

PROJET LINK 4ALL



**Ensemble d'actions de médiation, de formation et
d'animation de réseau visant à :**

- **créer du lien entre les publics éloignés du numérique et les pratiques dématérialisées,**
 - **rendre visible les initiatives des territoires,**
 - **récolter des informations de terrain à destination des pouvoirs publics.**

I / ELEMENTS DE CONTEXTE

L'association LINK : Libournais NetworkK, née en 2014, a déjà organisé des actions ponctuelles de sensibilisation au numérique pour tous, sur le territoire libournais.

Devant la diversification des thématiques et des enjeux sociétaux liés à la transition numérique ainsi qu'à un besoin croissant des publics dit "éloignés", l'association s'est fixée pour objectif **d'intégrer un ensemble d'actions, chacune adaptée à une tranche d'âge, dans un projet global.**

Ce projet global de sensibilisation, de formation et d'animation de réseau vise également à fédérer et rendre visibles, les porteurs de projets et acteurs du territoire dont les activités numériques inclusives seront vulgarisées et rendues attractives par des formats de médiation ciblés, originaux, ludiques, pédagogiques et interactifs.

Les informations recueillies sur le terrain seront diffusables et transmissibles aux structures, dans un but de présentation publique.

C'est ce projet global qui fait ici l'objet d'une demande de financement.

II / LE PROJET LINK 4ALL :

Ce projet a pour particularité de regrouper un ensemble d'actions **visant chacune un type de public et abordant des centres d'intérêt adaptés à chaque tranche d'âge.**

Chaque action porte une dimension de **formation par la pratique**, de **transmission et d'échanges de savoir** ainsi que de **développement d'esprit critique.**

Elles se tiendront sur des municipalités de Gironde dont la particularité commune est d'héberger une importante **population éloignée du numérique** (éloignement géographique, social, lié à l'âge). Le principe est d'amener le numérique vers ces publics puisqu'ils n'y viennent pas d'eux mêmes (frein culturel, psychologique, matériel, lié à la mobilité).

Enfin, le projet est pensé avec **un potentiel d'essaimage.**

III / DESCRIPTIF DES ACTIONS :

- *En cours à Libourne : LINKIDS/ LINKTEENS / LINK LIFE / SILVER LINK : 4 éditions événementielles. Objectif : visibilité des offres du territoire, sensibilisation des publics, information culture numérique, transmission de savoirs, éducation populaire, rencontres réseaux, temps fort des projets élaborés en amont (descriptif de ces événement dans la partie ACTION 3)*

- *Pour 2019 :*

A / ACTION 1 : "speed MeeTIC"

1/ Concept : Rencontres professionnelles, mise en relation, accélération de projets.

2/ Objectif : Favoriser l'émergence de projets liés à l'inclusion numérique afin de toucher un maximum de bénéficiaires.

3/ Actions : Veille et animation de réseau professionnel, création de format d'animation favorisant l'intelligence collective et l'émergence de projet, organisation logistique, accompagnement jour J, bilan de la rencontre.

4/ Organisation jour J : Présentation contexte / Présentation par les intervenants avec pitch sur leurs activités / temps d'échange de contacts à formaliser (exemple : jeu tirage au sort cartes de visite)/ Déjeuner / Format workshop : Atelier de réflexion devant émerger sur des projets communs.

Restitution des workshop lors des événements LINK (voir plus bas).

B / ACTION 2 : "Hobbynum"

1/ Concept : Ateliers proposés sur des thématiques de loisirs adaptés aux centres d'intérêt des différents types de public, et qui seront abordés avec l'utilisation numérique.

2/ Objectif : transmettre des compétences numériques réutilisables pour les démarches administratives obligatoires (dématérialisation) par le biais de pratique de hobbies ciblés. Les thématiques d'atelier répondront à différentes typologies de public sujets à la fracture numérique. Les 4 éditions événementielles LINK pourront être le point d'orgue de ces ateliers en proposant aux publics une restitution des travaux réalisés .

3/ Actions : Scénario et contenu des ateliers, programmation, formation, accompagnement, évaluation.

4/ Organisation jour J : Animation de l'atelier en binôme : un expert de la thématique + un médiateur numérique. 10 personnes maximum. Outil d'évaluation des compétences acquises (comparaison avant/après) + livret ou diplôme avec compétences acquises remis à la fin de la formation.

5/ Exemple de sujets d'ateliers par cible

- LINKIDS : 3/15 ans / SERIOUS GAMING
- LINKTEENS : 15/25 ans/ MAO
- SMART LINK : 25/65 / LE BON COIN / LA DECO
- SILVER LINK : 55 ET +/- CULINAIRE

6/ Listing actions requises / compétences à acquérir dans une démarche dématérialisée :

ACTIONS REQUISES

COMPETENCES A ACQUERIR

ce que je dois faire (pour réaliser cette démarche, je dois ...)	ce que je dois savoir faire pour réaliser cette démarche (je dois savoir ou être capable de ...)
(préalable) disposer d'un outil numérique (ordinateur, tablette, smartphone) permettant d'accéder à l'espace web de la démarche dématérialisée	- savoir le mettre en marche
(préalable) me connecter à internet	- savoir comment me connecter à internet / via wifi / via filaire / via 3ou4G
(préalable) disposer d'un navigateur à jour	- savoir ouvrir le navigateur (à défaut savoir en télécharger un et l'installer)
(préalable) lire ou faire lire pour entendre ou faire traduire les textes affichés	- utiliser un dispositif de lecture à haute voix - ou grossir et/ou contraster les caractères - ou utiliser un outil de traduction
(préalable) remplir des champs "réponses"	- comprendre ce qui m'est demandé - cliquer dans le champs à remplir - taper au clavier

me connecter à mon compte *	<ul style="list-style-type: none"> - repérer le lien pour se connecter - saisir son identifiant / mot de passe dans les cases appropriées
m'inscrire (pour me créer un compte)	<ul style="list-style-type: none"> - repérer le lien pour s'inscrire - avoir les données nécessaires pour m'inscrire : mail a minima - saisir les données dans les champs appropriés pour créer mon compte ** - accepter la récolte de mes données personnelles (en comprendre l'usage, la finalité et les droits associés)
me créer une adresse mail ¹	<ul style="list-style-type: none"> - choisir un fournisseur d'adresse mail - choisir un intitulé d'adresse mail (pseudo ou nom) - choisir et retenir un mot de passe sécurisé
saisir les données demandées aux bons endroits	<ul style="list-style-type: none"> - remplir les champs
naviguer dans le processus de la démarche (quand cette démarche demande plusieurs étapes)	<ul style="list-style-type: none"> - cliquer sur les boutons de navigation (précédent - suivant - étape 1, 2 ...- continuer)
déposer des documents numériques (upload de mon ordinateur / tablette / smartphone vers internet)	<p>avant / pour avoir mon document au format numérique, je dois savoir (3 possibilités) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 - scanner mon document <p>ce qui implique :</p> <ul style="list-style-type: none"> - disposer d'un scanner et d'un outil de contrôle du scanner (équipement et logiciel) - enclencher le logiciel de contrôle du scanner - identifier et vérifier les paramètres de scan - enregistrer le fichier scanné : le nommer, le ranger, savoir le retrouver <ul style="list-style-type: none"> - 2 - photographier un document <p>ce qui implique :</p> <ul style="list-style-type: none"> - disposer d'un outil pour la prise de photographie - enclencher l'outil de capture - identifier et vérifier les paramètres de la capture - enregistrer et savoir retrouver le fichier photographique - ou savoir envoyer la photo par mail, bluetooth - ou savoir déposer le fichier en ligne pour le récupérer plus tard avec un autre équipement <ul style="list-style-type: none"> - 3 - récupérer un document via messagerie ou téléchargement ou outil de stockage <p>ce qui implique :</p> <ul style="list-style-type: none"> - se connecter à sa messagerie - télécharger une pièce jointe - se connecter à un espace de stockage en ligne (cloud) - télécharger un fichier depuis ce cloud - ouvrir un outil de support mémoire : clé usb, disque dur, cdrom - chercher, retrouver et télécharger le fichier et le ranger pour savoir le retrouver <p>ensuite / une fois en possession de mon document au format</p>

	<p>numérique, je dois savoir :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le chercher, le retrouver dans mon équipement numérique - le déposer en ligne via glissé-déposé ou en cliquant sur le bouton "parcourir" du site et en naviguant jusqu'au document <p>variante : je dois savoir changer le format de fichier si le format envoyé ne convient pas : format image / pdf / traitement de texte / tableur ... donc connaître et comprendre à quoi servent les extensions de fichiers.</p>
télécharger des documents numériques (download du site de démarche dématérialisée vers mon équipement numérique)	<ul style="list-style-type: none"> - cliquer sur le lien / bouton de téléchargement - enregistrer mon fichier et le ranger pour pouvoir le retrouver
imprimer des documents	<ul style="list-style-type: none"> - disposer d'une imprimante - la mettre en marche, vérifier qu'elle est connectée à mon équipement numérique - contrôler son fonctionnement et ses paramètres

7/ Exemple d'indicateurs d'évaluation avant/après : l'atelier culinaire.

Dimension numérique exemple 1 : utiliser marmiton.com

Ce que j'ai appris :

- aller sur marmiton (autres sites de recettes à repérer)
- me créer un compte / un profil (quels infos laisser ou taire)
- me créer une adresse (si pas encore - comment choisir un fournisseur de messagerie)
- faire une recherche simple
- faire une recherche multi-critères
- garder une recette dans mes favoris
- envoyer le lien vers une recette par mail
- partager cette recette sur mon profil facebook / fil twitter / blog
- laisser un commentaire / noter une recette
- sélectionner des ingrédients pour rechercher une recette
- poster une recette
- poster une photo sur une recette ou un commentaire.

Dimension numérique exemple 2 : saisir sa recette sur un outil de traitement de texte

Ce que j'ai appris :

- choisir (logiciels libres ou propriétaire) puis ouvrir un outil de traitement de texte

- saisir du texte (taper au clavier) et utiliser les fonction de mise en page de base (gras, italique, souligné, etc...) faire des copier-coller
- insérer une image dans mon texte (aller la chercher en ligne ou sur un support ou sur un outil de capture d'image : scan, appareil photo, smartphone... l'importer pour la mettre dans mon document)
- enregistrer mon document et le ranger pour le retrouver plus tard
- imprimer ma recette

C / ACTION 3 : LE LINK : Les journées du numérique et de l'innovation pour tous !

1/ Le concept

4 éditions ouvertes en entrée libre aux professionnels et scolaires le vendredi et au grand public le samedi, visant à rendre visibles les acteurs locaux de l'inclusion numérique, à restituer sous forme d'un temps fort l'ensemble des projets élaborés lors des Speed MeetTIC et Hobbynum, sensibiliser un public plus large, faire se rencontrer des porteurs de projet, transmettre des informations et favoriser l'esprit critique.

LINKIDS : 3/15 ans : le numérique pour faciliter l'apprentissage pour tous et en particulier les enfants porteurs de handicaps cognitifs (troubles DYS, TDAH et troubles du spectre autistiques).

LINKTEENS : 15/25 ans : la robotique et l'intelligence artificielle dans les formations et les métiers émergents, en particulier pour les jeunes en décrochage scolaire.

LINK LIFE : 25/60 ans : le numérique et la robotique dans le quotidien et le développement business. Focus sur les enjeux environnementaux des nouvelles pratiques de travail et de consommation.

SILVER LINK : 55 ans et + : le numérique et l'innovation pour améliorer le quotidien des personnes âgées. Focus sur l'aide au maintien à domicile, la santé connectée, les outils de sociabilisation, le maintien du lien intergénérationnel.



Prochaine édition : le LINKTEENS les 19 et 20 octobre 2018 à Libourne

2/ La règle de 4

4 actions/ 4 cibles / 4 problématiques /4 univers /4 valeurs communes.

Chacune de ces actions est symbolisée par un code couleur propre à l'univers abordé. La **perméabilité de ces univers** (lien entre les différentes tranches d'âge et omniprésence du numérique dans tous les secteurs d'activité et de la vie quotidienne) est symbolisé par l'origami dont les côtés sont distincts mais se rejoignent (voir logo et charte graphique).



La dénomination LINK traduit quant à elle, **le lien que chaque événement établit entre tous les acteurs du territoire** (chefs d'entreprises, associations, pouvoirs publics, habitants, enseignants, parents, élèves et étudiants, personnes en recherche d'orientation).

Chaque événement/action est élaboré dans un **format volontairement attractif** (accessible, ludique, esthétique) et **interactif/collaboratif**, qui permettra de faire passer des **contenus pédagogiques** (apprendre et découvrir en faisant et en partageant)

Tout comme les actions de l'association se déclinent sur 4 univers, elles se développent également sur **4 valeurs communes** : **Inclusion / Partage / Education populaire / Proximité.**

IV / RECOLTE D'INDICATEURS

Comme énoncé en introduction, l'un des objectifs de ces actions est de **produire des indicateurs de mesure et d'évaluation de ces actions, ainsi que des données de terrain.**

Ce travail se fera en **co-construction** avec les parties prenantes du projet soit l'équipe et ses partenaires, les intervenants, les publics. Il sera donc amené à évoluer dans le temps avec le projet lui même.

L'objectif est double : récolter et diffuser des chiffres de manière virale en ligne et produire des outils informatifs (illustrations graphiques) réutilisables par les structures impliquées dans l'inclusion numérique des populations, par exemple lors des prises de parole en public.

Ces outils seront disponibles en licence et libre de diffusion grâce à la plateforme CreativeCommons (oeuvres graphiques en open source ré-adaptées par notre graphiste).

A/ R.I. : Speed MeeTIC

1/ Les enjeux

Enjeux de cette récolte : construire des indicateurs clés diffusables aux décideurs et grand public sur les structures, les métiers, les besoins, les attentes.

2/ Les indicateurs

Sur les structures représentées :

- nombre : présents / invités / dans un rayon de 30km
- statuts juridiques : public / association / entreprise de l'ESS / entreprise
- secteurs d'activités : culture / éducation / social / socioculturel / formation / autre
- secteurs géographiques : urbain / rural / périurbain
- taille des équipements : budget total / rh consacré à l'équipement
- appellations : EPN / Tiers-lieux / Fablab / bibliothèque / médiathèque ...
- niveau d'équipements en outils numériques :
- typologie et nombre des publics accueillis dans la structure :
- typologie et nombre des publics accompagnés sur les numérique :
- typologie des usages accompagnés : nav web, mail, démarche démat ...

Sur les personnes présentes :

- intitulés des fonctions :
- temps moyen consacré à l'accompagnement des publics sur le numérique :
- leurs attentes sur l'événement :
- leurs attentes de l'animation/coordination d'un réseau local :
- leurs besoins : de quoi ont-ils besoin pour réussir l'inclusion numérique des populations ?
- leur analyse des besoins des publics : de quoi les publics ont besoin ?
- leur analyse des attentes des publics : quelles sont les attentes des publics ?
- évaluation de la rencontre : questionnaire de satisfaction à chaud

B/ R.I. : HOBBYNUM

1/ Les enjeux

Il s'agit ici d'identifier les publics présents, mesurer leur progression, valoriser leurs acquis.

2/ Les indicateurs

- Type de publics : indicateurs de tranches d'âge, sexe, CSP
- Contexte d'accueil : groupe / individuel / habitué / prescrit (CAF, MSA, PE...)
- Indicateurs de représentation et de ressenti : avant / après l'accompagnement

- Représentation de son utilisation : Peu connecté par choix / Peu ou mal connecté contre ma volonté / Connecté par nécessité / Connecté par choix / Connecté par passion / Dépendant
- Ressenti vis à vis du numérique : Fasciné / Intéressé / Prudent / Méfiant / Perdu / Effrayé / Réfractaire
- Le numérique est-il un frein : à la réalisation de démarches, demande d'allocation, candidature à un emploi, autre ... ?
- Niveau d'usages en autonomie actuellement/après l'accompagnement : Ce que je sais faire avant / après l'accompagnement
Par ex : Envoi de SMS/ Recherche sur internet / Utilisation des réseaux sociaux / Achats en ligne / Utilisation multi-supports (ordinateur, smartphone, tablette, etc.) / autre usages à lister
Indicateurs d'évolution des compétences : avant / après l'accompagnement
- Lister les compétences développées dans l'accompagnement (cf. Listing des actions à réaliser pour effectuer une démarche dématérialisée : Pendant la séance, j'ai appris à faire : lister par les intervenants et les participants cochent ce qu'ils ont appris à faire.) L'objectif est de verbaliser ce qui a été acquis et ce qui ne l'est pas.
Construire un objet ergonomique, tangible et individuel d'autoévaluation des compétences de base pour être autonome dans ses démarches dématérialisées : roue à cran, carnet à gommettes, poster à bages à coller, cartes ... en cours de réflexion.
- Indicateurs sur l'impact de l'accompagnement :
Ressenti sur l'accompagnement : permet-il selon vous de faciliter l'usage des outils numériques ? la réalisation des démarches dématérialisées ?
Niveau de transfert des compétences à d'autres : vous sentez-vous capable d'apprendre à d'autres ce que vous avez appris ?
Ressenti sur l'impact de l'accompagnement : soulagement, fierté, confiance en soi, envie d'aller plus loin, confusion, abattement, déception, doute, crainte
Cet accompagnement va-t-il changer vos pratiques habituelles ?

C/ R.I. : LE LINK

Les 4 éditions du LINK ayant une dimension événementielle, les informations recueillies seront transmises sous forme d'un bilan quantitatif et qualitatif reprenant notamment :

- nombre de participants, exposants, visiteurs
- typologie des visiteurs : grand public, institutionnels, enseignants, entreprises, associations
- revue de presse

V / PARTENARIATS

Partenaires historiques de l'association LINK (partenaire d'au moins une des éditions) précédentes actions) :

- Mairie de Libourne, CALI, Département de la Gironde, Région Nouvelle Aquitaine, CCI de Libourne, bureau du député de la 10ème circonscription, Médias Cité, Cap Sciences, CMSO, Céva santé animale, Suez/lyonnaise des eaux, SMICVAL, INRIA, Cluster Innovin, Edtech, Digital Aquitaine, Cap Sciences.

VI / EQUIPE PROJET

Projet piloté par Sophie Raoult AZIMUT COMMUNICATION pour l'association LINK à Libourne, en partenariat avec Marianne Massaloux de MEDIAS-CITE, Bordeaux.

Communication graphique et scénographie : Miren Gaillard pour **LA FABRIQUE A DECORS**

Stratégie de communication digitale : Gaëlle Scarabany pour **Bulles de Web - COOP ALPHA**

Développement du projet associatif : Mehdi Sahli **MJS CONSEIL.**

Régie technique : Cyril Trély pour **MAXI WATT**

Médiation : Adrien AMIC pour **MILK@SHAKE**