



Collectif
Éducpop
NUM

L'éducpop augmentée

Assises régionales de l'éducpop numérique

| NOUVELLE-AQUITAINE |

RDV les 5 & 6 décembre à Bordeaux !

CAMPUS ATLANTICA - 24 avenue de Virecourt
33370 Artigues-près-Bordeaux

THÈME 2016

PRATIQUES SUPPOSÉES, PRATIQUES RÉELLES DES JEUNES,
QUEL ACCOMPAGNEMENT EN LIGNE ET HORS LIGNE ?

www.educpopnum.org  [educpopnum](https://www.facebook.com/educpopnum)  [#educpopnum](https://twitter.com/educpopnum)

QU'EST-CE ?

Des ateliers, des conférences des rencontres, des parcours d'explorations, des ressources... autour des pratiques numériques des jeunes.

C'EST POUR QUI ?

Animateurs socioculturels, animateurs numériques, éducateurs de prévention, conseillers d'éducation, responsables enfance jeunesse, dirigeants des structures d'éducation populaire...

POUR QUOI FAIRE ?

- > Mieux connaître les pratiques
- > Présenter des propositions éducatives réelles des jeunes
- > Promouvoir des acteurs du numérique éducatifs
- > Présenter des expériences d'accompagnement des jeunes en ligne
- > Établir une stratégie collective pour renforcer l'éducation populaire numérique

ENTRÉE LIBRE sur inscription
sur www.educpopnum.org



Le collectif Educpopnum est composé des associations de jeunesse et d'éducation populaire impliquées dans les pratiques numériques des jeunes et des pouvoirs publics.

CONTACTS

crajep.pc@gmail.com / 06 65 92 15 15

marielle.stines@drjscs.gouv.fr / 06 11 31 61 37

**Assises régionales
de l'éducation populaire numérique**
L'événement des acteurs éducatifs de Nouvelle-Aquitaine.

www.educpopnum.org  [educpopnum](https://www.facebook.com/educpopnum)  [#educpopnum](https://twitter.com/educpopnum)

Avec le soutien de

RÉGION
**NOUVELLE
AQUITAINE**
ADULTÈRE LIHOULEN-POCOTY - CHARENTAIS



Au programme de l'édition 2016 :

des conférences, des ateliers de pratiques, des parcours d'explorations...

Les Conférences :

- *Paysages des pratiques numériques juvéniles : expressivité, créativité, remixabilité, mobilité* – **Laurence ALLARD**, Chercheuse à L'Université Paris 3 – IRCAV
- *Les promeneurs du net : une expérience de présence éducative sur Internet* – **Eva Sandou**, coordinatrice Promeneurs du Net du Cher
- *Le phénomène des fanfictions* – **Sébastien FRANCOIS**, Université Paris 13
- *Selfie, l'obsession de ne pas disparaître dans un monde en mutation* – **Bertrand NAIVIN**, essayiste, chercheur associé au laboratoire AIAC

La Table-ronde : animée et enregistrée par Sud Charente TV

- *Des pratiques numériques transformatrices...et si on en parlait directement avec des jeunes !*

Les Ateliers :

- *Atelier robotique* – **Ligue de l'Enseignement de la Gironde**
- *Fabrication d'un jeu de données et data visualisation* – **Atelier Infolab, CRIJ Poitou-Charentes**
- *Mise en oeuvre d'une enquête sur Internet avec les participants: démarche F8* – **Médiapte**
- *Circuit Bending, musique électro Galitch* – **atelier demo par Rurart**
- *Info ou intox? développer son esprit critique* – **Les Petits Débrouillards**
- *E-reputation, mieux maîtriser son identité numérique* – **Quincaillerie Numérique du Grand Guéret**
- *Monter un film à plusieurs en s'amusant : présentation de la Table MashUp* – **FRMJC**
- *Valoriser ses compétences de gamer sur son CV* – **Eric Leguay, consultant expert en médias numériques**
- *Fabrique numérique d'objets sonores* – **Le Lieu multiple de l'Espace Mendès France**
- *Du pixel art à la modélisation d'un objet avec Minettes* – **Les Petits Débrouillards**

Les parcours d'exploration :

- *Les Voyageurs du code : un dispositif pédagogique pour devenir acteur du numérique* – **Bibliothèques sans frontières**
- *Laboratoire numérique : de la Fabrique à la réparation* – **Les Petits Débrouillards**
- *Accompagnement de projets numériques* – **Médias-Cité**
- *Cyber café des collègues de la Loire* – **Delphine Duriaux Zoomacom**
- *Service civique numérique* – **Ligue de l'Enseignement de la Gironde**
- *Libertés à l'heure des services du GAFAM : enjeux/questions/alternatives* – **Médias-Cité**
- *La cartographie numérique, une animation socio-culturelle* – **Collectif educpop2.0 79**

Et aussi sur les deux jours:

un FabLab éphémère, un BidouilloCamp et un plateau télé

Sommaire

LABORATOIRE NUMÉRIQUE	p 5
Les Petits Débrouillards Poitou-Charentes	
KARMEN, le Kit d'Accompagnement en Réseau au Montage d'Événements Numériques	p 6
Médias-Cité	
CAFE CYBER	p 7-8
Zoomacom	
SERVICE CIVIQUE NUMÉRIQUE	p 9-10
Ligue de l'Enseignement	
LIBERTÉ À L'HEURE DES SERVICES DU GAFA	p 11
Médias-Cité	
CARTOPOP	p 12
collectif educ pop 2.079	
UTILISATION DU MUR TWITTER	p 13

Laboratoires numériques : de la fabrique à la réparation

Contact : Guillaume Remaud / guillaume.renaud@lespetitsdebrouillardspc.org

Public : De 6 à 16 ans

Finalité éducative du projet :

- Créer du lien social de proximité
- Favoriser l'accès et la compréhension des techniques du numérique
- Favoriser la créativité
- Favoriser la rencontre entre les acteurs éducatifs et les publics sur les enjeux des TIC
- Développer la citoyenneté et l'esprit critique

Objectifs pédagogiques :

- Se réapproprier les notions de base de l'électricité
- Découvrir le fonctionnement d'un ordinateur et de différents matériels numériques
- S'initier à la réutilisation de pièces ou composants électriques et/ou numériques
- Eprouver la modélisation 3D
- Ré-exploiter ses acquis pour donner une seconde vie à des objets

Sur quelle(s) technique(s)/solutions numérique(s) principale(s) repose(nt) votre projet?

Éventuellement de la programmation électronique

Qu'est-ce qui a motivé le démarrage du projet ?

Le numérique est aujourd'hui inclus dans nos vies : internet, ordinateurs, téléphones portables...

Effrayant pour certains, intuitif pour d'autres, le numérique n'en reste pas moins un objet inconnu dans son fonctionnement et sa nature. Peu de temps est réservé à la manipulation, à la compréhension et à l'usage de l'outil informatique dans l'éducation des jeunes.

Inspiré de ce constat, il nous semblait important de permettre une appropriation sociale du numérique dans des actions de proximité auprès de jeunes. De plus, afin de valoriser les compétences acquises et/ou révélées des jeunes, la mise en place de cafés réparation favorisera la rencontre de ces savoirs-faire et de savoirs-faire plus "classiques".

Description du projet :

Pour appréhender le monde numérique, il est parfois utile de revenir à la machine en tant que telle : la démonter, l'ausculter pour comprendre comment ça marche et par la-même se la réapproprier. C'est aussi un pas vers la réutilisation, la réparation, le passage à des alternatives matérielles et/ou logicielles.

Sous forme de mini-stages de plusieurs journées, l'association propose de démonter du matériel numérique pour le réutiliser dans des constructions pré-déterminées ou dans des projets. Ces réalisations peuvent aussi être valorisées lors d'un café réparation, voire être accompagnées d'un atelier de détournement d'objets numériques désuets.

Avez-vous eu recours à une formation pour mener à bien ce projet ?

Non mais un temps de documentation sur le fonctionnement de quelques appareils numériques standards (ordinateur, smartphone, imprimante, lecteurs dvd, ...) est indispensable.

Qui a contribué financièrement au projet?

Conseil Régional Nouvelle Aquitaine, Grand Angoulême, Rochefort Océan, CGET, CAF de Charente Maritime, Fondation Free, Fondation SNCF



KARMEN, le Kit d'Accompagnement en Réseau au Montage d'Événements Numériques

Contact : Jade Simon / 06 52 96 11 96 / simon@medias-cite.coop

Public : professionnels des secteurs culturels, numériques, éducatifs, socio-culturels...

Finalité éducative du projet : permettre à des acteurs variés du territoire régional de partager leurs connaissances et leurs outils pour favoriser le montage de projets créatifs numériques.



Sur quelle(s) technique(s)/solutions numérique(s) principales repose(nt) votre projet?

Un kit collaboratif en ligne sous la forme d'une page web, des outils veille/réseau associés sur réseaux sociaux (Facebook, Twitter, Open Agenda).

Qu'est-ce qui a motivé le démarrage du projet ?

L'hétérogénéité des acteurs concernés par les créativités numériques résulte, d'une part, en un sentiment de communauté inférieur à la réalité en place et, d'autre part, à des connexions mal établies entre des acteurs possédant des outils/connaissances complémentaires et de grande valeur pour la communauté.

Description du projet :

KARMEN est un dispositif conçu pour soutenir les porteurs de projets dans la mise en place d'événements créatifs numériques. Il est constitué d'un kit collaboratif en ligne d'aide au montage de projets créatifs numériques, d'outils de veille et de mise en réseau, de sessions de présentation/formation à l'usage du kit, d'un temps fort nommé le Forum des Artistes Numériques de KARMEN.

Partenaires dans cette action : IDDAC Gironde, tous les collaborateurs du kit, toutes les personnes susceptibles d'accueillir un événement type formation ou type forum.

Qui a contribué financièrement au projet? CD33, CR Nouvelle-Aquitaine, DRAC Nouvelle-Aquitaine, Bordeaux Métropole, ville de Mérignac



Contact : Delphine Duriaux / delphine.duriaux@zoomacom.org

Public : Jeunes, format adaptable pour des élèves du primaire au lycée

Finalité éducative du projet :

- L'accompagnement du jeune dans son environnement (scolaire, périscolaire, familles, amis)
- Montée en compétences des professionnels du monde de l'éducation et de l'animation
- Créer une dynamique territoriale autour des questions numériques et développer du partenariat
- Donner les clés de lecture aux familles pour la gestion du numérique dans le foyer
- Identifier les acteurs éducatifs et numériques du territoire (pour les jeunes, pour les familles ainsi que pour les professionnels)



Sur quelle(s) technique(s)/solutions numérique(s) principales repose(nt) votre projet?

En partant d'une analyse des pratiques, le médiateur numérique sélectionne et adapte les solutions numériques en fonction du public et des projets choisis par et avec les jeunes participants « volontaires » : Outils de communication, outils de programmation, outils collaboratifs, robotique, outils d'analyse...

Qu'est-ce qui a motivé le démarrage du projet ?

Le concept de Café Cyber est né et a été expérimenté au sein d'un collège de la Loire en 2011. Il est le prolongement de l'action de sensibilisation aux bons usages d'internet. Repéré dans le cadre du Plan Jeunes du Département de la Loire, il a été proposé et mis en place de façon expérimentale sur la période de janvier 2012 à juin 2014 dans 10 collèges.

Description du projet :

- Permettre et favoriser l'expression et la participation des jeunes sur les questions concernant leurs usages des Technologies de l'Information et de la Communication
- Identifier les pratiques numériques des jeunes
- Développer l'esprit critique des jeunes face aux médias
- Développer un temps de rencontre « informel » entre les jeunes et les intervenants des structures de jeunesse de proximité
- Amener les jeunes à porter une réflexion sur leur identité numérique et adopter des conduites moins à risques et plus respectueuses sur le web
- Créer et susciter des vocations dans les métiers du web
- Détecter et capitaliser sur les bonnes pratiques numériques de certains jeunes talents
- Faciliter la discussion entre le jeune et sa famille
- Faire naître des projets d'animation dans les structures d'éducation populaire
- Réaliser de manière collaborative un projet numérique commun

Avez-vous eu recours à une formation pour mener à bien ce projet ?

La formation, dont le contenu a été réalisé par Zoomacom en partenariat avec Fréquences Écoles et validée par l'Éducation Nationale, est obligatoire pour tous les intervenants.

Partenaires dans cette action :

Conseil Départemental 42, éducation Nationale, espaces Publics Numériques (EPN), structures locales d'animation

Qui a contribué financièrement au projet?

Conseil Départemental 42

La phase expérimentale (2011/2012) de cette action a été cofinancée par l'Union Européenne, qui s'est engagée en Rhône-Alpes à travers le Fonds Européen de Développement Régional (Feder).

Remarques, commentaires :

Cette année encore, l'action CAFÉ CYBER se déroule dans 15 collèges du Département de la Loire avec autant d'EPN et de structures d'animation sociale. L'association Zoomacom, reconnue organisme de formation, propose un accompagnement dans la mise en place du dispositif afin de le développer sur les territoires. La formation auprès des professionnels est adaptée en fonction des profils et son contenu délivré en Creative Commons. Le dispositif peut-être adapté à travers de multiples structures d'accompagnement, d'enseignement, de formation, ou d'insertion.

Contact : Sarah Gourvil / s.gourvil@laligue33.org

Public : représentants de structures travaillant avec un public (écoles, mairies, centres sociaux ...)

Finalité éducative du projet : Développement d'actions pour l'éducation au et par le numérique à l'aide de jeunes volontaires en Service Civique.

Objectifs pédagogiques : Eduquer les citoyens pour une société numérique critique, responsable, créative et solidaire et lutter contre la fracture numérique.

Sur quelle(s) technique(s)/solutions numérique(s) principales repose(nt) votre projet?

Animation / Médiation

Qu'est-ce qui a motivé le démarrage du projet ?

Dans une société où le numérique est devenu un outil du quotidien, transformant les manières d'apprendre, de créer, d'appréhender l'environnement, éduquer les enfants et les jeunes à sa pratique est de la responsabilité des acteurs éducatifs.

Confrontés de plus en plus tôt aux outils numériques, et appelés à les maîtriser pour leur vie future, les enfants et les jeunes se voient plongés dans un monde de nouvelles possibilités ludiques et créatives.

De nouvelles fractures apparaissent donc sur le territoire, entre celles et ceux qui maîtrisent les outils, leurs usages et leurs enjeux, et celles et ceux qui n'y accèdent pas pour des raisons sociales ou éducatives.

L'Éducation Nationale a bien compris cette nécessité d'éduquer au et par le numérique, puisque depuis la rentrée 2016, le numérique est intégré aux nouveaux programmes de chaque discipline dès l'école élémentaire, dont l'apprentissage du code informatique.

Les temps d'activités périscolaires, et notamment les nouvelles activités mises en œuvre dans le cadre de la réforme des rythmes scolaires, tant en maternelle qu'en élémentaire, doivent participer à cette dynamique globale, en proposant jeux et ateliers de découverte autour des outils numériques que les enfants utilisent d'ores et déjà dès le plus jeune âge de manière passive. C'est un premier pas pour les rendre acteurs de leurs usages. Un premier pas également vers l'éducation aux médias et à l'information sur internet, la découverte des métiers de demain, et à terme, vivre et travailler dans une société digitale.

Une fédération d'éducation populaire comme la nôtre, qui met l'éducation permanente et l'émancipation des individus au cœur de son projet, ne peut que s'engager dans ce défi de société : l'éducation aux outils numériques et au-delà, à leur compréhension et à leur utilisation « intelligente ».

Pour cela, la Ligue de l'enseignement s'est lancée dans un projet numérique à l'échelle nationale, les D-CLICS NUMÉRIQUES.

Description du projet : les D-codeurs – volontaires en Service Civique du programme D-clics numériques.

Via le projet « D-Clics numériques », la Ligue de l'enseignement s'est fixée comme objectif de mobiliser des jeunes volontaires en Service Civique, les « D-codeurs », jeunes en 18 et 25 ans qui ont pour mission d'éduquer au et par le numérique, pour une société numérique critique, responsable, créative et solidaire, des médiateurs du numérique qui permettent de lutter contre la fracture qui existe en ville et en campagne.

Avez-vous eu recours à une formation pour mener à bien ce projet ?

Oui

Partenaires dans cette action :

Ligue de l'enseignement – centre confédéral , l'Agence nationale du Service Civique, le Conseil Régional d'Aquitaine, le Ministère de l'Education Nationale, de l'Enseignement supérieur et de la Recherche, le Ministère des Finances et des Comptes publics, le Ministère de l'Economie, de l'Industrie et du Numérique, le Ministère de la Ville, de la Jeunesse et des Sports.

Qui a contribué financièrement au projet?

L'Agence nationale du Service Civique, le Conseil Régional d'Aquitaine, le Ministère de l'Education Nationale, le Ministère des Finances et des Comptes publics, le Ministère de l'Economie, de l'Industrie et du Numérique, le Ministère de la Ville, de la Jeunesse et des Sports.

Liberté à l'heure des services du GAFAM : enjeux/questions/alternatives

Contact : Marianne Massaloux / 07 86 18 38 90 Benoît Bouyé – 06 20 98 08 18 / bouye@medias-cite.coop

Public : professionnels et bénévoles des secteurs éducpop, culture, éducation



Finalité éducative du projet :

- Connaître et comprendre le traitement des données numériques
- Prendre conscience des enjeux de la maîtrise de ses données
- Découvrir des alternatives aux offres massivement répandues aujourd'hui

Sur quelle(s) technique(s)/solutions numérique(s) principale(s) repose(nt) votre projet?

Des solutions respectueuses des données personnelles, des solutions libres ou open source, basées en France, des solutions éthic-cost plutôt que low-cost.

Qu'est-ce qui a motivé le démarrage du projet ?

Le quasi-monopole des acteurs non respectueux des libertés individuelles et des « biens communs ». Le besoin d'accompagnement des acteurs de l'éducpop aux usages numériques (avoir quelqu'un au bout du fil en cas de problème ou de question).

Description du projet :

Le projet consiste en la construction et déploiement d'outils et de services numériques nécessaires aux acteurs de nombreux secteurs de l'Économie Sociale et Solidaire : messagerie, stockage de fichiers, hébergement, maintenance web ...

Avez-vous eu recours à une formation pour mener à bien ce projet ?

Non

Partenaires dans cette action :

écosystème Médias-Cité (précisions en atelier)

Qui a contribué financièrement au projet?

Fonds propres + écosystème Médias-Cité



Cartopop



Contact : Kim Delagarde kim.delagarde@labetapi.fr 06 68 32 84 44 / CSC du Pays Ménigoutais jeunesse.paysmenigoutais@csc79.org

Public : Jeunesse mais transposable à un grand public

Finalité éducative du projet : Approcher la question des usages numériques par l'objet "cartographie"

Sur quelle(s) technique(s)/solutions numérique(s) principales repose(nt) votre projet?

Projet de cartographie collaborative Openstreetmap / Wheelmap - Utilisation de solutions nomades numériques (smartphones, tablettes, connexions nomades)

Qu'est-ce qui a motivé le démarrage du projet ?

Une réflexion au sein du collectif EducPop2.0.79 a identifié (bien avant Pokemon Go) que le numérique dans l'exploration de son environnement était un objet d'animation propice aux questionnements des usages numériques

Description du projet :

Le projet consistait à contribuer à une cartographie collaborative sur l'accessibilité aux fauteuils roulants dans les lieux publics. La plate-forme utilisée s'appelle wheelmap.org.

Des structures (de jeunesse) telles que le CSC de Ménigoute (79) proposait cette activité "clef en main" proposée par le collectif EducPop2.0.79 en travaillant en amont ou en aval des questions périphériques dont celles autour du numérique suivant la sensibilité des animateurs :

- sensibilisation au handicap
- action citoyenne
- création de cartes numériques
- animations sur les pratiques numériques des jeunes : quizz, usages individuels, découvertes
- géocaching
- ateliers de pratiques numériques : bidouilles, fabrication...

Avez-vous eu recours à une formation pour mener à bien ce projet ?

Formation à openstreetmap qui n'était pas indispensable mais qui a permis de monitorer le projet dans des aspects plus complexes.

Partenaires dans cette action : CSC du Pays Ménigoutais, La Bêta-Pi + d'autres structures de jeunesse en Deux-Sèvres.

Qui a contribué financièrement au projet? DDCSPP79

Les Voyageurs du Code



Contact : Chloé Laurent / voyageursducode@bibliosansfrontieres.org / <https://voyageursducode.fr>

Public : Les ateliers organisés par la communauté des Voyageurs du Code s'adressent à tous les publics : enfants, adolescents ou adultes, sensibilisés ou non à la programmation informatique.

Finalité éducative du projet : L'objectif est d'offrir à tous des ateliers d'initiation et de sensibilisation à la programmation informatique et aux enjeux du numérique. Les animateurs et formateurs Voyageurs du Code peuvent venir de tous horizons, et les participants aux ateliers sont invités à s'engager eux aussi dans la communauté.

Objectifs pédagogiques : La communauté initie et sensibilise les participants à la programmation. Il ne s'agit pas d'offrir des formations poussées, mais de changer l'image portée sur les machines et les algorithmes en passant de la posture de consommateur à celle d'acteur du numérique.

Sur quelle(s) technique(s)/solutions numérique(s) principales repose(nt) votre projet? Les Voyageurs du Code s'appuient sur la pédagogie essai-erreur qui consiste à pousser les participants à ne pas forcément viser un résultat définitif mais plutôt à explorer les différentes possibilités. Cette manière de présenter les choses permet également un décentrement des relations animateur/participant : en effet, l'animateur n'est pas en possession d'un savoir absolu, mais incite à la recherche collaborative.

Qu'est-ce qui a motivé le démarrage du projet ? Voyageurs du code est né d'une ambition de Bibliothèques sans Frontières de faire de la maîtrise des langues du numérique un levier d'expression des talents et de réduction des inégalités.

Description du projet : La communauté bénévole des Voyageurs du Code propose à tous les publics des ateliers de sensibilisation et d'initiation à la programmation informatique. L'association Bibliothèques Sans Frontières propose des formations pour les personnes qui veulent transmettre leurs compétences numériques ou pour initier celles qui sont curieuses et motivées. Les bénévoles sont ensuite invités à se mettre en relation avec des structures d'accueil (bibliothèques, espaces publics numériques, espaces culturels, etc.) et à les inscrire sur la plateforme voyageursducode.fr pour proposer des ateliers de leurs choix. Des fiches d'activités pas-à-pas sont disponibles librement et gratuitement sur la plateforme, et les VDC peuvent proposer leurs propres fiches et faire leurs retours d'expériences sur le blog, afin de partager et d'explorer de nouvelles techniques et outils.

Avez-vous eu recours à une formation pour mener à bien ce projet ? J'ai suivi les formations que nous donnons aux bénévoles avant de reprendre le projet. Celles-ci ne donnent pas des compétences de développeur, mais permettent une meilleure sensibilisation au numérique : entrer dans la communauté, c'est remettre en question son utilisation quotidienne des outils numériques, et agir en pleine conscience.

Partenaires dans cette action : La communauté des Voyageurs du Code travaille avec un grand partenaire national qui est la Ligue de l'enseignement. Ce partenariat se traduit par la formation de personnes référentes au sein des fédérations « numériques » de la Ligue. Ensuite, chaque bénévole est en lien avec une ou plusieurs structures, qui sont toutes des partenaires d'accueil et sont enregistrées sur la plateforme voyageursducode.fr

Qui a contribué financièrement au projet? La fondation Himedia est le partenaire financier historique des Voyageurs du Code. Aujourd'hui, la fondation Thales et Facebook assurent la pérennité du programme.

UTILISATION DE TWITTER



sources :

[WP Formation](#) » [Réseaux sociaux](#) » **Twitter pour les Nuls : Mode d'emploi**
notretemps.com

À quoi sert Twitter ?

Twitter est une plate-forme de micro-blogging créée en 2006, et qui permet à ses utilisateurs de publier des messages de 140 caractères maximum sur le sujet de leur choix. Concrètement, après avoir créé gratuitement votre propre compte, vous pouvez alors décider d'écrire de brefs messages afin de partager votre occupation du moment, le nom de votre dernière découverte musicale, ou encore la dernière information qui vous a captivé. D'un autre côté, Twitter vous permet de suivre (to follow) un ami, une célébrité ou le média de votre choix, et ainsi de voir régulièrement ce que chacun écrit comme message.

Comment s'inscrire?

Pour rejoindre Twitter, rien de plus simple.

1. Se connecter sur le site officiel de [Twitter](#) à l'adresse suivante: https://twitter.com/twitter_fr
2. Sur la page d'accueil, dans la fenêtre "**Nouveau sur Twitter? Inscrivez-vous**", remplissez les champs proposés: votre nom, votre adresse mail ainsi qu'un mot de passe.
3. Validez l'inscription en cliquant sur "**S'inscrire sur Twitter**". Un mail de validation vous est envoyé.
4. Ouvrez-le et cliquez sur le lien pour confirmer votre inscription.

Une nouvelle page s'ouvre sur votre [navigateur](#) Internet. S'affichent vos données personnelles dont votre nom d'utilisateur complet et votre mot de passe (les caractères sont cachés). Libre à vous de conserver celui qui est proposé ou d'en choisir un autre. **Cliquez sur "Créer mon compte" pour finaliser l'enregistrement.** C'est fait! Bienvenue dans le monde de Twitter.

Comment tweeter?

Sur la page d'accueil (accessible par le pictogramme en forme de maison en haut à gauche), cliquez sur "#Découvrir". Dans la fenêtre qui apparaît, **vous pouvez choisir d'importer vos contacts qui se trouvent dans votre boîte mail** en cliquant sur "Importer vos contacts" ou rechercher en écrivant le nom de famille d'une personne de votre connaissance ou, si vous le connaissez, son pseudonyme sur Twitter.

Si aucun de vos contacts ne possède une adresse email appartenant à Gmail, Yahoo, Hotmail ou AOL, invitez vos amis directement en écrivant leur email dans la case située tout en bas de la fenêtre "Invitez vos amis sur [Twitter](#) via e-mail".

Il est maintenant temps d'écrire votre premier "tweet". Cliquez sur Accueil pour vous rendre à la page d'accueil. Sur la page qui s'affiche, cliquez sur "Écrire un nouveau Tweet". Une fenêtre "Quoi de neuf?" apparaît. C'est ici que vous allez poster votre premier "tweet".

Attention, contrairement à Facebook, **les messages que l'on poste sont limités à seulement 140 caractères**. C'est peu. Il faut donc être le plus concis possible. Un compteur situé en dessous du cadre "Ecrire un nouveau Tweet" vous indique le nombre de caractères restants.

Comment tweeter sur le mur twitter?

#educpopnum