à la pratique des nouvelles technologies de l'information et de la communication, avec l'objectif multiple de : 1/ Réduire la fracture numérique entre générations, 2/ Désenclaver les seniors de leur situation d'isolement, 3/ Faciliter l'accès à la formation et à l'information, tout en ouvrant de nouvelles perspectives pour mieux profiter du « temps libre »,

Les objectifs du projet



A l'interface entre la mission de la culture scientifique et de l'action sociale, le projet « Raconte-moi les techniques » propose de questionner la notion de vieillissement à travers le rapport des citoyens aux objets techniques. En alliant l'histoire des sciences et des techniques, l'échange intergénérationnel et le jeu, il met en place des ateliers participatifs.

- 1. Permettre un dialogue intergénérationnel autour de la technologie.** Entre habitudes perdues et usages émergents, donner à chacun l'occasion de raconter son histoire.
- 2. Offrir une activité ludique, émotionnelle et informative pour les jeunes et les personnes âgées.** En appliquant à ce projet les techniques d'enseignement mutuel que nous avons développées, favoriser le partage de connaissances entre des personnes de différentes générations.
- 3. Présenter des éléments d'histoire des technologies à partir d'objets de la vie quotidienne.** Faire prendre conscience à chacun de l'évolution des techniques dans son histoire personnelle, et ainsi de porter un regard critique sur nos habitudes.
- 4. Faire le lien entre ces objets et la recherche scientifique qui en a permis l'émergence.** La contribution de la recherche scientifique au développement des objets et des dispositifs techniques présentés sur l'exposition itinérante sera présentée en parallèle des ateliers.

Quelques exemples...

	<p>Est-ce que votre grand-père saurait s'en servir ?</p>
	<p>Avez-vous jamais touché un tel objet ?</p>
	<p>Quand en avez-vous vu un pour la première fois ?</p>
	<p>Savez-vous (encore) à quoi ça sert ?</p>

Aspects innovants



1. Le dispositif conjugue les avantages de l'exposition mobile et de l'atelier-discussion. Des panneaux légers et modulables sont utilisés afin de définir une scénographie valorisant l'espace d'animation, qui constitue le véritable coeur du projet.

2. Dès le départ, le projet est développé en partenariat avec une large diversité d'acteurs de la culture et de la cohésion sociale pour mobiliser leurs réseaux d'acteurs, bénéficier de leurs canaux de communication.

3. Un volet du projet prévoit dès lors une formation individuelle d'animateurs/médiateurs dans les structures d'accueil, pour leur permettre de s'emparer de ses concepts scientifiques et pédagogiques et réduire les coûts d'animation.

4. L'élargissement et la promotion des débats sur le web grâce au blog et aux réseaux sociaux constitue le dernier volet du projet. Le web 2 pour déposer, comparer et commenter leurs souvenirs de technologies sur un blog dédié.

Activation du réseau

1. La création d'ateliers clé en main permettra de démarcher le plus de structures possibles avec un contenu opérationnel et adapté à leur proposer. Fer de lance du projet, l'atelier sera utiliser comme illustration de ce que le projet

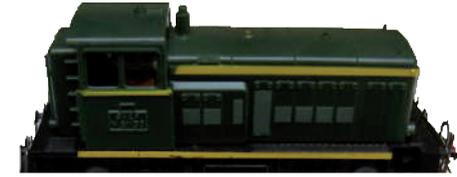
1. La création d'ateliers clé en main permettra de démarcher le plus de structures possibles avec un contenu opérationnel et adapté à leur proposer. Fer de lance du projet, l'atelier sera utiliser comme illustration de ce que le projet

2. Une formation sera proposée aux animateurs/médiateurs issus des différents types de structures qui accueilleront l'atelier, afin de faciliter la propagation des pratiques utiles pour des acteurs ayant classiquement des missions annexes.

3. La plateforme web du projet sera conçu comme un réseau social qui pérennise des relations parfois brèves lors des ateliers. La plateforme présentera le contenu de l'exposition et des informations additionnelles sur l'environnement scientifique et historique des objets présentés sera mis en place. Le site diffusera notamment les créations des bénéficiaires : primés des concours, articles volontaires, commentaires, photos...



Mobilisation des bénéficiaires



Les seniors seront invités à créer plusieurs types de contenus qui seront en suite diffusés à l'ensemble des partenaires. Sous formes de concours, nous souhaitons stimuler leur créativité et leurs connaissances pour imaginer comment relier leur histoire à l'Histoire des techniques.

Faites votre boîte !

Sur le modèle des boîtes de l'atelier « Raconte-moi tes technologies », les seniors seront invité à choisir des objets qui leur semblent emblématiques de leur rapport aux technologies (changement des habitudes, gain de temps et/ ou d'argent, difficultés d'appréhension, souvenirs et anecdotes...). En fonction de leur qualité pédagogique et de l'intensité des souvenirs partagés, les boîtes sélectionnées seront réalisées puis incorporées dans la forme officielle de l'atelier.

Histoires anachroniques de techniques

Dans ce concours, les seniors seront invités à imaginer ce qu'il se serait passé si un objets technologiques d'aujourd'hui avait été disponible il y a plusieurs dizaines d'année. Les participants devront rédiger un texte sous une forme libre (récit, nouvelle, journalisme, fantastique, sport...), entre 500 et 5000 caractères. Diffusées sur la plateforme web du projet, les meilleurs textes seront aussi publiés dans un livre issu du projet.

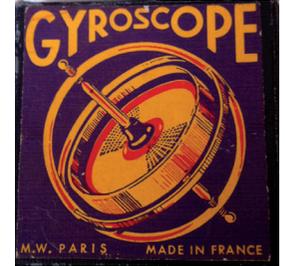
Valorisation de l'action



1. Une charte de bonnes pratiques pour intergénérationnelle dans l'action culturelle sera rédigée à partir des évaluations des phases 1 et 2. En concertation avec des acteurs représentatifs de chacun des types de structures visées, cette charte aura pour fonction d'identifier les leviers d'actions, définir des critères de faisabilité, cartographier les structures qui peuvent être mobilisées pertinentes et réaffirmer les bénéfices sous-évalués de ce type d'actions.

2. L'édition des contenus créés lors du projet permettra de favoriser la réappropriation de notre démarche par d'autres structures. En effet, si l'atelier exposition ne devrait pas subir de modifications profondes, les créations des seniors pendant les concours seront elles éditées sous forme de livre comme exemple de la qualité de ce qui peut être fait. L'atelier-exposition ne devrait pas subir de modifications profondes, par contre un manuel sera développé pour permettre au maximum de gens de créer leur propre boîte et de mettre leur proposition en ligne.

Changements attendus



- 1.** En parlant avec les jeunes de leurs modes de vie et de leur manière d'utiliser les technologies, les seniors auront l'occasion de **mieux comprendre le monde tel qu'il est devenu et dans lequel ils vivent**. Ce sentiment de ce sentir « encore dans le coup » est un élément central pour le bien vieillir.
- 2. La plateforme web sera utilisée comme un outil permettant aux seniors de se familiariser progressivement avec les technologies du web**, et notamment les réseaux sociaux. La plateforme incitera les seniors à venir contribuer à cet outil collaboratif, à y laisser leur trace, et à le faire savoir.
- 3. A travers le volet participatif qu'il propose, le projet est une opportunité pour les seniors isolés de s'impliquer dans la vie locale**. Par la mise en réseau avec des associations de seniors du quartier, les seniors souhaitant prendre part à une activité bénévole pourront s'impliquer à différentes échelles.
- 4. Le projet contribuera à offrir aux seniors des lieux de rencontres et d'échanges**. En développant des actions intergénérationnelles, il vise à ce que les seniors profitent d'une offre conviviale et valorisante près de chez eux.

Le public des seniors

Le projet s'adresse aux seniors dans leur globalité : seniors actifs, jeunes retraités, retraités et seniors en maison de retraite. Nous ciblons un objectif de 11 000 personnes touchées par le projet, à travers :

- les MJC,
- les centres sociaux
- les maisons de retraites
- les maison de quartier
- les établissements scolaires
- les musées
- les bibliothèques

14 structures nous ont déjà fait part de leur soutien et de leur intérêt pour le projet.



