

20



24

**IN** Novembre  
Numérique

Le mois des cultures numériques

# NOS PARTENAIRES

INSTITUT  
FRANÇAIS

sciences  
et industrie

**cité science  
actualités**



**ASTRONAUTE DIGITAL**

# ÉDITO

Depuis 2017, partout dans le monde, l'Institut français et le réseau culturel français à l'étranger organisent Novembre Numérique, la fête internationale des cultures numériques.

Novembre Numérique permet d'interroger la place du numérique dans nos sociétés, de former aux nouveaux usages et de faire découvrir la richesse et la diversité de la création numérique, de la réalité virtuelle au jeu vidéo, du média art aux nouvelles formes de narrations digitales et en ligne, du théâtre immersif aux musiques interactives, du numérique éducatif à l'entrepreneuriat etc.

A l'IF du Mali nous ne dérogeons pas à cette célébration et depuis maintenant 7 ans. Cette année, non seulement, nous voulons l'étendre tout au long de l'année avec des temps forts, mais nous voulons aussi montrer une vitrine riche et à la pointe de la technologie. Avec des partenaires tels que Diakité Robotics, nous donnons l'occasion à des lycéens des classes de Première et Terminale d'être en immersion dans le but d'ouvrir leurs pistes d'orientation scolaire dans les ateliers robotiques pour d'une part, découvrir, et d'autre part, construire des prototypes. Le Centre Africain de Recherche et d'Innovations Scientifiques (CARIS) propose un débat sur l'humain face au numérique et une journée sans écran, ce qui semble aberrant pour

un mois de Numérique, mais les chercheurs sensibilisent aussi durant ces temps forts à la bonne utilisation des outils numériques. Futurcom Planet spécialisé dans les jeux vidéos innove cette année en proposant des activités autour du Métavers dans les domaines de l'immobilier – architecture, de la santé et de l'éducation.

L'IFM propose pour jeunes et adultes des ateliers Mbot et programmation avec MBlock, des impressions 3D, des jeux PS4, un atelier pour les entrepreneurs en partenariat avec Astronaute Digital avec Bachir Seck du Sénégal sur l'Innovation et professionnalisation du Marketing Augmenté par l'IA, une exposition sur l'éducation à l'ère de l'intelligence artificielle en partenariat avec La Cité des Sciences et Industrie de Paris ; un débat artistique avec les nouvelles technologies, des projections, la plongée dans les réalités virtuelles, etc.

Des temps forts où avec partenaires, écoles, lycées et universités, nous permettons à chaque enfant, adolescent et adulte de s'immerger dans le monde de la technologie.

Bonne fête !

**Flore M'Bongo,  
Directrice déléguée**

# LE MOIS DES CULTURES NUMÉRIQUES



▶ TEMPORAIRE

≡ EXPOSITION SCIENTIFIQUE



## L'ÉDUCATION À L'ÈRE DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

L'IA fait aujourd'hui irruption dans les milieux éducatifs. Avec à la clé, de nouvelles perspectives d'enseignement et d'apprentissage, mais aussi de nombreuses interrogations sur la pertinence de ses usages pédagogiques.

Cette exposition conçue à l'aide des enquêtes par la Cité des Sciences et des industries de Paris montre à travers 7 panneaux l'entrée de l'IA dans les écoles, comment l'enseignement est-il bousculé par l'IA.

Cette enquête montre autant le rôle bénéfique que néfaste qu'apporte cette nouvelle technologie en milieu scolaire.

Une exposition conçue par  
**cité science actualités**

Pour les visites scolaires, merci de contacter  
[media@institutfrancaismali.org](mailto:media@institutfrancaismali.org)

# ANNÉES 1960 VS 2000

MUSIQUE



## MAJO DJ

Toujours à la recherche d'originalité, de fusionner les cultures, les générations et les populations, nous vous invitons à un duo de platines et de beats. Une femme, MaJo qui commence à se faire un nom sur la place. Elle est tombée par hasard dans les platines alors qu'elle sortait du Conservatoire Balla Fasseké avec option danse. Après une courte formation, elle a prit le pari d'en faire son métier. Elle accompagne des groupes et se produit seule. MaJo nous proposera une sélection des musiques retro des années 1960 à 1989 de tous les continents.



SAM 20H30  
16 NOV 2024

Entrée : 2000 FCFA | Tout public  
Institut français du Mali

## BADKIDFRENCH

Un homme, BadKidFrench talentueux DJ malien qui transcende les frontières musicales.

Passionné de musique, il crée avec son collectif une des soirées les plus éclectiques de Bamako La SUN TO MOON BAMAKO.

Avec un mix unique entre rythmes traditionnels et sonorités modernes, il communique de la joie de vivre au public et sait l'entraîner dans un voyage sonore inoubliable. BadKidFrench nous proposera une sélection des musiques actuelles des années 1990 à nos jours.



# ATELIERS/ FORMATIONS



## ROBOTIQUE

En partenariat avec la Startup qui est devenue un groupe, Diakité Robotics crée en 2014 à Bamako par Abdoulaye Diakité fondateur et directeur, l'IFM propose de mettre en immersion des élèves des lycées de Bamako pour une visite guidée des ateliers robotique et mécatronique, un cours d'introduction à la mécatronique et un atelier de conception et fabrication.

Ce programme destiné aux lycéens a pour objectif d'acquérir des connaissances pratiques et de les initier à des compétences techniques tout en stimulant leur intérêt pour les technologies émergentes.

Hors les murs • Diakité Robotics, à Sébénikoro



## INNOVATION ET PERSONNALISATION MARKETING AUGMENTÉES PAR L'IA



L'IA qu'on le veuille ou non fera bientôt partie intégrante de nos vies. Aussi apprenons à la canaliser ou tout au plus à utiliser les outils pour fonctionner avec elle, tout en s'imprégnant de ses avantages.

Cet atelier a pour objectif de booster votre créativité et innover dans vos stratégies marketing grâce à l'IA. Apprenez à concevoir des campagnes ultra-personnalisées et à maximiser leur impact, tout en répondant aux besoins spécifiques de votre marché cible.

**Public :** jeunes entrepreneurs, startupper, porteurs de projets et dirigeants de PME de Bamako et Mopti

**Intervenant :** Bachir Seck (Astronaute Digital - Sénégal)

Institut français du Mali

# LES DÉBATS D'IDÉES



## Créativité, Arts visuels et Technologies



L'IFM propose une fois tous les deux mois des rencontres, débats pour discuter des sujets d'actualité : philosophiques, scientifiques, sociologiques, économiques et artistiques.

Nous poursuivons sur nos tables de discussions et réflexions autour de la création et les Industries Culturelles et Créatives que nous avons entamé en octobre. Cette fois-ci nous réunissons Bachir Seck, fondateur et directeur de Astronaute Digital - Sénégal, plasticiens, photographes et designers autour de la création avec les nouvelles technologies :

- La création dans les arts visuels
- L'IA comme outil de création : comment intégrer l'IA dans les processus de création ?
- Les enjeux éthiques et philosophiques : l'IA dans l'art, la notion d'authenticité, de propriété intellectuelle, la place de l'artiste...
- Les perspectives futures : les nouvelles formes de collaboration, le gain de temps...

### CHAB TOURÉ, MODÉRATEUR

Chab Touré connu comme un acteur émérite de la scène culturelle malienne est galeriste, critique d'art et essayiste. Il a fondé un lieu d'exposition à Bamako puis à Ségou. Il est l'auteur de nombreux articles sur l'art et la culture au Mali et de deux monographies de photographes des années 50.

### BACHIR SECK,

Connu sous le nom de Mister Digital Cheikh Mohamdou Bachir Seck est manager, rédacteur web, blogueur. Fondateur de la société Astronaute Digital basée au Sénégal, il est le parfait alliage entre la créativité et la performance. Il accompagne les entrepreneurs ambitieux et conseille en stratégie digitale, pour booster leurs projets.



- 🕒 Entrée libre
- 🕒 17h
- 📍 Institut français du Mali

# UNE JOURNÉE SANS ÉCRAN



Le Centre Africain de recherche et d'innovations Scientifiques en partenariat avec l'Institut français du Mali, organisent dans le cadre de Novembre Numérique, une journée sans utilisation d'écran de quelque sorte à l'Université Bazo de Bamako.

Pour ce faire, tous les portables, ordinateurs, tablettes, écrans, montres connectées seront retirés aux étudiants puis placés dans un coffre et ils leurs seront proposés à la place, les activités pédagogiques et ludiques.

L'objectif est de faire réfléchir sur la dépendance aux technologies et encourager un équilibre sain.



📍 Hors les murs • Université Bazo



PAR FUTURCOM Planet



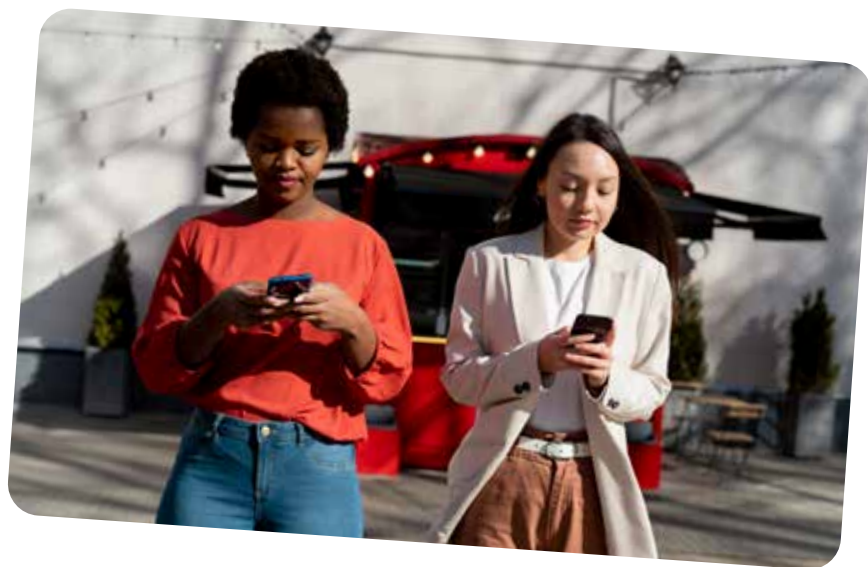
FuturCom Planet vous propose une immersion semi-pédagogique et interactive dans quatre domaines :

- ▶ Le métavers et les opportunités d'emploi - comment le métavers crée de nouvelles perspectives professionnelles dans divers secteurs.
- ▶ Le métavers et l'enseignement - faciliter l'apprentissage, notamment en médecine, grâce aux environnements immersifs et aux simulations réalistes.
- ▶ Métavers, Immobilier et Architecture - réinventer l'immobilier grâce à la virtualisation, de la visite immersive à la transaction digitale.
- ▶ Le métavers et le web3 - vers une véritable économie numérique décentralisée grâce aux innovations du Web3 et du métavers.

📍 Institut français du Mali



# L'humain face au numérique



Le Centre Africain de Recherche et d'Innovations Scientifiques (CARIS) en partenariat avec l'Institut français du Mali, organisent dans le cadre de Novembre Numérique, une réflexion sur deux thématiques :

Une première autour de la redéfinition de la sociabilité de l'humain face au numérique

Une deuxième autour des enjeux et perspectives de l'utilisation de l'Intelligence Artificielle et la crise de l'humain naturel.

## INTERVENANTS

Dr Ibrahim Amara DIALLO, Chercheur au CARIS

Dr Oumar KONE, Chercheur au CARIS



🕒 Entrée libre

🕒 17h

📍 Institut français du Mali

# LES P'TITS LECTEURS



Pour inciter vos enfants à aimer la lecture, à comprendre ce qu'ils lisent et à leur apprendre à parler du livre en public.

Pour le mois de Novembre Numérique, les lectures se feront en version numérique avec une restitution devant le club des p'tits lecteurs

**Public :** à partir de 9 ans

🕒 10h

Sam 02 nov

Sam 16 nov

Sam 30 nov ▶ Restitution

Sam 14 déc

# LES JEUDIS DU LIVRE



## AUTOUR DU LIVRE

Cette activité a pour but de développer l'imagination des lecteurs, d'éveiller la curiosité, de s'amuser avec les mots et les images et imiter les personnages. Elle permet à vos enfants de développer le goût de la lecture et pouvoir en discuter.

**Public 1 :** 5 à 12 ans

**Public 2 :** 13 à 16 ans

🕒 Les jeudis • 14h30

07 nov ▶ Lecture animée

14 nov ▶ Lecture sur Culturethèque

21 nov ▶ Lecture en ligne

28 nov ▶ L'univers du livre avec Alaska

05 déc ▶ Dégusta livres

12 déc ▶ Lecture devinette

19 déc ▶ Lecture animée

# Ateliers Créatifs

L'imagination est importante dans la vie d'un individu. Ces ateliers permettent son développement et donnent la liberté aux enfants de s'exprimer à travers les arts, du dessin, de la peinture, des découpages, collages et du numérique. À consommer sans modération.

## IMPRESSION 3D CONCEPTION AVEC TINKERCAD



🕒 14h30  
Mer 13 nov  
Mer 20 nov

Public 1 : 13 à 16 ans  
Public 2 : 17 ans et plus



# ARTS NUMÉRIQUES



## TOURNOI DE JEU PS4

Public 1 : 9 à 12 ans • Public 2 : 13 à 16 ans  
Public 2 : 17 ans et +

🕒 14h  
Sam 02 nov  
Sam 16 nov  
Sam 23 nov  
Sam 30 nov ▶ Finale

La Médiathèque vous propose durant le mois des cultures numériques une diversité d'ateliers allant de l'initiation, à la programmation, à la réalité virtuelle jusqu'au tournoi de jeux PS4.

Public 1 : 5 à 12 ans  
Public 2 : 13 à 16 ans

🕒 14h30  
Mer 06 nov  
Mer 27 nov

## ATELIER MBOT ET PROGRAMMATION AVEC MBLOCK



## ATELIERS D'INITIATION

Ateliers d'initiation à internet des objets (IoT) avec Arduino.

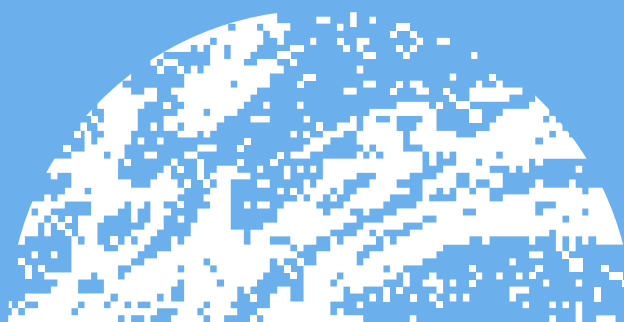
Public : 17 ans et +

Ateliers d'initiation au numérique

Public : À partir de 5 ans

🕒 10h  
Sam 09 nov  
Sam 23 nov





20

**N** Novembre  
Numérique

24

Le mois des cultures numériques

